

Van beeld naar beleving: ruimtelijke ervaring en interactie in hedendaagse video-installatiekunst



Afb. 1: Pipilotti Rist, *Worry Will Vanish Horizon*, 2014, video- en geluidsinstallatie met twee projecties, een tapijt en beddengoed, 10:25 minuten.

Student: Felicia Piga

Eerste lezer: Dr. Matisse Huiskens

Tweede lezer: Minke Walda

Cursus: Masterscriptie kunstgeschiedenis

Instelling: Universiteit Utrecht

Datum: 14 juni 2024

Samenvatting:

Installatiekunst is een type hedendaagse kunst die zich onderscheidt van andere kunstvormen. Waar de expositieruimte normaliter dient als medium voor kunstobjecten, zijn bij installatiekunst de expositieruimte en het kunstwerk inherent aan elkaar. Bij installatiekunst draait het niet alleen om de inhoud, maar staat de ervaring van de toeschouwer centraal. Het doel van deze scriptie is om te onderzoeken hoe toeschouwers video-installatiekunst ervaren en hoe ze interacteren met de installatie. Daarnaast wordt onderzocht wat voor ruimtelijke factoren van invloed zijn op de ervaring en de interactie. In deze scriptie wordt specifiek aandacht besteed aan installatiekunst vanaf het jaar 2000 tot op heden. Dit is namelijk een periode waarin er relatief weinig onderzoek is gedaan naar deze kunstvorm. De hoofdvraag luidt: op welke manieren komen ruimtelijke ervaring en interactie tot uiting bij video-installatiekunst van 2000 tot nu? Om een bijdrage te leveren aan het beantwoorden van de hoofdvraag zijn er in totaal vier casussen onderzocht. In hoofdstuk 1 worden theoretische concepten over ruimtelijke ervaring en interactie uiteengezet en de debatten omtrent deze theorieën in kaart gebracht. In hoofdstuk 2 wordt er ingegaan op de ruimtelijke ervaring en interactie binnen video-installaties, waarvan de bijbehorende video vooraf opgenomen is. In hoofdstuk 3 worden ruimtelijke ervaring en interactie onderzocht binnen interactieve video-installaties. Bij deze video-installaties kunnen de getoonde beelden beïnvloed worden door de toeschouwers.

In dit onderzoek worden primaire en secundaire bronnen geraadpleegd. Hieronder vallen recensies, teksten van kunstenaars of curatoren, publicaties van kunsthistorici en foto's en video's van de installaties. Ook worden er visuele analyses uitgevoerd op de kunstwerken. Er worden daarnaast meerdere theorieën toegepast op de casussen. In het kort wordt er ingegaan op theorieën over ruimte, ervaringen, *environmentality* en interactie. Interactiviteit en interactie zijn brede en universele concepten. In de literatuur wordt het concept interactiviteit neergezet als de enige vorm van interactie in installatiekunst, terwijl de definitie van interactie veel verder reikt dan die van interactiviteit. In deze scriptie wordt dit concept herzien, omdat er meerdere varianten van interactie aangedragen worden. De essentie van de voornaamste conclusie die in deze scriptie getrokken zal worden is dat de fenomenen ruimtelijke ervaring en interactie sterk met elkaar in verband staan en dat de ruimtelijke factoren invloed hebben op de interactie en de ervaring. De opstelling en de vormgeving van een installatiekunstwerk bepalen de aard van de interactie. Op zijn beurt beïnvloedt dit de ervaring van de toeschouwer.

Inhoudsopgave

Inleiding	4
Hoofdstuk 1: Debatten over ruimte, ervaring en interactie in installatiekunst.....	16
1.1 Vormen van ruimtes.....	16
1.2 Ervaring van de toeschouwer	19
1.3.1 Interactie.....	22
1.3.2 Interactiviteit	24
1.4 Ruimtelijke eigenschappen in (video-)installatiekunst	25
1.5 Conclusie.....	27
Hoofdstuk 2: vooraf opgenomen video-installaties	28
2.1 Vooraf opgenomen video-installaties met een groot scherm of een grote projectie.....	30
2.1.1 <i>Worry Will Vanish Horizon</i>	30
2.1.2 Interactie: binnen een scène	31
2.1.3 De ruimtelijke ervaring	33
2.2 Vooraf opgenomen video-installaties met meerdere projecties of schermen	35
2.2.1 <i>The Enclave</i>	35
2.2.2 Interactie: ruimtelijke fragmentatie	36
2.2.3 De ruimtelijke ervaring	37
2.3 Conclusie.....	38
Hoofdstuk 3: hedendaagse interactieve video-installaties	40
3.1 Interactieve video-installaties met een voorstelling waarin de toeschouwer herkenbaar is	41
3.1.1 <i>Zoom Pavilion</i>	41
3.1.2 Interactie: controle van de toeschouwer.....	42
3.1.3 De ruimtelijke ervaring	44
3.2 Interactieve video-installaties met een voorstelling waarin de toeschouwer onherkenbaar is	46
3.2.1 <i>Untitled 5</i>	46
3.2.2 Interactie: gezamenlijke ontdekking	47
3.2.3 De ruimtelijke ervaring	48
3.4 Conclusie.....	50
Conclusie.....	52
Bibliografie.....	56
Afbeeldingenlijst	58

Inleiding

“Installation artworks are participatory sculptural environments in which the viewer’s spatial and temporal experience with the exhibition space and the various objects within it forms part of the work itself.”¹

- Kate Mondloch, *Screens: Viewing Media Installation Art*

Dit is manier waarop kunsthistorica Kate Mondloch kunstinstallaties omschrijft. Volgens haar zijn het dus omgevingen waarin onder andere de ruimtelijke ervaring van de toeschouwer een deel uitmaakt van het kunstwerk zelf. Installaties zijn kunstwerken die zijn ontworpen om niet alleen te worden bekeken, maar ook om te worden ervaren. Installaties kunnen variëren van kleine ruimtes tot hele zalen en kunnen worden samengesteld uit diverse materialen, objecten en technologieën. ‘Traditionele’ kunstwerken, zoals bijvoorbeeld schilderijen, zijn onafhankelijke objecten. Ook al worden ze vaak samen tentoongesteld, behouden ze hun eigen identiteit. De waardering van een schilderij vereist niet de aanwezigheid van een ander schilderij. Bij installatiekunst daarentegen, is de expositieruimte zelf een integraal onderdeel van het kunstwerk en zijn de gepresenteerde objecten met elkaar verbonden. Alle aspecten van en objecten in de ruimte dragen collectief bij aan de ervaring van de toeschouwer. Wat installatiekunstwerken uniek maakt, is dat ze een wisselwerking hebben met de toeschouwer. De toeschouwer wordt uitgenodigd om deel te nemen aan de ervaring. Dit zou mogelijk kunnen door de ruimte te betreden, rond te lopen, objecten aan te raken, of zelfs door fysieke handelingen uit te voeren.

In deze scriptie wordt er onderzoek gedaan naar hedendaagse video-installatiekunst en de interactie en ruimtelijke ervaring van de toeschouwer aan de hand van vier casussen. Er worden meerdere vormen van sensorische en perceptuele eigenschappen van de video-installaties onderzocht die invloed hebben op de ervaring van de toeschouwer. Daarom wordt er in dit onderzoek de term ‘ruimtelijke ervaring(en)’ gehanteerd. Het is een algemene term voor een verzameling aan ervaringen die een toeschouwer kan hebben en die specifiek gerelateerd zijn aan de impact van de dimensionale karakteristieken van een installatie. In

¹ Kate Mondloch, *Screens: Viewing Media Installation Art*, (Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010), xiii.

hoofdstuk 1 zal er dieper ingegaan worden op wat het concept ruimte precies inhoudt en welke ruimtelijke eigenschappen er bestaan in video-installaties. Een van de doelen van installatiekunst is om een ervaring bij de toeschouwer teweeg te brengen en daarom is het waardevol om de ruimtelijke factoren van video-installaties te analyseren, die van invloed zijn op de ervaring van de toeschouwer.² Het is belangrijk om te benadrukken dat verschillende vormen van ruimtelijke ervaringen niet volledig los van elkaar hoeven te staan, maar dat deze ook met elkaar kunnen interacteren.

Voordat er verder ingegaan wordt op de concepten ruimtelijke ervaring en interactie zal er eerst aandacht besteed worden aan de historiografie van installatiekunst. Deze wordt in chronologische volgorde doorlopen. In 1998 publiceerde universitair docent in film- en videostudies Margeret Morse het boek *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*. Dit boek is geen kunsthistorisch onderzoek. Zoals Morse het zelf verantwoordt is haar onderzoek gebaseerd op concepten van film- en televisietheorie.³ Morse beargumenteert dat video-installaties te plaatsen zijn in een verschuiving vanaf de jaren 1960 van kunstvormen in de richting van 'levendigheid'. Kunstvormen die hier ook een onderdeel van vormden waren happenings, performances, conceptuele kunst, body art.⁴ Morse stelt een nieuw denkbeeld voor bij deze kunstvormen. Deze 'levendige' kunstvormen verkennen volgens haar namelijk expressie op het vlak van presentatie van onderwerpen in de hedendaagse context en landschap. Dit is in tegenstelling tot eerdere kunstvormen die zich focusten op representatie. Morse geeft voorbeelden van kunstvormen die zich richten op representatie. Ze draagt Westerse schilderkunst en fotografie aan. Dit is volgens haar kunst die als doel heeft om de wereld zo realistisch mogelijk vast te leggen.⁵

Daarnaast constateert Morse dat er twee type video-installatiekunst zijn, die verschillen wat de betreft de 'presentatie' van tijd. Volgens Morse onderscheiden de twee vormen van installatiekunst zich van elkaar, omdat ze verschillende tijdsperspectieven reflecteren. Inhoudelijk kan de installatie zich richten op het verleden, het heden of de toekomst.⁶ Morse plaatst hier later ook weer kanttekeningen bij, echter is deze onderverdeling in de context van deze scriptie wel productief. Het eerste type video-installatie volgens Morse

² Julie H. Reiss, *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art* (Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001), XIII.

³ Margeret Morse, *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture* (Bloomington: Indiana University Press, 1998), 155.

⁴ Ibid., 159

⁵ Ibid., 160.

⁶ Ibid., 162

zijn vooraf opgenomen video-installaties, die worden gepresenteerd in een installatieruimte waar de bezoekers doorheen kunnen lopen. Morse beschrijft dit type video-installaties als 'conceptuele ruimtes' die simulaties vormen. De video's in de installatie creëren een denkbeeldige wereld en gebruiken soms objecten en beelden van de echte wereld zonder deze wereld direct na te bootsen.⁷ Morse gaat niet in op welke tijdsperspectief dit type installatie presenteert. In dit onderzoek wordt een video-installatie waarbij de toeschouwer een vooraf opgenomen video aanschouwt, geïnterpreteerd als een reflectie van het verleden. Het tweede type video-installatie dat Morse onderscheidt, zijn gesloten videocircuits die spelen met de aanwezigheid van en de interactie met toeschouwers. In deze vorm van installatiekunst wordt een 'live' camera toegepast om beelden en geluiden van de toeschouwers in de installatieruimte vast te leggen. Vervolgens worden deze beelden weergegeven op één of meerdere monitoren in dezelfde ruimte.⁸

Dit onderzoek interpreteert de 'live' video-installatie als een directe interactie (met mogelijk een minimale vertraging) met de toeschouwer en dus een reflectie van het heden. Dit type video-installatie is dus interactief, omdat het gedrag van de toeschouwer een direct en waarneembaar effect heeft op de inhoud van de gepresenteerde video. Aan de hand van Morse kunnen er twee soorten video-installaties onderscheiden worden. De eerste soort betreft video-installaties die vooraf opgenomen beeldmateriaal tentoonstellen. De tweede soort betreft interactieve video-installaties. Het getoonde beeldmateriaal is dan een livestream gefilmd door camera's met gesloten videocircuits, die aanwezig zijn in de installatieruimte. De toeschouwer kan 'live' impact maken op de inhoud van de video-installatie, omdat het handelen van de toeschouwer gereflecteerd wordt in het beeldmateriaal. De door Morse beschreven video-installaties met gesloten videocircuits zijn niet de enige vorm van interactieve video-installatiekunst. Er zijn ook interactieve video-installaties waarin het getoonde beeldmateriaal de toeschouwer niet herkenbaar laat zien, maar waarbij het handelen van de toeschouwer wel invloed heeft op het getoonde beeldmateriaal. De video-installatie kan bijvoorbeeld een abstracte video tonen waarin een causaal verband zit tussen veranderingen in fysieke bewegingen van de toeschouwer. Het ontbreken bij Morse van concrete voorbeelden en een analyse van de diverse ervaringen die bezoekers ondergaan bij deze twee soorten video-installaties, vormt een tekortkoming in Morse's publicatie. Dit is problematisch omdat het analyseren van de ervaring van de toeschouwer een waardevolle

⁷ Ibid.

⁸ Ibid.

benadering is om een kunstvorm te onderzoeken. Bovendien is het bij installatiekunst specifiek het creëren van een ervaring, zoals onderdompeling, bij de toeschouwer een van de hoofddoelen en daarom des te relevanter.⁹

Een van de eerste uitgebreide kunsthistorische publicaties over installatiekunst is *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art* (2001) van Julie H. Reiss. In dit boek onderzoekt Reiss de historische ontwikkelingen vanaf 1960 die leidden tot de kunstvorm installatie.¹⁰ Ze beargumenteert dat installaties voortkomen uit environments en “situations” (oftewel minimalistische kunst. Reiss veronderstelt dat de betekenis van de installatie wordt gevormd door de participatie van de toeschouwer. In andere woorden, de interactie tussen de toeschouwer en de installatie is de essentie van de kunstvorm.¹¹ Ze stelt dat er vier relevante bronnen zijn die gebruikt kunnen worden door kunsthistorici voor de analyse van installatiekunst waarbij ze zelf geen toeschouwer geweest zijn. Deze bronnen zijn geschreven teksten van critici, geschreven teksten van of interviews met de kunstenaar of curator, foto’s van de installatie en de locatie waarin de installatie heeft gestaan.¹² De door Reiss voorgestelde bronnen vormen het startpunt voor de methodologie die gehanteerd wordt in het onderzoek van deze scriptie.

In 2005 schreef kunsthistorica Claire Bishop het boek *Installation Art: A Critical History*, waarin zij beargumenteert dat de ervaring van de toeschouwer een belangrijk aspect en tevens de intentie van installatiekunst is.¹³ In *Installation Art* schrijft Bishop zowel een geschiedenis als een volledig kritisch onderzoek van installatiekunst. Bishop onderzoekt casussen vanaf de opkomst van de kunstvorm in de jaren zestig tot en met de begin jaren 2000. Aan de hand van casussen van verschillende installaties demonstreert Bishop dat er vier verschillende soorten installatiekunst zijn met elk hun eigen ontwikkelingsgeschiedenis en ervaring die ze teweegbrengen bij de toeschouwer. In het kort zijn dit de vier ervaringen die volgens Bishop verwekt kunnen worden door installatiekunst. De eerste ervaring is een van psychologische absorptie en lichamelijke onderdompeling.¹⁴ De tweede is de ervaring van een vergroot waarnemingsvermogen bij de toeschouwer. De derde ervaring is volgens Bishop een verkleint waarnemingsvermogen.¹⁵ De vierde, is de ervaring van een gemeenschap bij de

⁹ Claire Bishop, *Installation Art: A Critical History* (Londen: Tate Publishing, 2005), 133.

¹⁰ Reiss, *From Margin*, XI.

¹¹ *Ibid.*, XIII.

¹² *Ibid.*, XVI, XIX.

¹³ Bishop, *Installation Art*, 6.

¹⁴ *Ibid.*, 47, 82.

¹⁵ *Ibid.*, 101.

toeschouwers.¹⁶ Dit zal verder toegelicht worden in hoofdstuk 1. Bishops boek vormt een waardevol startpunt voor de analyse van ruimtelijke ervaringen, maar deze scriptie beargumenteert dat er meer dan vier ervaringen mogelijk zijn. Daarnaast benoemt Bishop deze ervaringen wel, maar grotendeels zonder specifieke ruimtelijke eigenschappen van de installatie te duiden die dit veroorzaakt hebben. Dit maakt het lastiger om het toepasbaar te maken ter analyse van andere installaties. Bovendien zijn er bij specifiek video-installatie ook nog andere factoren die waardevol zijn om dieper te onderzoeken.

Bishop bekritiseert in *Installation Art* ook de inzichten van Reiss. Ze beschrijft dat Reiss in haar boek weinig aandacht schenkt aan de participatie van de toeschouwer, terwijl Reiss juist stelt dat de participatie belangrijk is. Volgens Bishop is het als kunsthistoricus moeilijk om een installatiekunstwerk goed en compleet te analyseren indien de onderzoeker in kwestie het kunstwerk niet zelf ervaren heeft en er dus ook niet in geparticipeerd heeft.¹⁷ Het is opmerkelijk dat Bishop in haar boek bij deze constatering blijft. Ze biedt geen suggesties voor een alternatieve methode die kunsthistorici kunnen gebruiken indien ze de installatie die ze beogen te onderzoeken niet fysiek kunnen bezoeken. In het boek *From Margin to Center* biedt Reiss wel een mogelijke oplossing voor dit probleem. Zoals eerder beschreven is dit volgens haar het gebruik van vier verschillende bronnen. Het is opmerkelijk dat Bishop de indruk wekt dat Reiss geen alternatief voorstelt, terwijl dit wel het geval is.

Verder zijn verschillende elementen die sterk verwant zijn met ruimtelijke ervaring al onderzocht in eerdere publicaties, zoals in *Screens: Viewing Media Installation Art* uit 2010. *Screens* is een interdisciplinair boek dat kennis toepast van kunstgeschiedenis en film- en mediastudies. In dit boek onderzoekt kunsthistorica Mondloch video-installatiekunst met schermen aan de hand van *spectatorship*. Dit zijn theorieën over de waarneming van toeschouwers en de manieren waarop deze ‘gekleurd’ is door hun achtergrond.¹⁸ Mondloch beargumenteert dat bij het beschouwen van het kunstwerk het niet alleen gaat om wat je ziet maar ook hoe je het ziet. Met de *spectatorship* theorieën beargumenteert ze dat artistieke creaties actief bepaalde manieren van kijken produceren.¹⁹ Hierbij gaat ze in op de culturele, individuele en sociale context waarin het kijken plaatsvindt.²⁰ Ze onderzoekt video-installaties vanaf de jaren 60 tot de millenniumwisseling. De concepten die Mondloch introduceert zijn nog niet voldoende uitgewerkt en hebben te weinig aanknopingspunten om in deze scriptie

¹⁶ Ibid., 201.

¹⁷ Ibid., 6.

¹⁸ Mondloch, *Screens*, XIV.

¹⁹ Ibid, XIII.

²⁰ Ibid., XIV.

methodologisch toe te passen. Er wordt dus niet ingegaan op *spectatorship*, maar wel op de interactie van toeschouwers met video-installaties en de ruimtelijke ervaring die onder andere hierdoor wordt verwekt. Deze scriptie richt zich op een verscheidenheid aan theorieën die niet door Mondloch worden toegepast. Daarnaast gaat dit onderzoek in op een andere periode. Er worden namelijk video-installaties vanaf de millenniumwisseling tot en met heden onderzocht.

Een bijdrage van deze scriptie is het geven van kritische evaluaties en het aanduiden van verbanden bij eerdere publicaties die ingaan op aspecten van ruimte en ervaring. De eerdere publicaties over installatiekunst geven nog geen aandacht aan de interactie van de toeschouwer met de installatie. Dit is wel belangrijk omdat de wisselwerking tussen de toeschouwer en de installatie een invloed heeft op de ervaring van de toeschouwer. Daarnaast worden er in dit onderzoek verschillende theorieën toegepast, die elk een aspect van ruimtelijke ervaring en interactie belichten. De combinatie van theorieën kan tot nieuwe inzichten leiden bij de analyse van video-installaties. Verder richten de kunsthistorische publicaties zich, voornamelijk op installaties in het algemeen in plaats van specifiek video-installaties. Morse onderzoekt wel video-installaties, maar haar boek is gebaseerd op theorieën vanuit film- en videostudies. In dit onderzoek staan video-installaties vanaf de jaren 2000 tot heden centraal, een periode die in de literatuur over video-installaties tot dusver onderbelicht is gebleven.

In 2008 heeft George Fifiel in *Act/react: interactive installation art* (2008) juist geschreven dat rond de millenniumwisseling zich een belangrijke ontwikkeling in interactieve installatiekunst heeft voorgedaan. Vanaf circa het jaar 2000 werd het volgens Fifiel mogelijk om installatiekunst te maken waarin de toeschouwer met het hele lichaam kan interacteren. Dit is volgens hem mogelijk gemaakt door de technologische ontwikkelingen. Het lichaam wordt dus de 'interface'.²¹ Een interface is een middel waarmee een gebruiker met een technologisch apparaat communiceert. Een bekend voorbeeld van een interface is de muis van een computer. Je beweegt de muis om de cursor op het scherm te bewegen en acties uit te voeren door te klikken. Voor de millenniumwisseling was een interface altijd een fysiek object waarmee een gebruiker door middel van manuele handelingen een effect kon bewerkstelligen op het desbetreffende medium. Denk hierbij aan het gebruiken van een toetsenbord of controller voor de interactie met de installatie. Bij dit soort interfaces kan maar één

²¹ George Fifiel, Joseph Ketner en Judith Donath, *Act React: interactive installation art*, (Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2008), 29.

individuele toeschouwer de interactie uitvoeren. Kenmerkend voor deze interfaces is dat ze bedoeld en ontwikkeld zijn om een interactie te hebben met een enkel individu en niet meerdere tegelijkertijd. Fifield stelt dat als het lichaam de interface is meerdere toeschouwers tegelijk kunnen interacteren met de installatie.²² Er kunnen meerdere lichamen tegelijk bewegen in de installatieruimte en dit maakt het voor meerdere toeschouwers mogelijk om te interacteren met de installatie.

Alhoewel het fenomeen interactiviteit bij Fifield op de bovengenoemde wijze aan de orde komt, wordt er in de rest van de publicaties die genoemd zijn in de historiografie niet ingegaan op interactie. Dit is echter een essentieel onderdeel in de vorming van de ervaring van de toeschouwer. In de scriptie wordt uiteengezet hoe de interactie tussen de toeschouwer en de video-installatie zich voor kan doen. De interactie kan bijvoorbeeld geïnitieerd worden door het gedrag van de toeschouwer, maar de video-installatie kan ook een interactie in gang zetten. Er zijn video-installaties waarbij toeschouwers voornamelijk een actieve rol lijken te hebben, maar er zijn ook video-installaties waarbij deze meer passief van aard is. De potentiële dynamieken van de interactie tussen de toeschouwer en de video-installatie worden later in deze scriptie uitgediept. Het analyseren van de interactie is waardevol, omdat de interactie invloed heeft op de ruimtelijke ervaring van de toeschouwer. Het onderzoeken van hoe verschillende ruimtelijke eigenschappen en interacties invloed hebben op de ervaringen bij de toeschouwers kan relevant zijn voor vergelijkbare onderzoeken die deze bevindingen kunnen toepassen op andere video-installaties. Daarbij kunnen zij voortbouwen op de theorieën, concepten en conclusies uit dit onderzoek. De hoofdvraag van deze scriptie luidt: Op welke manieren komen ruimtelijke ervaring en interactie tot uiting bij video-installatiekunst van 2000 tot nu?

Om te beginnen met het beantwoorden van deze vraag zal deze scriptie een diepgaande analyse geven van vier casussen binnen hedendaagse video-installatiekunst. De intentie van deze scriptie is niet om een compleet en finaal antwoord te geven op deze hoofdvraag. Ten eerste zijn ruimtelijke ervaring en interactie complexe en brede begrippen. Ten tweede is de tijdsperiode van de hoofdvraag zodanig groot dat het vrijwel onmogelijk is om alle video-installaties in deze periode op een grondige wijze te kunnen analyseren. Alhoewel de casussen die behandeld zullen worden zorgvuldig worden onderzocht, is het aantal beperkt en niet volledig representatief voor video-installatiekunst uit deze periode. Het is belangrijk om te benadrukken dat deze scriptie als doel heeft om een startschot te geven aan onderzoek

²² Ibid., 31.

naar een onderwerp, dat in de gekozen periode tot nu toe nog onderbelicht is gebleven. Er zijn twee redenen waarom er specifiek gekozen is voor de periode van 2000 tot heden. Allereerst is er uit de historiografie gebleken dat er relatief weinig onderzoek is gedaan naar video-installaties vanaf de millenniumwisseling. De tweede reden is dat sommige installaties voor langere tijd meermaals opnieuw en op verschillende locaties worden geëxposeerd, zoals bij de casussen het geval is.

Het aantal installatiekunstwerken dat aan de orde komt, beperkt zich niet tot de vier casussen. Er worden ook video-installaties aangekaart die gelijkenissen hebben met de casussen. Het aandragen van meer voorbeelden kan de veelzijdigheid en de nuance verschillen in video-installatiekunst illustreren. Alhoewel de voorbeelden van toegevoegde waarde zijn, zullen ze niet uitgebreid behandeld worden. Al de aan bod komende video-installaties beslaan grotendeels het tijdspectrum van 2000 tot heden. Er is bewust voor gekozen om in de hoofdvraag geen specificaties te noemen wat betreft cultuur, land of continent. Hoewel er bij sommige kunstvormen duidelijke en significante verschillen kunnen zitten tussen kunstenaars uit verschillende landen en culturen, wordt geacht dat dit niet het geval is in de context van installatiekunst. Uit de geraadpleegde literatuur is niet naar voren gekomen dat de vorm en intentie van installatiekunst sterk verschilt tussen landen.

Daarnaast wordt het geografisch of cultureel inperken van de hoofdvraag ook niet relevant geacht in de context van de onderzochte fenomenen ruimtelijke ervaring en interactie, omdat aangenomen wordt dat dit redelijk onafhankelijk is van de geopolitieke en culturele achtergrond van toeschouwers. Er wordt niet uitgesloten dat er culturele verschillen kunnen zitten in esthetische voorkeuren en mogelijke gedragsvoorkeuren, maar om dit te onderzoeken zou een op zichzelf staand onderzoek nodig zijn. Eventueel had gekozen kunnen worden om het onderzoek expliciet te beperken tot ‘Westerse’ kunst, aangezien de kunstenaars van een paar casussen een Westerse achtergrond hebben. Het Westen is echter een zeer groot gebied dat meerdere continenten en een veelvoud aan culturen beslaat. Er is ook geen aanleiding gevonden om het onderzoek op een specifiek land of een specifieke cultuur te richten. Bovendien is er door de globalisering in de kunstwereld minder artistieke ‘segregatie’ dan in het verleden. Een aantoonbaar voorbeeld zijn wereldtentoonstellingen, waarin kunstenaars uit elk continent gerepresenteerd worden. De casussen die zijn gekozen, zijn elk op meerdere locaties tentoongesteld en allemaal in verschillende jaren. De theorieën, concepten en conclusies uit deze scriptie zijn toepasbaar op video-installatiekunst in een mondiale context.

Theoretisch en methodologisch kader

Dit onderzoek brengt een verscheidenheid van theorieën tezamen voor de analyse van meerdere aspecten die betrekking hebben op ruimtelijke ervaringen. Deze theorieën en concepten zijn te complex om enkel summier in de inleiding te beschrijven en komen daarom uitgebreider aan bod in hoofdstuk 1. In het kort zal ik hier wel de belangrijkste theorieën en concepten noemen. De publicatie van de Franse socioloog Henri Lefebvre genaamd *The Production of Space* uit 1974, vormt een belangrijk startpunt voor de verkenning van het concept van ruimte.²³ Lefebvre benadrukt dat een ruimte niet slechts een ‘leeg’ begrip is, maar dat deze gevormd wordt door menselijke activiteiten en relaties.²⁴ Kunsthistorica Tatja Scholte beargumenteert dat ondanks that Lefebvre’s ruimtelijke theorie decennia geleden is ontwikkeld, deze nog steeds valide en relevant is voor het onderzoeken van installatiekunst en musea.²⁵ Zij verbindt Lefebvre’s theorieën met de kunsthistorische discipline en daarom zal er ook aandacht gaan naar haar interpretatie van de theorieën.

Verder worden in deze scriptie theorieën over de ervaringen van toeschouwers in installatiekunst onderzocht. Hierbij worden de theorieën van Bishop over diverse ervaringen in installatiekunst geanalyseerd. Daarnaast wordt het boek *Immersion in the Visual Arts and Media* (2016) van Fabienne Liptay, hoogleraar filmwetenschap, en Burcu Dogramaci, hoogleraar kunstgeschiedenis geraadpleegd. Ze gaan onder andere in op de ervaring van immersie, oftewel onderdompeling. Ook worden er in deze scriptie theorieën toegepast over *environmentality* uit het boek *Atmospheres of projection: environmentality in art and screen media* geschreven door hoogleraar visuele media en *environmental studies* Giuliana Bruno uit 2022. Een van de processen die Bruno onderzoekt is die van *screening*. Dit is het effect dat projecties of meerdere schermen kunnen hebben op de vlakke geometrieën van muren.²⁶ Daarnaast beschrijft Bruno ook hoe de schaal van levende vormen in deze projecties en video’s gemanipuleerd kan worden en hoe deze vervormingen ruimtelijke desoriëntatie in een setting kunnen creëren.²⁷ *Screening* en de manipulatie van schaal zijn benaderingen waarop het *environment* van kunst getransformeerd wordt. Dit is van belang voor dit onderzoek,

²³ In dit onderzoek wordt er gebruik gemaakt van de Engelse vertaling van *The Production of Space*, vertaald door Donald Nicholson-Smith.

²⁴ Henri Lefebvre, *The Production of Space*, vertaling Donald Nicholson-Smith (Oxford: Blackwell, 1991), 190, 191.

²⁵ Tatja Scholte, *The Perpetuation of Site-Specific Installation Artworks in Museums: Staging Contemporary Art* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021), 87.

²⁶ Giuliana Bruno, *Atmospheres of projection: environmentality in art and screen media* (Chicago: The University of Chicago Press, 2022), 159.

²⁷ *Ibid.*, 161

omdat als de omgeving van de video-installatie getransformeerd wordt, dit directe invloed kan hebben op de ruimtelijke ervaring van de toeschouwer. Tot slot wordt er ingegaan op het fenomeen interactie. Een theorie over interactie uit *Aesthetics of Interaction in Digital Art* (2013) van kunsthistorica Katja Kwastek wordt behandeld. Daarnaast wordt er aandacht besteed aan verschillende theorieën van Fifield. Een theorie van Fifield is hiervoor al gedeeltelijk besproken. In deze theorie wordt gesteld dat in de hedendaagse interactieve video-installaties het lichaam van de toeschouwer als interface fungeert. Meerdere toeschouwers kunnen tegelijkertijd hun lichaam gebruiken als interface en hierdoor kan er volgens Fifield een samenwerking ontstaan.²⁸

Zoals al eerder is genoemd, stelt Bishop dat de participatie en dus zelf fysiek aanwezig zijn bij een installatie belangrijk is om deze het beste te kunnen ervaren, te begrijpen en te onderzoeken.²⁹ Dit kan zorgen voor een drempel in het uitvoeren van onderzoek omdat het niet van een afstand of na afloop van de tentoonstelling uitgevoerd zou kunnen worden. De methode die Reiss beschrijft biedt echter een begin van een oplossing voor deze problematiek. De methodologie bij het analyseren van de installaties is gebaseerd op de voorgestelde methode van Reiss in het boek *From Margin to Center* voor kunsthistorici die zelf niet aanwezig zijn geweest bij installaties.

Ze stelt dat er vier relevante bronnen zijn die gebruikt kunnen worden door kunsthistorici voor de analyse van installatiekunst waar ze zelf geen toeschouwer geweest zijn. De eerste bron zijn critici, want zij beschrijven de installaties en fungeren als verslaggevers van het kunstwerk die zij met hun eigen zintuigen hebben kunnen ervaren. De tweede bron zijn volgens Reiss bepaalde individuen die belangrijk zijn geweest bij de ontwikkeling van de installatie. Dit kunnen bijvoorbeeld teksten of interviews zijn van kunstenaars of curatoren. Een andere belangrijke bron zijn foto's van de installatie. Volgens Reiss kunnen deze foto's echter niet gezien worden als een volstaande reproductie van de installatie. De vierde bron zijn volgens Reiss de locatie en haar geschiedenis en karakteristieken.³⁰ Hoewel ze de locatie een belangrijk aspect vindt om te onderzoeken, ligt er in deze scriptie geen focus op. Dit komt omdat de video-installaties die als casussen gekozen zijn geen *site-specific* installaties zijn.³¹ Bij de creatie van een *site-specific* installatie heeft de

²⁸ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, 29-31.

²⁹ Bishop, *Installation Art*, 6.

³⁰ Reiss, *From Margin*, XVI.

³¹ Alle video-installaties die gekozen zijn als casussen zijn op verschillende locaties tentoongesteld geweest. *Worry Will Vanish Horizon* bij Hauser & Wirth (2014) en *The Museum of Fine Arts, Houston* (2023). *The*

kunstenaar een specifieke locatie in gedachten waar de installatie gaat komen en dit vormt de installatie op een unieke manier. De *site-specific* installatie heeft hierdoor een intrinsieke relatie met de locatie. De locatie is namelijk essentieel voor het karakter en de betekenis van het kunstwerk.³²

Verder voegt deze scriptie aan de methodologie van Reiss toe dat het bij het analyseren van een video-installatie kunstwerk ook belangrijk is om een video als bron te gebruiken. Alhoewel het fysiek aanwezig zijn bij de video-installatie de meest ideale manier is om het te ervaren, kan het bekijken van de video's wel gedeeltelijk de initiële ervaringen van de video-installatie opwekken. In dit onderzoek worden er visuele analyses en interpretaties gegeven van de kunstwerken. Door gebruik te maken van verschillende bronnen wordt er een zo volledig mogelijk beeld gecreëerd van de video-installaties. Kortom de bronnen die toegepast worden voor de analyse zijn: geschreven teksten van critici, geschreven teksten van of interviews met de kunstenaar of curator, foto's van de installatie en de video's zelf. Verder worden er ook andere secundaire publicaties toegepast waar mogelijk, zoals tentoonstellingscatalogi. Hierdoor wordt een benadering gehanteerd waarbij zowel primaire als secundaire bronnen worden gebruikt.

Structuur

De hoofdvraag wordt beantwoord aan de hand van drie deelvragen, die worden behandeld in hoofdstukken. Hoofdstuk 1 beantwoordt de deelvraag: Welke theoretische concepten over ruimtelijke ervaring en interactie, in de context van installatiekunst, zijn er tot dusver onderzocht vanaf het einde van de 20ste eeuw en gedurende de 21ste eeuw? Eerst wordt er in bredere zin onderzoek gedaan naar discourses, concepten en theorieën binnen de literatuur over ruimtelijke ervaring, interactie en aspecten hiervan binnen installatiekunst. In de daaropvolgende hoofdstukken is er gekozen voor een verdeling van het onderzoek binnen twee verschillende soorten video-installatiekunst. Deze keuze is gebaseerd op de eerdergenoemde publicatie *Virtualities* waarin Morse een onderscheid maakt binnen video-installatiekunst. Aan de hand van Morse suggereert deze scriptie dat er twee type video-installaties zijn: vooraf opgenomen video-installaties en interactieve video-installaties.

Hoofdstuk 2 beantwoordt de deelvraag: Op welke wijze komen ruimtelijke ervaring en

Enclave bij de Biënnale van Venetië (2013), foam (2014), Louisiana Museum of Modern Art (2015). *Zoom Pavilion* onder andere bij Museo Universitario Arte Contemporaneo (2015), Art Basel Unlimited (2016), Powerhouse Museum (2023). *Untitled 5* onder andere bij Marlborough Gallery, New York (2004), Contemporary Art Centre of Virginia (2009), Amon Carter Museum of American Art (2019).

³² Scholte, *The Perpetuation*, 19.

interactie tot uiting bij vooraf opgenomen video-installaties van 2000 tot nu? De deelvraag wordt onderzocht aan de hand van twee video-installaties, die dienen als casussen voor andere vooraf opgenomen video-installaties vanaf 2000 tot heden. De eerste casus is *Worry Will Vanish Horizon* (2014, 2023) van Pipilotti Rist en de tweede casus is *The Enclave* (2013-2015) van Richard Mosse.

In hoofdstuk 3 wordt de volgende deelvraag onderzocht: Op welke wijze komen ruimtelijke ervaring en interactie tot uiting bij interactieve video-installaties van 2000 tot nu? Een van de casussen is *Zoom Pavilion* (2015-2023) van de Rafael Lozano-Hemmer. De andere casus is *Untitled 5* (2004-2019) gemaakt door Camille Utterback. Voor iedere casus wordt verantwoording gegeven voor de keuze in het desbetreffende hoofdstuk. Het doel van het behandelen van meerdere casussen en het aanhalen van andere voorbeelden, is om meerdere inzichten naast elkaar te kunnen leggen. Dit helpt bij het bereiken van genuanceerd antwoorden te kunnen geven op de hoofdvraag en deelvragen. Dit helpt bij het bereiken van genuanceerd antwoorden op de hoofd- en deelvragen.

Hoofdstuk 1: Debatten over ruimte, ervaring en interactie in installatiekunst

Dit hoofdstuk beantwoordt de deelvraag: welke theoretische concepten over ruimtelijke ervaring en interactie, in de context van installatiekunst, zijn er tot dusver onderzocht vanaf het einde van de 20ste eeuw en gedurende de 21ste eeuw? Er wordt een overzicht en kritische analyse gegeven van theoretische concepten over ruimtelijke ervaring en interactie binnen installatiekunst. Hierbij worden debatten over de verschillende perspectieven op en interpretaties van deze concepten betrokken. Eerst wordt de focus gelegd op theoretische concepten met betrekking tot ruimte. Vervolgens wordt er ingegaan op publicaties waarin beschreven wordt welke ervaringen een toeschouwer kan ondergaan in installatiekunst. Daarna wordt er ingegaan op interactie en interactieve installatiekunst. Tot slot wordt er aandacht besteed aan de specifieke ruimtelijke eigenschappen van een installatie die effect kunnen hebben op de ervaring van de toeschouwer. Het doel van dit hoofdstuk is om een theoretisch raamwerk te creëren die verschillende inzichten kan bieden in de analyse van de casussen in de aankomende hoofdstukken.

1.1 Vormen van ruimtes

The Production of Space (1974), van de Franse socioloog Henri Lefebvre, vormt een belangrijk startpunt voor de verkenning van het concept van ruimte.³³ Lefebvre benadrukt dat een ruimte niet slechts een 'leeg' begrip is, maar dat deze gevormd wordt door menselijke activiteiten en relaties.³⁴ Volgens Lefebvre kunnen ideologieën en waardesystemen 'een stempel drukken' op de ruimte. Dit beïnvloedt de manier waarop mensen met de ruimte interacteren en hoe ze het ervaren. In die zin 'vormen' ideologieën en waardesystemen de ruimte op een non-materialistische wijze.³⁵ Hij beschrijft de "productie", oftewel de creatie van ruimte als een interactie tussen de fysieke omgeving, menselijke handelingen en de symbolische betekenis van de ruimte.³⁶ Lefebvre verdeelde het netwerk van ruimtelijke functies in de volgende drie ruimtelijke domeinen. Het eerste ruimtelijke domein is de *spatial*

³³ In dit onderzoek wordt er gebruik gemaakt van de Engelse vertaling van *The Production of Space*, vertaald door Donald Nicholson-Smith.

³⁴ Lefebvre, *The Production*, 190, 191.

³⁵ *Ibid.*, 210.

³⁶ *Ibid.*, 175.

practice, oftewel de ‘bedachte ruimte’. Ten tweede spreekt Lefebvre over *representation of space*. Dit ruimtelijke domein beslaat de ‘waarneming’ van de ruimte. Het derde ruimtelijke domein dat aangedragen wordt is, *representational space*, dat het best geïnterpreteerd kan worden als de ‘geleefde ruimte’.³⁷ Qua terminologie liggen de laatste twee domeinen opmerkelijk dicht bij elkaar, maar de betekenis is verschillend.

Kunsthistorica Tatja Scholte beargumenteert in haar boek *The Perpetuation of Site-Specific Installation Artworks in Museums: Staging Contemporary Art* (2021) dat, ondanks dat Lefebvre’s ruimtelijke theorie decennia geleden is ontwikkeld, deze nog steeds valide en relevant is voor het onderzoeken van installatiekunst in musea.³⁸ Scholte creëert een conceptueel model voor de analyse van *site-specific* installaties en baseert haar model op de theorieën over ruimte van Lefebvre. Zij behandelt de hierboven genoemde drie vormen van ruimte die Lefebvre onderscheidt. De bedachte ruimte definieert zij als de ‘fysieke ruimte’. De waargenomen ruimte beschrijft ze als de ‘sociale ruimte’. Verder noemt ze de geleefde ruimte een ‘symbolische ruimte’.³⁹ Het is onduidelijk waarom ze overgaat in deze terminologie, terwijl ze ook de eerdergenoemde termen van Lefebvre gebruikt. Bovendien lijkt ze dezelfde betekenis aan deze concepten toe te kennen. Scholte’s publicatie is waardevol, omdat ze de sociologische theorieën over ruimte verbindt met installatiekunst. Hoewel ze zich specifiek richt op de analyse naar *site-specific* installaties, zijn haar inzichten deels relevant voor installatiekunst in het algemeen.

Volgens Scholte is de ‘fysieke ruimte’ dus de bedachte ruimte. Deze kan volgens haar bij installatiekunst in de praktijk geuit worden in de vorm van schetsen, technische tekeningen, plattegronden of andere representaties van de ruimte. Ze stelt dat bij de ‘fysieke ruimte’ ook de intenties van de kunstenaar behoren met betrekking tot de ruimtelijke opstelling van een installatie.⁴⁰ De ‘sociale ruimte’ is volgens Scholte de waargenomen ruimte. Deze omvat volgens haar zowel de bewuste als onbewuste handelingen die individuen of sociale groepen binnen een specifieke ruimte uitvoeren.⁴¹ Scholte verwijst naar twee factoren van de waargenomen ruimte, die Lefebvre heeft aangedragen. De eerste factor die een rol speelt in de activiteit van mensen binnen de waargenomen ruimte is de sensorische perceptie. De sensorische perceptie beïnvloedt namelijk hoe mensen zich fysiek verhouden tot de ruimte en hoe ze zich hierin voortbewegen. De tweede factor die van invloed is het wel of

³⁷ Ibid., 38, 39.

³⁸ Scholte, *The Perpetuation*, 87.

³⁹ Ibid., 81.

⁴⁰ Ibid., 81, 82.

⁴¹ Ibid., 81.

niet aanwezig zijn van meerdere personen in een ruimte. Wanneer een groep personen deelneemt aan dezelfde handeling binnen een ruimte, kan er sociale cohesie ontstaan.⁴² Scholte analyseert bij de installatie *Célula Nave* (2004), gemaakt door de kunstenaar Ernesto Neto, het volgende: “Applied to *Célula Nave*, the production of social space starts when visitors stroll around or jump on the mattress. By using their own bodies and senses, they become coproducers of the social space and bring variation into the spatial design of the artwork.”⁴³ Scholte stelt dus dat de toeschouwers met hun lichamen en zintuigen deels de waargenomen ruimte produceren.⁴⁴

Terugkomend op de eerste factor waarnaar Scholte verwijst, kan gesteld worden dat de sensorische perceptie in een installatie kan leiden tot zowel bewuste als onbewuste handelingen van de toeschouwer. Een manier waarop deze sensorische perceptie mogelijk geprikkeld kan worden is de inrichting van een video-installatie. Een video-installatie kan bijvoorbeeld meubels voor de projectie of het scherm plaatsen die de toeschouwer onbewust of bewust handelingen laat uitvoeren in een installatie. In het eerdergenoemde citaat van Scholte beschrijft ze dat er een matras in de installatieruimte van *Célula Nave* ligt.⁴⁵ In deze scriptie worden de theorievormingen van Lefebvre en Scholte toegepast op de huidige casus. Het matras heeft invloed op de sensorische perceptie van de toeschouwer. Dit stimuleert hun als volgt om handelingen uit te voeren in de ruimte, namelijk te springen op het matras of eromheen te lopen. Er kunnen meerdere toeschouwers tegelijkertijd aanwezig zijn in de installatieruimte en het is ook mogelijk om tegelijkertijd dezelfde handelingen uit te voeren. Terugkomend op de tweede factor van de waargenomen ruimte, kan er zo dus sociale cohesie ontstaan tussen de toeschouwers. Scholte gaat hier verder niet op in en geeft geen voorbeelden van installaties waarbij er sociale cohesie ontstaan is onder de toeschouwers. Desalniettemin zou het mogelijk kunnen zijn dat de ontstane sociale cohesie invloed kan hebben op de ervaring die de toeschouwers hebben. Het zou bijvoorbeeld kunnen zijn dat wanneer er sociale cohesie ontstaat, de toeschouwers een ervaring van samenhang ondergaan.

De ‘symbolische ruimte’ is volgens Scholte de geleefde ruimte. Dit is een ruimte die sociaal-culturele waarden vertegenwoordigt.⁴⁶ Scholte geeft aan dat in de museale praktijk verschillende ruimtes ook verschillende symbolische ‘waarden’ kunnen hebben, zoals plezier,

⁴² Ibid., 83, 84.

⁴³ Ibid., 125.

⁴⁴ Ibid.

⁴⁵ Ibid.

⁴⁶ Ibid., 81.

reflectie, educatie.⁴⁷ Zo straalt volgens haar een tentoonstellingszaal voornamelijk de waarden van educatie en wellicht reflectie uit, terwijl het museumcafé eerder gezelligheid projecteert. Scholte beklemtoont dat de symbolische ruimte veranderlijk is, omdat ideologieën en waardesystemen met de tijd veranderen.⁴⁸ Vooral de waargenomen ruimte, zal waardevol zijn om te analyseren in dit onderzoek. De voornaamste reden hiervoor is omdat de waarneming van de installatieruimte de ervaring en de interactie van de toeschouwer vormt. De waargenomen ruimte wordt volgens Scholte geproduceerd door de onbewuste en bewuste interactie van de toeschouwers met het ruimtelijk ontwerp van de installatie.⁴⁹

1.2 Ervaring van de toeschouwer

Bishop constateert dat er vier verschillende geschiedenissen van installatiekunst bestaan die hebben geleid tot vier soorten installaties die elk een verschillende ervaring kan opwekken. De omschrijvingen van de vier type ervaringen zullen indien mogelijk, aangevuld worden met inzichten uit andere publicaties. De eerste ervaring die Bishop beschrijft is die van een droomscène, die gekenmerkt wordt door een psychologische absorptie en een fysieke onderdompeling. Bepaalde installaties proberen volgens Bishop deze ervaringen doelbewust op te wekken. Deze installaties beogen fantasieën, individuele herinneringen of culturele associaties in het hoofd van de kijker te activeren.⁵⁰ De ervaring van onderdompeling staat ook wel bekend onder de term immersie. Hier gaan hoogleraar in filmwetenschap Fabienne Liptay en hoogleraar kunstgeschiedenis Burcu Dogramaci verder op in met hun boek *Immersion in the Visual Arts and Media* uit 2016. Zij definiëren immersie als volgt:

“In the broadest sense, ‘immersion’ describes a sensation that can equally arise while reading a book, watching a film, visiting an exhibition, or playing a computer game, namely, the impression of being placed in or surrounded by the space artificially created by the respective medium. This impression can be summoned by addressing both our perceptual apparatus as well as our imagination...”⁵¹

Uit dit citaat kan er worden opgemaakt dat immersie zich niet beperkt tot de waarneming van de fysieke omgeving, maar dat dit ook een wisselwerking heeft met de fantasie van de

⁴⁷ Ibid., 86.

⁴⁸ Ibid.

⁴⁹ Ibid., 126.

⁵⁰ Bishop, *Installation Art*, 47.

⁵¹ Fabienne Liptay en Burcu Dogramaci, *Immersion in the Visual Arts and Media* (Leiden; Boston: Brill Rodopi, 2016), 11.

desbetreffende persoon. Dit staat in lijn met de visie van Bishop. Door Liptay en Dogramaci wordt er beargumenteerd dat onderdompelende ervaringen sterk afhankelijk zijn van ruimtelijke eigenschappen. Ruimtes met bepaalde ruimtelijke eigenschappen kunnen een diepgaand effect hebben op de toeschouwers. Het kan hen destabiliseren, of in verwarring brengen.⁵² Ook het gebruik van licht kan volgens hen een ruimtelijke eigenschap zijn die invloed heeft op het onderdompelende design.⁵³ Vanuit dit inzicht bekeken, kan er worden vastgesteld dat de ruimtelijke aspecten van video-installaties direct invloed hebben op de ervaring van de toeschouwer. Liptay en Dogramaci gaan niet verder in op welke manier het gebruik van licht onderdompelend zou kunnen zijn. Het zou dus kunnen zijn dat de intensiteit van het licht in een installatie een effect heeft op de mate van ervaren immersie. Hoewel niet besproken zou het mogelijk kunnen zijn dat bij een video-installatie met gedimd licht toeschouwers nog meer ondergedompeld raken in de video, omdat die zich alleen op het beeld kunnen focussen en niet of minder op de ruimte eromheen. De argumentatie van Liptay en Dogramaci blijven in algemeenheden hangen, zonder specifieke voorbeelden te geven.

Terugkomend op Bishop, de tweede ervaring die volgens haar verwekt kan worden door installaties is de ervaring van een vergroot waarnemingsvermogen bij de toeschouwers. Bij deze installaties worden de fysieke grenzen van het lichaam vastgesteld en bevestigd door hun relatie tot de zintuiglijke coördinaten van de gegeven ruimte.⁵⁴ De derde ervaring is daar een tegenhanger van, namelijk het effect van een verkleind waarnemingsvermogen. Dit effect kan volgens Bishop veroorzaakt worden door een donkere ruimte, spiegels die het beeld weerkaatsen en breken, het onderdompelen in een onbegrensd veld van kleuren of door intense audio.⁵⁵ Ten vierde, is er een installatiesoort Bishop een ‘politiek’ model noemt, alleen bedoelt ze hierbij niet politiek in de letterlijke zin. Ze heeft het hier over installaties die communicatie genereren tussen bezoekers die aanwezig zijn in de ruimte. Dit type installatie beschouwt de kijker niet als individu, maar als collectief of gemeenschap. Er wordt dus volgens Bishop bij dit type installatie de ervaring van gemeenschap of gemeenschappelijkheid verwekt.⁵⁶

Deze waarneming van Bishop komt overeen met de eerdergenoemde opvatting van Scholte. Aan de hand van de theorie van Lefebvre beschrijft ze hoe bij de waargenomen ruimte sociale cohesie tussen een groep toeschouwers kan ontstaan bij het bezoeken van een

⁵² Ibid., 10, 102-104.

⁵³ Ibid.

⁵⁴ Bishop, *Installation Art*, 82

⁵⁵ Ibid., 101.

⁵⁶ Ibid., 102.

installatie. Alhoewel de ervaring van sociale cohesie en gemeenschap verschillende termen zijn, komen ze in essentie op hetzelfde neer. In het artikel “Politics of Installation” uit 2009 gaat kunstcriticus Boris Groys dieper in op de ervaring van gemeenschap die kan ontstaan bij het bezoeken van installatiekunst. Hoofdzakelijk wordt er door hem aandacht besteed aan de mogelijke oorzaak hiervan. Groys beargumenteert dat er verschillen zijn tussen een standaard tentoonstelling en een artistieke installatie.⁵⁷ Volgens Groys is een tentoonstellingsruimte een verlengstuk van de “neutrale, openbare” ruimte.⁵⁸ Het valt echter te bevragen of er wel zoiets als een neutrale ruimte bestaat. Zo beargumenteert Lefebvre dat er geen ‘lege’ ruimtes zijn. Daarentegen stelt hij dat er ideologieën in ruimtes bestaan en gevormd worden.⁵⁹ Bovendien schreef Brian O’Doherty *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* in 1976. O’Doherty wijst erop dat de tentoonstellingsruimtes neutraal lijken te zijn door de witte muren, maar deze ‘neutraliteit’ is volgens hem slechts een illusie.⁶⁰ In plaats daarvan is volgens O’Doherty de “white cube” een ideologische ruimte, die ontoegankelijk is voor mensen buiten de culturele elite.⁶¹

Een ander kenmerk dat Groys constateert bij een conventionele tentoonstelling is dat het lichaam van de toeschouwer als het ware ‘buiten’ de kunst blijft. De toeschouwer kijkt vanaf een afstand naar de kunstwerken. Daarentegen is de artistieke installatie volgens Groys een ruimte waarin de toeschouwer de kunst binnentreedt. De installatie transformeert de openbare ruimte in een “totaliserende” ruimte van een kunstwerk. Alle objecten in deze setting en de ruimte zelf worden daardoor ook onderdeel van het kunstwerk.⁶² Door het “totaliserende” en verenigde karakter van een installatieruimte bouwt de installatie volgens Groys een ervaring van gemeenschap en verbondenheid op bij de toeschouwers op. Dit is volgens hem een tegenstelling tot een conventionele expositie, waarin de totaliteit van de tentoonstellingsruimte door de bezoekers eigenlijk over het hoofd wordt gezien, evenals hun eigen positie hierin.⁶³

Bij het in acht nemen van de besproken perspectieven van Lefebvre, Scholte, Bishop en Groys is het duidelijk geworden dat er een consensus is over de potentie van een installatie

⁵⁷ Boris Groys, ‘Politics of Installation’, E-flux, geraadpleegd op 29 februari 2024, <https://www.e-flux.com/journal/02/68504/politics-of-installation/>, 1.

⁵⁸ Ibid.

⁵⁹ Lefebvre, *The Production*, 210.

⁶⁰ Brian O’Doherty, *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space* (Santa Monica; San Francisco: The Lapis Press, 1976), 79.

⁶¹ Ibid., 76.

⁶² Groys, ‘Politics of Installation’.

⁶³ Ibid., 4.

om een gemeenschapservaring te creëren. De academische overeenstemming suggereert dat dit plausibel is, maar de auteurs gaan niet of summier in op hoe deze ervaring tot stand kan komen. Hierdoor is de mogelijke ervaring van gemeenschap nog onvoldoende onderzocht, wat vragen oproept zoals: wat zijn de voorwaarden voor een installatie om een gemeenschapservaring te genereren? Dezelfde vraag kun je stellen bij de eerdergenoemde ervaringen van destabilisatie en verwarring, die Liptay en Dogramaci aandragen. Zij geven ook geen voorwaarden of concrete voorbeelden bij deze mogelijke ervaringen. De ervaringen van gemeenschap, destabilisatie en verwarring worden verder onderzocht in de casussen, die besproken worden in de volgende hoofdstukken. Het is opmerkelijk dat Bishop de ervaringen van destabilisatie en verwarring niet geïdentificeerd heeft. Hoewel Bishops constatering van de vier verschillende ervaringen een startpunt is, valt te betwijfelen of deze vier ervaringen het hele pallet van ervaringen beslaan. Zijn er niet meer ervaringen die de toeschouwer in een installatie kan ondergaan?

1.3.1 Interactie

Interactiviteit en interactie zijn termen die veel door elkaar worden gebruikt en waarvan het verschil in de definities misschien niet altijd duidelijk is.⁶⁴ In het boek *Aesthetics of Interaction in Digital Art*, geschreven door Katja Kwastek in 2013, wordt ingegaan op het concept interactiviteit binnen kunst. Volgens Kwastek wordt interactieve kunst vormgegeven door het handelen van de toeschouwer. Ze stelt dat de acties en bewegingen die de toeschouwer uitvoert, leiden tot een fysieke verandering van het kunstwerk.⁶⁵ Kwastek geeft geringe toelichting bij haar definitie van interactiviteit. Haar perspectief wekt de indruk dat ze zich slechts op een specifiek type interactie focust. Ze schenkt bij haar theorievorming over interactiviteit geen aandacht aan mogelijke andere vormen van interactie. Dit is opmerkelijk, want dit wekt de suggestie dat er geen andere vormen van interactie mogelijk zijn.

⁶⁴ Binnen interactie bestaat ook interactiviteit, maar interactiviteit is niet de enige vorm van interactie. Bij interactie wordt verondersteld dat twee of meer entiteiten onderling acties op elkaar uitoefenen en daar mogelijk op reageren. Bij interactie wordt ook verondersteld dat de entiteiten die interacteren onafhankelijk van elkaar zijn. De interactie kan resulteren in een situatie die de entiteiten zonder elkaar niet hadden kunnen bewerkstelligen, maar in essentie zijn de entiteiten wat betreft hun bestaan onafhankelijk van elkaar. Dit is het punt waarop interactie verschilt met een concept van Karen Barad genaamd intra-actie. Bij intra-actie wordt namelijk gesteld dat entiteiten zodanig verbonden zijn met elkaar dat ze niet als onafhankelijk van elkaar kunnen worden beschouwd. De entiteiten ontstaan door hun onderlinge relatie. Karen Barad gaat in op het concept intra-actie in de publicatie *Meeting the Universe halfway: Quantum physics and the entanglement of matter and meaning* (2007).

⁶⁵ Kwastek, *Aesthetics of Interaction*, XVI.

In deze scriptie daarentegen, worden meerdere vormen van interactie belicht. Interactie is een breed en universeel begrip. Er is sprake van interactie wanneer een entiteit proactief een handeling uitvoert in zijn of haar omgeving. In de context van een video-installatie betekent dit dus dat een toeschouwer handelingen verricht in de installatieruimte. Hoewel interactie een nogal voor de hand liggend fenomeen is, kan de aard van de interactie wel variëren. Bij de eerste variant vindt er een interactie plaats zonder reciprociteit. Dat betekent dat de toeschouwer handelingen kan uitvoeren, maar dat dit geen invloed heeft op de fysieke voorstelling van de installatie, noch de inhoud van de videobeelden. Dat interactie ook mogelijk is zonder reciprociteit is in lijn met de visie van Reiss. Ze stelt dat de toeschouwer een integraal onderdeel is van het kunstwerk en onmisbaar is voor de voltooiing ervan.⁶⁶ Ook constateert ze dat het simpelweg rondlopen in een installatieruimte een vorm van interactie is van de toeschouwer in de installatie.

In een tweede geval kan er sprake zijn van reciprociteit, waarbij acties van de toeschouwer leiden tot een 'reactie' van de video-installatie. De toeschouwer heeft dus invloed op de fysieke vormgeving van de video-installatie. Denk hierbij aan een schaduw die beweegt op het doek wanneer een toeschouwer langs het projectievlak loopt. Dit is een effect dat later nog toegelicht wordt. Belangrijk om te noemen is dat deze vorm van interactie alleen tot stand komt indien de toeschouwer dit initieert. De definitie van Kwastek stelt dat bij interactieve kunst de toeschouwer een creërende rol heeft in de vormgeving van het kunstwerk. Dit sluit dus aan bij deze vorm van interactie, maar is een meer absolute vorm van invloed op het kunstwerk ten opzichte van bijvoorbeeld het veroorzaken van een schaduw op het projectievlak. Bij een derde variant van interactie daarentegen, wordt de interactie juist geïnitieerd door de installatie en dit kan resulteren in een reactie van de toeschouwer. Een vierde variant van interactie is de wisselwerking tussen de toeschouwers onderling. Logischerwijs is een voorwaarde hiervan dat er tegelijkertijd twee of meer toeschouwers aanwezig moeten zijn in de installatieruimte. De genoemde vormen van interactie kunnen beschouwd worden als een extensie van het concept interactiviteit. Interactiviteit is een conventioneelere term in de kunsthistorische discipline en heeft meestal betrekking op de tweede of derde variant van interactie. Oftewel, wederzijdse interactie waarbij het initiatief van interactie vanuit de kant van de toeschouwer of vanuit de kant van het installatiekunstwerk kan komen. Er werd tot nu toe echter geen onderscheid gemaakt tussen

⁶⁶ Reiss, *From Margin*, XIII.

deze twee varianten en er werd er dus ook niet geconstateerd dat de acties van verschillende kanten geïnitieerd kunnen worden.

1.3.2 Interactiviteit

In *Act React: Interactive Installation Art* (2008) wordt door Fifield beargumenteerd dat interactiviteit binnen installatiekunst de ervaring van de toeschouwer nog meer onderdompelend maakt. Dit komt omdat de toeschouwer zijn of haar reflectie, bewegingen en relaties met anderen ziet en vormgeeft binnen de ruimtes van de installatie.⁶⁷ Verder verschilt een interactieve installatie volgens Fifield ook met een ‘reguliere’ installatie omdat de kijker deels de controle heeft over zijn of haar eigen ervaring. Daarbij heeft de kunstenaar van de interactieve installatie dus in zekere mate vrijwillig afstand gedaan van de controle. Fifield constateert dat de kunstenaar en toeschouwer bij interactieve installaties samen moeten werken om de esthetische ervaring te creëren. De kunstenaars staan wat controle af, maar zij zetten wel de regels en omgeving op en de toeschouwer moeten zich hierin navigeren om hun ervaring deels zelf te bepalen.⁶⁸

Een ander punt dat Fifield maakt, is dat installaties rond het begin van de 21e eeuw ontworpen waren op een manier dat meerdere toeschouwers tegelijkertijd de installaties konden ervaren. Deze werden mogelijk door de technologische ontwikkelingen tijdens deze periode. Voor de millenniumwisseling was de interface een fysiek object waarmee een individuele toeschouwer kon interacteren met de installatie. Dit kon bijvoorbeeld een controller zijn. Rond 2000 werd, door de innovaties in geavanceerde programmering, de interface van een installatie het lichaam van de toeschouwer. Sindsdien kunnen meerdere toeschouwers tegelijk hun lichaam bewegen in de installatieruimte. De toeschouwers bewegen zich door de ruimte of experimenteren met de manieren waarop hun handelingen invloed hebben op het beeld. Volgens Fifield moedigt dit niet alleen individuele actie aan, maar ook samenwerking en “gezamenlijke verkenning”.⁶⁹ Bij het kritisch analyseren van de eerdere publicaties werd er al genoemd dat meerdere auteurs constateren dat installatiekunst de ervaring van een gemeenschap kan overbrengen. Uit *Act React* blijkt dat een van de manieren waarop deze ervaring opgewekt kan worden is door interactieve installatiekunst waarin het

⁶⁷ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, II.

⁶⁸ *Ibid.*, 8.

⁶⁹ *Ibid.*, 29-31.

lichaam van de toeschouwer de interface is. Dit wordt verder onderzocht aan de hand van de casussen in hoofdstuk 3.

1.4 Ruimtelijke eigenschappen in (video-)installatiekunst

Zoals eerder toegelicht, zijn er volgens Bishop vier typen installaties met elk hun eigen ervaring. Toen werd ook al duidelijk dat Bishop vrijwel nooit ingaat op de manier waarop deze ervaringen verwekt worden. Ze beschrijft vaak niet aan welke voorwaarden een installatie moet voldoen, of welke ruimtelijke factoren aanwezig moeten zijn, om deze ervaringen te induceren. Het eerste type installatie die Bishop aandraagt, kenmerkt zich door een onderdompelende ervaring. Ze gaat hierbij niet direct in op de manier waarop ruimtelijke eigenschappen in verbinding staan met de creatie van de ervaring. Wel geeft ze een voorbeeld waaruit een verbinding geïnterpreteerd kan worden. Ze wijst erop dat *The Man Who Flew into Space from his Apartment* (1985) van kunstenaar Ilya Kabakov onderdompelend is. De reden hiervoor is dat de installatie verwant is aan een theater of filmset. Kabakov verwijst naar zijn installatie als een “total installation”, omdat de toeschouwer een soort scène binnentreedt. Alle elementen in de ruimte hebben een functie, zoals de verlichting, het geluid en de teksten. Al deze onderdelen zijn essentieel in het trekken en behouden van de aandacht van de toeschouwer.⁷⁰ Hieruit kan worden afgeleid dat de inrichting van de ruimte dus een belangrijke factor is in het creëren van een ‘scène’. Aan de hand van Lefebvre kan geconstateerd worden dat de sensorische perceptie van de toeschouwer geactiveerd wordt door de inrichting van een installatie en dit kan zowel bewuste als onbewuste handelingen bij de toeschouwer uitlokken. In 2022 schreef hoogleraar visuele media en *environmental studies* Giuliana Bruno het boek *Atmospheres of projection: environmentality in art and screen media*. Bruno licht toe hoe kunstenaar Hito Steyerl in de installatie *Factory of the Sun* (2015) een scène creëert met strandstoelen, waardoor toeschouwers kunnen ontspannen in een sfeervolle ruimte verlicht door blauw licht. Daardoor raakt de toeschouwer volgens Bruno ondergedompeld in een sfeer die zowel energiek als lui is.⁷¹ Hieruit blijkt wederom dat de inrichting en dus ook de meubels in een installatie een directe impact hebben op de ervaring van de toeschouwer.

Het tweede type installaties veroorzaakt volgens Bishop een verkleint waarnemingsvermogen. Het lijkt erop dat Bishop stelt dat het verkleint

⁷⁰ Bishop, *Installation Art*, 14-16.

⁷¹ Bruno, *Atmospheres of Projection*, 116.

waarnemingsvermogen gelijk staat aan een ervaring. Een verkleint waarnemingsvermogen heeft invloed op de ervaring, maar hoeft niet op zichzelf de ervaring te zijn. Desalniettemin beschrijft Bishop wel de ruimtelijke eigenschappen die volgens haar een rol hebben in de totstandkoming van een kleiner waarnemingsvermogen. Dit kan gegenereerd worden door het ontbreken van verlichting in een ruimte, of door spiegels die een beeld weerkaatsen en breken, of door het onderdompelen van de toeschouwer in een onbegrensd veld van kleuren, of door intense audio.⁷² Hieruit kan worden geconcludeerd dat verlichting, kleur, spiegels en audio ruimtelijke factoren zijn die een effect hebben op de ervaring van toeschouwers in installaties. De overige twee installatiesoorten verwekken volgens Bishop een vergroot waarnemingsvermogen en de ervaring van een gemeenschap. Bij deze soorten installaties geeft Bishop niet precies aan hoe deze ervaringen binnen een installatie teweeggebracht kunnen worden. Dus de ruimtelijke factoren van de installaties die deze ervaringen teweegbrengen blijven onduidelijk.

Bishops boek *Installation Art* gaat over installatiekunst in het algemeen, maar bij het analyseren van specifiek video-installatiekunst is het belangrijk om ook de volgende ruimtelijke eigenschappen in acht te nemen. Een van de processen die Bruno onderzoekt is die van *screening*. Dit is volgens haar het effect dat projecties, of meerdere schermen, kunnen hebben op de vlakke geometrieën van muren en in sommige gevallen zelfs ramen, vloeren en plafonds. De oppervlaktes worden geactiveerd en veranderd door de handeling van *screening*.⁷³ De hele tentoonstellingsruimte maakt deel uit van de presentatie en wordt integraal onderdeel van het kunstwerk. Bruno wijst ook op een bijzondere vorm van screening, wat voorvalt wanneer de toeschouwers zelf ook “gescreend” worden door de projecties. Dit gebeurt wanneer de toeschouwers door de installatieruimte lopen en geraakt worden door de projecties, waardoor hun silhouetten zich vermengen met de beelden die ze zien. Volgens Bruno wordt hierdoor het kijkende subject als het ware deel van het object, doordat de schaduw van toeschouwers te zien is in het beeld.⁷⁴

Daarnaast beschrijft Bruno ook hoe de schaal van levende vormen in deze projecties en video's gemanipuleerd kan worden. Bruno stelt dat hoewel onze persoonlijke schermen ‘krimpen’, de schermen en projecties in installaties uitvergroot zijn om een indrukwekkende ervaring bij de toeschouwer achter te laten.⁷⁵ Met persoonlijke schermen doelt Bruno

⁷² Bishop, *Installation Art*, 82.

⁷³ Bruno, *Atmospheres of Projection*, 159, 160.

⁷⁴ Ibid, 162.

⁷⁵ Ibid., 192.

bijvoorbeeld op smartphones en smartwatches. De manipulatie van schaal kan zowel betrekking hebben op de vergroting of verkleining van de projectie of het scherm als op de inhoud van de video. Deze aspecten gaan vaak gepaard. Door de vergrote schaal in de projecties verandert ook de relatie tussen de ruimte en het lichaam van de toeschouwer.⁷⁶ De vergrote schaal geeft, aldus Bruno, een onderdompelende ervaring aan de toeschouwer. Echter, ze stelt ook dat vervormingen van schaal een ruimtelijke desoriëntatie kunnen creëren.⁷⁷

1.5 Conclusie

Door middel van Lefebvre's en Scholte's publicaties is er geconcludeerd dat twee factoren van de waargenomen ruimte belangrijk zijn voor deze scriptie. De eerste is de sensorische perceptie van de toeschouwer, welke leidt tot onbewuste of bewuste handelingen van de toeschouwer. Van de tweede potentiële voorwaardelijke factor is sprake indien er meerdere toeschouwers in de installatieruimte aanwezig zijn en zij ook dezelfde handelingen uitvoeren. Hierdoor kan er sociale cohesie ontstaan in een installatie. Zoals naar voren is gekomen in het literatuuronderzoek, stellen meerdere auteurs dat de sensorische perceptie van de toeschouwer wordt beïnvloed door de eigenschappen van een ruimte. Onder ruimtelijke eigenschappen die een ervaring teweegbrengen bij een toeschouwer vallen bijvoorbeeld de verlichting, kleur, geluid, schaal, inrichting en het effect van *screening*. Het aspect van sociale cohesie, oftewel de ervaring van een gemeenschap, kan volgens Groys ontstaan door het verenigde totaliserende karakter van een installatie. Volgens Fifield kan bij interactieve installaties een groep toeschouwers deze ervaring ook krijgen doordat ze gezamenlijk interacteren met de installatie door hun lichamen te gebruiken. In dit hoofdstuk zijn theoretische concepten in de debatten van installatiekunst kritisch beschouwd. Daaruit is ook gebleken dat veel auteurs, zoals Bishop, Liptay en Dogramaci, weinig specificaties bieden in hun beschrijving en argumentatie wat betreft de relatie tussen ruimtelijke factoren en ruimtelijke ervaring. Het blijft daarom belangrijk om hun inzichten in de praktijk te analyseren. De analyses van de casussen zullen plaatsvinden in de volgende hoofdstukken. In het tweede hoofdstuk wordt er dieper ingegaan op ruimtelijke ervaring en interactie bij vooraf opgenomen video-installaties van 2000 tot nu. In het derde hoofdstuk staan interactieve video-installaties van 2000 tot heden centraal.

⁷⁶ Ibid., 178.

⁷⁷ Ibid., 161

Hoofdstuk 2: vooraf opgenomen video-installaties

In dit hoofdstuk wordt de volgende deelvraag beantwoord: op welke wijze komen ruimtelijke ervaring en interactie tot uiting bij vooraf opgenomen video-installaties van 2000 tot nu? Deze vraag wordt beantwoord door diepgaande analyses te geven van twee casussen, waarbij de focus ligt op de ruimtelijke ervaring van de toeschouwers en hun interactie met de video-installaties. Gedurende deze scriptie, waarin steeds meer inzichten en kennis over video-installaties zijn vergaard, is het de onderzoeker steeds meer opgevallen dat er twee trends lijken te zijn wat betreft de vormgeving van video-installaties van 2000 tot heden. Dit is relevant omdat de vormgeving van een video-installatie van invloed is op de interactie tussen de installatie en de toeschouwer. Onder de eerste trend vallen video-installaties met één grote projectie of groot scherm in de installatieruimte. Bepaalde video-installaties met twee projecties of twee schermen kunnen ook behoren tot deze trend. Deze video-installaties kunnen namelijk de twee projecties of schermen zo presenteren, dat ze in elkaar overvloeien tot één beeld. Zoals vorig hoofdstuk is beschreven heeft ook Bruno opgemerkt dat bij hedendaagse video-installaties de schermen en projecties in het algemeen in omvang zijn gegroeid. Volgens haar is dit om een indrukwekkende ervaring te wekken bij de toeschouwer.⁷⁸

Een voorbeeld van een video-installatie met een grote projectie is *Eight*, een installatie uit 2001 gemaakt door kunstenaars Teresa Hubbard en Alexander Birchler. Een recenter voorbeeld is *When the body says Yes* (2022) van Melanie Bonajo.⁷⁹ Bij video-installaties met één groot beeld zoals *Eight* en *When the body says Yes* kan de toeschouwer vanuit een oogopslag de gehele video aanschouwen. Voor de analyse van video-installaties met één of twee grote projecties of schermen wordt in dit hoofdstuk ingegaan op *Worry Will Vanish Horizon* (2014, 2023) van Zwitserse kunstenaar Pipilotti Rist. Er is gekozen voor deze video-installatie omdat hierin, doormiddel van twee projecties, één groot beeld wordt gevormd. Verder maakt deze video-installatie op verschillende manieren duidelijk hoe de inrichting in de ruimte invloed kan hebben op de ervaring van de toeschouwer. Er is een verscheidenheid aan elementen aanwezig, die gerelateerd kunnen worden aan ruimtelijke ervaringen, in de

⁷⁸ Bruno, *Atmospheres of Projection*, 159, 160.

⁷⁹ Dit zijn een voorbeelden van hedendaagse video-installaties met één groot beeld: Pierre Huyge met *The Third Memory* (2000), Stan Douglas met *Susperia* (2002), Steve McQueen met *Caribs' Leap/ Western Deep* (2002), Mark Wallinger met *Sleeper* (2004), Diana Thater met *Horus* (2008), Ryoji Ikeda met *data.tron [3 SXGA+ version]* (2009), Christian Marclay met *The Clock* (2010), Carsten Nicolai met *unidisplay* (2012), Hito Steryerl met *Factory of the Sun* (2015), Philippe Parenno met *Anywhen* (2016), Julian Rosefeldt met *Penumbra* (2021).

installatieruimte van *Worry Will Vanish Horizon*. Hierdoor is deze video-installatie redelijk representatief en kunnen de inzichten van deze video-installatie redelijkerwijs gegeneraliseerd worden naar video-installaties met een overeenkomende samenstelling van ruimtelijke eigenschappen.

Tot de tweede trend in video-installatiekunst behoren installaties met meerdere projecties of schermen. Een voorbeeld hiervan is *6 Chances* (2001) van kunstenaar Raúl Cordero. Een recenter voorbeeld hiervan is *Once Again... (Statues Never Die)* uit 2022 van kunstenaar Isaac Julien.⁸⁰ Bij de opstelling van meerdere schermen in een installatieruimte, zoals bij *6 Chances* en *Once Again... (Statues Never Die)*, kunnen de toeschouwers niet alle beelden in een keer waarnemen. In dit hoofdstuk is er voor de casus *The Enclave* (2013-2015) gekozen van de Ierse kunstenaar Richard Mosse. Deze video-installatie is gekozen vanwege de specifieke positionering van zes schermen. Daarnaast kunnen de schermen door de toeschouwers van beide kanten aanschouwd worden. Verder is de keuze voor deze casus gebaseerd op het feit dat er op het beeldmateriaal willekeurige effecten worden toegepast. Een voorbeeld hiervan is de vervaging van het beeld. *The Enclave* is een voorbeeld dat goed kan illustreren hoe ruimtelijke ervaring en interactie tot expressie komen bij vooraf opgenomen video-installaties.

⁸⁰ Dit zijn voorbeelden van hedendaagse video-installaties met meerdere schermen of projecties: Mary Lucier met *Nesting* (2000), Bruce Nauman met *Mapping the studio I (Fat Chance John Cage)* (2001), Julian Rosefeldt met *Asylum* (2004), Isaac Julien met *Ten Thousand Waves* (2010), Ragnar Kjartansson met *The Visitors* (2012), Ryan Trecartin met *Site Visit* (2016), Cécile B. Evans met *Sprung a Leak* (2016), Candice Breitz met *Love Story* (2016), Julian Rosefeldt met *Manifesto* (2017), Bill Fontana met *Shadow Soundings* (2017), Doug Aitken met *New Era* (2018).

2.1 Vooraf opgenomen video-installaties met een groot scherm of een grote projectie

2.1.1 *Worry Will Vanish Horizon*



Afb. 2: Pipilotti Rist, *Worry Will Vanish Horizon*, 2014, video- en geluidsinstallatie met twee projecties, een tapijt en beddengoed, 10:25 minuten.

In 2014 werd de video-installatie *Worry Will Vanish Horizon* (afb. 1 en 2) van de Zwitserse Pipilotti Rist tentoongesteld bij de galerie Hauser & Wirth in Londen.⁸¹ In de installatieruimte strekt de projectie zich uit over twee muren die samenkomen in een hoek, waardoor ze één beeld vormen. *Worry Will Vanish Horizon* gaat over een verkenning van het menselijk lichaam vanuit een nieuw perspectief. Rist toont close-up beelden van huid, waardoor de muren gevuld worden met de projecties van verschillende texturen, waaronder plooien en aders. Daarnaast krijgt de toeschouwer ook diverse beelden te zien van binnen in het lichaam, als een reis door de organen. Deze beelden worden vermengd met ingezoomde beelden van de natuur. De beelden van het menselijk lichaam en de natuur worden gedeeltelijk tegelijkertijd getoond. Dit houdt in dat soms een projectie beelden van het menselijk lichaam toont terwijl de andere projectie beelden van de natuur laat zien. Wanneer dit gebeurt vormt de hoek van de ruimte een scheiding tussen de twee beelden. De twee beelden vermengen zich echter ook

⁸¹ Dit zijn twee websites waarop video's te bekijken zijn van *Worry Will Vanish Horizon*: Nowness, 'Worry Will Vanish (Excerpt) by Pipilotti Rist', Youtube, geraadpleegd 5 april 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=yhmQd4pW-HE>. <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/pipilotti-rist-at-hauser-wirth-london-8796>.

'Pipilotti Rist', Contemporary Art Library, geraadpleegd op 6 mei 2024. <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/pipilotti-rist-at-hauser-wirth-london-8796>.

meermaals met elkaar. De video kan geassocieerd worden met de complexe en veelkleurige patronen van een caleidoscoop. Op een gegeven moment wordt het lichaam van Rist zichtbaar. Het lichaam strekt zich uit over beide schermen en 'drijft' in een landschap van mens en natuur. De video gaat gepaard met de muziek van kunstenaar en muzikant Anders Guggisberg.⁸² Naast experimentele geluidseffecten bevat het nummer onconventionele en intense geluidsfragmenten. Dit geeft het lied een psychedelisch karakter. Zoals blijkt uit de titel wil Rist de toeschouwers zorgen laten verdwijnen. Om de toeschouwer te laten ontspannen heeft ze inspiratie gehaald uit een techniek genaamd 'autogene training', die is bedacht door de Duitse psychiater Johannes Heinrich Schultz in de jaren twintig van de vorige eeuw. Autogene training bestaat het bekijken van een herhalende reeks van visualisaties. Bij voorkeur wordt deze training liggend uitgevoerd. Rist wil dus dat de toeschouwer een liggende positie aanneemt terwijl ze haar video bekijken om hun mogelijk te laten ontspannen.⁸³

2.1.2 Interactie: binnen een scène

De inspiratie die Rist uit Schultz haalt komt duidelijk naar voren kijkend naar de keuzes die ze maakt over de inrichting van de video-installatie. De toeschouwer kan gaan liggen op de vloer, omdat Rist een tapijt en dekbedden in de ruimte heeft laten plaatsen. Er zijn ook nog andere eigenschappen van de installatie die bijdragen aan een intensere ervaring bij de toeschouwer. Er wordt psychedelische muziek op een luid volume afgespeeld. Daarnaast staat er een schoenenrek bij de ingang van de installatie, zodat toeschouwers hun schoenen uit kunnen trekken. Het doel hiervan is dat het op sokken lopen over een tapijt een extra sensorische ervaring veroorzaakt.⁸⁴ Bij de ingang van de installatieruimte hangt een groot zwaar spijkerstoffen gordijn. Dit sluit de installatie af van beelden en geluiden van andere expositieruimtes. Het gevolg hiervan is dat het mogelijk een geïsoleerde ervaring kan induceren bij de toeschouwer.⁸⁵ Verder is de ruimte donker, waardoor er mogelijk meer aandacht gaat naar de projectie van de video. De toeschouwer bevindt zich daarmee tijdelijk in de surrealistische droomwereld van Rist.

Op basis van de keuzes die Rist heeft gemaakt in het ontwerp van de installatie, lijkt

⁸² 'Pipilotti Rist Worry Will Vanish', Hauser & Wirth, geraadpleegd 29 maart 2024, <https://www.hauserwirth.com/hauser-wirth-exhibitions/5154-pipilotti-rist-worry-will-vanish/#>.

⁸³ Ibid.

⁸⁴ Massimiliano Gioni en Margot Norton, *Pipilotti Rist: Pixel Forest* (Londen; New York: Phaidon Press), 169-174.

⁸⁵ Ibid.

het erop dat Rist bewust aandacht had voor de factoren die van invloed zijn op de ervaring van een toeschouwer. De manier waarop zij een tentoonstellingsruimte transformeert naar een video-installatie doet denken aan het concept “total installation” waar Bishop op ingaat. Zoals beschreven in het afgelopen hoofdstuk creëert Ilya Kabakov met *The Man Who Flew into Space from his Apartment* (1985) een “total installation”. Dit is een soort scène waarin elk aspect in de installatieruimte bijdraagt aan het doel om een ervaring teweeg te brengen. De verlichting, het geluid en de teksten zijn zodanig vormgegeven dat al deze aspecten een bijdrage leveren aan de ervaring. Dit leidt volgens Bishop tot een onderdompelende ervaring bij de toeschouwer.⁸⁶ De installatie van Kabakov komt qua uiterlijk niet overeen met *Worry Will Vanish Horizon*. Zijn installatie is een gedecoreerde ruimte met posters, jassen, ingelijste documenten, een dichtgetimmerde deuropening, rommel, een zelfgemaakte katapult en een gat in het plafond.⁸⁷ De twee installaties verschillen dus qua voorstelling en inrichting. Dit is logisch omdat de installatie van Rist een video-installatie is in plaats van een reguliere installatie. Rists installatie demonstreert dat video-installaties ook “total installations” kunnen zijn en hoe deze zich kunnen vormgeven. De grote projecties, het tapijt, de dekens, het schoenenrek, de intense audio, de afsluiting met het gordijn en de afwezigheid van verlichting dragen allemaal bij aan de totale onderdompelende ervaring van de toeschouwer.

In het afgelopen hoofdstuk is er ingegaan op Scholte die theorieën benadrukt van Lefebvre over de waargenomen ruimte. Een belangrijke factor die ze benoemd is de sensorische perceptie van toeschouwers in een installatieruimte die tot zowel bewuste als onbewuste handelingen kan leiden.⁸⁸ Dit blijkt ook uit *Worry Will Vanish Horizon* waarin toeschouwers hun ervaring beïnvloeden door bewust of onbewust handelingen uit te voeren. Op die manier werken ze mee aan de creatie van de scène. Ze kunnen ervoor kiezen om hun schoenen uit te doen en die in het schoenenrek te plaatsen. Daarnaast plaatsen ze zichzelf in de scène door te gaan liggen of zitten op het tapijt en beddengoed om zich heen te slaan. Vervolgens vindt er een passievere wisselwerking plaats tussen de toeschouwer en de video-installatie. Op afbeeldingen 1 en 2 is te zien dat veel toeschouwers kijken naar de videoprojectie vanuit een zittende of liggende positie. Het passief zitten of liggen in de installatieruimte sluit aan bij de definitie van de eerst besproken variant van interactie. Namelijk een interactie zonder reciprociteit. Er is geen waarneembare verandering in de video-installatie ten gevolge van het zitten of liggen van de toeschouwer. Daarentegen

⁸⁶ Bishop, *Installation Art*, 14-16.

⁸⁷ Ibid., 14.

⁸⁸ Scholte, *The Perpetuation*, 83, 84.

voltooiën de toeschouwers, puur door hun aanwezigheid, de video-installatie. Zoals eerder genoemd dragen hun keuzes voor hun gedrag in de installatie, in dit geval het uittrekken van de schoenen en het gaan liggen, bij aan hun ervaring. Aangezien het liggen of zitten zorgt voor een intensere beleving van de video-installatie, is het begrijpelijk dat Rist probeert te sturen op de houding van de toeschouwer. Het roept wel de vraag op in hoeverre de toeschouwers die besluiten om te blijven staan, wel de volledige intentionele ervaring krijgen. Doordat de toeschouwers staan of rondlopen, kan er een fysieke verandering optreden in de installatieruimte. Indien een toeschouwer langs het projectiegebied loopt, ontstaat er een schaduw op het projectievlak. Dit fenomeen wordt door Bruno beschreven als het ‘screenen’ van toeschouwer en hier wordt zo verder op ingegaan.⁸⁹ Bij *Worry Will Vanish Horizon* is te zien dat dit gebeurt bij de toeschouwers die zijn weergegeven op afbeelding 2. De toeschouwers worden hier onderdeel van de projectie en dus van het beeld. Deze vorm van interactie valt onder de tweede genoemde variant. Er is namelijk sprake van reciprociteit. De toeschouwer heeft dus invloed op de fysieke vormgeving van de video-installatie

2.1.3 De ruimtelijke ervaring

Liptay en Dogramaci beargumenteren dat ruimtelijke eigenschappen een diepgaand onderdompelend effect kunnen hebben op de toeschouwer, zoals is beschreven in hoofdstuk 1. Ook benoemen ze summier dat de toeschouwer destabilisatie of verwarring kan ervaren.⁹⁰ Er lijkt dus volgens hen een tweeslachtigheid te zijn in de ervaring van een installatie. De toeschouwer kan ofwel een totale onderdompeling ervaren, ofwel destabilisatie of verwarring ondergaan. Dit komt overeen met wat kunstcriticus Mandy Martin schrijft over de ervaringen zichzelf en andere toeschouwers hebben opgedaan bij *Worry Will Vanish Horizon*. Martin zegt: “The pillows, the spongy floor and the stunning visuals... offer a ten-minute interlude from the stresses of the everyday.”⁹¹ Ze beschrijft hoe de video-installatie de toeschouwers laat ontspannen. Sommige toeschouwers zijn volgens haar zelfs in slaap gevallen.⁹² Het onderdompelende effect van de installatie zou hiervan een oorzaak kunnen zijn. Volgens Martin is er bij iedere toeschouwer sprake van een onderdompelende ervaring. Ze beschreef

⁸⁹ Bruno, *Atmospheres of Projection*, 162.

⁹⁰ Liptay en Dogramaci, *Immersion*, 10, 102-104.

⁹¹ Mandy Martin, ‘Worry Will Vanish, Sometimes’, *Era Journal*, geraadpleegd op 2 april 2024, <https://erajournal.co.uk/our-journal/worry-will-vanish-sometimes/>.

⁹² Ibid.

een toeschouwer die zich zeeziek voelde en hoofdpijn kreeg.⁹³ Dit sluit deels aan bij de ervaring van destabilisatie. De ervaringen van de toeschouwers, die beschreven zijn door Martin, staan dus in lijn met de opvattingen van Liptay en Dogramaci.

In het afgelopen hoofdstuk is er dieper ingegaan op het concept *screening*, dat is geïntroduceerd door Bruno. Dit is het effect dat projecties kunnen hebben op de installatieruimte waarbij muren, ramen, vloeren en plafonds onderdeel kunnen worden van de projectie.⁹⁴ In *Worry Will Vanish Horizon* worden de muren geactiveerd door het effect van *screening*. Dit is opvallend door de hoek die zichtbaar is in de projectie. Daarnaast worden de toeschouwers zelf ook ‘gescreend’. Wanneer de toeschouwers rondlopen, zijn hun schaduwen te zien op het projectievlak.⁹⁵ Dit is ook te zien bij de toeschouwers die zijn weergegeven op afbeelding 2. De toeschouwers worden hier onderdeel van de projectie en dus van het beeld. Zowel wat de toeschouwers zien als wat verborgen blijft door de maskerende schaduwen, beïnvloedt de manier waarop zij zich verplaatsen in de installatieruimte.

Daarnaast beschrijft Bruno, zoals beschreven in hoofdstuk 1, ook hoe de schaal van levende vormen in de projecties en video’s gemanipuleerd kan worden. Door de vergrote schaal van de projecties verandert ook de relatie tussen de ruimte en het lichaam van de toeschouwer.⁹⁶ Dit is ook het geval bij *Worry Will Vanish Horizon*, want de grote projecties tonen verschillende close-up beelden van mens en natuur. De toeschouwers kijken vanuit een nieuw perspectief naar natuurlijke beelden uit de werkelijkheid. Door de close-ups van de lichaam- en natuurbeelden, veranderen de toeschouwers eigen relatie tot de ruimte. Door het aanschouwen van close-up beelden van lichamen en natuur treedt er een verandering op in de manier waarop de toeschouwers zich verhouden tot de omgeving. Dit is ook te zien in afbeelding 2. De toeschouwers die dicht bij de projectie staan, komen lang niet boven de bloemenstelen uit. De vergrote schaal geeft volgens Bruno een onderdompelende ervaring aan de toeschouwer. Echter, ze stelt ook dat vervormingen van schaal een ruimtelijke desoriëntatie kunnen creëren bij de toeschouwer.⁹⁷ Het is opvallend dat deze twee ervaringen genoemd door Bruno overeenkomen met die van Liptay en Dogramaci en dus ook gedeeltelijk corresponderen met de waarnemingen uit de eerdergenoemde recensie.

⁹³ Ibid.

⁹⁴ Bruno, *Atmospheres of Projection*, 159, 160.

⁹⁵ Ibid, 162.

⁹⁶ Ibid., 178.

⁹⁷ Ibid., 161

2.2 Vooraf opgenomen video-installaties met meerdere projecties of schermen

2.2.1 *The Enclave*



Afb. 3: Richard Mosse, *The Enclave*, 2013, video- en geluidsinstallatie met zes schermen, 16 mm infraroodfilm overgezet naar HD-video, 39:25 min.

Aan de hand van de analyse van de casus *The Enclave* (2013-2015) (afb. 3) wordt ruimtelijke ervaring en interactie onderzocht bij vooraf opgenomen video-installaties met meerdere schermen. *The Enclave* is gecreëerd door de Ierse kunstenaar Richard Mosse. Hij maakte de video-installatie voor het paviljoen van Ierland ter gelegenheid van de 55ste editie van de Biënnale van Venetië in 2013.⁹⁸ *The Enclave* toont de complexe burgeroorlog in de provincie Kivu in het oosten van de Democratische Republiek Congo. De intentie van de video is om een beeld te geven van de angst, corruptie en het geweld dat vrijwel permanent heerst in deze regio van Congo. Mosse reisde vier jaar lang mee met militaire troepen door het oorlogsgebied vol met etnische conflicten, bloedbaden en seksueel geweld.⁹⁹ Een van de opvallendste elementen in de video van Mosse is het gebruik van een bijzondere 16mm filmrollen, genaamd Kodak Aerochrome. Dit is een verouderde militaire technologie uit de jaren veertig, die speciaal ontworpen is om het onzichtbare spectrum van infrarood licht te registreren, dat wordt weerkaatst door het chlorofyl in groen. Hierdoor krijgt de groene natuur en de soldaten die gecamoufleerde uniformen dragen een felroze kleur. Origineel was de

⁹⁸ Een deel van de video-installatie *The Enclave* is te bekijken via deze website: 'Richard Mosse, The Enclave, 55th Venice Biennale 2013', YouTube geraadpleegd 14 mei 2024, <https://www.youtube.com/watch?v=-u6jVaWInQ>.

⁹⁹ 'Richard Mosse', Louisiana Museum of Modern Art, geraadpleegd op 9 april 2024, <https://louisiana.dk/en/exhibition/richard-mosse/>.

technologie ontwikkeld om de onzichtbare soldaten zichtbaar te maken.¹⁰⁰ In *The Enclave* wordt de technologie gebruikt voor esthetische doeleinden. Mosse stelt dat veel toeschouwers erop tegen zijn dat hij deze oorlogsbeelden ‘romantiseert’ door ze roze te maken. Het vormgeven van visueel aantrekkelijke beelden is volgens Mosse een strategie om de aandacht van toeschouwers te trekken. Zodra deze aandacht is gewekt, zullen de toeschouwers volgens hem geraakt worden door de aangrijpende inhoud van de beelden.¹⁰¹

2.2.2 Interactie: ruimtelijke fragmentatie

The Enclave is een installatie met zes schermen die in verschillende richtingen geïmponeerd zijn. Elk scherm heeft zijn eigen speaker. De ruimte is niet verlicht, waardoor de toeschouwers zich waarschijnlijk alleen maar kunnen richten op de felgekleurde beelden van de video’s. Kunstkriticus Christopher Sand-Iversen beschrijft hoe de oorlogsverhalen weergegeven worden binnen de gefragmenteerde structuur van de video-installatie.¹⁰² Zoals is behandeld in het vorige hoofdstuk beschrijft Scholte, aan de hand van Lefebvre, de waargenomen ruimte. De waargenomen ruimte wordt volgens Scholte geproduceerd door de onbewuste of bewuste handelingen van toeschouwers. Deze handelingen zijn verankerd in de sensorische perceptie van de toeschouwer en het gebruik van hun lichaam in een ruimte.¹⁰³ Uit deze theorie kan afgeleid worden, dat de wisselwerking tussen toeschouwers en het ruimtelijk ontwerp van een installatie onbewuste of bewuste handelingen in gang kan zetten. Vanwege de zes schermen heeft *The Enclave* een gefragmenteerde structuur en dit wordt waargenomen door de sensorische perceptie van de toeschouwers. Vervolgens gaan ze hier bewust of onbewust op handelen door rond de installatie te lopen. Sand-Iversen geeft bijvoorbeeld aan dat de beelden van beide kanten te bekijken zijn en dat hij ging rondlopen om te proberen de verschillende segmenten van de installatie samen te voegen tot een verhaal. Desondanks kan de toeschouwer volgens hem niet alles wat er gebeurt meekrijgen.¹⁰⁴ Doordat de video-installatie zes verschillende schermen heeft met elk eigen beelden, kan de toeschouwers niet de hele video in één blik vangen. Hierdoor worden ze aangespoord om rond

¹⁰⁰ ‘Richard Mosse’, Foam, geraadpleegd 9 april 2024, <https://www.foam.org/nl/events/richard-mosse>.

¹⁰¹ Richard Mosse, ‘The Impossible Image’, YouTube, min. 5:38-6:21, geraadpleegd op 10 april, <https://www.youtube.com/watch?v=BTvkqwuLYHU&t=154s>.

¹⁰² Christopher Sand-Iversen, ‘Richard Mosse – The Enclave’, The Copenhagen Review, geraadpleegd op 7 april 2024, <http://copenhagenreview.com/issue8/mosse.html>.

¹⁰³ Scholte, *The Perpetuation*, 126.

¹⁰⁴ Sand-Iversen, ‘Richard Mosse – The Enclave’. Website Copenhagen Review.

te gaan lopen door de video-installatie om zo via verschillende perspectieven de oorlogsbeelden van Congo te aanschouwen.

Deze aansporing is bij *The Enclave* specifiek nog eens versterkt door de verschillende effecten die op de schermen zijn uitgevoerd. Sand-Iversen beschrijft dat sommige schermen een tijdje leeg zijn, dat beelden soms opeens vervagen, dat twee dezelfde beelden op twee verschillende schermen verschijnen en dat beelden midden in de video kunnen verspringen van het ene scherm naar de andere. Zonder die effecten heeft Sand-Iversen al de neiging om rond de installatie te lopen door de gefragmenteerde structuur van de video-installatie.¹⁰⁵ Andere toeschouwers hebben mogelijk de voorkeur om langer bij een van de schermen te staan. *The Enclave* stimuleert deze toeschouwers om rond te lopen door bijvoorbeeld het beeld te laten vervagen of over te schakelen naar een ander scherm. Als deze toeschouwers niet verder kunnen kijken op dat scherm, worden ze aangemoedigd om verder te lopen. Dit zorgt ervoor dat de toeschouwers vanuit verschillende perspectieven de beelden van *The Enclave* aanschouwen. Dit is in tegenstelling tot de eerdergenoemde casus *Worry Will Vanish Horizon*, waarin de toeschouwer door de ruimtelijke factoren juist wordt gestimuleerd om te gaan liggen of zitten om zo vanuit voornamelijk één perspectief de video-installatie te ervaren. Alhoewel er op dit vlak dus een verschil is tussen deze twee video-installaties, hebben ze ook een aspect gemeen. Bij beide video-installaties is er bij de interactie namelijk geen sprake van reciprociteit. Een uitzondering hierop is de mogelijke schaduwen die op het projectievlak kunnen ontstaan bij *Worry Will Vanish Horizon* doordat toeschouwers niet gaan zitten of liggen. Er is bij beide installaties dus voornamelijk sprake van de eerste variant van interactie.

2.2.3 De ruimtelijke ervaring

Sand-Iversen beschrijft in zijn recensie hoe hij een onderdompelende ervaring is ondergaan door de compositie van de schermen en versplinterde structuur van de verhaallijn.¹⁰⁶ Zoals net beschreven is gaan de toeschouwers rondlopen en proberen ze de verhaallijnen te begrijpen. Het kan mogelijk zo zijn dat de toeschouwers een onderdompelende ervaring ondergaan doordat ze hun aandacht compleet richten op de beelden en de interpretatie

¹⁰⁵ Ibid.

¹⁰⁶ Ibid.

hiervan. Echter, gaat Sand-Iversen later in op de gedesoriënteerde ervaring die hij heeft beleefd. Volgens hem komt dit doordat de toeschouwers fysiek omringd zijn door de verhaallijnen, maar dat het onmogelijk voor hen is om de informatie van de beelden te overzien.¹⁰⁷ Dit komt wellicht doordat de toeschouwer, na een poging om de beelden te begrijpen, beseft dat dit niet realiseerbaar is.

Geconcludeerd kan worden dat het gefragmenteerde narratief bij de toeschouwer zowel de ervaring van onderdompeling als desoriëntatie induceert. Bishop stelt, zoals beschreven in het afgelopen hoofdstuk, dat de toeschouwer een verkleining van het waarnemingsvermogen kan ervaren door intense kleuren en audio.¹⁰⁸ Hoewel Bishop dit niet expliciet noemt, zou een effect van een verkleint waarnemingsvermogen een gevoel van desoriëntatie kunnen zijn. De roze kleuren en de zes afzonderlijke speakers in *The Enclave* zouden dus mogelijk een oorzaak kunnen zijn voor de ervaring van desoriëntatie. Wanneer de recensie van Sand-Iversen in acht wordt genomen, kan er echter gesteld worden dat de voornaamste reden voor deze desoriëntatie de fragmentatie van het narratief is en dus de opstelling van de video-installatie in zes verschillende schermen. Terugkomend op de ervaringen van Sand-Iversen in *The Enclave* kan er geconcludeerd worden dat de toeschouwer zowel een onderdompelende als een desoriënterende ervaring is ondergaan. Dit komt overeen met de ervaringen van *Worry Will Vanish Horizon*. Hoewel bij *Worry Will Vanish Horizon* meerdere toeschouwers onderdompeling ervoeren en een andere toeschouwer desoriëntatie, blijkt uit *The Enclave* dat het ook mogelijk is dat dezelfde toeschouwer beide ervaringen ondergaat.

2.3 Conclusie

Binnen hedendaagse video-installatiekunst waarvan de video door de kunstenaar vooraf is opgenomen is zijn er twee trends in de vormgeving van de video-installatie. Dit verschil leidt tot verschillende sensorische percepties van de ruimte bij de toeschouwer en dus ook tot verschillende acties van hen. Onder de eerste trend vallen video-installaties met één groot beeld. Hierdoor kunnen toeschouwers vanuit een oogopslag de video aanschouwen. Het is daardoor mogelijk voor de toeschouwers om te gaan zitten of liggen, zoals bij *Worry Will Vanish Horizon* het geval is. Bij deze video-installatie ontstaan er twee uiteenlopende

¹⁰⁷ Ibid.

¹⁰⁸ Bishop, *Installation Art*, 82.

ervaringen bij de toeschouwer, namelijk een van onderdompeling en een van destabilisatie. Onder de tweede trend vallen video-installatie met meerdere schermen of projecties. Deze schermen zijn vaak verspreid over de tentoonstellingsruimte en soms zelfs in bijzondere hoeken of vormen geplaatst. De toeschouwer kan dan niet binnen één blik het gehele beeld aanschouwen en zal dus bewust of onbewust gaan rondlopen om zo de gehele video-installatie te ontdekken. Deze situatie deed zich voor bij *The Enclave*, waarbij Sand-Iversen ging rondlopen door de installatie omdat deze een gefragmenteerde structuur had. Ook uit de recensie van Sand-Iversen is gebleken dat de toeschouwer een onderdompelende en destabiliserende ervaring ondergaat. *Worry Will Vanish Horizon* en *The Enclave* hebben verschillende ruimtelijke voorgevingen en verwekken daardoor verschillende acties bij de toeschouwers. Het is opvallend dat ze toch bijna dezelfde ervaringen teweegbrengen, namelijk die van onderdompeling en destabilisatie. Uit de casussen wordt duidelijk dat toeschouwers óf een van de twee ervaringen kunnen ondervinden, óf beide ervaringen kunnen ondergaan waarbij deze in elkaar overvloeien.

Hoofdstuk 3: hedendaagse interactieve video-installaties

In dit hoofdstuk wordt de volgende deelvraag beantwoord: Op welke wijze komen ruimtelijke ervaring en interactie tot uiting bij interactieve video-installaties van 2000 tot nu? Er is gekozen voor twee casussen die beide de toeschouwers het hele lichaam laten gebruiken voor de interactie, omdat dit vanaf 2000 de voornaamste manier is waarop interactiviteit plaatsvindt binnen installatiekunst volgens Fifield.¹⁰⁹ Deze scriptie beschouwt twee verschillende trends binnen interactieve video-installaties van 2000 tot heden. De eerste trend omvat video-installaties waarbij de toeschouwer herkenbaar zijn vastgelegd via camera's. Dit zijn bewakingscamera's, oftewel gesloten videocircuits, waardoor de toeschouwers zelf live te zien zijn op het scherm of projectie.¹¹⁰ Een voorbeeld van een video-installatie met bewakingscamera's is *Watched and Measured* (2000), gemaakt door David Rokeby. *Hansel & Gretel* (2017) gecreëerd door Ai Weiwei is een recenter voorbeeld. De casus die is gekozen om deze trend te analyseren is *Zoom Pavilion* (2015-2023) van Rafael Lozano-Hemmer en Kryzstof Wodiczko. Deze video-installatie is gekozen omdat *Zoom Pavilion* toeschouwers op verschillende manieren weergeeft op de projecties en verschillende effecten worden toegepast, zoals inzoomen en het plaatsen van een kader.

Onder de tweede trend vallen video-installaties waarin de toeschouwer onherkenbaar is. De toeschouwer vormt zelf dus geen onderdeel van de voorstelling, in tegenstelling tot de eerdergenoemde trend. In plaats daarvan hebben dit soort video-installaties systemen die de bewegingen van toeschouwers detecteren waardoor de voorstelling van de video-installaties verandert.¹¹¹ *Fugitive 2* (2001-2004) van Simon Penny is een voorbeeld van een video-installatie waarin het lichaam van de toeschouwer niet te herkennen is. *Elements Immersive* van Dominic Harris is een video-installatie uit 2023 waarbij dit ook het geval is. Bij *Fugitive 2* en *Elements Immersive* vinden er fysieke veranderingen plaats bij de beelden van de video-installaties door de bewegingen van de toeschouwers. De casus die voor dit type interactieve

¹⁰⁹ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, 29-31.

¹¹⁰ Voorbeelden van interactieve video-installaties waarin de toeschouwer herkenbaar te aanschouwen is op een scherm of projectie: Marie Sester met *ACCESS* (2001-2003), David Rokeby met *Taken* (2002), Julia Scher met *Mama Bed* (2003), Stanza met *Visitors To A Gallery* (2004), Eric Forman met *Auto-Surveillance Encounter* (2004 en 2015), Rafael Lozano-Hemmer met *Level of Confidence* (2015), Zachary Lieberman *Más Que la cara* (2017).

¹¹¹ Voorbeelden van interactieve video-installaties waarin de toeschouwer onherkenbaar is op het scherm of de projectie: Scott Snibbe met *Deep Walls* (2002), Simone Heijdens met *Lightweeds* (2005), Golan Levin en Zachary Lieberman met *Footfalls* (2006), Sonia Cillari met *Se Mi Sei Vicino* (2007), Olafur Eliasson met *Your Uncertain Shadow (colour)* (2010), Rafael Lozano-Hemmer met *Vanishing Points* (2018).

video-installatie is gekozen is *Untitled 5* (2004-2019) van Camille Utterback, omdat hierin de toeschouwer maximaal niet herkenbaar is. Dit komt omdat het een abstracte voorstelling is.

3.1 Interactieve video-installaties met een voorstelling waarin de toeschouwer herkenbaar is

3.1.1 *Zoom Pavilion*



Afb. 4: Rafael Lozano-Hemmer en Krzysztof Wodiczko, *Zoom Pavillion*, 2015, video-installatie met camera's en gesloten videocircuits, 600 x 800 cm.

Bewakingssystemen beperken zich niet altijd tot enkel het bewaken van de kunst, maar spelen ook een rol bij het maken van de kunst zelf. Via twaalf gecomputeriseerde bewakingssystemen en gezichtsherkenningssystemen wordt de aanwezigheid van toeschouwer gedetecteerd. In 2015 creëerden kunstenaars Rafael Lozano-Hemmer en Krzysztof Wodiczko de interactieve video-installatie *Zoom Pavilion* (afb. 4), waarin de zwart-wit bewakingsbeelden van de toeschouwers geprojecteerd worden op drie muren.¹¹² Het werk werd aanvankelijk ontworpen voor de Architectuur Biënnale in Beijing, maar werd pas later

¹¹² Een video van deze installatie is te zien op de volgende website: 'Zoom Pavilion', Rafael Lozano-Hemmer, geraadpleegd 22 april 2024, https://www.lozano-hemmer.com/zoom_pavilion.php.

gerealiseerd voor Lozano-Hemmers expositie in het Museo Universitario Arte Contemporáneo. Vervolgens werd de video-installatie op vele andere locaties tentoongesteld, waaronder Art Basel in 2016. *Zoom Pavilion* maakt de hedendaagse toezichtsystemen, die overal aanwezig zijn in onze samenleving, zichtbaar. De beelden zijn gebaseerd op camera's met gesloten videocircuits (CCTV) die boven de installatie hangen. Enerzijds zijn er beelden die een 'helikopter view' van de installatie geven en anderzijds zijn er collages van sterk ingezoomde beelden. De inhoud van de beelden van de video-installatie zijn gebaseerd op, maar weerspiegelt niet direct, de beelden die binnenkomen bij de camera's. Het is duidelijk te zien dat kunstmatige intelligentie is toegepast en dat er inhoud aan de beelden wordt toegevoegd. Op het CCTV-materiaal zijn algoritmes toegepast die gezichten identificeren en deze ook lijken te classificeren. Er is een collage aan ingezoomde beelden die allemaal een gezicht laten zien. Er staat een code onder de gezichten die een jaartal, tijdsindicatie en het nummer van de desbetreffende camera noemt, bijvoorbeeld 19/06/2016 18:47 9/32 cam 6. Het is onduidelijk waar in dit geval de getallen 9/32 naar refereren. Soms worden er ook op de grotere schermen gezichten ingezoomd. Deze gezichten worden dan deels omlijnd door een vierkant kader. Hierbij is ook een code te zien, maar deze volgt niet hetzelfde patroon als die van de collages. Het doel van Lozano-Hemmer en Wodiczko met de zoomsequenties is dat de toeschouwers een desoriënterende ervaring ondergaan.¹¹³

3.1.2 Interactie: controle van de toeschouwer

Zoals beschreven in hoofdstuk 1 beargumenteert Fifield dat de toeschouwers bij interactieve installaties deels de controle krijgen. De interactieve kunstenaars staan volgens hem daarbij dus vrijwillig deels de controle af, maar zij zetten wel de omgeving op waarin de toeschouwers kunnen navigeren.¹¹⁴ Bij *Zoom Pavilion* worden de toeschouwers gefilmd door bewakingscamera's en dit wordt direct weergegeven op de live beelden van de projecties. De toeschouwers bevinden zich dus in een setting die bepaald is door de kunstenaar waarin ze in elk geval gefilmd worden en op het grote beeld verschijnen. Daar hebben de toeschouwers geen controle over. De toeschouwers hebben wel de controle over hun gedrag en bewegingen, wat vervolgens integraal deel uitmaakt van de geprojecteerde video. In tegenstelling tot wat

¹¹³ Ibid.

¹¹⁴ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, 8.

Fifield constateert, maken de toeschouwers geen gebruik van de mogelijkheid om een “optreden” uit te voeren.¹¹⁵ Bovendien beargumenteert Kwastek dat video-installaties met bewakingssystemen zelden de ervaring van controle geven aan toeschouwers. Daarentegen dagen deze video-installaties volgens Kwastek juist het verlangen naar controle van de toeschouwer uit.¹¹⁶ Kwastek geeft ook mogelijke verklaringen het verlangen van de toeschouwers naar een gevoel van controle. Ten eerste noemt ze dat de video-installatie zodanig is ontworpen dat het een scène creëert en dat de toeschouwer in een bepaalde rol wordt geplaatst. De toeschouwer heeft hier geen controle over. Kwastek stelt dat de toeschouwers zich misschien niet bewust zijn van de potentiële controle die ze hebben. Daarnaast zijn de toeschouwers bezig om het systeem te verkennen waardoor zij niet in staat zijn om te achterhalen of hun beslissingen invloed hebben op de interactie.¹¹⁷

Er lijkt een tegenstrijdigheid te zitten in de argumentatie van Kwastek. Aan de ene kant suggereert ze dat dit type video-installatie het verlangen naar controle opwekt bij de toeschouwers. Aan de andere kant stelt ze dat de toeschouwers een gebrek aan controle ervaren en waarschijnlijk niet het bewustzijn hebben van de controle die tot hun beschikking is. Als we de argumentatie van Kwastek volgen, kunnen we concluderen dat er dus een verlangen naar controle wordt opgewekt, maar dat tegelijkertijd de aanwezige controle niet wordt geconstateerd en tevens niet wordt ervaren door de toeschouwers. Naast deze redenatie gaat Kwastek niet verder in op dit onderwerp. Verder zou het bij video-installaties met videobewaking kunnen zijn dat toeschouwers zich niet in een positie van controle voelen, omdat zijzelf onvrijwillig gefilmd worden en vervolgens in de schijnwerpers gezet worden. Daarnaast wordt er bij dit type video-installaties een interactie geïnitieerd vanuit de installatie richting de toeschouwers. De installatie, of het algoritme hierachter om specifieker te zijn, besluit namelijk om de aandacht te richten op de toeschouwer in kwestie en diens gezicht vergroot uit te beelden. Deze interactie valt onder de derde vorm van interactie die beschreven is in hoofdstuk 1. Het is opvallend dat bij deze variant van interactie bij de toeschouwer geen controle ervaren wordt. Het zou kunnen zijn dat de toeschouwers wel controle ervaren indien zij degene zijn die de interactie initiëren. Het is contrasterend hoe de toeschouwers meer controle hebben over het beeld dat getoond wordt in dit type interactieve video-installatie, maar dat dit niet zo ervaren wordt door hen.

¹¹⁵ Fifield, Ketner, Donath, *Act React*, 55.

¹¹⁶ Kwastek, *Aesthetics of interaction*, 134.

¹¹⁷ Ibid.

3.1.3 De ruimtelijke ervaring

Er is anekdotisch bewijs dat het creëren van desoriëntatie bij de toeschouwers succesvol gerealiseerd is door Lozano-Hemmer en Wodiczko. Dit blijkt uit het citaat van kunstcriticus Nate Freeman: “Enter the *Zoom Pavilion*, and there’s a moment of complete disorientation, as on the walls there’s big, blown-up grainy security footage displaying images of people in a room, and then you see a figure that you recognize—you see yourself.”¹¹⁸ Freeman ondergaat een gedesoriënteerde ervaring door de uitvergroete beelden die geprojecteerd worden op de muur. Ook zegt hij dat de camera’s in de video-installatieruimte pas later opvallen, omdat zijn aandacht eerst gaat naar de close-up beelden van de toeschouwers die een kader om zich heen hebben.¹¹⁹ Zijn gedesoriënteerde ervaring door de vergroete beelden komt overeen met het eerdergenoemde argument van Bruno. Zij stelt namelijk dat de manipulatie van schaal een gedesoriënteerde ervaring kan veroorzaken.¹²⁰ Bij de toeschouwer kan het zien van beelden van zichzelf en andere toeschouwers in een uitvergroete schaal dus leiden tot een ervaring van desoriëntatie.

Ook worden bij *Zoom Pavilion* de camerabeelden van de toeschouwers geprojecteerd op drie muren, dit proces wordt door Bruno *screening* genoemd. *Screening* ontstaat wanneer de video wordt geprojecteerd op de muren van de installatie en volgens Bruno worden deze muren hierdoor als het ware ‘geactiveerd’. De installatieruimte is daardoor volgens haar een integraal onderdeel van de video-installatie.¹²¹ In *Zoom Pavilion* worden toeschouwers zelf ook ‘gescreend’. Dit gebeurt wanneer ze staan of bewegen door het projectiegebied. Hierdoor ontstaat een schaduw op het projectievlak. Op deze manier wordt de toeschouwer onderdeel van het beeld van de video-installatie.¹²² De toeschouwers worden hier dus net zo ‘gescreend’ als bij *Worry Will Vanish Horizon* (2014) van Rist. Volgens Bruno worden de toeschouwers hierdoor onderdeel van het beeld. Bij *Zoom Pavilion* is dit te aanschouwen op afbeelding 4 onder andere bij de twee toeschouwers aan de rechterkant van het middelste scherm. Het kan mogelijk zo zijn dat bij *Zoom Pavilion* de *screening* van de toeschouwers minder impact heeft dan bij een vooraf opgenomen video-installatie, zoals *Worry Will Vanish Horizon*. Dit komt

¹¹⁸ Nate Freeman, ‘Zoom Pavilion at unlimited gives Art Basel a real-time look at surveillance’, ART News, geraadpleegd 22 april 2024, <https://www.artnews.com/art-news/market/zoom-pavilion-at-unlimited-gives-art-basel-a-real-time-look-at-surveillance-6539/>

¹¹⁹ Ibid.

¹²⁰ Bruno, *Atmospheres of Projection*, 161.

¹²¹ Ibid., 159, 160.

¹²² Ibid., 162

omdat de toeschouwers zichzelf al op verschillende manieren geprojecteerd kan zien op de muren. Hierdoor zal hun aandacht waarschijnlijk uitgaan naar de complete uitvergroete representatie van hunzelf in plaats van hun silhouetten door de *screening*.

Fifield constateert in *Act React* dat toeschouwers op verschillende manieren kunnen reageren op video-installaties met bewakingssystemen. Andere toeschouwers kunnen volgens hem genieten van de aandacht die ze krijgen van het in het middelpunt staan. Volgens hem kunnen die toeschouwers dan ook reageren door een soort “optreden” te geven.¹²³ Wat zo’n “optreden” precies inhoud licht Fifield niet verder toe. Op basis van een video van de video-installatie van *Zoom Pavilion* tijdens Art Basel in 2016, waarin toeschouwers op verschillende momenten zijn gefilmd, kan worden vastgesteld dat de toeschouwers geen “optreden” van enige soort hebben uitgevoerd.¹²⁴ In de video was wel te zien hoe verschillende toeschouwers lachend naar zichzelf wezen op de projectie, of hoe ze een foto of video maakten van hun eigen beeld op het scherm.¹²⁵ Ook Freeman gaf aan dat toeschouwers veel foto’s van zichzelf op de projectie aan het maken waren.¹²⁶ Dit suggereert dat sommige toeschouwers zich comfortabel voelden met de aandacht die ze kregen door hun verschijning op de muur, maar dit heeft niet geresulteerd in een “optreden”.

Andere toeschouwers kunnen volgens Fifield een oncomfortabel gevoel ervaren, omdat ze zich bekeken voelen en niet aangestaard willen worden door de blikken van andere toeschouwers.¹²⁷ Gebaseerd op de eerdergenoemde ervaring van Freeman bij *Zoom Pavilion*, kan worden opgemerkt dat ook bij video-installaties met live projecties van bewakingscamera’s de ervaring van desoriëntatie mogelijk is voor de toeschouwer. Dit kan overeenkomen met de ervaring van ongemak, aangezien desoriëntatie kan leiden tot een oncomfortabele ervaring. Fifield wijst echter op een andere oorzaak voor dit gevoel van ongemak, namelijk het feit dat toeschouwers elkaar aanstaren.¹²⁸ Aan de andere kant kan de desoriëntatie mogelijk worden toegeschreven aan de manipulatie van schaal, zoals dit onderzoek suggereert. Daarom worden de ervaringen van ongemak en desoriëntatie als afzonderlijke uitkomsten gedefinieerd bij installaties met live projecties van bewakingscamera's. Bovendien is zoals eerder genoemd ook een ervaring van comfort mogelijk in deze context.

¹²³ Ibid., 55.

¹²⁴ ‘Zoom Pavilion’. Website Rafael Lozano-Hemmer.

¹²⁵ Ibid.

¹²⁶ Freeman, ‘Zoom Pavilion at unlimited’. Website ART News.

¹²⁷ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, 44.

¹²⁸ Ibid.

3.2 Interactieve video-installaties met een voorstelling waarin de toeschouwer onherkenbaar is

3.2.1 *Untitled 5*



Afb. 5: Camille Utterback, *untitled 5*, 2004, interactieve video-installatie met overhead camera en videotracking en tekensoftware.

De interactieve video-installatie *untitled 5* (afb. 5) uit 2004 van kunstenaar Camille Utterback is onderdeel van haar *External Measures Series*.¹²⁹ *Untitled 5* maakt gebruik van een overhead videocamera, aangepaste videotracking en tekensoftware, waardoor een dynamische muurprojectie ontstaat die volledig wordt gevormd door de aanwezigheid en beweging van toeschouwers in de ruimte.¹³⁰ Het systeem van *untitled 5* is geprogrammeerd op een manier waarop een netwerk van zwarte lijnen ontstaan rondom het lichaam van de toeschouwer, dit geeft aan dat de aanwezigheid van de toeschouwers meteen erkent is. Een rode of gele lijn wordt gevormd langs de koers die de toeschouwers maken. Wanneer de toeschouwer de video-installatie verlaat, wordt de gele of rode lijn bedekt met gekleurde vlekken. Deze vlekken kunnen vervolgens verplaatst worden door de aanwezigheid en bewegingen van de nieuwe toeschouwers. De verplaatste vlekken trekken zich vervolgens terug naar hun initiële locatie, terwijl ze stroken van kleur achterlaten op de projectie. De kleurige verplaatste

¹²⁹ Een video van de interactieve video-installatie *Untitled 5* is te zien op deze website: 'Untitled 5', Camille Utterback, geraadpleegd 20 mei 2024, <https://camilleutterback.com/projects/untitled-5/>.

¹³⁰ Ibid.

vlekken zijn vergelijkbaar met penseelstreken.¹³¹

3.2.2 Interactie: gezamenlijke ontdekking



Afb. 6: Camille Utterback, *untitled 5*, 2004, interactieve video-installatie met overhead camera en videotracking en tekensoftware.

De video-installatie *untitled 5* demonstreert verschillende vormen van interacties. Ten eerste is er een interactie tussen de toeschouwer en de video-installatie. Deze interactiviteit vindt plaats door de bewegingen van de toeschouwers, maar ook simpelweg hun aanwezigheid. Dit heeft een directe invloed op de voorstelling van de video-installatie. De toeschouwer initieert in dit geval de interactie met de installatie. Refererend naar hoofdstuk 1 zou dit beschouwd worden als de tweede variant van interactie. Het in gang zetten van de interactie door de toeschouwer zou mogelijk ervoor kunnen zorgen dat de toeschouwer een gevoel van controle ervaart. Dit zou dan in tegenstelling zijn met *Zoom Pavilion*. Hierbij initieert de installatie namelijk de interactie en dit zou ertoe kunnen leiden dat de toeschouwer geen controle ervaart. Er is nog een vorm van interactie aanwezig. Dit is een interactie tussen verschillende toeschouwers die op hetzelfde moment aanwezig zijn bij de video-installatie. Terugkomend op hoofdstuk 1 wordt dit beschouwd als de vierde variant. Als meerdere toeschouwers zich tegelijk bevinden in de installatieruimte dan hebben hun aanwezigheid en bewegingen zowel

¹³¹ Gabrielle Jennings, *Abstract video: the moving image in contemporary art* (Oakland; California: University of California Press, 2015), 155.

een impact op het beeld als mogelijk op elkaar. In de inleiding is beschreven dat volgens Fifield vanaf rond 2000 het mogelijk is om met het hele lichaam de interactie aan te gaan. Het lichaam is namelijk de interface. Een interface is een middel waarmee een gebruiker met een technologisch apparaat communiceert. Bij veel interactieve installaties voor de millenniumwisseling was de interface bijvoorbeeld een controller of een muis. Doordat deze interfaces een enkel fysiek object zijn kon er maar één toeschouwer de interactie aangaan op dat moment. Bij *untitled 5* kunnen meerdere lichamen tegelijk staan of bewegen in de installatieruimte. Doordat het lichaam de interface is van *untitled 5* kunnen er dus meerdere toeschouwers tegelijk interacteren. Volgens Fifield moedigt de innovatie niet alleen individuele actie aan, maar ook samenwerking door groepen bezoekers.¹³²

Bij interactieve video-installaties zoals *untitled 5* bevinden de toeschouwers zich in dezelfde situatie en kiezen ze ervoor om deel te nemen aan dezelfde praktijk. In een video van *untitled 5* is te aanschouwen dat elke toeschouwer gaat bewegen om de invloed die het heeft op het scherm te kunnen observeren.¹³³ Als meerdere toeschouwers zich in de installatieruimte bevinden gaan ze samen experimenteren met de interactie. Dit is ook te zien in afbeelding 6 waarin toeschouwers van verschillende leeftijden samen de video-installatie aan het ontdekken zijn. In een video van *untitled 5* is de interactie tussen toeschouwers ook duidelijk terug te zien bij een paar dat samen aan het ballroomdansen was door de installatieruimte.¹³⁴ Terwijl de toeschouwers met elkaar interacteren gaan ze ook een interactie aan met de installatie en beïnvloeden ze het beeld. Kortom, doordat toeschouwers bij installaties zoals *untitled 5* hun lichaam gebruiken voor de interactie, kunnen ze gezamenlijk dezelfde praktijk uitvoeren en mogelijk de ervaring van gemeenschap ondergaan.

3.2.3 De ruimtelijke ervaring

Kunstenaar en auteur Nathaniel Stern ervaart de software van *untitled 5* als complex, maar de interactie hiermee als simpel. De interactie is simpel volgens Stern omdat het lichaam de interface is. Hij stelt dat de video-installatie dynamisch reageert op de beweging van de bezoeker, of zelfs bij het ontbreken daarvan, door de getoonde beelden dynamisch te laten veranderen. Verder beschrijft Stern dat de interactie met de video-installatie de toeschouwers

¹³² Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, II, 29.

¹³³ 'Untitled 5'. Website Camille Utterback.

¹³⁴ *Ibid.*, min. 1.59.

laat nadenken over hoe ze zich uitdrukken en representeren met hun lichaam.¹³⁵ Hiervoor is al besproken dat Fifield beargumenteert dat vanaf de jaren 2000 het lichaam als interface een belangrijke kenmerk is geworden van installatiekunst.¹³⁶ Doordat de interface het lichaam is bij *untitled 5* kunnen de toeschouwers zich door de ruimte bewegen en experimenteren met de manieren waarop hun bewegingen het beeld beïnvloeden. Alleen is hier niet per se beweging van de toeschouwer voor nodig, want bij *untitled 5* heeft de aanwezigheid van het lichaam van een toeschouwer al een impact op het beeld.

Ondanks dat beweging niet nodig is voor de interactie met de video-installatie, geeft Stern aan dat de hij zich wel aangemoedigd voelde tot verkenning van de verschillende interacties met de video-installatie.¹³⁷ Uit een video van de video-installatie wordt ook duidelijk dat elke toeschouwer die gefilmd is de interactie aan het verkennen is door op verschillende manieren te bewegen. *Untitled 5* zou dus mogelijk een nieuwsgierige ervaring veroorzaken bij de toeschouwers, waardoor ze verschillende bewegingen gaan uitproberen om erachter te komen hoe zij invloed hebben op het beeld. In dit geval zou het kunnen dat de toeschouwer wel een vorm van controle ervaart. Zoals eerder benoemd in dit hoofdstuk, beargumenteert Fifield dat toeschouwers deels de controle hebben over een interactieve installatie.¹³⁸ Hoewel dit waarschijnlijk niet zo ervaren werd door de toeschouwers van een interactieve video-installatie met bewakingscamera's zoals *Zoom Pavilion*, zou dit wel kunnen voor interactieve video-installaties zoals *untitled 5*. Doordat de voorstelling niet een reflectie is van de toeschouwer zelf, maar een abstracte compositie, zou de toeschouwer de directe invloed van hun interactie misschien beter kunnen opmerken. Door die realisatie zouden de toeschouwers meer controle kunnen ervaren. Het zou ook kunnen dat de toeschouwers meer controle ervaren doordat de toeschouwer in dit geval de interactie initieert, in tegenstelling tot *Zoom Pavilion* waarin de installatie de interactie initieert.

Verder bleek bij *Zoom Pavilion* dat de toeschouwers niet “optreden” bij de interactieve video-installatie. Een video van *untitled 5* toont aan dat deze video-installatie wel een “optreden” veroorzaakt. Die laat namelijk zien dat een paar aan het ballroomdansen is door de installatieruimte heen.¹³⁹ Meerdere foto's van de tentoonstelling *Set in Motion: Camille Utterback and Art That Moves* in het Amon Carter Museum of American Art laten een

¹³⁵ Nathaniel Stern, 'Action, Reaction and Phenomenon', Rhizome, geraadpleegd 22 april 2024, <https://rhizome.org/editorial/2008/oct/15/action-reaction-and-phenomenon/>.

¹³⁶ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, 29-31.

¹³⁷ Stern, 'Action, Reaction and Phenomenon'. Website Rhizome.

¹³⁸ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, 8.

¹³⁹ 'Untitled 5'. Website Camille Utterback, min 1.59.

balletdanseres van Texas Ballet Theater zien die sierlijk aan het dansen is door de hele installatieruimte.¹⁴⁰ De bewegingen zorgen voor meer interactie met de projectie, dan als de toeschouwer alleen zou stilstaan, wat resulteert in meer kleurige lijnen en uiteindelijk ook meer vlekken. Dit zou kunnen zorgen voor meer stimulans in het bewegen van de toeschouwers en zelfs het geven van een “optreden”. Dat de toeschouwers vrijwillig de video-installatie aan het ontdekken zijn of zelfs “optreden” geeft aan dat ze waarschijnlijk een comfortabele ervaring hebben en wellicht zelfs plezier ervaren.

Verder kan er door de samenwerkingen van de toeschouwers een gemeenschapservaring ontstaan. Hier gaat Stern niet op in en hij noemt ook niet de ervaringen van andere toeschouwers. Zoals eerder genoemd ziet Fifield deze ervaring voor mogelijk, omdat de interface van deze soort installaties het lichaam is en de toeschouwers daardoor gezamenlijk kunnen interacteren met de installaties.¹⁴¹ Verder staat dit in lijn met Bishop die zegt dat een gemeenschapservaring mogelijk is, maar hier geen verdere voorwaarden aan geeft. Ook sluit dit aan bij de tweede factor van de waargenomen ruimte die Lefebvre en Scholte benoemen. Deze factor betreft de aanwezigheid van meerdere toeschouwers die dezelfde handeling tegelijkertijd uitvoeren. Als dit het geval is kan er sociale cohesie ontstaan. Alhoewel de ervaring van sociale cohesie en gemeenschap verschillende termen zijn, komen ze in essentie op hetzelfde neer.

3.4 Conclusie

Er zijn twee trends geconstateerd in interactieve video-installatiekunst van 2000 tot nu. De eerste trend omvat video-installaties waarin de toeschouwers herkenbaar te zien zijn op een ‘live’ scherm of projectie, zoals bij de video-installatie *Zoom Pavilion*. De toeschouwers worden gefilmd door CCTV’s en deze beelden worden getoond op projecties. Er is geconcludeerd dat bij dit type interactieve video-installaties, de toeschouwers uiteenlopende ervaringen kunnen hebben. Voorbeelden hiervan zijn desoriëntatie, ongemak, maar ook comfort. Hoewel Fifield stelt dat de toeschouwers bij interactieve kunst deels de controle hebben over het beeld, wordt er aan de hand van het perspectief van Kwastek in deze scriptie

¹⁴⁰ ‘Set in Motion: Camille Utterback and Art That Moves’, Thoma Foundation, geraadpleegd op 20 april 2024, <https://thomafoundation.org/exhibitions-events/our-collection-on-tour/set-in-motion-camille-utterback-and-art-that-moves/>.

¹⁴¹ Fifield, Ketner en Donath, *Act React*, II, 29.

geconcludeerd dat de toeschouwers een gebrek aan controle ervaren. Bij dit soort video-installaties wordt de interactie geïnitieerd door de video-installatie, dit kan een mogelijke verklaring zijn voor het gebrek aan een ervaring van controle bij de toeschouwer. Onder de tweede trend vallen video-installaties waarin de toeschouwers fysieke aanwezigheid wel geregistreerd wordt, maar waarbij zij onherkenbaar op het scherm of de projectie worden getoond. Dit is het geval bij *untitled 5*. De aanwezigheid en handelingen van de toeschouwer beïnvloeden direct het tentoongestelde beeldmateriaal. Hierdoor ervaren ze mogelijk meer controle dan bij *Zoom Pavilion*. Dit kan ook komen doordat de toeschouwers de interactie initiëren in plaats van andersom. De toeschouwers hebben een comfortabele en waarschijnlijk plezierige ervaring. Dit is af te leiden van de manier waarop sommige toeschouwers ‘optreden’ binnen de installatieruimte en de observatie dat de alle toeschouwers deelnemen aan de ervaring. Naast dat de toeschouwers interacteren met de installatie, interacteren ze ook met elkaar. Meerdere mensen kunnen tegelijkertijd hun lichaam bewegen in de ruimte en dus ook gezamenlijk interacteren met de video-installatie. Aan de hand van Fifield, Lefebvre, Scholte en Bishop is geconcludeerd dat zich mogelijk een ervaring van gemeenschap voordoet bij de toeschouwers

Conclusie

In deze scriptie stond de volgende hoofdvraag centraal: op welke manieren komen ruimtelijke ervaring en interactie tot uiting bij video-installatiekunst van 2000 tot nu? Om te beginnen met het beantwoorden van de hoofdvraag is er literatuur over installatiekunst geraadpleegd en zijn de debatten over ruimte, ervaring en interactie in kaart gebracht. In hoofdstuk 1 zijn de bronnen van Lefebvre en Scholte behandeld. Uit deze publicaties werd duidelijk dat er twee factoren een belangrijk rol vervullen in de waargenomen ruimte. De eerste factor is de sensorische perceptie van de toeschouwer. De sensorische perceptie faciliteert het waarnemen van de ruimte voor de toeschouwer. Het resultaat is dat de toeschouwer in kwestie bewust of onbewust handelingen gaat uitvoeren in de installatieruimte. De tweede voorwaardelijke factor waarvan mogelijk sprake kan zijn, betreft de aanwezigheid van meerdere toeschouwers die dezelfde handeling tegelijkertijd uitvoeren. Dit bevordert sociale cohesie. Uit het literatuuronderzoek kwam naar voren dat de sensorische perceptie en de ervaring van de toeschouwer worden beïnvloed door de eigenschappen van de ruimte. Dit geldt voor installatiekunst in het algemeen. In de context van video-installatiekunst is er aan de hand van de theorieën van Bruno geconcludeerd dat het ook belangrijk is om de effecten van *screening* en de manipulatie van schaal te onderzoeken. Een ander inzicht dat is opgedaan is dat interactiviteit slechts een van de mogelijke vormen van interactie is binnen installatiekunst. Er zijn vier verschillende varianten van interactie geïdentificeerd. Aspecten die de aard van de interactie vormen zijn als volgt: reciprociteit, de kant van waaruit de interactie geïnitieerd wordt en de aanwezigheid van meerdere toeschouwers. In hoofdstuk 1 is er een kritische en analytische blik geworpen op de theoretische concepten in de debatten van installatiekunst. Het is van groot belang om deze theorieën in de praktijk toe te passen bij de analyse van casussen. Dit is daarom ook gedaan in de daaropvolgende hoofdstukken. Aan de hand van Morse zijn er twee verschillende soorten video-installatiekunst gedefinieerd. Het eerste type zijn video-installaties waarbij vooraf opgenomen video's centraal staan. Het tweede type zijn interactieve video-installaties.

In hoofdstuk 2 is beschreven dat er twee trends binnen vooraf opgenomen video-installaties zijn. Tot de eerste trend behoren video-installaties met één groot beeld. De specifieke vormgeving van de video-installatie *Worry Will Vanish Horizon* van Rist, leidt ertoe dat de toeschouwer op een bepaalde manier interacteert met de installatie. De sensorische perceptie kan de toeschouwer aanzetten om te gaan liggen of zitten en dus de

video in een liggende of zittende positie te bekijken. Vanuit deze posities kan de toeschouwer in één blik de hele video aanschouwen. Onder de tweede trend vallen video-installaties met meerdere schermen of projecties. De schermen of projecties zijn vaak verspreid over de tentoonstellingsruimte. Hierin is een verscheidenheid aan opstellingen mogelijk. Bij *The Enclave* zijn zes schermen gelijkmatig verspreid door de ruimte. In sommige andere gevallen kan de opstelling ook een specifieke vorm aannemen. In beide gevallen is de toeschouwer niet in staat om al het beeldmateriaal in de installatie met één blik te aanschouwen. Door de sensorische perceptie wordt de toeschouwer gestimuleerd om te gaan rondlopen en de hele video-installatie te gaan ontdekken. Video-installaties uit de twee trends kenmerken zich beide door het vermogen om een ervaring van onderdompeling en destabilisatie op te wekken bij de toeschouwer. Dit is geconcludeerd aan de hand van de perspectieven van Bruno, Liptay en Dogramaci en kunstcritici Martin en Sand-Iversen. Hun inzichten stemmen allemaal overeen. Een tweede aspect waarop de twee trends van video-installatiekunst overeenkomen, is de variant van interactie die ze faciliteren. Dit is een variant waarbij er geen reciprociteit is vanuit de video-installatie. Hoewel de toeschouwers geen reactie kunnen ‘uitlokken’, voltooiën ze daarentegen wel de installatie met hun aanwezigheid. Alhoewel het type interactie hetzelfde is, verschillen de soort handelingen die geïnduceerd worden bij de toeschouwer door de vormgeving van de video-installatie.

In hoofdstuk 3 lag de focus op interactieve kunst en daarbinnen zijn ook twee trends geconstateerd. De eerste trend omvat video-installaties waarin de toeschouwers herkenbaar te zien zijn op een ‘live’ scherm of projectie. Een representatief voorbeeld is *Zoom Pavilion*, waarin ‘live’ beelden worden getoond van de toeschouwers. Deze zijn gefilmd door CCTV’s. Er is geconcludeerd dat bij dit type interactieve video-installaties, de toeschouwers uiteenlopende ervaringen kunnen hebben. Voorbeelden hiervan zijn desoriëntatie, ongemak, maar ook comfort. Hoewel Fifield stelt dat de toeschouwers bij interactieve kunst deels controle hebben over het beeld, wordt er aan de hand van het perspectief van Kwastek in deze scriptie geconcludeerd dat de toeschouwers een gebrek aan controle ervaren. Bij dit soort video-installaties wordt de interactie geïnitieerd door de video-installatie, dit kan een mogelijke verklaring zijn voor het gebrek aan een ervaring van controle bij de toeschouwer. Onder de tweede trend vallen video-installaties waarin de toeschouwers fysieke aanwezigheid wel geregistreerd wordt, maar waarbij zij onherkenbaar op het scherm of de projectie worden getoond. Dit is het geval bij *untitled 5*. Bij dit type video-installaties krijgt de toeschouwer een proactieve rol toebedeeld. De aanwezigheid en handelingen van de toeschouwer beïnvloeden namelijk direct het tentoongestelde beeldmateriaal. De toeschouwers hebben mogelijk een

comfortabele en plezierige ervaring. Dit is af te leiden aan de manier waarop sommige toeschouwers ‘optreden’ binnen de installatieruimte en de observatie dat de toeschouwers gezamenlijk deelnemen aan de ervaring. Toeschouwers proberen te ontdekken wat voor impact hun bewegingen hebben op het beeld. Sinds circa 2000 heeft er steeds meer ontwikkeling plaatsgevonden op het gebied van interfaces. Hierdoor is het mogelijk om met het hele lichaam te interacteren met de installatie. Meerdere mensen kunnen tegelijkertijd hun lichaam bewegen in de ruimte en dus interacteren met de video-installatie, maar ze kunnen ook interacteren met elkaar. Er is een tweede factor die aanwezig kan zijn in de waargenomen ruimte volgens Lefebvre en Scholte. Indien meerdere toeschouwers dezelfde handeling tegelijkertijd uitvoeren, kan er sociale cohesie ontstaan. Daarnaast benoemt Bishop ook dat een ervaring van gemeenschap mogelijk is. Doordat meerdere toeschouwers samen dezelfde handelingen uitvoeren kan er dus mogelijk de ervaring van gemeenschap ontstaan bij de toeschouwers.

Aan de hand van de opgedane inzichten binnen deze scriptie, worden meerdere conclusies getrokken. De eerste en meest basale conclusie is dat er bij het bezoeken van video-installatiekunstwerken niet een eenduidige ervaring ontstaat. Daarnaast kan elk individueel persoon ook meerdere ervaringen hebben bij het bezoek van een video-installatie. Het valt niet uit te sluiten dat de achtergrond of cultuur van de toeschouwer een invloed heeft op diens ervaring. Dat toeschouwers verschillende en meerdere ervaringen kunnen hebben, blijkt ook uit de recensie van Sand-Iversen. Eerst ervoer hij immersie en vervolgens desoriëntatie. Dat een individuele toeschouwer meerdere ervaringen kan ondergaan binnen een (video-)installatie, wordt niet erkent in andere publicaties zoals die van Bishop. Er kan gesteld worden dat in de tijd dat de video in een installatie afgespeeld wordt, de installatie verschillende vormen aanneemt. De dynamiek van een video-installatie kan een mogelijke reden zijn voor variabiliteit in ervaringen tijdens het bezoek aan de video-installatie. Ook viel tijdens het schrijven van de scriptie steeds meer op dat de fenomenen ruimtelijke ervaring en interactie zodanig sterk met elkaar in verband staan dat het de vraag oproept in hoeverre ze als twee losse fenomenen te beschouwen zijn. De twee fenomenen lijken verweven te zijn en het is daardoor ook moeilijk om het ene fenomeen te onderzoeken zonder daar het andere bij te betrekken.

Een limitatie van deze scriptie is dat de onderzoeker geen een van de behandelde installatiekunstwerken heeft kunnen bezoeken. Desalniettemin heeft de beschikbaarheid van een verscheidenheid aan relevante bronnen gedegen onderzoek toch mogelijk gemaakt. Voor vervolgonderzoek zou het een waardevolle toevoeging zijn wanneer de onderzoeker de video-

installaties zelf heeft kunnen ervaren. Dit geeft een extra laag aan de opgedane inzichten. Verder benadert de huidige studie de vraagstukken hoofdzakelijk vanuit een kunsthistorisch perspectief. Voor vervolgonderzoek zou een meer interdisciplinaire aanpak interessant kunnen zijn. Voornamelijk het betrekken van psychologische en neurowetenschappelijke disciplines zou een dieper inzicht kunnen geven bij het beantwoorden van de vragen. In deze scriptie worden ruimtelijke ervaring en interactie namelijk op een enigszins abstract niveau behandeld. Aan de hand van meer concrete psychologische of neurowetenschappelijke modellen en theorieën, zouden de omschreven ervaringen gekoppeld kunnen worden aan emotionele en cognitieve systemen en neurale netwerken en mechanismen.

De besproken installatiekunstwerken zijn allemaal fysieke en tastbare installaties. Het is echter belangrijk om te bedenken dat met de huidige mogelijkheden op het gebied van ‘Virtual Reality’ (VR) en kunstmatige intelligentie, het ook mogelijk is om een virtueel installatiekunstwerk te creëren. Marina Abramović heeft bijvoorbeeld een VR-installatie gemaakt in 2017 genaamd *Rising*. Een reguliere (video-) installatie verschilt qua ‘constructie’ fundamenteel van een VR-installatie. Ook de manier waarop de toeschouwer de installatie waarneemt is significant anders. Dit roept de vraag op in hoeverre dit ook invloed heeft op de ruimtelijke ervaring en interactie van een toeschouwer. Een studie naar een opkomende VR variant van installatiekunstwerken, kan een extensie bieden aan de inzichten in deze scriptie.

Bibliografie

- Bishop, Claire. *Installation Art: A Critical History*. Londen: Tate Publishing, 2005.
- Bruno, Giuliana. *Atmospheres of projection: environmentalism in art and screen media*, Chicago: The University of Chicago Press, 2022.
- Fifield, George; Joseph Ketner en Judith Donath. *Act React: interactive installation art*. Milwaukee: Milwaukee Art Museum, 2008.
- Freeman, Nate. 'Zoom Pavilion at unlimited gives Art Basel a real-time look at surveillance'. ART News. Geraadpleegd 22 april 2024. <https://www.artnews.com/art-news/market/zoom-pavilion-at-unlimited-gives-art-basel-a-real-time-look-at-surveillance-6539/>.
- Gioni, Massimiliano en Margot Norton. *Pipilotti Rist: Pixel Forest*. Londen; New York: Phaidon Press, 2016.
- Groys, Boris. 'Politics of Installation'. E-flux. Geraadpleegd 29 februari 2024. <https://www.e-flux.com/journal/02/68504/politics-of-installation/>.
- Jennings, Gabrielle. *Abstract video: the moving image in contemporary art*. Oakland; California: University of California Press, 2015.
- Kwastek, Katja. *Aesthetics of interaction in digital art*. Vertaling Niamh Warde. Cambridge: The MIT Press, 2013.
- Lefebvre, Henri. *The Production of Space*. Vertaling Donald Nicholson-Smith. Oxford: Blackwell, 1991.
- Liptay, Fabienne en Burcu Dogramaci, *Immersion in the Visual Arts and Media*. Leiden; Boston: Brill Rodopi, 2016.
- Martin, Mandy. 'Worry Will Vanish, sometimes'. Era Journal. Geraadpleegd 2 april 2024. <https://erajournal.co.uk/our-journal/worry-will-vanish-sometimes/>.
- Mondloch, Kate. *Screens: Viewing Media Installation Art*. Minneapolis: University of Minnesota Press, 2010.
- Morse, Margeret. *Virtualities: Television, Media Art and Cyberculture*. Bloomington: Indiana University Press, 1998.
- Mosse, Richard. 'The Impossible Image'. YouTube. Geraadpleegd op 10 april. <https://www.youtube.com/watch?v=BTVkqwuLYHU&t=154s>.

- Nowness, 'Worry Will Vanish (Excerpt) by Pipilotti Rist'. YouTube. Geraadpleegd 2 april 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=yhmQd4pW-HE>.
- O'Doherty, Brian. *Inside the White Cube: The Ideology of the Gallery Space*. Santa Monica; San Francisco: The Lapis Press, 1976.
- 'Pipilotti Rist'. Contemporary Art Library. Geraadpleegd op 6 mei 2024. <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/pipilotti-rist-at-hauser-wirth-london-8796>.
- 'Pipilotti Rist Worry Will Vanish'. Hauser & Wirth. Geraadpleegd 29 maart 2024. <https://www.hauserwirth.com/hauser-wirth-exhibitions/5154-pipilotti-rist-worry-will-vanish/#>.
- Reiss, Julie H. *From Margin to Center: The Spaces of Installation Art*. Cambridge, Massachusetts: MIT Press, 2001.
- 'Richard Mosse'. Foam. Geraadpleegd 9 april 2024. <https://www.foam.org/nl/events/richard-mosse>.
- 'Richard Mosse'. Louisiana Museum of Modern Art. Geraadpleegd 9 april 2024. <https://louisiana.dk/en/exhibition/richard-mosse/>.
- 'Richard Mosse, The Enclave, 55th Venice Biennale 2013'. YouTube. Geraadpleegd 14 mei 2024. <https://www.youtube.com/watch?v=-u6jVaWInQ>.
- Sand-Iversen, Christopher. 'Richard Mosse – The Enclave'. The Copenhagen Review. Geraadpleegd 7 april 2024. <http://copenhagenreview.com/issue8/mosse.html>.
- Scholte, Tatja. *The Perpetuation of Site-Specific Installation Artworks in Museums: Staging Contemporary Art*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2021.
- 'Set in Motion: Camille Utterback and Art That Moves'. Thoma Foundation. Geraadpleegd 20 april 2024. <https://thomafoundation.org/exhibitions-events/our-collection-on-tour/set-in-motion-camille-utterback-and-art-that-moves/>.
- Stern, Nathaniel. 'Action, Reaction and Phenomenon'. Rhizome. Geraadpleegd 22 april 2024. <https://rhizome.org/editorial/2008/oct/15/action-reaction-and-phenomenon/>.
- 'Untitled 5'. Camille Utterback. Geraadpleegd 20 mei 2024. <https://camilleutterback.com/projects/untitled-5/>.
- 'Zoom Pavilion'. Rafael Lozano-Hemmer. Geraadpleegd 22 april 2024. https://www.lozano-hemmer.com/zoom_pavilion.php.

Afbeeldingenlijst

- Afb. 1: Pipilotti Rist, *Worry Will Vanish Horizon*, 2014, video- en geluidsinstallatie met twee projecties, een tapijt en beddengoed, 10:25 minuten. Hauser & Wirth, (foto: <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/pipilotti-rist-at-hauser-wirth-london-8796/3>, geraadpleegd 4 april 2024).
- Afb. 2: Pipilotti Rist, *Worry Will Vanish Horizon*, 2014, video- en geluidsinstallatie met twee projecties, een tapijt en beddengoed, 10:25 minuten. Hauser & Wirth, (foto: <https://www.contemporaryartlibrary.org/project/pipilotti-rist-at-hauser-wirth-london-8796/3>, geraadpleegd 4 april 2024).
- Afb. 3: Richard Mosse, *The Enclave*, 2013, video- en geluidsinstallatie met zes schermen, 16 mm infraroodfilm overgezet naar HD-video, 39:25 min., Louisiana Museum of Modern Art, (foto: <http://copenhagenreview.com/issue8/mosse.html>, geraadpleegd 8 juni 2024).
- Afb. 4: Rafael Lozano-Hemmer en Krzysztof Wodiczko, *Zoom Pavillion*, 2015, video-installatie met camera's en gesloten videocircuits, 600 x 800 cm., Powerhouse Museum, (foto: https://www.lozano-hemmer.com/zoom_pavilion.php, geraadpleegd 8 mei 2024).
- Afb. 5: Camille Utterback, *untitled 5*, 2004, interactieve video-installatie met overhead camera en videotracking en tekensoftware, Amon Carter Museum of American Art, (foto: <https://www.cartermuseum.org/exhibitions/set-motion-camille-utterback-and-art-moves>, geraadpleegd 9 juni 2024).
- Afb. 6: Camille Utterback, *untitled 5*, 2004, interactieve video-installatie met overhead camera en videotracking en tekensoftware, (foto: <https://thomafoundation.org/exhibitions-events/our-collection-on-tour/set-in-motion-camille-utterback-and-art-that-moves/>, geraadpleegd 9 juni 2024).