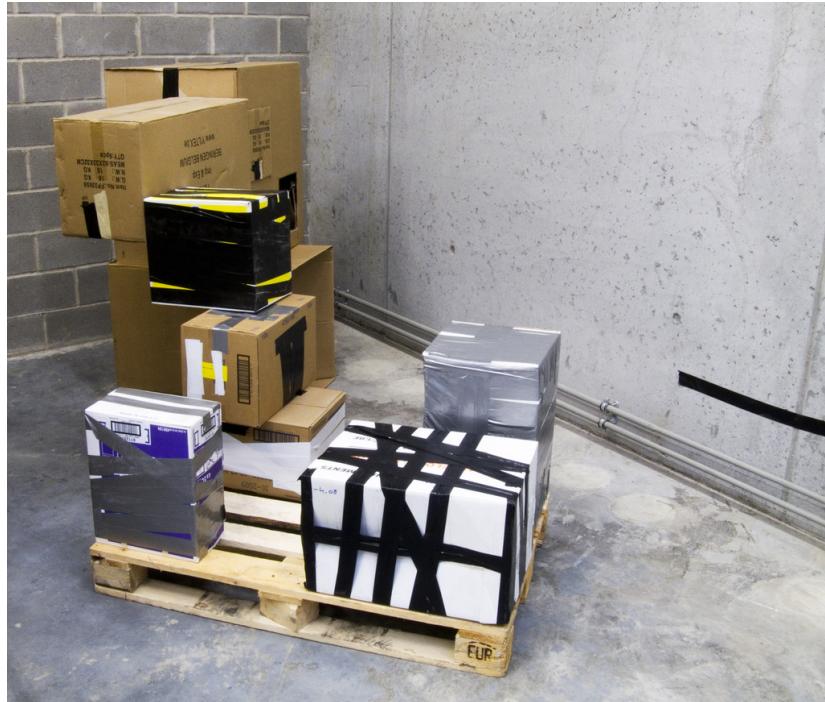


Dit is het tweede deel van een tekst in wording. Het eerste deel zal gaan over de kartonnen sculpturen die ik in de eerste helft van het academiejaar 2009-2010 gemaakt heb. Dit tweede deel is een synthese van enkele teksten die ik gedurende het tweede semester schreef.

==== inleiding =====



Vanuit het sculpturale werk dat ik in het eerste semester realiseerde met kartonnen dozen ontstond de noodzaak voor mezelf op zoek te gaan naar een inhoudelijker, meer uitgepuurde beeldtaal. Ik geloof dat een kunstwerk initieel zowel vanuit het vormelijke als vanuit het

conceptuele tot stand kan komen. Jezelf beperken tot slechts één benadering of invalshoek is echter moeilijk consequent vol te houden. De meer vormelijke strategie die ik hanteerde bij het maken van de kartonnen sculpturen wierp een heleboel vragen op door de niet bewust gemaakte beeldende keuzes. Het formuleren van een antwoord op elk van die vragen vertroebelde het werk enigszins en droeg bij tot een niet-noodzakelijke complexiteit. Ik geloof dat ik met andere woorden in het eerste semester heb ondervonden dat het creatieve proces beter voorgesteld kan worden

als een dialectische interactie waarbij vormelijke keuzes beïnvloed worden door conceptuele ideeën en omgekeerd. Het kunstwerk is dan een soort ontmoeting tussen beide strategieën.

==== moving boxes = cardboard wall construction ===



Het idee voor de video "moving boxes" is ontstaan als logisch gevolg van het plan om een kartonnen muurconstructie op te zetten op een andere verdieping. Het beeld van een met dozen volgestouwde lift als een soort coconachtig lichaam van leeg verpakkingsmateriaal op een verticale tocht

doorheen een gebouw intrigeerde mij. Oorspronkelijk dacht ik voor deze video een dalende/stijgende lift te tonen en openschuivende deuren die een ondoordringbare kartonnen massa onthullen waarna de lift haar weg verderzet. Maar uiteindelijk bleek de initieel als documentatie bedoelde actie van het vullen zelf een veel interessanter beeld op te leveren. Volgens mij is de meer uitgepuurde, geabstraheerde beeldtaal van de video hiervoor een reden. Het laat een gelaagdheid van kijken toe. Zo roept de video bijvoorbeeld met betrekking tot het idee van de cocon een veel suggestiever beeld op. Er is de spanning van het nakende vertrek en de vraag waarheen de verzameling lege dozen onderweg is. Ook de drijfveren van de actor staan in deze video ter discussie. Er is het wanhopige gepuzzel als metafoor voor onze menselijke zoektocht naar een plaats in de kosmos, en een bitterzoet gevoel bij het vluchtige van zulke onderneming. Het poëtische schuilt in de tegenstelling tussen de onzekerheid van het personage en de bijna autistische gedrevenheid van het volledig en radicaal tot

het einde gaan. Hoewel ik als kunstenaar beducht ben voor het al te veel blootgeven van mezelf als mens is het frappant hoe herkenbaar ik ben in deze video.



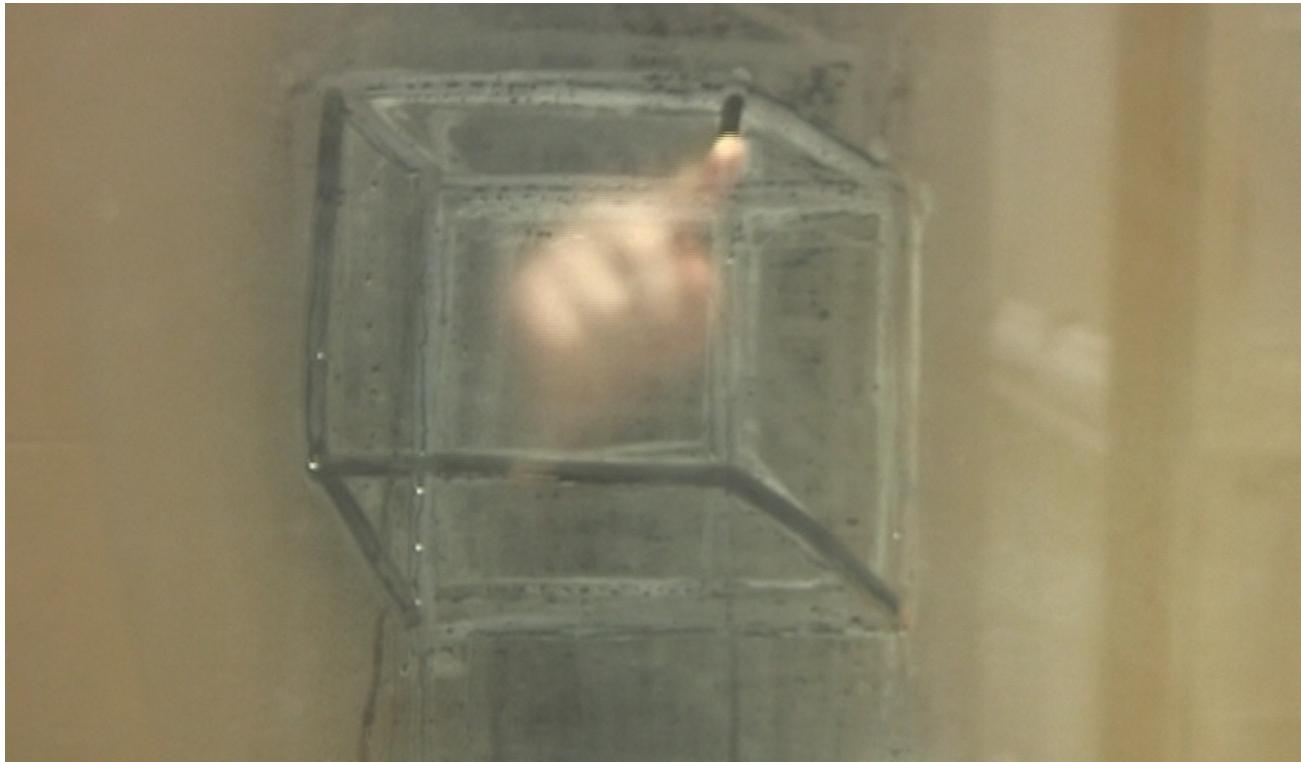
De tweede video "cardboard wall construction" past in hetzelfde kader. De twee video's werken goed naast elkaar. Samen zinspelen ze op een bepaalde niet-definieerde narrativiteit, zeker voor toeschouwers die het gebouw van de school kennen. Een belangrijke beslissing in deze video was het wegknippen van een

eerste stuk waarbij je me op de achtergrond de kartonnen dozen zag aanslepen. Uiteindelijk komen we hier weer bij wat ik eerder schreef over de abstrahering die een grotere betrokkenheid toelaat.

==== water / heat / steam =====

De video's met de tekeningen in waterdamp hebben twee ontstaansmomenten. Tijdens het eerste semester kon je spreken van een persoonlijke obsessie met "de doos". Dit ging zo ver dat ik tijdens het douchen kubussen tekende in het aangedampte venster van de douchecabine. Deze handeling had iets louterend: het van me af tekenen van de worsteling met de kartonnen dozen. Een tweede en beslissend ontstaansmoment kwam er na het beeldend brainstormen in de vorm van een klein schetsboek. Hierin onderzocht ik op een associatieve, beeldende manier de ideeën over het relatieve en het vluchtige van de menselijke noodzaak orde aan te brengen in een wanordelijk universum. Uit deze twee elementen puurde ik het idee van een video die een voortdurende,

vruchteloze poging toont tekeningen aan te brengen in waterdamp. Dezelfde poëzie van de twee eerdere video's is hier aanwezig: de vergankelijkheid van het afbakenen en het - letterlijk - aftekenen van een zekere ordening in het chaotische systeem van stoom en condensatie.



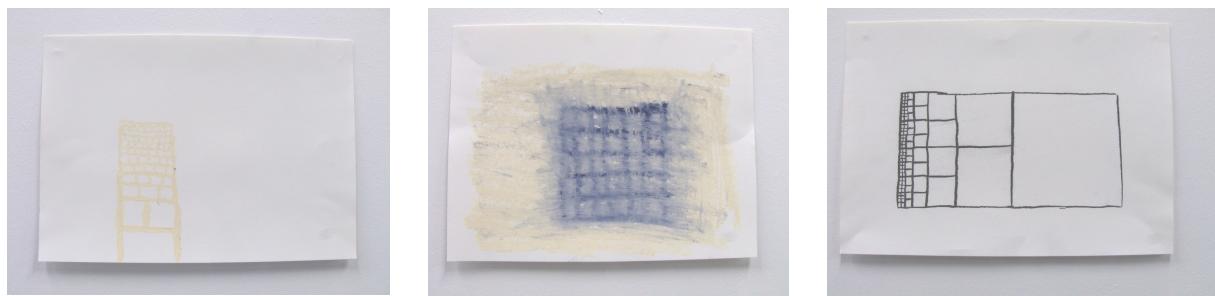
Een heel eenvoudige opstelling/installatie (stoommachine, raam, videocamera) resulteerde in een aantal video's van verschillende camerastandpunten. Uiteindelijk blijkt vooral de meest eenvoudige video het best te werken door - opnieuw - de grotere graad van abstractie en puurheid in de beeldtaal. In deze video toon ik de romp van een schimmige figuur die vanachter een gordijn van stoom voortdurend dezelfde kubus tekent in de waterdamp op het raam. De andere video's met o.a. binnenaanzicht kunnen wel werken als een soort "achter-de-schermen" documentatie. Door de conversie op computer van het videomateriaal is het geluid verloren gegaan. Dit heeft me verplicht te doen nadenken of het nodig was misschien omgevingsgeluid of het geluid van de stoommachine opnieuw op te nemen. Maar het is duidelijk dat dit geluid geen enkele toegevoegde waarde kan betekenen. Het is dus correcter en consequenter de stilte van het overigens erg picturale beeld in alle eenvoud haar werk te laten doen. Op deze manier krijg je een

veel grotere focus of concentratie die de video een stukje universaliteit geeft.

==== grid / order / structure =====

=====

"grid / order / structure" is de overkoepelende titel van een reeks tekeningen die de spanning tussen het artificiële en het organische verkent. Tot deze reeks reken ik enkele schetsen, een klein schetsboek, enkele tekeningen op A3 formaat en het werk "15 hours".



In een eerste component van dit onderzoek tracht ik het rigide aspect van een bepaald systeem te ondermijnen door middel van het ambachtelijke. Met de manuele uitvoering van een algoritme - of een geordende reeks van instructies - wil ik het organische herbevestigen als subversief element. Iets wat tot op heden in geen enkel wiskundig of computationeel model geloofwaardig tot iets berekenbaar gereduceerd is kunnen worden.

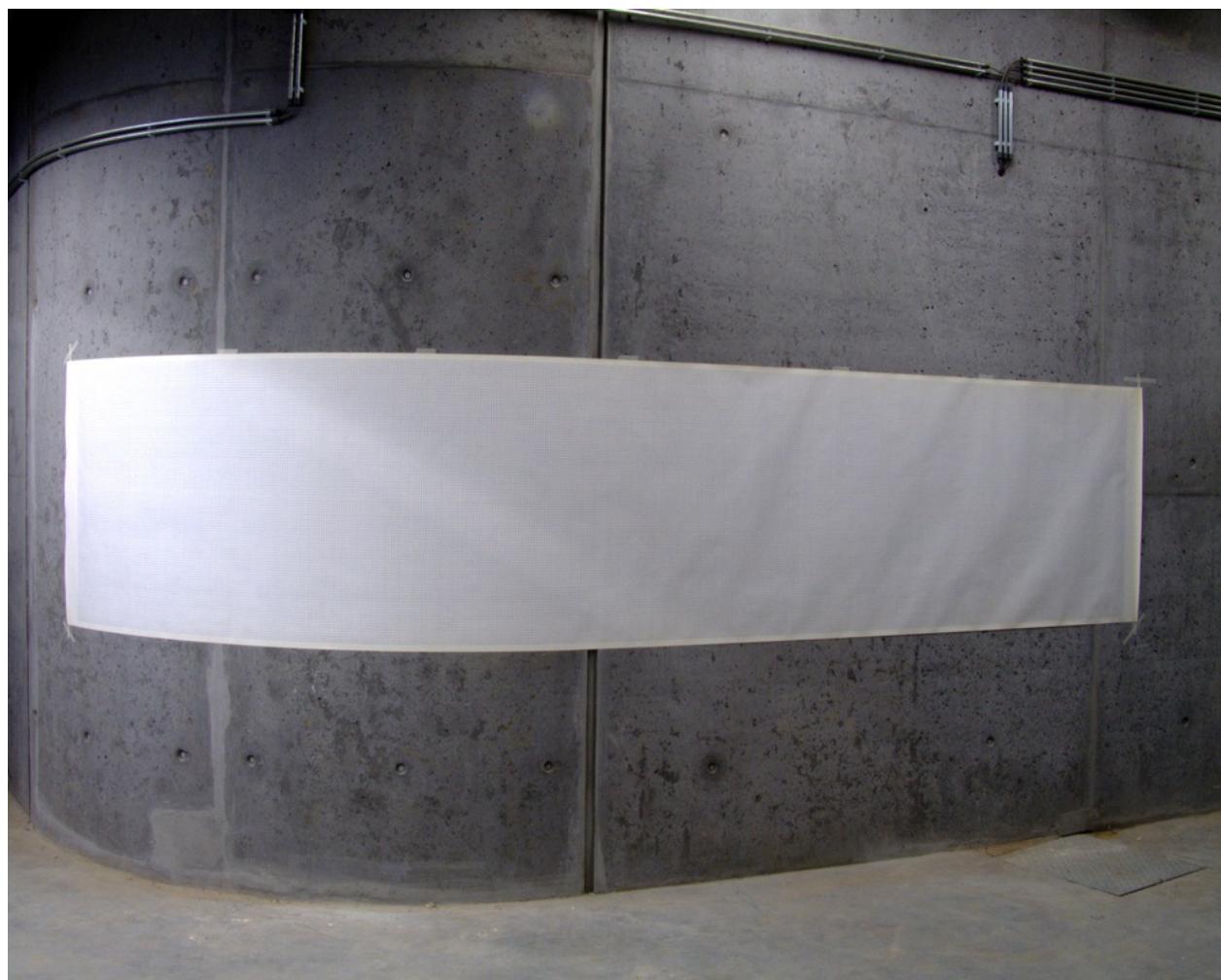
Het dogma van het begrippelijke lijkt zich in onze gedigitaliseerde wereld te verschuilen achter een illusie van vrijheid van expressie. Want hoe meer men spreekt over het spontane en organische karakter van netwerken zoals het internet, hoe pertinenter de vragen zich stellen: "Op welke manier verhoudt dit netwerk zich tot de realiteit?" en "In hoeverre is deze vrijheid gelimiteerd of geconditioneerd door de infrastructuur van het netwerk zelf?" Een infrastructuur waarop, uitgezonderd enkele technocraten misschien, niemand echt fundamenteel invloed op kan uitoefenen. De naiviteit van enkele pioniers van het internet is ondertussen volledig geïncorporeerd door een neoliberale globalisering: e-commerce. Als we kijken naar het netwerk als een hulpmiddel of een stuk gereedschap dat evolueert

dan moeten we ons ervan bewust zijn dat niemand het alleenrecht heeft over de evolutierichting. En wellicht - gelukkig maar - zelfs die technocraten niet.

Misschien is de aloude betekenis van het organische vervangen door een digitale versie. Misschien is de gevoeligheid voor deze confrontatie tussen abstract/concreet of artificieel/organisch wel iets dat irrelevant wordt voor toekomstige generaties. Voelde het net zo aan toen mensen verhalen besloten neer te schrijven en het belang van de mondelinge overlevering aan belang inboette? Schuilde er een essentie in de handgeschreven boeken die door de komst van de boekdrukkunst vernietigd werd?

Een tweede aspect is dat ik hierin bewust een dubbelzinnige houding aanneem. Enerzijds schuilt er een element van Romantiek in de omarming van het ambachtelijke. Anderzijds ervaar ik vanuit mijn achtergrond als computerwetenschapper dat de belofte van een simulatie van het organische steeds net buiten mijn gezichtsveld lonkt. Is het mogelijk te spreken van digitale alchemie? Dit is een verhaal over controle en het loslaten ervan. Want niet elke simulatie is noodzakelijk te herleiden tot een inzichtelijk systeem. Het is net dat wat bedoeld wordt wanneer men spreekt over emergentie: complexiteit die ontstaat in de *interactie* tussen deelsystemen die min of meer tot het niveau van het begrippelijke (wetenschappelijke?) zijn herleid. Een complexiteit dus die noodzakelijkerwijze ontsnapt aan de rigide schema's van haar bouwstenen. Voor zulke simulaties vervaagt de grens tussen berekenbare reductie en onvoorspelbaarheid.

Het werk "15 hours" is een 5 meter lange tekening op een geruit blad papier. Ik heb me toegelegd op het natekenen met de losse pols van het raster dat door een machine is gegenereerd. Dit werk gaat ook over de confrontatie tussen abstract en concreet. De onderliggende orde wordt overwoekerd door een werkelijkheid die veel echter is dan de idee.



Bij de uitvoering van dit werk ontdekte ik ook een verschil in aanpak op cognitief niveau. Er is enerzijds de top-down strategie waarbij je lijnen overtekent met je oog op het geheel gericht. Anderzijds is er de bottom-up manier waarbij je je hand volledig laat leiden door de interactie tussen de voorgedrukte lijn en de punt van de pen.

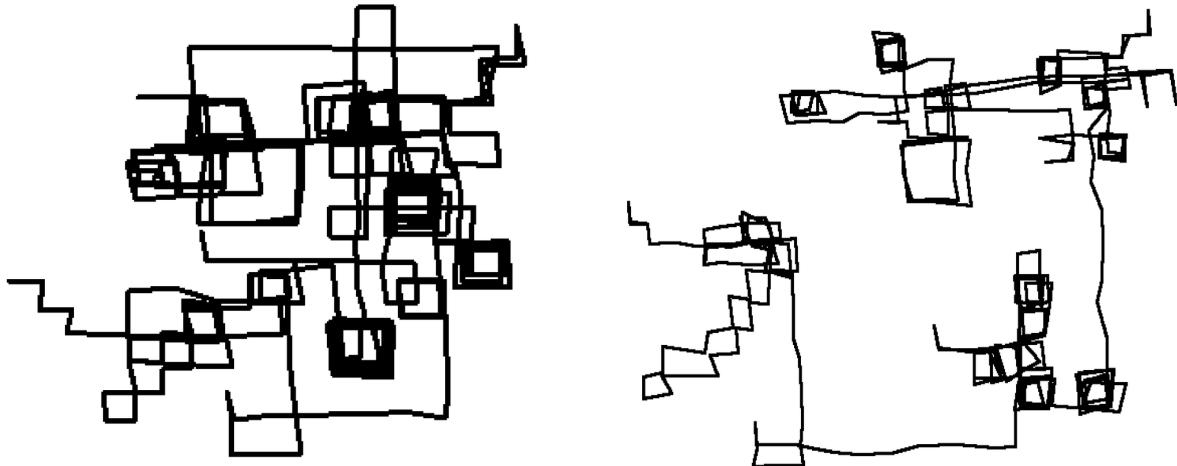
"A bottom-up process is characterized by an absence of higher level direction in sensory processing, whereas a top-down process is characterized by a high level of direction of sensory processing by more cognition, such as goals or targets."¹

Het is moeilijk om die twee strategieën tegelijk te ervaren: het is steeds of het ene of het andere. Dit verschil in aanpak komt eigenlijk overeen met het verschil tussen analyse en synthese. Het refereert voor mij als fysieke gewaarwording aan de verschillende spanningsvelden die ik eerder al aanhaalde.

==== mental drawing =====

Het idee achter "mental drawing" is ontstaan uit de reeks "Grid/Order/Structure" en deelt dus dezelfde thematiek. Ook in dit werk speel ik met de relatie tussen orde en structuur enerzijds; het organische en het concrete anderzijds. Het werk is daarenboven volledig virtueel ontstaan en uit zich materieel in de wereld door middel van een boek en een projectie.

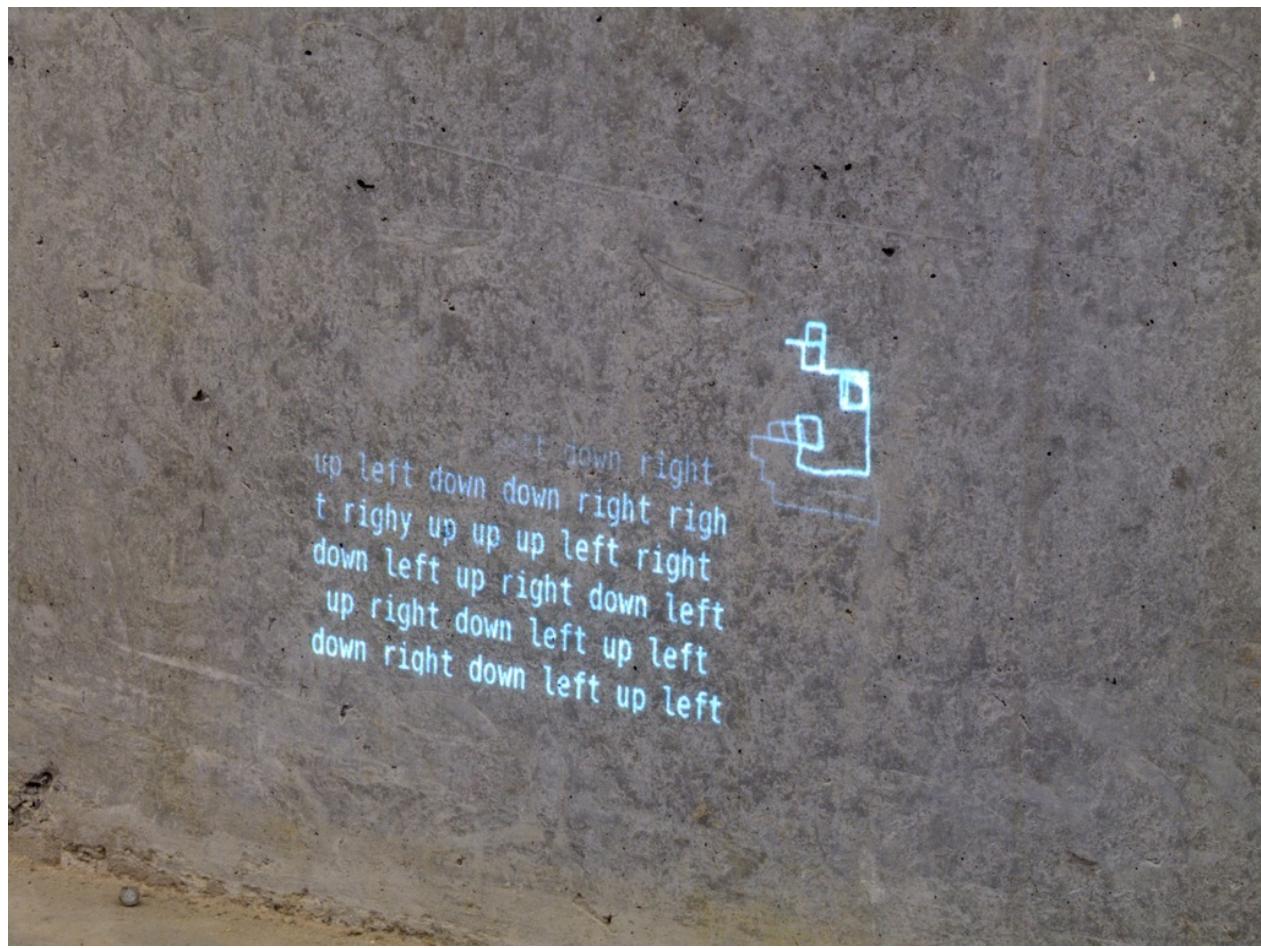
Het werk bevat twee componenten. Ten eerste is er de reeks tekstuele instructies gevormd door de woorden 'left', 'right',



'up' en 'down'. Daarnaast is er de tekening die ontstaat door de woorden in de instructies effectief uit te voeren. De titel refereert aan het feit dat de instructies het eerst ontstaan zijn.

In het boek, met de instructies op de cover, heb ik een verzameling tekeningen opgenomen die tot stand zijn gekomen door de instructies een aantal keer na elkaar uit te voeren. De tekening die ontstaat is steeds verschillend omdat van de fouten die noodzakelijkerwijze in dit proces sluipen.

De projectie toont het ontstaan van een tekening in de tijd op basis van de instructies. Een toegevoegd element hier is dat het hele beeld gaandeweg vervaagt als metafoor voor de tijd en het vergankelijke van elk systeem. Deze toevoeging is komen binnensluipen vanuit hetzelfde idee dat ook aanwezig is in de waterdamp-tekeningen ("water / heat / steam"). Het is technisch gerealiseerd met behulp van een rudimentair tekenprogramma dat ik samengesteld heb in de programmeeromgevingen java en processing.



De volgende stap in dit verhaal zou kunnen inhouden dat ik de grote verzameling tekeningen die ontstaan zijn vanuit dezelfde instructies gebruik als data-input voor een virtueel systeem dat de essentie van het organische tracht te incorporeren. Dit computerprogramma zou een poging ondernemen de eigenheid van de menselijke inbreng te simuleren. Let wel dat ik hier spreek over

een poging: de dubbele houding waar ik eerder over sprak ten aanzien van deze problematiek laat toe zulk project met de nodige ironie aan te vatten.

==== cleaning a patch of grass =====

=====

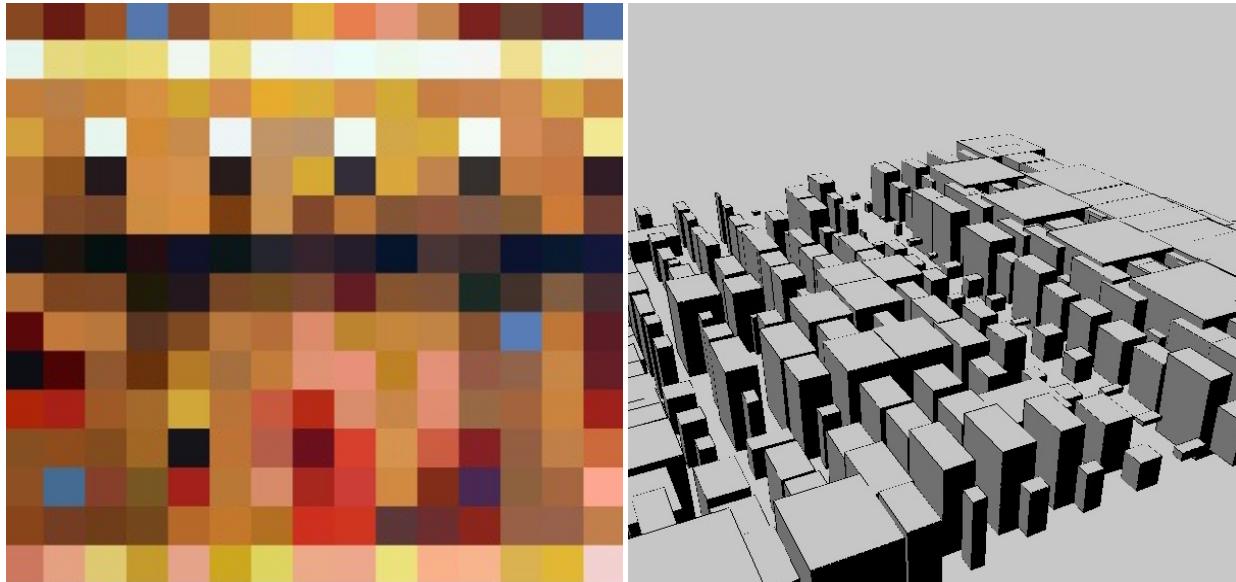
Net als het werk "mental drawing" is ook de video "cleaning a patch of grass" ontstaan uit het beeldende onderzoek dat aan de reeks "grid/order/structure" ten grondslag lag. De video toont een stukje gras waarin her en der bloeiende paardenbloemen groeien. We zien een persoon die voor het grootste gedeelte van de video met zijn hoofd net buiten beeld blijft. Hij heeft zich tot doel gesteld het onkruid te verwijderen door het uit het gras te snijden. Het hoopje ontwortelde planten wordt gaandeweg groter. Aan het einde van de video, wanneer alle paardenbloemen uit het gras verdwenen zijn, neemt de protagonist het stapeltje onkruid mee en verdwijnt uit het beeld.



Opnieuw kan je de thematiek van dit werk lezen als een in scène gezette overwinning van de eenheid op de veelheid, van de orde op het rhizomatische. Maar de video is doordrongen van een zekere ironie: de brutale drang naar zuiverheid contrasteert met een zekere meditatieve, louterende atmosfeer. Je kan in dit werk

ook een berusting lezen in het feit dat ondanks de menselijke pogingen tot beheersing, de kiem van het onbeheersbare groeien onmogelijk tot stilstand kan worden gebracht. Zouden we bijvoorbeeld de wildgroei van kankers kunnen lezen als een compensatie van de natuur voor de steeds groeiende drift van de mens naar orde (Vooruitgang)? Zijn het misschien tekenen van een ultieme evenwichtswet die stelt dat elke stap in de richting van het ordelijke een even grote potentie in zich draagt voor een stap in de andere richting. We leven in een tijd van de overwinning van de instrumentele rede en de radicaliteit van onze beheersing van natuurlijke krachten. Frappant toch dat net in die tijd chaotische systemen onze grootste vijand lijken te worden : de verandering van het klimaat, de instabiliteit van economische systemen en de oncontroleerbaarheid van virale/bacteriële infecties.

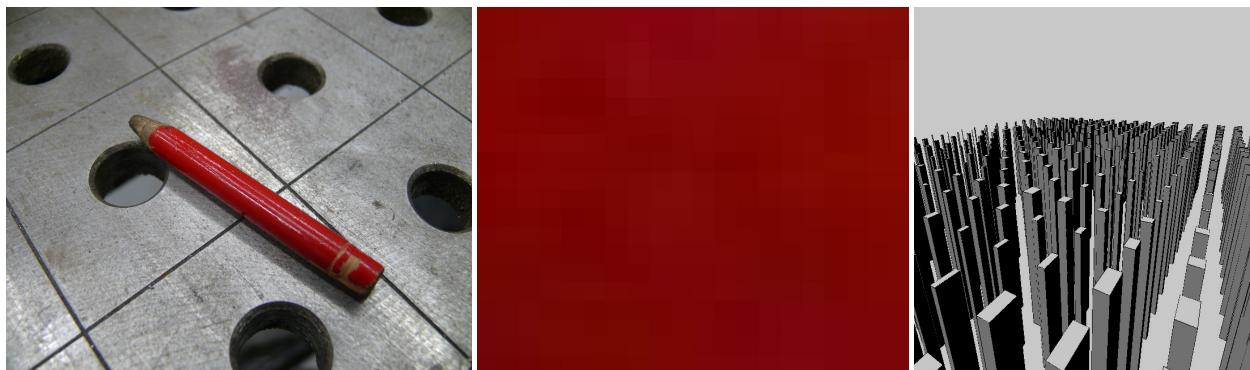
==== pixel sculpture/architecture =====



De ondertitel van het onderzoeksproject "pixel sculpture/architecture" verklaart het systeem/concept dat eraan ten grondslag ligt: "RGB colour to Euclidean space transformation". Elke digitale kleur kan opgevat worden als een punt in een 3-dimensionale ruimte: in de computer stellen we traditioneel een kleur voor door een combinatie van drie waarden voor de hoeveelheid rood, groen en blauw (RGB). Wanneer we deze

componenten gaan omzetten in respectievelijk hoogte, breedte en diepte dan kunnen we elke kleur gaan voorstellen als een ruimtelijk object met bepaalde afmetingen.

In dit project speel ik met het idee een onderzoek op te zetten naar verborgen ruimtelijke relaties in bestaande kleurpatronen. De transformatie van een kleur in onze ruimtelijke dimensie houdt ook thematisch verband met de vluchtige projectie van orde op een wanordelijke werkelijkheid. Maar tegelijk blijft deze ruimtelijkheid virtueel en ontstaat er een spanning tussen de suggestie van materialiteit en het etherische van de simulatie. We treden hier op het terrein van een zeer actuele discussie over de oude cartesiaanse dualiteit geest/lichaam. In een wereld waarin het virtuele meer en meer het fysieke lijkt te verdringen, zien we dat net het lichamelijke een steeds grotere plaats krijgt. De fascinatie voor het lichaam wordt groter naarmate de fysieke wereld bedolven wordt onder laag na laag van abstracties: statistiek, simulaties, virtuele werelden en netwerken. De fysieke wereld wordt vaak voorgesteld als een verloren gegane werkelijkheid. Maar laat ons dit beeld nuanceren: ook al is het waar dat dit proces tegenwoordig sneller verloopt, kunnen we dan niet stellen dat de abstraheringsdrang een grondeigenschap is van al wat leeft? Van al wat zich ordent? Wordt onze werkelijkheid niet gekarakteriseerd door een fundamentele gelaagdheid? Fundamenteel omdat er geen ultieme laag lijkt te bestaan.



Problematisch wordt het wanneer de samenhang tussen al deze niveaus op zo'n manier wordt genegeerd dat er een breuk ontstaat. Zo trachtte Descartes een radicale breuk tussen lichaam en geest voor te stellen. En is het feit dat de impact op het milieu nooit

in rekening is gebracht niet dé catastrofe van de industriële revolutie? Culturele uitwisseling is onmogelijk zonder de lichamelijke processen die aan ons bestaan ten grondslag liggen - processen die begraven liggen onder een pakket van sociale conventies. Maar zulke conventies kunnen snel pathologisch worden. Een soort zelfontkenning waarvoor de vlucht in een digitale wereld een ideale oplossing lijkt. De droom van Descartes over een op zichzelf staande realiteit van het geestelijke lijkt in hedendaagse virtuele werelden werkelijkheid te worden. Maar de paradox is dat net in deze fase het lichamelijke als subversief element binnensluipt en de digitale ruimte herovert.

1

http://en.wikipedia.org/wiki/Top-down_and_bottom-up_design#Neuroscience_and_psychology