



JASCHA BLUME
GRADUATION THESIS 2013

*Afdeling Voorheen Audio Visueel
Gerrit Rietveld Academie
Amsterdam, 2013*

"Repetition changes nothing in the object repeated, but does change something in the mind that contemplates it." —David Hume, A Treatise of Human Nature, 1740.

INHOUD

1.	INLEIDING.....	7
2.	TAAL & IDENTITEIT.....	9
3.	VERTALEN.....	13
4.	HERHALING.....	17
5.	REGISSEREN MET JE OGEN.....	21
6.	EFFECTEN.....	23
7.	CONCLUSIE.....	27
	LITERATUUR.....	31
	BIJLAGE.....	34

I. INLEIDING

“Stumbled into a scène that's part of a much bigger story.”¹

Het is een mooi moment om even stil te staan en terug te kijken naar mijn eerdere jaren op de Rietveld Academie. Buiten het raam van een studieruimte waar ik zit staat de zon laag. De zon werpt licht door de ramen richting de muren. De donkere schaduw en het verlichte gedeelte vormen een sterk contrast zodat mijn perspectief op de ruimte een beetje in de war gebracht wordt. Om de paar uren zie ik de rechte lijnen van het licht en de schaduw langzaam bewegen. De ruimte waarin ik zit verandert voortdurend naarmate de tijd verstrijkt. Door die veranderingen in de ruimte, ben ik me bewust van het verstrijken van de tijd. De tijd bevindt zich zowel bewust en onbewust in onszelf en om ons heen.

“De tijd heelt oude wonden en bedekt herinneringen met een gouden laagje.”, zo vertelt ons een warme zuidelijke stem van de reclame. De mysterieuze en ongrijpbare vorm van de tijd die onomkeerbaar doordraait op de planeet waarop wij leven. Ik vind het intrigerend en besloot op onderzoek uit te gaan. Ik raakte vooral geïnteresseerd in verschillende subthema's zoals déjà vu, tijdscapsules, tijdsmachines, geheugen, herhaling, inhalen, vertraging, tijdelijkheid, zichtbaar maken, bevroren en actie. En de literatuur: *The Work of Art in the Age of Mechanical Reproduction* van Walter Benjamin over de reproductie en aura, *Simulacra and Simulation* van Jean Baudrillard en *Difference and Repetitions* van Gilles Deleuze.

Door een zoekactie op het Internet kwam ik erachter dat wij als het ware (visuele) tijd verliezen doordat wij onze ogen onbewust laten knipperen. Bij iedere kniphoog wordt de visuele cortex in je hersenen voor een aantal milliseconde afgesloten, en ontstaat er heel kort een black-out.² Ik had op basis van dit gegeven een videozelfportret gemaakt *Retrieve My Time* (2010). Vijf minuten zat ik naar de camera te kijken, met mijn oogleden vastgeplakt met tape om mijn ogen wijd open te houden. Met een langzaam brandende sigaret in mijn mond, als tijndindicatie. Dat gaat de hele video door, zonder enig geknipper van mijn ogen. Totdat mijn sigaret helemaal opgebrand is. Wanneer je die 'black-outs' door het knipperen voor 'n heel leven samen optelt, zou je een hoop tijd kunnen winnen. Met deze video had ik minstens een halve minuut teruggewonnen. Een hele halve minuut gered! Maar tegelijkertijd bekort het de sigaret mijn toekomstige

¹ **Brown, Jessie** *Deathly Stills: The Dark Dark World Of Guy Bourdin*. Sept. 15th 2012;

<http://networkawesome.com/show/the-films-of-guy-bourdin/>

² **de Vree, Jacqueline & Bristow, Davina** *Blinking suppresses the neural response to unchanging retinal stimulation*.

Current Biology, July 25th 2005; In: *Op Zwart*. Noorderlicht Artikelen, July 26th 2005;

<http://www.wetenschap24.nl/nieuws/artikelen/2005/juli/Op-zwart.html>

tijd en is het in contrast met mijn ingewonnen tijd. Wat blijft er dan eigenlijk over? Deze video bracht mij dicht bij mijn lichamelijke zelf en bracht mij tot nadenken over de tijd in diepere lagen, relaties tussen het lichaam, de ruimte en het werk zelf.

2. TAAL & IDENTITEIT

*"All GIFs have this poetic quality in the sense that they can communicate a feeling that is beyond language."*³

"Actie", beweging in de tijd, is een fundamenteel aspect van het menselijk bestaan. 'De tijd is een voorwaarde voor het bestaan van ons "ik", schreef de Russische regisseur Tarkovsky.⁴ Voor mij als dove heeft dat tijdsaspect misschien op een nog essentiëlere manier te maken met mens-zijn en identiteit. Mijn moedertaal, de Nederlandse Gebarentaal, bestaat alleen uit beweging in de tijd, je zou kunnen zeggen dat het een 'taal-in-actie' is en er is geen geschreven vorm. Zoals iedere taal is gebarentaal heel nauw verbonden met menselijke identiteit. In taal kun je nadenken over jezelf en je eigen bestaan. 'De tijd waarin een persoon leeft geeft hem de mogelijkheid van het kennen van zichzelf als een moreel wezen dat zich bezighoudt met het zoeken naar de waarheid.⁵ Maar als dove kun je niet hardop nadenken en je eigen stem niet horen. En je kunt je gedachten niet opschrijven in je eigen taal. Toch blijkt video een uitermate geschikt medium daarvoor. Het biedt een mogelijkheid die je als een vervangend oor of een vervangend vel papier kan beschouwen en waarmee je je eigen taaluitingen (dus ook gedachten) terug kan zien. John Schuchman zegt in dit verband over video: 'As Deaf people don't have a system to write their sign language down, this would become the first media opportunity to save information in their own language in a non-static manner.'⁶ Als je kijkt naar de tragische geschiedenis van doven, waarin het verbod op het gebruik van gebarentaal in feite een onderdrukking van identiteit en eigenheid impliceerde, is dit een enorme stap.⁷

3 **Emerson, Ramona** *Poetry in Motion: How the animated GIF went from online gag to vibrant artform*. July 28st 2012; <http://www.thedaily.com/page/2012/07/28/072812-tech-feature-gif-emerson-zzhtml5zz/>

4 **Tarkovsky, Andrey** *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*. Austin: University of Texas Press, 1986, p.57; "Time is a condition for the existence of our 'I'. It is like a kind of culture medium that is destroyed when it is no longer needed, once the links are severed between the individual personality and the conditions of existence. And the moment death is also the death of individual time: The life of a human being becomes inaccessible to the feeling of those remaining alive, dead for those around him."

5 **Tarkovsky, Andrey** *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*. Austin: University of Texas Press, 1986, p.58; "The time in which a person lives gives him the opportunity of knowing himself as a moral being, engaged in the search for the truth."

6 **Schuchman, John** *The Silent Film Era: Silent Films, NAD Films, and the Deaf Community's Response*. *Sign Language Studies Vol. 4, No. 3*. Published by Gallaudet University Press Spring 2004;

In: **Noben, Sven**; '*Sign Language Media – an exploration of Flemish Deaf culture, media exigencies and cross-medial perspectives*'; Masters of Arts Thesis 2009, Univeristy of Art and Design Helsinki; http://mlab.taik.fi/pdf/ma_final_thesis/2010_noben_sven.pdf

7 Er is veel geschreven over de geschiedenis van doven. De onderdrukking van eigen identiteit en het verbod op het gebruik van gebarentaal is daarin kenmerkend. **Kusters, Annelies** *Zeil je voor het eerst: Een Historisch En Etnografisch Onderzoek Naar doven cultuur In Paramaribo, Suriname*. Master Scriptie, Katholieke Universiteit Leuven, Juni 2006, pag.8-18; <http://www.scriptiebank.be/sites/default/files/15ab4e5c4462de47b6b45e5136c681ab.pdf>;

Dagelijks gebruik ik allerlei technologische snuffjes, zoals mijn laptop en een mobiel. Ik kan bijna elk vorm van nieuwe elektronische techniek gebruiken om te communiceren. Jammer genoeg nog niet altijd met hoge kwaliteit. Ik ervaar nog steeds dagelijks kleine technische storingen of hinderling. Maar binnenkort zal dit wel veranderen. Iedereen kan tegenwoordig wel op een of meerdere manieren rechtstreeks met elkaar communiceren: een Chinees met een IJslander of een dove Spanjaard met een Cubaanse lady. In vergelijking met het verleden van de dovengemeenschap hebben doven van nu een ongelofelijk grote luxe. Maar kleine afwijkingen beïnvloeden mij nog iedere dag en hebben mij een ander perspectief gegeven over de tijd.

Op de academie maak ik gebruik van een Nederlandstalige tolk gebarentaal. Ik volg de lezingen en de gesprekken met een tolk erbij. Dat is heel fijn, zeker voor de onzekere perioden, maar het is hoe dan ook meer afstandelijk dan een directe conversatie. Een tolk vertaalt een gesprek niet simultaan. Een tolk moet een aantal regels van een gesprek eerst begrijpen en dan snel kiezen voor de beste vertaling. Daardoor loop ik een beetje achter met het volgen van een groeps gesprek bijvoorbeeld. Dat gebeurt allemaal in een fractie van seconden of minuten. Dat maakt mij niet kwaad, maar toch is dat soms ontzettend vervelend. Ik krijg dan het gevoel dat ik in een andere tijdzone zit. De afwezigheid van geluid speelt daar ook een rol in. Soms staat die zone heel dichtbij die van de wereld om mij heen, soms loopt hij ver achter bij de werkelijke tijd. Het verschilt per tolk, met de dag of met mij. Welbekend voorbeeld is wanneer er een grap verteld wordt. Als resultaat van de 'vertalingsachterstand' lach ik later dan iedereen. Dit fenomeen heb ik in mijn werk *De Gebarentaaltolk en Ik* (2011) geprobeerd te verwerken. Het werk bestaat uit drie video's, twee van tolken en eentje van mijzelf. Een gedicht uit een droom van mij werd door een tolk vertaald in de gesproken taal, waarna het door de tweede gebarentaaltolk 'terug' vertaald in de Nederlandse Gebarentaal. Alle drie video's waren apart opgenomen. Ik had deze drie synchroon gemonteerd. Ik kon mijn verhaal dus zonder 'vertragingstijd' 'terug volgen'. Doordat de video's simultaan liepen, richtte mijn focus zich op het verschil tussen mij en de tolk, in plaats van wat er werd gezegd. Dat was een bijzondere ervaring, iets dat ik op zichzelf interessant vind. De spanning in dat verschil intrigeerde mij.

Ik gebruik video, een voor mij primair communicatie medium, zodat ik ook over een afstand in mijn moedertaal kan communiceren. Mijn gebaren, ofwel taal-in-actie, kan ik

Kusters beschrijft de situatie op een heldere manier voor Nederlandstalige gebieden, waar gebarentaal in het dovenonderwijs pas in de 80-er jaren werd ingevoerd. In het boek van **Harlan, Lane** wordt uiteengezet hoe deze tragische geschiedenis er in vrijwel alle westerse landen hetzelfde uitzag: **Lane, Harlan** *When the Mind Hears. A History of the Deaf*. New York, Random House, 1984; Zie voor het belang van gebarentaal voor identiteit van dove mensen bijv: **Corrie Tijssling** *Anders Doof Zijn: Een Nieuw Perspectief Op Dove Kinderen*. Utrecht, van Tricht Uitgeverij, 2006.

met video documenteren. In contrast daarmee is een communicatievorm die in het *Van Dale gebarenwoordenboek* staat: tekeningen van een gebaar met speciale tekens voor de bijbehorende bewegingen. Hoe je ‘in het echt’ gebaart (actie) wordt uitgelegd met ruimtelijk gecoördineerde instructies die volgens afspraak zijn vastgesteld. Het zijn bijvoorbeeld pijlen, dubbele of enkele kruisjes, zigzag lijnen. Voor mij zijn deze instructies een slappe manier van het vertalen van de actie in het gebaar. Het lijkt heel ver van de betekenis die in feite over verbeelding gaat. Elk gebaar kan de verbeelding van een conversatie coördineren, intensiveren, vertragen op welke dynamische manier je maar kunt bedenken. De uiteindelijke betekenis krijgt een gebaar in combinatie met gezichtsmimiek.

Zo ben ik dus opgeroeid, met een visuele taal, een actietaal. Ik denk en ik communiceer met die visuele taal. Dat is voor mij veel meer intrigerend en direct, ik hoef niet te puzzelen over de betekenis zoals via een vel papier of een tolk vaak het geval is. Stiekem zou ik dit wel willen geloven: de receptoren in mijn hersenen van mijn geluidsensoren zijn door de visuele receptoren overgenomen.⁸ Ik zie wat jullie horen. Dat bracht mij tot nadenken over de vraag: Kan ik met mijn eigen ideale combinaties van vormen, bewegingen en expressie iets complexs, iets intrigerend creëren in ruimte en tijd? Die vraag inspireert mij om, vanuit wie ik ben en hoe ik communiceer, verder aan het onderwerp van tijd en beweging te werken. Een interessante manier om daarmee te experimenteren is een simpel loopje animatie-element te isoleren en zo een grote verbeeldingskracht op te roepen. Een animatie, een ‘tijdfragment’ kan ik met behulp van verschillende technieken in een medium opslaan en bewaren. Gevangen tijdfragmentjes kun je op verschillende manieren en in uiteenlopende soorten kunstwerken en media terugzien, zoals video’s, geluiden, een serie statische beelden, sculpturen en geanimeerde GIF plaatjes.

De geanimeerde GIFs, zijn in feite een combinatie van twee verschillende media: de (video)-beelden en de computer. De naam GIF komt van de bestanden die .gif als extensie bij de bestandsnaam hebben. De GIFs variëren van video fragmenten of stopmotion tot simpele series tekeningen. Je vindt ze alleen op computers, in mobieltjes, touchpads en op het Internet. Ze worden vaak gerekend tot de ‘digitale folklore’⁹, de communities op het Internet waar de gebruikers hun ideeën en wensen

⁸ **Karns, Christina** *Altered Cross-Modal Processing in the Primary Auditory Cortex of Congenitally Deaf Adults: A Visual-Somatosensory fMRI Study with a Double-Flash Illusion*. *The Journal of Neuroscience*, Department of Psychology and Institute of Neuroscience, University of Oregon, July 11th 2012; <http://www.jneurosci.org/content/32/28/9626.full.pdf>

In: **Popovich, Nadja** *How the Deaf Brain Rewires Itself to ‘Hear’ Touch and Sight*. July 11th 2012; www.theatlantic.com/health/archive/2012/07/how-the-deaf-brain-rewires-itself-to-hear-touch-and-sight/259681/

⁹ **Lialina, Olia & Espenschied, Dragan** *Digital Folklore*. Published by Merz&Solitude, Nov. 2009; <http://digitalfolklore.org>

over soap- of reality series, of een cultfilm met elkaar uitwisselen. Leden van deze communities beweren dat een GIF plaatje in vergelijking met woorden duizend keer meer kan zeggen als het over emoties gaat. “All GIFs have this poetic quality in the sense that they can communicate a feeling that is beyond language.”¹⁰ Ik surf elke dag voor een uurtje of twee en kijk gemiddeld 3 seconden per plaatje. Ik verzamel allerlei bizarre, intrigerende of hilarische GIFs. Wat GIFs voor mij zo aantrekkelijk maken, heeft denk ik veel te maken met het karakter van gebarentaal. Het GIF medium lijkt heel geschikt om juist het tijds- en bewegingsaspect van mijn moedertaal in te verbeelden op een beknopte en toegankelijke digitale manier.

Met verwijzingen naar kunstwerken, filosofie en film wil ik achterhalen wat voor betekenis en de mogelijkheid het “medium” GIF kan hebben, of ik daarmee bepaalde aspecten van actie en tijd kan uitdrukken en of GIFs een rol kunnen spelen in de artistieke verbeelding van eigenschappen van mijn taal, gebarentaal. Eerst zal ik wat meer ingaan op de technische aspecten van het GIF medium.

In: **Johnson, Paddy** *Digital Folklore With Olia Lialina & Dragan Espenschied: 'The Transcript'*. May 13th 2011;

<http://www.artfagcity.com/2011/05/13/digital-folklore-with-olia-lialina-dragan-espenschied-the-transcript/>

¹⁰ **Emerson, Ramona** *Poetry in Motion: How the animated GIF went from online gag to vibrant artform*. July 28st 2012;

<http://www.thedaily.com/page/2012/07/28/072812-tech-feature-gif-emerson-zzhtml5zz/>

3. VERTALEN

“A way of fans of a particular pop culture phenomenon to share in their love of the subject without any setup needed.”¹¹

We leven nu in de tijd waarin de videoloop ons nog weet te pakken, alleen heeft die nu een modern jasje. Er staan bijvoorbeeld heel veel geanimeerde GIFs op het Internet van twee foto's die tezamen een “werkelijke” afbeelding tot leven brengen doordat er heel snel steeds weer opnieuw tussen de twee foto's gewisseld wordt (zie mapje *stereoGIFjes*). In de 19^e eeuw hadden mensen niks anders dan de smakelijke en *eye-catchy* loopjes van bewegende beelden. Gecreëerd met behulp van een primitieve ronddraaiende twee-beeld machine tot en met de complexere zoötroop, praxinoscoop, kinetoscoop en stereoscoop. Het publiek is er altijd dol op geweest.¹²

Tegenwoordig kun je een videofragmentje ook in een animerende GIF omzetten. Een GIF is dan bijna een ready-made machine, waarin je met behulp van een mobiele applicatie of via een website een zelfstandige GIF animatie kan laten genereren met je geüploade stopmotion afbeeldingen of een stukje filmfragment.

Met GIFs wordt herhaling als fundamenteel kenmerk van een medium geïntroduceerd. In de vroege dagen van het Internet, kon men GIF plaatjes heel snel binnenhalen met de toenmalige extreem trage inbelmodems. Het was een fantastische uitvinding. Maar de geanimeerde GIF's werden een soort vloek. Hun vervelende, schokkende beelden en vaak pijnlijk felle kleuren waren genoeg om iedereen gek te maken. Dit werden zogenaamde 'Sweet GIFs' genoemd (zie mapje *Sweet GIFs*).¹³ Het werd vooral irritant toen ze werden gebruikt als avatars in chatrooms of forums en je raakte snel uitgekeken op de steeds weer herhaalde domme dansende ijsbeer of niesende katjes, met als resultaat dat bezoekers uiteindelijk gewoon snel de pagina verlieten. Iedereen die wel eens de animaties heeft gezien die als achtergrond voor een webpagina worden

¹¹ **Weiner, Johan** *Christina Hendricks on an Endless Loop*. Oct 14th 2010;
www.slate.com/articles/arts/culturebox/2010/10/christina_hendricks_on_an_endless_loop.html

In: **Sweetman, Kait** *Repetition Pleasure – GIF Party Style*. Nov. 27th 2010;
<http://mediamemoryhistory.wordpress.com/2010/11/27/repetition-pleasure-gif-party-style/>

¹² **Manovich, Lev** *What is Digital Cinema? The Language of New Media*. MIT Press, 2001;
“In the early 1890s the public patronized Kinetoscope parlors where peep-hole machines presented them with the latest marvel—tiny moving photographs arranged in short loops. And exactly a hundred years later, we are equally fascinated with tiny QuickTime movies—the precursor of digital cinema still to come.”
<http://www9.georgetown.edu/faculty/irvinem/theory/Manovich-LangNewMedia-excerpt.pdf>

¹³ **Lialina, Olia** *Vernacular Web 2*. Web-Essay, Masters of Media, University of Amsterdam, Sept. 2007;
<http://contemporary-home-computing.org/vernacular-web-2/index.html>

gebruikt, weet dat de bewegingen van de constante loops snel ondraaglijk kunnen worden.

Sommige mensen maken nog steeds gebruik van die vervelende 'Sweet GIF's', maar ze zijn een heel nieuw leven in geblazen door beeldend kunstenaars die van de GIF techniek gebruik maken. Dat is een rode draad in de nieuwe generatie van geanimeerde GIF's: ze zijn meer doordacht en minder alleen een "wow-factor" geworden. Mensen nemen animerende GIFs tegenwoordig meer serieus als product van creativiteit. Dat kan je op het Internet terugzien, bij berichten over de Olympische Spelen in Londen bijvoorbeeld.¹⁴ Daarvoor zijn geanimeerde GIFs gecreëerd zodat ingewikkelde actie in de media in een oogopslag te begrijpen is. Hier heb ik het dus over gebeurtenissen in de sport, zoals een doelpunt, de finishlijn passeren, een ingewikkelde actie of een valpartij. "Details, kleine verschillen tussen winnen en verliezen die je niet met het ongetrainde oog kan zien. Het onderscheiden van de elementen. Een mogelijkheid om moment beter te waarnemen."¹⁵ De GIFs die erbij horen zijn een zeer geschikt medium om een tekst over zo'n gebeurtenis te ondersteunen.

Naast een praktische manier om tekst te ondersteunen kan een GIF ook een politieke boodschap bevatten. Het Internet is daarvoor bij uitstek de plaats omdat je een enorme vrijheid hebt om iets te uiten (behalve in de landen die het Internet censureren). Een interessant GIFje dat veel politieke aandacht kreeg in de media is er een over de wilde vrouwenpunkband, Pussy Riot. Er zijn een aantal GIFjes van de band op het Internet geplaatst (zie mapje *Politiek*). Ze zijn gemaakt uit de video's van mobieltjes van het publiek dat aanwezig was tijdens hun beruchte show in een kathedraal. De bandleden dragen felgekleurde bivakmutsen en kleren. Ze staan helemaal vooraan in de kathedraal met de rug naar het altaar van het strenge Katholieke geloof. Ze springen wild, slaan helemaal kleurrijk los in hun gebedsliedje op een manier die sterk contrasteert met de juwelen, gouden sculpturen en het altaar in de kathedraal. Het liedje in het echt heeft nog geen minuut lang geduurd voordat ze van het altaar werden verwijderd. De Russische feministische punkband werd opgepakt vanwege blasfemie, "punk-prayer", obsceniteit en hooliganisme. Nu zitten de vrouwen twee jaar in strafkampen. Doordat het fragmentje uit de video van de show steeds wordt herhaald, lijkt het alsof de animerende GIF tot een op zichzelf staand iets is geworden. Een minuut waarin de band speelt wordt een tijdloze boodschap over kritiek op het invloedrijke katholieke geloof in

¹⁴ Storey, Samantha *10 Animated GIFs From London 2012*. The New York Times, Aug. 10th 2013; <http://london2012.blogs.nytimes.com/2012/08/10/9-animated-gifs-from-london-2012/>

¹⁵ Phelps, Andrew *The 2012 Summer Olympics are turning into a giant coming-out party for the animated GIF*. Aug. 2012; www.niemanlab.org/2012/08/the-2012-summer-olympics-are-turning-into-a-giant-coming-out-party-for-the-animated-gif/ In: Reeves, Elspeth *How the U.S. Gymnastics Team Crushed the Russians: A GIF Guide*. Aug. 1st 2012; <http://www.theatlanticwire.com/global/2012/08/how-us-gymnastics-team-crushed-russians-gif-guide/55271/>

de Russische politiek dat over het hele Internet vrij verspreid werd (*a la Viral de Politicé*). Deze animerende GIF draagt een soort symbolische waarde met zich mee.

Een ander voorbeeld van de uitwerking van GIF als medium, manifesteert zich in een verbeelding van de verleden tijd. Kevin Weir, een student, manipuleert eeuwenoude foto's die hij vindt op de website van de 'American Library of Congres' zorgvuldig tot animaties met een humoristisch laagje (zie mapje *GIFart*). Hij schrijft op zijn website: "You take a wink, a smile, a tilt of the head, and when you build extra time into the loop, you end up with something intense, surreal and suspenseful."¹⁶ Alsof er een tijdinjection in een stervend materieel object wordt gespoten dat zo tot een levend iets wordt gebracht. Dat effect bereikt Kevin met "build extra time into the loop". De herhaling van de animerende GIF speelt hier een belangrijke rol omdat het werk hierdoor een heel andere betekenis krijgt. De loops van de animerende GIFs zijn kortom een essentieel kenmerk van het medium GIF.

De kunstenaar Seán Hillen zag weer andere mogelijkheden in de herhaling van de animerende GIFs. (zie mapje *Politiek*) Hij heeft een aantal animerende GIFs gecreëerd onder andere over de vijandelijke cultuur tussen Engeland en Ierland, zoals hij die hij ervoer toen hij van Londen naar Dublin verhuisde. Wat hij met dit werk probeerde te bereiken, is: "trying to imagine living somewhere where there wasn't a constant war, and finding it unimaginable, but knowing that it must exist."¹⁷ De politieke boodschap achter de foto's wordt volgens hem uitgehold door de loops van herhaling en zo kan het werk op een andere manier worden ervaren. Werk dat mensen liever vermijden kan op die manier een ander lading krijgen.

Een GIF bevat niets anders dan bewegende beelden zonder geluid, was dit medium dus heel geschikt maakt voor een geluidloze taal, zoals gebarentaal. Als dove kun je niet hardop nadenken en je eigen stem niet horen. Je kunt ook je eigen gebaren niet zien vanuit de positie waarin je normaal een gesprek in gebaren volgt. Met behulp van de animerende GIFs kan ik in de vorm van 'Post-it'-stickers verhaaltjes of reminders elk in een apart bestand bewaren. Alsof je op papier schrijft, maar dan virtueel. Met een computer en het medium GIF kan ik mijn gedachten als het ware virtueel opschrijven met 'de lens van een (video)camera' en naar mezelf kijken zodat ik de gebaren op de gewone manier waarneem (in spiegelbeeld ten opzichte van de gebaarder).

¹⁶ **Weir, Kevin** *Sparking Creativity: Interview with Kevin Weir*. April 9th 2012; www.sparksandashes.com/2012/04/09/sparking-creativity-interview-with-kevin-weir/

¹⁷ **Leszek** *21st-Century Technology*. The Copper House Gallery, Feb. 13th 2012; http://fire.ie/blog/article/21st_century_technology/

Blijkbaar leent het medium GIF zich dus voor meerdere lagen van betekenissen en moet daarom volgens mij ook als serieus kunstmedium worden beschouwd. Het heeft hele specifieke, eigen mogelijkheden die interessant zijn voor experimenten met beleving van tijd en ruimte en gebarentaal in mijn werk.

4. HERHALING

“Repetition is a powerful means of intensifying inner emotion.” —Kandinsky

In het voorjaar heb ik de installatie *Binnenkamer* (2012) gebouwd. In deze installatie wordt de ruimte begrensd door grijze betonnen muren zonder ramen en zwak verlicht met een tegen depressies bedoelde Bright-light lamp die op de grond staat. Felblauwe dunne draden van neonlicht zijn gevormd tot letters die samen het woord 'binnenkamer' op de grijze muur verbeelden. Er hangt een cirkelvormig reflectiescherm aan het plafond dat het licht (met een heel hoog Kelvin licht-gehalte) van het Bright-light op de grond naar alle kanten reflecteert en zo de hele ruimte verlicht. Het neonlicht aan de muur maakt een heel zacht en ultrahoog ruisgeluid dat een extra laag toevoegt aan het 'pong' geluid dat zacht, maar wel door de hele ruimte te horen is. Het pong geluid komt van luidsprekers van een iPhone toestel waarop een videofragment speelt. Ik kreeg van mijn medestudenten te horen dat het 'pong-pong' geluid dat daarin te horen was en dat een gemiddeld hartslag-ritme volgt, hen vooral geruststelde en dat ze net als ik geruime tijd achter elkaar zorgeloos in de ruimte konden blijven zitten. Er ontstaat een nieuwe, emotionele beleving. Het is juist de herhaling die deze sfeer oproept. Kandinsky wijst hier op: “Repetition is a powerful means of intensifying inner emotion and at the same time creating a primitive rhythm which is in turn a means of attaining a primitive harmony in every form of art.”¹⁸ Herhaling is eigenlijk een natuurlijk element dat je kunt ervaren met verschillende zintuigen en dat in een kunstwerk gebruikt kan worden om een nieuw perspectief te geven op de werkelijkheid en op de beleving van tijd in die werkelijkheid.

De loops van een animerend GIFs zeggen iets over het effect dat visuele herhaling kan hebben. In elk GIF plaatje wordt of de actie of de context van die actie continu herhaald. ‘The ability of these GIFs to “transfix” or “hypnotize” is based on their repetitiveness. A still image, or a moving image that only displayed the sequence once, would not have the same effect. So is there something particularly transfixing about repetition in its most basic sense?’¹⁹

Een mogelijk antwoord daarop geeft Gilles Deleuze in zijn boek *Difference and Repetitions*: “Herhaling reproduceert esthetisch de illusies en misleidingen die deel uitmaken van de echte essentie van deze beschaving.”²⁰ Dat zie je terug met de

¹⁸ **Kandinsky, Wassily** *Kandinsky, Complete Writings on Art*. New York, Da Capo Press, 1994

¹⁹ **Sweetman, Kait** *Repetition Pleasure – GIF Party Style*. Nov. 27th 2010;

<http://mediamemoryhistory.wordpress.com/2010/11/27/repetition-pleasure-gif-party-style/>

²⁰ **Deleuze, Gilles** *Difference and Repetition*. Continuum International Publishing Group, 2004, p365; “The more our daily life appears standardised, stereotyped and subject to an accelerated reproduction of objects of consumption, (...) It aesthetically reproduces the illusions and mystifications which make up the essence of this civilisation, in order that

zintuigen waarmee je informatie uit je omgeving ontvangt. Herhaling is altijd "genesteld" in iets en kan niet op zichzelf staan. In die zin is dat ook van toepassing op de slogan van Marshal McLuhan: "The medium is the message". Het medium zelf draagt de betekenis, niet de inhoud.

Er ontstaat een vertelling (narratief) door een suggestie van beweging. Herhaling is niet iets eenvoudigs, niet 'meer van hetzelfde', een moment opnieuw en opnieuw voortoveren, maar door de herhaling ontstaat er een meerwaarde²¹ De beelden bewegen steeds opnieuw terug naar het beginpunt waarna ze weer beginnen met afspelen. Je krijgt het idee dat je buiten de werkelijke tijd staat: een soort van metafysische ruimte, waar geen lineaire tijd bestaat, maar die als het ware los staat van de tijd. Het geeft het gevoel abstract te worden terwijl er weinig te zien valt in de ruimte. Alles gebeurt in mijn hoofd en niet op basis van wat ik waarneem.

Deze theorieën over herhaling en de relatie tussen herhaling en onze waarneming van de werkelijkheid, doen denken aan beschouwingen over Pop Art. De voorwaarden die het medium GIF stelt, veranderen het medium als ware in een 'Pop Art' reproductiemachine. De Pop Art kunstenaars lieten zich vooral inspireren door de media in de jaren vijftig en zestig van de vorige eeuw. Bekende personen, strips en reclames kwamen vaak terug in de werken. Ook (massa)producten uit de supermarkt werden vaak afgebeeld. Pop Art wilde een soort van 'straatkunst' maken die voor iedereen toegankelijk zou zijn.

Ook veel van de gemaakte GIFs zijn afkomstig van kant-en-klare bestaande beelden die afkomstig zijn van massamedia, zoals de reclame van tv, of van het Internet, een YouTube video of van een statisch beeld uit de zoekmachine van Google. Het is ook zo'n ready-made machine werkje dat je in een mum van tijd in elkaar frutselt en naar het web kan uploaden. Dat is naar mijn mening eenzelfde soort idee als dat achter Pop Art. Kunstenaar Jesse Darling vertelt in een interview dat animerende GIFs de absurditeit van een handeling benadrukken door die al maar te herhalen en daarmee als het ware een onuitsterfelijk uitwerking krijgen in de loops van herhaling: 'the form [of the animated GIF] reflects the futility of action, since it's like this endless cycle of oops! LOL, oops! LOL etc., a really purgatorial immortal coil. Animated GIF culture is down there at the bottom of the barrel, so you have to deal with that context, too: the form also ends up being a comment on the absurdity of the act in the face of certain

Difference may at last be expressed." In: **Koestenbaum, Wayne** *Andy Warhol*. Weidenfeld, Nov. 2001; London Review of Books, The Guardians, 18 maart 2002; <http://www.guardian.co.uk/books/2002/mar/18/warhol>

²¹ **Deleuze, Gilles** *Difference and Repetition*. London: Athlone Press, 1997, p.13; "Repetition thus appears as difference without a concept, repetition which escapes indefinitely continued conceptual difference." In: **Watkin, William** *Deleuze, Difference and Repetition*. July 8th 2007; williamwatkin.blogspot.nl/2007/07/deleuze-difference-and-repetition.html

failure.’²² Afgezien van de inhoud is de vorm GIF daarmee op zichzelf al een commentaar volgens Darling.

Andrew Wilkinson wees op het ironische van deze wens in het licht van Warhols latere ‘onsterfelijkheid’ als kunstenaar: ‘Andy Warhol’s keen usage of mediums that are designed for mass reproduction was key in the development of Pop Art. From the musings on fame in Marilyn Diptych, to his own, media-cultivated image; both were reproducible en masse. Ironically, Andy Warhol, a man who fantasized about simply vanishing upon death, a man who expressed so much desire to become a machine, became immortalized through the media.’²³

Andy Warhol dreef het idee van kunstwerken die in een machinaal proces geproduceerd worden zelfs zo ver dat hij als kunstenaar zelf een machine wilde zijn: ‘The reason I’m painting this way is because I want to be a machine. Whatever I do, and do machine-like, is because it is what I want to do.’²⁴ De machine die hij in zichzelf ziet, staat eigenlijk voor het uitvoeren van herhalende handelingen. In het werk van Warhol wordt vooral op ‘surface’-manier herhaald, door de beelden van eenzelfde versie te reproduceren en naast elkaar te hangen. De animerende GIF is ook te zien als een soort zelfstandige machine waarin je beelden laat reproduceren. Maar Warhols reeks gereproduceerde portretten van beroemdheden bijvoorbeeld zijn geen identieke kopieën. Elk kopie is weer anders, want ze zijn door (personeel van) Warhol gereproduceerd met behulp van nogal grof gehanteerde zeefdrukprocessen. Hierdoor zijn steeds verschillen aanwezig in de reeks portretten. De manier hoe Warhol te werk gaat spreekt mij heel erg aan. De context van deze herhalingen blijkt een bepaalde invloed uit te oefenen op de manier waarop je deze kunstwerken waarneemt. Is het effect van deze herhalingen in 2D van een andere soort dan het effect van herhaling in GIFs? Heeft dat iets te maken met de manier waarop we waarnemen?

²² Clark, Tom & Farkas, Rózsa *Self-Compression: An Interview With Jesse Darling*. *Becoming Impersonal*, Mute Vol. 3, No. 3., Digital Media Incubator, Leuphana University of Lüneburg, June 20th 2012;

<http://www.metamute.org/editorial/articles/self-compression-interview-jesse-darling>

²³ Wilkinson, Andrew *Andy Warhol and Visual Reproduction*. Essay, Niet gepubliceerd;

<http://www.zygar.co.nz/files/notes/My%20Second%20Mini-Essay.pdf>; Website: <http://www.arwilkinson.com>

²⁴ Wilson, William *Prince of Boredom: The Repetitions and Passivities of Andy Warhol*. (Inleiding, 2004), de originele versie stond in *Art and Artists*, maart 1968; <http://www.warholstars.org/andywarhol/articles/william/wilson.html>

5. REGISSEREN met je OGEN

“Our eyes track like a movie camera.” —Andy Warhol

Het idee waarmee Warhol herhaling met een specifiek doel gebruikt vertoont parallellen met het idee van een statische GIF reproductie machine. Door de herhaling ontstaat er een nieuwe werkelijkheid: ‘Andy Warhol’s art can be considered an embodiment of Baudrillard’s theory of the death of the real by the image. This occurs because of the image’s break from reality (simulacra).’²⁵ Wanneer het simulacrum geen hogere waarden meer representeert, komt de nadruk op de beleving ervan te liggen. Daar zijn de werken van Warhol een goed voorbeeld van: ‘Probably the Warhol works which best fit this examination of repetition and simulacra are the paintings, prints and drawings derived from earlier well known works of art by other artists. Warhol appropriated such images throughout his ‘fine’ art career from 1963 until his death in 1987.’²⁶ Net als bij GIFs worden beelden, die door andere kunstenaars gemaakt zijn, door Warhol gereproduceerd. Het beeld komt als het ware los te staan van de werkelijkheid waarnaar het verwijst en krijgt een nieuwe betekenis. ‘Following this, the image no longer has a referential function. Instead, the simulacra is born and thus the boundary between the image and reality implodes.’²⁷

Herhaling in de ruimte heeft een heel ander effect dan herhaling in een statisch plaatje die eindeloos loopjes maakt. Je hebt dan te maken met de fysieke ruimte waarin je staat en je hebt ook te maken met de manier waarop je het werk ontvangt en in je opneemt. Je loopt en bekijkt het werk over het hele oppervlak met je ogen om een totaalbeeld in je op te kunnen nemen. Het effect van de ‘slordige’ herhalingen in de zeefdrukken van Warhol zorgt voor een tegenstrijdigheid. De slordigheden, de verschillen in de herhalingen domineren, waardoor je te maken krijgt met een inhoudsloze inhoud en een ervaring van het moment van nu. Wat je meekrijgt is een beleving zonder inhoud. Dat is een onverwacht effect.

Maar hoe zit dan dat met video’s? Ik begon na te denken over hoe dit bij video in zijn werk gaat, welke effecten het kijken naar films heeft en hoe de beleving van tijd werkt in een narratieve filmver telling die een begin en een einde heeft.

²⁵ **Dinallo, Lidia** *Warhol’s work expresses philosopher Jean Baudrillard’s notion of the extermination of the real by the image, a phenomenon that is an outstanding feature of our mass-media shaped culture.* Scriptie/“Extended Personal essay on Andy Warhol”, Niet gepubliceerd; <http://concordiaproject.tripod.com/essay2.html>

²⁶ **Ganis, William** *Andy Warhol’s Iconophilia. Invisible Culture*, Issue 3, Visual Studies, University of Rochester, 2000; http://www.rochester.edu/in_visible_culture/issue3/ganis.htm

²⁷ **Dinallo, Lidia** *Warhol’s work expresses philosopher Jean Baudrillard’s notion of the extermination of the real by the image, a phenomenon that is an outstanding feature of our mass-media shaped culture.* Scriptie/“Extended Personal essay on Andy Warhol”, Niet gepubliceerd; <http://concordiaproject.tripod.com/essay2.html>

Sommige van Warhols films lijken eenzelfde uitwerking van tegenstrijdigheid van het herhalende effect en de slordigheden te hebben. Hier wordt niet het fragment herhaald, maar de handeling zelf. Zoals bijvoorbeeld bij het meisje dat drie kwartier bezig is iemand te pijpen in de film *Blow Job* (1963). De eindeloosheid van de herhaalde beweging haalt alle emotie weg. Tijdens Warhols zogenaamde zilveren jaren (1963-1967) werden er honderden verschillende reel films opgenomen. Het zijn volgens IMDb.com vooral 16 mm. Films. Zijn laatste films, *Blue Movie* ('69) en *l'Amour* ('73), zijn ook nog op film (16 of 35 mm), daarna heeft ie nog een muziekvideo en een tv serie gemaakt (ook op video²⁸). Dus beter om overal film te zeggen (en niet video) . Dat is neutraler. Naast deze bekende films heeft Warhol ook een ander project gecreëerd: een geweldige collectie van filmportretten. Ook hier speelt het tijdselement een rol in de beleving en wordt de kijker gestuurd door de manier van verbeelden.

Warhol heeft nog op een andere manier geprobeerd de beleving van tijd bij het kijken te beïnvloeden. In plaats van het herhalen van momenten, heeft hij een moment als het ware eindeloos uitgerekt in zijn films. Een 8 uur durende film *Empire* (1964) van het Empire State Building bijvoorbeeld. Door daar zo lang een grotendeels statische situatie te tonen, krijgt elke actie daarin, hoe klein ook, een dramatische uitwerking. Naast de bekende films heeft Warhol ook een ander project gecreëerd: De collectie filmportretten van mensen *Screen Test* genaamd. De portretten zijn van kennissen van Warhol, ze moesten gedurende vijftien minuten voor de lens van de camera zitten. Het stilstaand beeld en overdreven lengte van vele Warhol films dwingen de kijker om zowel het idee en het beeld van de film op een directe en onbewuste manier aan te nemen. Tijdens zo'n langdurige visuele ervaring is het echter voor de geest onvermijdelijk om af te dwalen, volgens David Gariff.²⁹ Als kijker word je geabsorbeerd in een soort van meta-tijd van de opgenomen beelden. Soms als ik naar deze films van Warhol kijk, voel ik me overvallen met een lading emotie vanuit onverwachte hoek. Iets uit het onderbewustzijn duikt in mijn denken binnen. Het voelt inderdaad als een inbreuk of een inbraak, want ik was tijdens het kijken even binnen in mezelf geraakt. Ik was al kijkend onbewust gaan rond dwalen in mijn gedachten. Het is bijna onvermijdelijk om af te dwalen wanneer beeldverschillen heel minimaal zijn.

28 Website 'film and video collection', The Andy Warhol Museum; <http://www.warhol.org/collection/filmandvideo/>
29 Gariff, David *The Films of Andy Warhol Stillness, Repetition, and the Surface of Things*. Essay for Film Programs of National Gallery of Art, U.S.A., 2011, p.2; "The still frame and exaggerated length of many Warhol films force the viewer to engage both the idea and the image of the film in a direct and visceral way. During such a protracted visual experience, however, one's mind inevitably strays."; http://www.nga.gov/pdf/film_archive/warhol_notes.pdf

6. EFFECTEN

'Een toegang tot de conserveerde tijd van Warhol.'

Wat deze films allemaal met elkaar gemeen hebben is een nadruk op de werkelijke tijd. Er wordt ruimte gecreëerd om als het ware één te worden met de film en met de meta-tijd achter de 'schermen'. De films zonder geluid zijn met de snelheid van 16 of 18 FPS geprojecteerd, een vrij trage snelheid.³⁰ Het is een ware 'eyecandy'. De balans tussen de film en de werkelijke tijd is gelijk en je krijgt zo als het ware toegang tot de geconserveerde tijd van Warhol. "It has been said that verbal discussions of Warhol's films are just as effective (or maybe more so) as the visual experience. This debate between films as text or image breaks down in Warhol's case. A full appreciation, experience, and understanding of the visual physicality of Warhol's films — especially his early endeavors stressing stillness, slow motion, silence, repetition, and duration — is not possible through a textual or conceptual reading alone."³¹ Hoewel het beeld niet verandert, moet je de film wel daadwerkelijk zien en beleven om deze ervaring van herhaling en andere vormen van het verstrijken van tijd mee te maken, volgens dit commentaar.

Het is interessant hoe Warhol denkt over de manieren waarop beelden met de kijkers kunnen communiceren. Wanneer je naar een gewone film kijkt, ga je je concentreren op wat de regisseur jou vertelt met 'zijn camera'. Sergei Eisenstein schreef over de manier waarop de kijker gestuurd wordt: 'By choosing to use the conventional cinematic editing language of linear narrative an audience will read a work one way, or by using a choreographic editing language they are forced to engage with the work differently.'³²

Als je naar gewone narratieve verhaallijn kijkt, krijg je beeld voor beeld toegestopt in chronologisch volgorde. Je hebt geen overzicht of een uitzicht op een vlak. Je krijgt de beelden toegestopt op een manier die door iemand is bepaald, de regisseur.

Bij het werk *Deaf Village* (2012), dat ik gemaakt heb voor de tentoonstelling in de Oude Kerk bleek heel duidelijk wat het effect is de manier waarop en de volgorde waarin je

³⁰ *Andy Warhol Filmography*. Warholstars.org, Persoonlijke research van Gary Comenas, laatste bezoek: 22 april 2013; "Andy Warhol's silent films were shot at the sound speed of 24 frames per second and, during the 1960s, projected at the silent speed of 16 fps resulting in slow motion."; <http://www.warholstars.org/filmch/filmchro.html>

³¹ **Gariff, David** *The Films of Andy Warhol Stillness, Repetition, and the Surface of Things*. Essay for Film Programs of National Gallery of Art, U.S.A., 2011; http://www.nga.gov/pdf/film_archive/warhol_notes.pdf

³² **McPherson, Katrina** *Repetition, revelation and transformation, the loop in video dance structure*. Hyperchoreography.org, School of Media Arts and Imaging, University of Dundee, Schotland, Feb. 2013; <http://www.makingvideodance.com/docs/loop.pdf>; Website: <http://www.hyperchoreography.org/>

beelden krijgt voorgeschoteld. Dit werk gaat over het thuisgevoel. Wat is thuisgevoel en waar is thuis?

Na elk bezoek aan een internationale bijeenkomst van doven, is het iedere keer weer raak. Dan heb ik grote heimwee naar het samen zijn met andere doven, naar het thuis zijn in een groep mensen in wie ik mij herken, die net als ik in een visuele taal communiceren. Zo'n festival of evenement is natuurlijk altijd tijdelijk, voor doven maar ook voor horende mensen. Maar het is bijzonder dat daar, en alleen daar en dan, zo veel mensen met wie ik me identificeer, fysiek bij elkaar zijn. Een 'thuisland', dat alleen tijdelijk bestaat. Ik verlang iedere keer opnieuw om terug te gaan, naar wat er niet meer is. Dus vraag ik mezelf af: 'Waar is mijn thuis als zo'n soort thuis niet bestaat?' Die vraag was de bron voor mijn *Deaf Village*. Daarvoor heb ik in Zweden bij het wereldkampioenschap futsal (zaalvoetbal) voor doven van zo'n 30 verschillende dove toeschouwers filmportretten gemaakt waarin ze een wave beweging maken met beide armen. Ik heb geprobeerd in dit werk om tijdelijkheid te 'vereeuwigen'. Als medium heb ik video gebruikt, en het gepresenteerd met een beeldscherm waar portretten van dove bezoekers achter elkaar als clips te zien zijn. Maar het is niet helemaal gelukt om dat gevoel vast te leggen en het werk bleef te afstandelijk

Toen heb ik al deze videoclipjes in geanimeerde GIFjes omgezet. Op mijn website plaatste ik deze hele verzameling in één vlak. Tot mijn verrassing kreeg ik vanzelf een glimlach rond mijn mond en vond het resultaat geweldig. Over zo'n vlak met een stuk of 30 animerende GIFjes is de ervaring totaal anders dan bij het kijken naar een beeldscherm. De GIFs spelen gelijktijdig af en je kunt in een oogopslag al die fragmenten 'ontvangen'. Dat geeft een heel ander betekenis en gevoel.

Dat betekent niet dat video ongeschikt is om te spelen met de tijdsbeleving van de kijker. Zoals het werk van Warhol laat zien, krijgt een film/video een heel andere betekenis wanneer die extreem lang duurt. Die staat dicht bij de werkelijke tijd, omdat de regisseur geen regie biedt over dit statische filmbeeld. Het statische beeld wordt dan heel minimaal. Je concentratie gaat zich dan vooral richten naar verschillen. Wat Warhol denkt over dit werk sluit goed aan bij het idee over simulacra: 'Seeing it all together that night somehow made it seem more real (I mean, more unreal, which was actually more real) than it had when it was happening.'³³ Warhol verwijst hierbij dus naar het kijken naar zijn films van een bepaalde gebeurtenis. Het is een interessant idee dat de film bij het kijken steeds meer op de echte situatie begint te lijken naarmate je er langer naar kijkt. Door zo lang een grotendeels statische situatie te tonen, krijgt elke actie daarin, hoe klein ook, een dramatische uitwerking. Deze statische filmbeelden zou

³³ Warhol, Andy & Hackett, Pat *POPism: The Warhol Sixties*. Penguin Classics, Oktober 2007;

In: Warholstars.org, Persoonlijke research van Gary Comenas, laatste bezoek: 22 april 2013;

<http://www.warholstars.org/warhol/warhol1/warhol1f/stars.html>

je ook kunnen zien als een voortdurende herhaling. Volgens het idee van simulacra wordt op deze manier een beeld gereproduceerd dat in de plaats is komen te staan van de werkelijkheid. Dat geldt voor alles wat in beeld gebracht wordt: "This insistence on the equal worth of all of his subject matter can also be seen in his earlier films which often employ a static camera, thus producing 'unchanging film frames in serial repetition.'"³⁴ Warhol zelf zegt hierover: 'The painted portrait implies movement, while the film portrait strives for an unblinking (literally) stasis within which the slightest twitch qualifies as drama and in which real time equates with film time.'³⁵

Ik begon na te denken over het idee dat zowel bewegende als statische beelden allebei in allerlei media invloed kunnen uitoefenen op de beleving door een herhalend effect. De manier waarop je de tijd ervaart en hoe je denkt over de originaliteit en aura van een werk. Door het effect van simulacra krijgt men een ander beeld in het hoofd dan in werkelijkheid. Er zijn duizenden mogelijkheden om die elementen creatief toe te passen en zo je werk anders door kijkers te laten waarnemen.

³⁴ **Friedberg, Anne** *The End of Modernity: Where Is Your Rupture?* In: *Window Shopping: Cinema and the Postmodern*. Berkeley and Los Angeles: University of California Press, p157-179. In: **Ellie** *Andy Warhol: Pop Art versus High Modernism*. Webartikel, lid van de Royal h2g2 Procrastinators Society, 14 juli 2002, laatste bezoek: 22 april 2013; <http://www.h2g2.com/entry/A785982>; Over h2g2: http://www.h2g2.com/approved_entry/A550955

³⁵ **Gariff, David** *The Films of Andy Warhol Stillness, Repetition, and the Surface of Things*. Essay for Film Programs of National Gallery of Art, U.S.A., 2011; http://www.nga.gov/pdf/film_archive/warhol_notes.pdf

7. CONCLUSIE

“We must keep sharp notice of the means.”—Eisenstein

Ik ben deze scriptie gestart met de vraag over relaties tussen tijd, ruimte en fysieke beleving. Welk medium kan die relaties vatten of daaraan recht doen? In het hoofdstuk Taal&Identiteit sprak ik over de relaties van mijn taal in de tijd en in de ruimte. De vraag voor mij is bijzonder relevant want mijn taal, de Nederlandse Gebarentaal, is actietaal: ze speelt zich af in de tijd maar ook in de ruimte en wordt voortgebracht en ervaren door mijn lichamelijke en geestelijke zelf. De vraag naar deze relaties is dus tegelijkertijd een vraag naar een eigen manier van uitdrukken van mijn identiteit.

Ik heb verkend of bepaalde media speciaal geschikt zijn om deze relaties te vangen en was daarbij vooral gefascineerd door het medium GIF. Die fascinatie heeft veel te maken met het karakter van gebarentaal. Het GIF medium lijkt heel geschikt om juist het tijds- en bewegingsaspect van mijn moedertaal te verbeelden op een beknopte en toegankelijke digitale manier.

Een GIF-bestand bevat niets anders dan bewegende beelden zonder geluid,, wat dit medium nog eens extra geschikt maakt voor een geluidloze taal, zoals gebarentaal. De nadruk ligt vooral op de visuele kracht en ook dit maakt GIF aantrekkelijk om mee te experimenteren voor werken waarin gebarentaal een rol speelt.

Daarnaast zijn er technische aspecten die GIF als medium aantrekkelijk maken. Een GIF bestand is meestal heel klein en dus toegankelijk en makkelijk te delen over het Internet. GIFs worden bijna altijd geanimeerd en herhaling is een essentiële karakteristiek. Met een GIFje kun je een korte maar krachtige inhoud (laten) spreiden. Het is wel essentieel om te weten met welke snelheid je werkt, in welke vorm je presenteert en met welke context je te maken hebt.

Of GIF geschikt is voor een bepaald doel, hangt natuurlijk af van wat je wilt uitdrukken met zo'n herhalings-effect. Sergei Eisenstein zegt over het belang van het medium voor het aansturen van het visuele beeld: “We must keep sharp notice of the means and elements through which the image forms itself in our consciousness”³⁶

GIFs maken door de voortdurende herhaling dat je op een bepaalde manier uit de werkelijkheid wordt gehaald en een ander perspectief krijgt op het beeld dat je steeds

³⁶ Eisenstein, Sergei *The Invisible Text as a Universal Equivalent*. Hfst.7, *The Memory of Tiresias: Intertextuality and Film*, University of California Press, 1998; In: McPherson, Katrina *Repetition, revelation and transformation, the loop in video dance structure*. Hyperchoreography.org, School of Media Arts and Imaging, University of Dundee, Schotland, Feb. 2013; <http://www.makingvideodance.com/docs/loop.pdf>; Website: <http://www.hyperchoreography.org/>

herhaald terugziet. Een groot verschil met de lange films met statisch beeld zoals Warhol die gemaakt heeft.

Het is belangrijk om te weten wat je wilt bereiken met je werk, dan weet je beter met welke medium je beste kan werken. Video biedt een heel andere ervaring dan een animerende GIF. De animerende GIF werkt soms irritant als de herhaling op zijn maximum staat. Je wordt gek van dat korte fragment. Dat gevoel kan de bedoeling van een werk in de weg gaan zitten. In die zin is video een 'serieuzer' medium. Dat geldt natuurlijk niet als het juist de bedoeling is om een irritant effect te bewerkstellingen met GIF.

Een video kun je groter en langer laten draaien. Je hebt veel meer tijd om er rustig naar te kijken en hem te laten 'binnenlopen'. Maar als je een verzameling maakt met verschillende fragmenten video van een paar seconden per stuk, dan zou het wel heel goed mogelijk zijn dat GIF een interessanter medium is om een bepaalde ervaring bij de kijker te bewerkstelligen.

Het onderzoek naar het verband tussen mijn lichamelijke zelf, ruimte en werk en een bepaalde tijdsbeleving levert dan ook geen eenduidig antwoord op. Zowel video als GIFs kunnen bepaalde gevoelens en betekenissen oproepen.

Het medium GIF leent zich voor meerdere lagen van betekenissen en moet daarom als serieus kunst medium worden beschouwd. Het heeft hele specifieke, eigen mogelijkheden die interessant zijn voor experimenten met beleving van tijd en ruimte en gebarentaal in mijn werken.

In mijn werk ben ik vooral geïnteresseerd in de valse realiteit die het gevolg is van reproductie in massamedia. Wij leven in een wereld die vol is van beelden die onze beleving van de realiteit kleuren. We verlangen naar dingen die niet bestaan, naar iets utopisch: gefotoshopte modellen, Hollywood sentiment, Disney werelden, maar ook de fake seksualiteit van de porno industrie. Het verlangen naar een perfecte, ideale wereld ligt ook besloten in zoiets als *Deaf Village*. Zo wordt dat in ieder geval gevoeld in de internationale gemeenschap van dove jongeren.

Hierin wil ik me verder in verdiepen en onderzoek doen naar de grenzen tussen realiteit en niet-realiteit. Hoe ervaren mensen de werkelijkheid die wordt gecreëerd door de beelden die ze op verschillende manieren en via verschillende media ontvangen?

Mijn drang achter dit onderzoek is om die kennis in de praktijk te vertalen en stil te staan en bewust te worden van tijd en anders naar werken te kijken. Net zoals het slow-food concept dat men probeert te introduceren om mensen bewust te maken van de continue versnelling van de tijd die de samenleving lijkt na te streven en die ook

een beetje tegen te houden. Dat gaat in tegen de oppervlakkigheid en behoed je voor de waas die voor je ogen komt als je met hoge snelheid vooruit schiet. Of voor de grauwheid van een kleurrijke tol die hard ronddraait aan een touwtje.

JB – Amsterdam, 04/2013

LITERATUUR

Baudrillard, Jean

1994 *Simulacra and Simulation*. University of Michigan Press, U.S.A.;

Benjamin, Walter

2008 *The Work of Art in the Age of Its Technological Reproducibility, and Other Writings on Media*. Harvard University Press, U.S.A.;

Brown, Jessie

Sept. 15th 2012 *Deathly Stills: The Dark Dark World Of Guy Bourdin*. networkawesome.com;

Clark, Tom & Farkas, Rózsa

June 20th 2012 *Self-Compression: An Interview With Jesse Darling*.

Becoming Impersonal, Mute Vol. 3, No. 3., Digital Media Incubator, University of Lüneburg, Duitsland;

Comenas, Gary

Andy Warhol Research Website. Persoonlijke research van Gary Comenas: Warholstars.org;

Corrie Tijssling

2006 *Anders Doof Zijn: Een Nieuw Perspectief Op Dove Kinderen*. Utrecht, van Tricht Uitgeverij, Nederland;

Deleuze, Gilles

2004 *Difference and Repetition*. Continuum International Publishing Group, London, UK.;

1997 *Deleuze, Gilles Difference and Repetition*. Athlone Press, London, UK.;

Eisenstein, Sergei

1998 *The Invisible Text as a Universal Equivalent*. Hfst.7, The Memory of Tiresias: Intertextuality and Film, University of California Press, U.S.A.;

Ellie (h2g2 member)

14 juli 2002 *Andy Warhol: Pop Art versus High Modernism*. Essay, the Royal h2g2 Procrastinators Society;

Emerson, Ramona

July 28st 2012, *Poetry in Motion: How the animated GIF went from online gag to vibrant artform*. thedaily.com;

Friedberg, Anne

1994 *The End of Modernity: Where Is Your Rupture? In: Window Shopping: Cinema and the Postmodern*.

University of California Press, Berkeley, U.S.A.;

Ganis, William

2000 *Andy Warhol's Iconophilia*. Invisible Culture, Issue 3, Visual Studies, University of Rochester, U.S.A.;

Gariff, David

2011 *The Films of Andy Warhol Stillness, Repetition, and the Surface of Things*. Essay for Film Programs of National Gallery of Art, U.S.A.;

Johnson, Paddy

May 13th 2011 *Digital Folklore With Olia Lialina & Dragan Espenschied: 'The Transcript'*. artcity.com;

Kandinsky, Wassily

1994 *Kandinsky, Complete Writings on Art*. Da Capo Press, New York, U.S.A.;

Karns, Christina

July 11th 2012 *Altered Cross-Modal Processing in the Primary Auditory Cortex of Congenitally Deaf Adults: A Visual-Somatosensory fMRI Study with a Double-Flash Illusion*. The Journal of Dept. of Psychology and Institute of Neuroscience, University of Oregon, U.S.A.;

Koestenbaum, Wayne

2001 *Andy Warhol: The Penguin Life*. Lipper/Viking, U.S.A.: London Review of Books, The Guardians, UK.;

Kusters, Annelies

2006 *Zeil je voor het eerst: Een Historisch En Etnografisch Onderzoek Naar doven cultuur In Paramaribo, Suriname*. Master Scriptie, Katholieke Universiteit Leuven, België.;

Ladd, Paddy

2003 *Understanding Deaf Culture: In Search of Deafhood*. Multilingual Matters Ltd., London., UK.;

Lane, Harlan

1984 *When the Mind Hears. A History of the Deaf*. Random House, New York, U.S.A.;

Leszek

Feb. 13th 2012 *21st-Century Technology*. The Copper House Gallery, Dublin, Ireland;

Lialina, Olia & Espenschied, Dragan

2009 *Digital Folklore*. Merz&Solitude, Duitsland;

2007 *Vernacular Web 2. Masters of Media*, University of Amsterdam, Nederland;

Manovich, Lev

2001 *What is Digital Cinema? The Language of New Media*. MIT Press, Cambridge, U.S.A.;

McPherson, Katrina

Feb. 2013 *Repetition, revelation and transformation, the loop in video dance structure*. Hyperchoreography.org, School of Media Arts and Imaging, University of Dundee, Schotland;

Noben, Sven

2009 *Sign Language Media – an exploration of Flemish Deaf culture, media exigencies and cross-medial perspectives*. Masters of Arts Thesis, Univeristy of Art and Design Helsinki, Finland;

Sacks, Oliver

1989 *Seeing Voices: A Journey into the World of the Deaf*. Berkeley, Los Angeles: University of California Press, U.S.A.;

Phelps, Andrew

Aug. 2012 *The 2012 Summer Olympics are turning into a giant coming-out party for the animated GIF*. www.niemanlab.org.

Popovich, Nadja

July 11th 2012 *How the Deaf Brain Rewires Itself to 'Hear' Touch and Sight*. theatlantic.com;

Reeves, Elspeth

Aug. 1st 2012 *How the U.S. Gymnastics Team Crushed the Russians: A GIF Guide*. theatlanticwire.com;

Schuchman, John

2004 *The Silent Film Era: Silent Films, NAD Films, and the Deaf Community's Response*. Sign Language Studies, Gallaudet University Press, Washington, DC, U.S.A.;

Storey, Samantha

Aug. 10th 2013 *10 Animated GIFs From London 2012*. The New York Times, U.S.A.;

Sweetman, Kait

Nov. 27th 2010 *Repetition Pleasure – GIF Party Style*. mediamemoryhistory.wordpress.com;

Tarkovsky, Andrey

1986 *Sculpting in Time: Reflections on the Cinema*. Austin: University of Texas Press, U.S.A.;

de Vree, Jacqueline & Bristow, Davina

July 25th 2005 *Blinking suppresses the neural response to unchanging retinal stimulation*. Current Biology, University College London, UK;

Warhol, Andy & Hackett, Pat

2007 *POPism: The Warhol Sixties*. Penguin Classics, London, UK;

Watkin, William

July 8th 2007 *Deleuze, Difference and Repetition*. williamwatkin.blogspot.nl;

Weiner, Johan

Oct 14th 2010 *Christina Hendricks on an Endless Loop*. slate.com;

Weir, Kevin

April 9th 2012 *Sparking Creativity: Interview with Kevin Weir*. sparksandashes.com;

Wilkinson, Andrew

Andy Warhol and Visual Reproduction. Essay, arwilkinson.com;

Wilson, William

1968 *Prince of Boredom: 'The Repetitions and Passivities of Andy Warhol.'* Inleiding 2004, warholstars.org, de originele versie stond in Art and Artists, Hansom, London;

BIJLAGE

Een DVD met de bijhorende bestanden, plaatjes en documenten:

- *Binnenkamer (2012);*
- *Deaf Village (2012);*
- *De Gebarentaaltolk en Ik (2011);*
- *Retrieve My Time (2010);*

- *De digitale versie thesis;*

- *De bijhorende GIF animaties voorbeelden;*
 - *Politiek,*
 - *GIFart,*
 - *Sweet GIFs,*
 - *StereoGIFjes.*

- *Een verzameling GIF animaties (200+);*

- *Applicatie voor Mac om GIF af te kunnen spelen op je laptop (plugin).*

DVD

<http://www.jaschablume.nl/>