

## Nieuwe rollen voor nieuwe humuslaag of kunstenaar 3.0

In de komende maanden worden er, door overheden op nationaal, regionaal en stedelijk niveau en commissies besluiten genomen die van doorslag gevende betekenis zullen zijn voor de kunstsector in Nederland. Voor onze beleidsmakers en commissieleden tot een besluit komen, draag ik graag twee suggesties aan als aanvulling op hetgeen er al over gezegd en geschreven is. Mijn eerste suggestie betreft het belang van experimentele kunst als de humuslaag voor vernieuwing in de populaire cultuur. Ik sluit hiermee aan op het pleidooi van Joop van den Ende (NRC 23-05-2011), maar deze keer komt de onderbouwing vanuit de experimentele, onderzoekende en innovatieve kunstpraktijk.

### 1. Het belang van experimentele kunst

Geheel in de tijdsgeest van dit moment worden argumenten (vóór of juist tegen) de bezuinigingen meestal onderbouwd aan de hand van economisch rendement en worden er berekeningen gemaakt op basis van efficiency slagen en haalbaarheidsstudies. Tijdens Eurosonic Noorderslag presenteerde Gerard Marlet<sup>1</sup> de uitkomsten van zijn onderzoek naar de welvaarts waarde van poppodia voor een stad of gemeente. Tijdens een discussie na zijn lezing werd duidelijk dat het effect van de voorgestelde bezuinigingen op de diversiteit en de kwaliteit van de programmering niet mee genomen was in de berekeningen. Kwaliteit en al helemaal kwaliteit in de kunst is lastig meetbaar, want ze is per definitie persoonlijk, tijdsgevoelig en dynamisch. Dit korte debat resoneerde nog door tijdens de boekpresentatie van De Culture Club van de Australische Graig Schuftan<sup>2</sup> (Nederlandse editie, verzorgd door de Academie van Popcultuur) een dag later. Zoals ik in mijn voorwoord voor dit boek al kort aangeef, biedt de Culture club een mooi handvat voor de, noodzakelijke, aanvulling op de cijfermatige economische argumentatie. Schuftan laat zien wat het verband is tussen (commercieel gezien) succesvolle popmuziek, denk hierbij aan hitparade werk, en moderne kunst (begin 20e eeuw) en de daarop volgende postmoderne kunst met daarin verweven verschillende filosofische stromingen. Om mijn betoog concreet te maken, vat ik hier één van Schuftan's voorbeelden samen: Uit de laat 20<sup>e</sup> eeuw kennen we de succesvolle Techno muziekindustrie, hier wordt Kraftwerk gezien worden als de grondlegger. Kraftwerk's muziek kan herleid worden naar de vroeg-electronische muziek van John Cage en de seriële composities van Karlheinz Stockhausen, de laatste combineerde op zijn beurt weer ideeën uit muziek concrete met, voor die tijd nieuwe, mogelijkheden die de geluidsband bood. Stockhausen reageerde inhoudelijk in zijn composities op Arnold Schönberg's twaalftoons opvatting. Zo kan techno muziek herleid worden naar de experimenten van Stockhausen en Schönberg, toch niet de eerste componisten waar je aan denkt bij populaire muziek. Een ander voorbeeld: Tijdens de hoogtijdagen van MTV Europe in 1989 bezocht ik een videofestival in Polen waar een retrospectief met experimentele films uit de jaren 1920 van de vorige eeuw vertoond werd, hier zag ik Ballet Mécanique (1924), een film van Fernand Léger met daarbij muziek gecomponeerd door George Antheil. De time-lapse technieken die Léger gebruikte zien we al in het werk Eadweard Muybridge en andere kunstenaars maar het was de bedoeling dat Ballet Mécanique een muziekfilm werd, als het ware een voorloper van de muziekvideo. Qua film technieken werd er met stop motion animatie, slow motion en abstracte beelden direct op de film (zonder camera) gewerkt het geheel werd in de montage, zo goed als het in de gegeven situatie ging, afgestemd op de muziek. Via latere experimentele film en videokunst ontstaat in de jaren 1980 de videoclip. Vergelijkbare technieken en ideeën uit Ballet Mécanique zien we terug in de video van Sledgehammer van Peter Gabriel (1986) en rond die zelfde tijd kunnen we ook languit genieten in de bioscoop van de Qatsi trilogy muziekfilms van Godfrey Reggio met muziek van Philip Glass. Het existentialisme uit de moderne tijd was nu vervangen door post-modernisme in al haar traagheid en met een voorkeur voor uitheemse culturen. We maken de cirkel rond met de muziek video van Chris Cunningham voor Björk's All Is Full of Love (1999) die met zijn robot weer naar het mens-machine thema verwijst van Ballet Mécanique en waar de surrealisten, de modernisten, de futuristen, de Russisch constructivisten vol van waren en wat voor Kraftwerk de inspiratie vormde voor The Robots. De volgende stap naar kunst en technologie waar het mens-machine thema weer volop in de belangstelling stond is daarna weer snel gemaakt en brengt ons in de 21<sup>e</sup> eeuwen.

Kortom: Mijn eerste punt is dus dat de populaire cultuur vaak inspiratie haalt uit experimentele, intellectuele (hoge) kunst. De erkenning van radicale vernieuwing in de kunst is redelijk

onvoorspelbaar, het duurt soms heel even, soms een heel mensenleven, dit geldt ook de doorstroom tijd van experimentele kunst naar de populaire cultuur. Ik pleit er dan ook voor dat dit gegeven meegenomen wordt in de overwegingen over duurzaam kunstbeleid. Want als bezuinigingen in de kunstsector leiden tot efficiëntie slagen waardoor er alleen uitverkochte zalen en grote publiektrekkers geprogrammeerd kunnen worden, dan bestaat de kans dat de experimentele en 'niet-main stream' kunst verdrongen wordt. Zonder voorhoede lopen we, op lange termijn, een risico op verschraling van het gehele kunst en popcultuur aanbod omdat de voedingsbodem voor vernieuwing, ook in de massacultuur, dan ontbreekt. Daarom pleit ik voor intelligent beleid waarbij plaats ingeruimd wordt voor het experiment en onderzoek in de kunst. Dit hoeft, wat mij betreft, niet perse via subsidiestromen, ik zie ook veel mogelijkheden in nieuwe rollen van kunstenaars in de samenleving. De huidige crisis in de kunst en cultuursector biedt een uitgelezen kans om de rol en positie van de hedendaagse kunstenaar te herijken. Hiermee kom ik bij mijn tweede punt.

## 2. Kunstenaar 3.0

Hedendaagse kunstenaars werken steeds vaker als maatschappelijk georiënteerde onderzoekers, innovators en aanjagers. De geplande bezuinigingen noodzaken ons om deze (nieuwe) rollen eens onder de loep te nemen. In dit tweede punt van mijn betoog leg ik de nadruk op experimentele kunstuitingen buiten het galerie- en museumcircuit, omdat deze experimenten in de komende bezuinigingsronde buiten de boot dreigen te vallen. De voorbeelden komen uit mijn directe omgeving en dienen als illustratie. Ik combineer de huidige ontwikkelingen in de kunst en cultuursector met het praktijkgericht onderzoek, wat sinds enkele jaren een belangrijk onderdeel is van de kunstopleidingen. Bij dit praktijkgerichte onderzoek in de kunsten gaat veel aandacht uit naar de aansluiting van de opleidingen naar beroepspraktijk<sup>3</sup>. Ondertussen studeert de eerste lichte praktijkgerichte kunstenaarsonderzoekers nu af aan de opleidingen (HBO en Masters). Ik vermoed alleen dat hun kennis vaak nog niet optimaal benut wordt in de praktijk. Dit wordt gedeeltelijk veroorzaakt omdat de kunstenaarsonderzoeker, als fenomeen relatief nieuw is. En nu komt daar dus de snel veranderende beroepspraktijk bij. Beide aspecten roepen vragen op, vooral over de positie en de rol van kunst en kunstenaars in onze samenleving in de 21<sup>e</sup> eeuw. In mijn eerste punt heb ik uiteengezet wat, naast het directe culturele belang, het belang is van experimentele kunst voor populaire cultuur en de industrie daaromheen. In dit tweede deel van mijn betoog schets ik een beeld van het huidige experimentele veld. Hier liggen enorm veel kansen voor de aanwas van de humuslaag, er is echter wel afstemming van het onderzoeksprofiel en de toekomstige beroepspraktijk van de creatieve en artistieke onderzoekers nodig omdat anders veel kennis en ervaring verloren gaat of het experiment niet 'benut' wordt. Deze uitdaging ligt niet alleen bij de opleidingen, de Kenniscentra en haar lectoren, hier ligt ook een kans voor de overheid, het bedrijfsleven en de samenleving in bredere zin. Waar willen en kunnen deze kunstenaars ingezet worden en waar moeten we aan denken bij praktijkgericht kunstonderzoek?

Ik leg dit graag uit aan de hand van enkele voorbeelden van de kunstenaarpraktijk 3.0, de voorbeelden beslaan toepassingsgebieden en rollen, de onderverdeling kan met een korreltje zout genomen worden. Ik haal vooral Nederlandse voorbeelden aan, met de aantekening dat dit een internationale trend is waarbij vermeldt mag worden dat Nederland niet in de voorhoede opereert. Allereerst de bekende rol van de min of meer autonome kunstenaar als aanjager van het debat, de criticaster die reageert op maatschappelijke vraagstukken denk hierbij aan Jonas Staal<sup>4</sup> die de straatnaamborden in verschillende steden vervangt, hiermee verwijzend naar de sterk veranderde perceptie van de geschiedenis in de stad. Of Tinkebel<sup>5</sup> die met haar provocerende werk dieren mishandeling en andere maatschappelijke issues aan de kaart stelt. In de mediakunst confronteert Jodi<sup>6</sup> ons met onze conditionering omtrent (online) mediagebruik en verdraait dit duo 'nuttige' mediatoepassingen naar autonome softwarekunst. Maar ook internationale media activistische kunstenaars, zoals Alessandro Ludovico en Paolo Cirio (IT) Face to Facebook<sup>7</sup> die ons confronteren met onze sociale mediawerkelijkheid en de machtsstructuren van de grote spelers in de wereld van de netwerk technologie.

De kunstenaars die via *community art* als sociale innovators en aanjagers samen met mensen uit de wijk werken en in die hoedanigheid de laatste jaren (weer) veel bijdragen aan culturele *empowerment*. Sprekende voorbeelden hiervan komen van Jeanne van Heeswijk<sup>8</sup>, die kinderen en

jongeren in Face Your World hun eigen omgeving laat ontwerpen of Freehouse, waar kleinschalig creatief ondernemerschap onder de buurtbewoners gerealiseerd wordt rond het Afrikanerplein in Rotterdam. Naast werk in de zogenaamde achterstandswijken biedt de *community art* aanpak ook veel mogelijkheden voor stedelijke vernieuwingsprocessen, waaraan de bewoners actief deelnemen. Vanuit deze meer toegepaste hoek wordt er ook andersoortig baanbrekend praktijk gericht onderzoek verricht op het gebied van muziektherapie, muziek werkt helend voor ouderen (met dementie) zoals mijn collega's van het Prins Claus conservatorium aan de Hanzehogeschool aantonen in hun ouderen en muziek programma. Dit biedt nieuwe professionele mogelijkheden voor studenten van het conservatorium. We kunnen ook kunst als communicatie vehicle zien als vorm van toegepaste kunst, hierbij denk ik bijvoorbeeld aan de Design&Art 4 Genomics prijsvraag, waar kunstenaars door nieuwe artistieke toepassingen de nieuwste wetenschappelijke ontwikkelingen promoten of van nieuwe ideeën (of soms van enig commentaar) voorzien. Een sprekend voorbeeld hiervan is 2.6g 329m/s van Jalila Essaïdi<sup>9</sup>, de prijswinnaar van 2010, zij bedacht een kogelwerende huid als schuilplaats voor mensen in oorlogsgebieden, de inhoudelijke kant van de toepassing kreeg weinig aandacht maar haar voorstel om spinzijde in de menselijke huid te laten groeien werd onderzocht, vanwege de commerciële mogelijkheden.

Bewustwording is een belangrijk facet van hierboven genoemd *empowerment*, bewustwording heeft vaak, naast bekende of grijpbare onderwerpen, betrekking op abstractere thema's zoals milieu en de online samenleving. Zo verschijnen er binnenkort in de stad Groningen tijdelijke laboratoria waar studenten van de Master opleiding Interactive Media Environments van de Minerva Academie van de Hanzehogeschool Groningen samen met studenten techniek en energie aan artistieke onderzoeksexperimenten werken rondom duurzame energie. De interactie met het publiek zal bijdragen aan het bewustwordingsproces bij de bewoners (de energiegebruikers) van de stad. Bewustwording rondom onze online cultuur brengt me bij mediawijsheid en dat komt aan de orde in het voorbeeld voor de laatste categorie die ik hier naar voren breng: Het transdisciplinaire onderzoek waar jonge kunstenaars samenwerken met jonge professionals uit andere vakgebieden. The Patching Zone,<sup>10</sup> waar ik zelf direct bij betrokken ben, is hierin gespecialiseerd. Transdisciplinair slaat hier op de meerwaarde die ontstaat doordat er toepassingen en oplossingen ontstaan die de bekende vakgebieden overstijgen. Hier ontstaan vaak nieuwe oplossingsrichtingen en invalshoeken waar kunstenaars een cruciale inbreng hebben en waar tegelijkertijd kennis aangewend wordt voor de implementatie uit de andere betrokken disciplines. Het meest succesvolle traject is een bedrijfsinnovatie traject voor het Centrum voor Kunst en Cultuur (CKC) in Zoetermeer wat The Patching Zone onlangs afrondde. Uit dit project en ook uit veel van de hierboven genoemde projecten komt naar voren dat de betrokken kunstenaars bijzonder goed uit de voeten kunnen met een alomvattende integrale aanpak, waarbij innovatie op veel verschillende niveaus tegelijkertijd aangepakt wordt. Dit zijn complexe processen waar menig specialist van wakker ligt. In het Digital Art Lab<sup>11</sup> voor het CKC werden in ruim een jaar tijd een serie *hands-on* kunst en technologie trainingen gegeven aan ruim 12 vrijetijdskunst docenten die deze ondertussen zelfstandig uit voeren. Ook zijn er nieuwe businessmodellen voor het vrijetijdskunstonderwijs ontwikkeld en werd er nauw samengewerkt met jongeren die tot voor kort niet tot de doelgroep van het centrum behoorden. Dit project bevestigt wat in andere projecten<sup>12</sup> van The Patching Zone al naar voren kwam: kunst en cultuuronderwijs aan jongeren is van essentieel belang voor de duiding van hun online omgeving. In het Digital Art Lab ontstaan mooie vormen van *peer-teaching*; jongeren leren aan hun docenten wat *cool* is, terwijl docenten hen de culturele betekenis van beelden en interactie vanuit de kunsten bijbrengen. Voor de geïnteresseerden: Er komt binnenkort een boekje uit met meer informatie over dit project. Het Digital Art Lab kon alleen tot stand komen dankzij een intensieve samenwerking met een zeer betrokken opdrachtgever of, zoals Arjo Klamer het noemt: een 'warme' opdrachtgever, een innovatie budget en private fondsen<sup>13</sup> en zeer gemotiveerde CKC docenten.

Hier ligt ook de sleutel naar de rol die de overheden kunnen spelen. De kennis en ervaring omtrent de mogelijkheden en meerwaarde van samenwerking bij kunstenaars en opdrachtgevers is vaak beperkt. Een overheid die als warme opdrachtgever een goed voorbeeld stelt, stimuleert nieuwe allianties met andere opdrachtgevers en genereert kennis die ze weer door kunnen geven. Het is van belang dat kunstenaar-onderzoekers een passende plaats in het innovatielandschap krijgen, zodat de voorhoede kunst weer een integraal onderdeel van onze maatschappij wordt. Bovenstaande

voorbeelden laten ons de relevantie van kunstonderzoek zien in uiteenlopende sectoren: voor de zorg, rondom maatschappelijke vraagstukken, bewustwording processen, communicatie strategieën en alomvattende bedrijfsinnovatie. Nieuwe rollen voor kunstenaars kunnen alleen tot een nieuwe humuslaag leiden als dit de gezamenlijke inzet wordt van de kunstenaars, het onderwijs, de overheid, ondernemers en de burgers. Iedereen zal wel even moeten wennen aan de nieuwe rollen van de praktijkgerichte kunstenaar-onderzoeker, wellicht is het in eerste instantie wat ongemakkelijk, maar deze wrijving kan ook verfrissend zijn. Vergeet niet dat de genoemde kunstenaars allen al jaren werkzaam zijn in de praktijk. En ook The Patching Zone heeft een paar jaar gewerkt aan de verfijning van haar formule, deze stroomt nu ook door naar de studenten van de opleiding waar ik aanverbonden ben. Lees deze brief als een uitnodiging voor innovatieve samenwerking en interactie opdat kunst via hedendaagse routes (weer) geïntegreerd wordt in de samenleving en zo de culturele humuslaag op peil houdt !

Dr. Anne Nigten is oprichter en directeur van transdisciplinair medialab The Patching Zone in Rotterdam en lector Popular culture, Sustainability & Innovation aan Academie voor Beeldende Kunst, Vormgeving en Popcultuur MINERVA, Hanzehogeschool Groningen.  
A.M.M.Nigten@pl.hanze.nl  
Anne@patchingzone.net

---

<sup>1</sup> <http://www.atlasvoorgemeenten.nl/>

<sup>2</sup> De Culture Club, Graig Schuftan Nederlandse editie, 2011, uitgeverij Passage, ISBN 97890 5452 246 1

<sup>3</sup> [www.hanze.nl/kunstensamenleving](http://www.hanze.nl/kunstensamenleving)

<sup>4</sup> <http://jonasstaal.nl/>

<sup>5</sup> <http://loovetinkebell.com/.nl/>

<sup>6</sup> <http://jodi.org>

<sup>7</sup> <http://www.face-to-facebook.net/>

<sup>8</sup> <http://www.jeanetworks.net/>

<sup>9</sup> <http://jalilaessaidi.com/2-6g-329ms/>

<sup>10</sup> <http://www.patchingzone.net/>

<sup>11</sup> <http://digitalartlab.patchingzone.net/>

<sup>12</sup> Real Projects for Real People, Volume 1, Anne Nigten redactie., Engelse editie, 2011, Nai-V2\_ publishers, ISBN 978-90-5662-797-3,

<sup>13</sup> Het Digital Art Lab is een opdracht van het CKC Zoetermeer en wordt uitgevoerd door The Patching Zone in samenwerking met Alares BV en de Gemeente Zoetermeer en met medewerking van Kunstfactor. Het project wordt gefinancierd vanuit het regeling *Innovatie* cultuuruitingen, het SNS-Reaal fonds, VSB-fonds en Fonds 1818.