

Speelruimte



Marijn Ottenhof

Speelruimte

Speelruimte

Marijn Ottenhof

Eindexamenscriptie Bachelor Fine Arts
Koninklijke Academie van Beeldende Kunsten

Den Haag, 2014

Speelruimte

Voorspel	9
Het spel en de knikkers	13
Speelveld	13
De spelregels	15
Schijnbewegingen	21
Het spel als schijnwerkelijkheid	21
Geïsoleerd spel	26
Hulpstukken	31
Zwarte dozen	31
De ironische machine	39
De beïnvloedende machine	43
De magie van het spel	45
Schouwspel	51
Eindspel	57



Voorspel

In een verlaten speeltuintje aan een meer in het oosten van het land vond ik een object dat ik meteen associeerde met een werk, een installatie die daar was neergezet door een kunstenaar. Het was in feite gewoon een soort wip, maar het riep vragen op over de functie (misschien omdat er geen kinderen in de buurt waren?). Het had net zo goed een middeleeuws martelwerktuig kunnen zijn, of een industrieel hulpstuk. De ontmoeting met dit verlaten speelobject was belangrijk omdat deze vragen opriep maar tegelijk ook vragen bij elkaar bracht. Ik vroeg me af waarom ik het beeld zo verontrustend vond, het feit dat het zowel een martelobject als een speeltuinobject kan zijn is in wezen niet zo bedreigend (want ik wist wel dat het niet zo was). In het feit dat je direct zo'n associatie hebt, schuilt misschien het bedreigende, je bewust worden dat het verschil in bedoeling niet meer te kennen is. Dat het ook net zo goed een hedendaags kunstwerk zou kunnen zijn (en nog een werk dat ik behoorlijk goed vind ook) terwijl je toch ziet dat dit niet zo is, is vervreemdend. Wat bepaalt dat het niet zo is? Eigenlijk kun je daar niet meer zeker over zijn.

Hoe kijken we tegen beelden aan waarvan we de 'regels' niet snappen, die een bepaalde doelloosheid onderstrepen, en welke rol is er eigenlijk nog weggelegd voor de toeschouwer? Moet er

traditioneel gezocht worden naar een bepaalde essentie of authenticiteit in kunst, of werkt onze beleving van kunst binnenkort misschien op een heel andere manier? Gaat deze beleving bestaan uit het ondergaan van ervaringen, het binnentreden van steeds nieuwe speelvelden waaraan we ons in steeds rapper tempo proberen aan te passen? Hoe gaan we om met fysieke objecten, en spelen die überhaupt eigenlijk nog wel een rol?

10 Om me heen zie ik kunstenaars die, misschien in lijn met de tijd waarin we leven, zich richten op onderwerpen als leegheid, anonimiteit en het door elkaar lopen van realiteit en fictie. Er zijn meer verbanden en meer systemen dan ooit, we zijn door internet verbonden met elkaar tot in de uithoeken van de wereld, maar tegelijk is het steeds minder duidelijk hoe de regels, de codes, de grenzen, van onze (culturele) omgeving tot stand komen.

De werken die ik in dit onderzoek bespreek zijn aan elkaar verbonden door een bepaald effect op de toeschouwer, dat van de vervreemding. Ik durf het woord bijna niet te gebruiken want het lijkt te zijn overgenomen door de Hollywoodfilm, slechte thrillerromans die je voor 2 euro bij de AKO kunt kopen, en natuurlijk als bestempeling voor kunstwerken waarvan je niet weet wat je ermee moet. Vervreemding *an sich*, dat is eigenlijk niks, het is net zo'n flauw woord als suspense. Je kunt het niet gebruiken als een omschrijving van de inhoud van een werk: het is namelijk een effect. Vervreemding alléén is niets, dat is een lege huls. En juist in die laatste constatering schuilt misschien wel de crux, het is een lege huls en dáárom wordt deze strategie in de werken toegepast die ik hier bespreek. Niet als toevallig bij-effect van iets dat ook spannend, meeslepend en hoogdravend probeert te zijn, maar als enkel doel, om het te hebben over vervreemding.

Door ons als toeschouwer met opzet niet van bepaalde dingen op de hoogte te brengen, of buiten te sluiten (regels niet mede te delen) geeft de kunstenaar het werk juist een heel duidelijke

betekenis: het gaat hier om een gevoel van buitensluiting dat ontstaat als je de regels niet helemaal kent. Je zou ook kunnen zeggen dat het gaat om de geslotenheid van systemen. Het zal dan ook blijken dat de werken wel een duidelijke systematiek kennen, ook al is het niet precies duidelijk welke.

De toeschouwer wordt in deze werken soms een buitenstaander, dan weer een figurant, een deelgenoot aan de processen die zich in het werk voltrekken, maar afhankelijk van spaarzame aanwijzingen en ongewis over de afloop van het verhaal. De figurant neemt deel zonder alle regels te kennen of te snappen, waardoor deze niet echt kan meedoen en geen controle heeft over de situatie.

Deze werken gaan over een bepaalde maatschappelijke angst, voor afgeslotenheid en isolatie, voor het hermetische van systemen waarmee we te maken krijgen in ons dagelijks leven - een gegeven dat actueel is voor onze tijd zowel binnen als buiten de kunst.

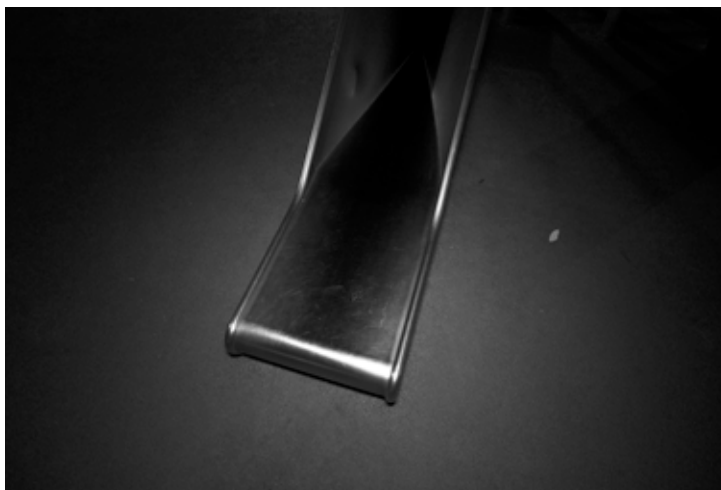
11

Om duidelijker te krijgen wat er gebeurt als er regels, systemen, groepsgedrag en macht in het 'spel' zijn zou ik de werken en misschien ook de werkelijkheid zelf willen beschouwen als een speelruimte: een tot op zekere hoogte buiten de werkelijkheid liggende, afgebakende plek waarbinnen regels gelden.

Funcieloosheid is één van de belangrijkste eigenschappen of zelfs de definitie van autonome kunst. Maar wat is het functioneren van deze funcieloosheid?

De vorm 'beeldende kunst' zoals Baudrillard het ziet, betekent zelf niets, maar verwijst naar een leegte: '*Art, in its form, signifies nothing. It is merely a sign pointing towards absence.*'¹

1 Jean Baudrillard, *Contemporary Art: Art Contemporary With Itself*, 2005



Het spel en de knikkers

Speelveld

13

In de film *Play* (2011) van de Zweedse regisseur Ruben Östlund lokt een groepje zwarte jongens van een jaar of twaalf een groepje blanke jongens van dezelfde leeftijd in de val. Zonder geweld te gebruiken troggelen ze de jongens op omslachtige, maar heel slimme manier hun bezittingen af. Het is klassiek pesten, het is groepsgedrag, het is een spelletje zoals de titel suggereert. In de context van de film lijkt het ook te gaan om meer dan dat, als een manier om het in kleine vorm te hebben over een veel groter probleem. De film lijkt impliciet te gaan over macht en discriminatie, over de onderhuidse spanningen in de multiculturele Zweedse samenleving. Dat alle daders een donkere huidskleur hebben riep behoorlijk wat kritiek op. Östlund zou de rollen alleen maar bevestigen, het zou een racistische film zijn.² Maar zo zwart-wit is het niet. Zoals in een recensie³ over *Play* wordt gesteld is de film geen aanklacht. Östlund laat ons nadenken over het groepsproces, over hoe mensen in groepsverband elkaar kunnen beïnvloeden aan de hand van regels en het spelen van een spel.

2 Pauline Kleijer, *Wet van de wielerkoers*, Volkskrant, 3 mei 2012

3 Bor Beekman, *Play gaat over groepsdrang, niet over huidskleur*, in: *de Volkskrant*, 3 mei 2012

Één van de interessante aspecten aan dit spel, dat op een echte zaak gebaseerd is, waarbij de groep jongens wel veertig keer op vergelijkbare manier te werk ging, is dat er geen geweld wordt gebruikt. Ze zijn met meer, maar ze zijn ook omringd door volwassenen die misschien in zouden kunnen grijpen, op klaarlichte dag, en de belagers hebben geen wapens. Op de één of andere manier accepteren de slachtoffers toch de regels die hun overvallers stellen, ook al weten ze dat die regels slecht voor hen zijn. Ze gaan akkoord met de voorwaarden die hun 'vijand' hen oplegt. In een interview stelt Östlund: *'Ik denk dat we banger zijn voor chaos dan voor regels waarvan we weten dat ze fout zijn.'*⁴ Zodra de regels niet meer gevolgd worden, is de enige houvast weg en zou in principe alles kunnen gebeuren.

14

Het spel met zijn regels die door de deelnemers in principe worden geaccepteerd, is een mooi model voor een samenleving. Je volgt de regels in meer of mindere mate, sommigen manipuleren het spel of spelen vals, veranderen de regels, anderen weigeren mee te doen en eindigen op de zijlijn. Een 'speelruimte' zou ik dan ook niet willen definiëren als een plek waar bewust een bepaald spel of een sport wordt beoefend. Ik zou het willen zien als een model om maatschappelijke processen te beschouwen, maar het is ook van toepassing op ruimtes waar men een kunstervaring kan hebben. Deze speelruimte is een afgebakende omgeving waarbinnen regels gelden, de objecten en kleding of kostuums die bij het spel horen zijn de zwijgende indicatoren van deze regels. Ze suggereren elk hun eigen beweging. De ringen in een gymzaal suggereren de sierlijke zwaai van een turner, de bok een sprong en het net het vangen van een vliegende bal. We herkennen de outfit van de majorette, de fanfare en de ijshockeyer. Maar ook douanepoortjes, medische apparatuur en het uniform van de wegwerker associëren we direct met de actie die erbij hoort. De suppoost onderscheidt zich van de toeschouwer.

Ontdaan van hun context of wanneer we niet bekend

4 Pauline Kleijer, *Wet van de wielervoerster*, in: *de Volkskrant*, 3 mei 2012

zijn met het spel in kwestie kunnen deze hulpstukken echter een heel andere betekenis krijgen. Wanneer we de regels niet kennen veranderen de onderdelen van het spel in ambivalente puzzelstukken. We zien de aanzet tot een beweging, een object dat wel een functie móét hebben, maar zijn onbekend met de bedoeling van de actie die erbij hoort. Een turntoestel kan net zo goed een martelwerktuig zijn en een uniform kan zowel van de plaatselijke fanfare als van een onbekende douane zijn.

Het spel is de kern van dit onderzoek. Het doel is niet duidelijker te omschrijven dan het ontleden van fascinaties en verbanden die intuïtief tot stand zijn gekomen: als spel, met een speelveld als aanleiding.

15

Eerst zal ik met een aantal spelregels het kader van het speelveld duidelijk maken, aan de hand van het werk *Homo Ludens* (1938) van de Nederlandse historicus Johan Huizinga. Vervolgens ga ik in op de omgeving waarin wij spelen: de werkelijkheid, de attributen die we daarbij gebruiken in de vorm van objecten, en tot slot hoe de spelers zich ten opzichte van het publiek verhouden. Binnen deze context voer ik een aantal hedendaagse kunstenaars op, sommigen omdat zij werk maken dat op onze relatie tot fysieke objecten ingaat, anderen aan de hand van hun visie op mensengroepen en systemen.

De spelregels

Zoals Huizinga omschrijft in zijn inleiding van *Homo Ludens*, kun je in wezen al het menselijk handelen omschrijven als spel. Daaraan toevoegend stelt hij dat het vooral ook de menselijke beschaving, de cultuur is, die zich ontwikkelt door middel van het spel en als spel op zich. Hij beschouwt het spel als iets dat inherent is aan cultuur, een karaktereigenschap ervan, en dat hij het niet zal behandelen als een element dat binnen de cultuur

een bepaalde rol heeft.⁵ Hij ziet het spel als iets breders dan een pot schaken of voetballen, daarom kiest hij ook voor de Latijnse term *Ludere* in zijn titel.

Dit spelen is sterk primair, dieren doen het, baby's kunnen het, het is een aangeboren vermogen. Misschien is het wat dat betreft vergelijkbaar met muziek, je hoeft geen 'taal' van de muziek te leren kennen maar begrijpt het intuïtief.

Voor hem is het spel sterk verbonden met vrijheid. Dat wil zeggen dat iedere deelnemer aan een spel er in feite voor kiest om te spelen, als het opgedragen zou worden zou het geen spel meer zijn. Je aanvaardt dus zelf de voorwaarden of regels van het spel dat je gaat spelen.

16 Toch is het een activiteit die buiten het 'normale' leven staat: je gaat tijdelijk een andere ruimte binnen waar andere regels kunnen gelden, binnen een begrensde omgeving of ruimte. Dit verschil met de realiteit zijn we ons bewust (we weten dat we 'maar spelen') maar dat doet niet af aan de ernst of het belang van het spel. Het is bijvoorbeeld geen reden om er dan maar naar eigen goeddunken een zootje van te maken. Eigen aan het spel is, dat het alleen werkt als je je aan de regels houdt, ook al maak je die zelf.

Ook omschrijft hij het spel als iets dat verbonden kan worden aan bepaalde kostuums of zelfs vermommingen die hij een teken noemt van het zich afscheiden van de 'echte' wereld. Op deze manier krijgt het spel iets geheims, iets van een rite of culthandeling. Hij maakt zelfs de vergelijking met een godsdienst: de functie van de afbakening van de heilige ruimte en de speelruimte is volgens hem dezelfde, een renbaan of hinkelbaan is niet wezenlijk anders dan een tempel of tovercirkel.⁶

Met spel zou ook bedoeld kunnen worden: iets dat niet ernstig is (het is maar spel), maar spel en ernst zijn niet elkaars tegen-

5 Johan Huizinga, *Homo Ludens, Proeve eener bepaling van het spel-element der cultuur*, in: *Johan Huizinga, Verzamelde werken V (Cultuurgeschiedenis III)* 1950, (origin. tekst 1938), p 27

6 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938, p42

gestelde. Iedereen die een sport beoefent weet dat het leuk is, maar zeker ernstig. Dat maakt het spel iets angstigs, omdat het een macht over zijn deelnemers uitoefent die niet zomaar naast je neer te leggen is. Die angst gaat niet uit van een angst voor repercussie maar wellicht eerder om het groepsproces: je zult buitengesloten, gediskwalificeerd worden. Je wordt niet gestraft in letterlijke zin (lijfstraf, opsluiting) maar zult geen aanspraak meer kunnen maken op de beloningen die bij het spel horen: het winnen, eventueel met anderen samen, en de status die daarbij hoort. Als je verliest ben je letterlijk een *loser*.

Het denken over wat een kunstenaar is en hoe die te werk gaat, is in Huizinga's schrijven misschien wat achterhaald. Hij omschrijft de beeldend kunstenaar als iemand die absoluut niet kan spelen tijdens het maakproces, pas wanneer het werk onthuld of getoond wordt kan er plaats gemaakt worden voor spel. Het komt volgens hem omdat het maken van kunst materieel is: 'aan den stof verbonden', het vraagt handwerk en noeste arbeid. Daardoor mist de beeldend kunstenaar de vrijheid om te spelen. Er zit wellicht een kern van waarheid in het feit dat een werk dat door een kunstenaar in zijn atelier gemaakt wordt, een materieel product, een vrij statische natuur heeft en de vrije interactie met het publiek mist. Maar we moeten ook niet vergeten dat Huizinga zijn *Homo Ludens* schreef in 1938 en hij dus een andere kunstopvatting moet hebben gehad dan wij nu hebben. Een kunstenaar moet toch *juist* op een spelende manier te werk gaan? Hij kiest in grote vrijheid voor het 'spelen', bakent die vrijheid vervolgens af door middel van zelf opgelegde regels, en komt al spelend binnen die afbakening tot steeds nieuwe voorstellen. Is dat niet juist wat Huizinga voor ogen heeft, wanneer hij het over spelen heeft?

Het spel is een afgebakende ruimte, je gaat er een 'andere' omgeving, een andere werkelijkheid misschien zelfs, binnen. Dit maakt het mogelijk om nieuwe regels te accepteren, om tijdelijk te 'doen alsof', je houdt een illusie in stand. Toch is het spelen

zo basaal dat het alomtegenwoordig is. In ons dagelijks functioneren is altijd een mogelijkheid tot spel aanwezig, als een soort extra laagje.

Het spel is in Huizinga's schrijven een abstracte aanwezigheid waar je niet onderuit kan. Het is 'overtollig', het bevindt zich in onze geest en je kan het bestaan ervan niet zomaar ontkennen, zoals dat met andere abstracte zaken kan zoals het recht, schoonheid of god. Huizinga stelt dus eigenlijk dat je van het spelen als enige niet kan zeggen: daar doe ik niet aan mee. Sterker nog, het hebben van een geest maakt het mogelijk dat wij 'speelse' wezens zijn:

18

*'Eerst door het instroomen van den geest, die de volstrekte gedetermineerdheid opheft, wordt de aanwezigheid van het spel mogelijk, denkbaar, begrijpelijk. Het bestaan van het spel bevestigt voortdurend, en in den hoogsten zin, het supralogisch karakter van onze situatie in den kosmos.'*⁷

Wat Huizinga hier aankaart, is dat ons vermogen om te spelen bewijst dat wij een ziel hebben. Dat wij meer zijn dan een compleet logisch en verklaarbaar wezen, dat niet alles van tevoren al vast lag, maar dat we over een vrije wil beschikken die ons in staat stelt om te spelen. We zijn meer dan redelijke wezens, want het spel is onredelijk. Het is zelfs niet nuttig, het heeft geen directe functie, en vormt zo een vreemde overtolligheid in ons bestaan. Een omschrijving die ook voor de kunst op zou kunnen gaan.

Hoe het spel zich tot de realiteit verhoudt omschrijft Huizinga in het eerste hoofdstuk van *Homo Ludens* als volgt:

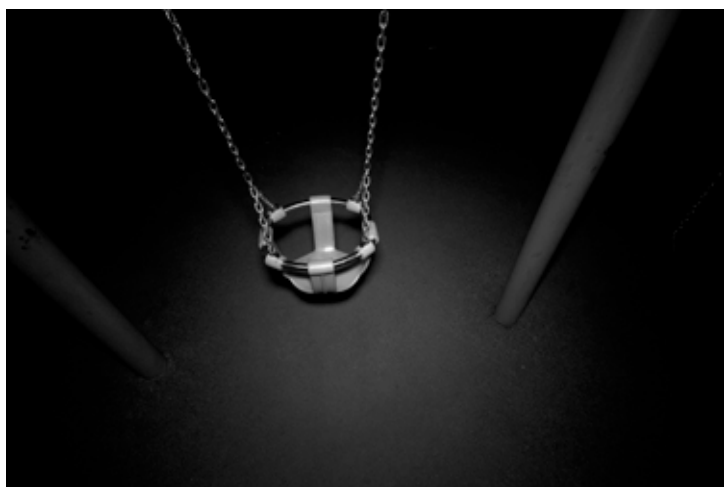
'De realiteit Spel strekt zich, voor iedereen waarneembaar, uit over dierenwereld en mensenwereld te zamen. Zij kan derhalve in geen rationeel verband zijn gefundeerd, aangezien

7 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938, p31

een gegrond zijn in de rede haar tot de menschenwereld zou beperken. Het bestaan van spel is aan geen trap van beschaving, aan geen vorm van wereldopvatting gebonden. Ieder denkend wezen kan zich die realiteit: spel, spelen, terstond als een zelfstandig, eigen iets voor oogen brengen, ook al zou zijn taal er geen algemeen woordbegrip voor bezitten.’⁸

Zo plaatst hij de realiteit van spel in feite buiten onze logica. Hij plaatst deze op een ander plan van de werkelijkheid. Het spelen is niet door mensen bedacht op een bepaald moment in de ontwikkeling, maar bestaat los van cultuur, systemen, beschaving, los van het mens-zijn. Er is geen taal of andere gecultiveerde ontwikkeling nodig om toegang te krijgen tot de realiteit ‘spel’. Huizinga doelt op het basale van hetgeen hij wil bespreken. We weten intuïtief wat het spel is, en het is voor alle denkende wezens, ook dieren, een vorm waarvan we meteen iets oppikken, gedragscodes, regels, afbakeningen. Een begin om je tot elkaar, of tot jezelf, te verhouden.

19



Schijnbewegingen

Het spel als schijnwerkelijkheid

21

Het spel of de speelruimte zou gezien kunnen worden als iets dat buiten de werkelijkheid staat, maar zich eigenlijk in alle opzichten gedraagt als een simulatie ervan.

Een hedendaagse filosoof die veel over de werkelijkheid heeft geschreven is Jean Baudrillard. Hij bepleit dat we, als een gevolg van de maakbaarheid van de wereld om ons heen, niet meer goed kunnen bepalen wat echt is en wat niet. Zo omschrijft hij bijvoorbeeld dat als we alle symptomen van een ziekte kunnen produceren (simuleren), niet meer te onderscheiden is of we nu wel of niet 'echt' ziek zijn.⁹ In een ander voorbeeld gaat hij nog een stapje verder; hij laat ons zien dat er eigenlijk niet meer zoiets is als 'echt' en 'nep', niet zoiets als een werkelijkheid en een schijnwerkelijkheid. We stappen gewoon van de ene simulatie in de andere, waardoor je zou kunnen zeggen dat er helemaal geen werkelijkheid meer is. Hij omschrijft dit gegeven humorvol aan de hand van het fenomeen Disneyland:

'The Disneyland imaginary is neither true nor false: it is a deterrence machine set up in order to rejuvenate in reverse the fiction of the real. Whence the debility, the infantile degenera-

9 Jean Baudrillard, *Simulacra and Simulations*, in: Jean Baudrillard, *Selected Writings*, 1998, p 166-184

*tion of this imaginary. It's meant to be an infantile world, in order to make us believe that the adults are elsewhere, in the "real" world, and to conceal the fact that real childishness is everywhere, particularly among those adults who go there to act the child in order to foster illusions of their real childishness.'*¹⁰

22 Baudrillard omschrijft Disneyland als iets dat we ten onrechte zouden kunnen omschrijven als een nepwereld, netjes afgesloten van de realiteit. Je gaat erheen, parkeert je auto op het laatste stukje volwassen, echte wereld en treedt een speeltuin binnen. Je loopt een afgesloten wereldje binnen, waar andere regels gelden en je een andere (schijn)werkelijkheid wordt voorgespiegeld. Maar in feite is er geen sprake van dat deze nepwereld te onderscheiden is van de echte wereld. De denkbeeldige, 'geproduceerde' werelden zijn overal om ons heen, Disneyland is niet 'echt' of 'nep', het is een verschijningsvorm van iets dat ook nog eens mateloos populair is. En in zijn infantiliteit daardoor tamelijk angstaanjagend, zoals Baudrillard ons voorspiegelt.

Waarom is dit nu zo angstaanjagend? Wanneer we een wereld zoals Disneyland binnenstappen is ons heel duidelijk dat deze is afgescheiden van onze dagelijkse wereld. Daarom accepteren we andere dingen dan normaal gesproken. Het is een beetje zoals werkelijkheid die, als je die in een film zou stoppen, door niemand geloofd zou worden. Het is oké, zolang die werkelijkheid netjes binnen de vorm blijft die ervoor is: Disneyland, een film, een reclame. Het wordt angstaanjagend als we niet via een goed te duiden medium met iets geconfronteerd worden. Als er een pretpark of een televisiescherm tussenzit, is het veel minder bedreigend. Op het moment dat we ons realiseren dat de grens tussen Disneyland en de 'rest' van de wereld fictief is, een illusie, valt de houvast weg over wat we wel en niet moeten accepteren.

Ook beschrijft Baudrillard hoe een fictief geval van terrorisme

(hij geeft als voorbeeld een bomaanslag in Italië) in principe alle mogelijke toedrachten zou kunnen hebben, een aanslag van links extremisten, een aanslag van rechtse nationalistes, een in scène gezette actie van het midden om de extremisten in diskrediet te brengen. Wat voor 'objectief' bewijs er ook kan zijn, alle mogelijke werkelijkheden blijven mogelijk. We leven namelijk in een logica van simulatie, en niet van feiten of een logische volgorde van redenen. Baudrillard hoeft er eigenlijk geen echt voorbeeld bij te halen, want we kennen allemaal de complottheoriën over 11 september wel; dat de hele aanslag in feite in opdracht van de VS zou zijn gepleegd. Of de theorie dat er nooit mensen op de maan zijn geland, dat de beelden van de eerste stap op de maan zijn opgenomen ergens in een geheime filmstudio. En hoe makkelijk je deze ook af kunt wimpelen als onzinnige hersenspingsels van mensen met een zeer wantrou-
wige geest, het interessante is dat die beelden toch een bepaald plekje in de visuele geschiedenis innemen, en wie bewijst dat het niet waar is? Hoe meer informatie er op de wereld komt, hoe minder zeker je eigenlijk weet wat de 'juiste' is.

23

Toch zijn we in ons denken totaal ingesteld op de logica van een wereld waarin alles bewezen, aangetoond en geanalyseerd kan worden en waarin dit uiteindelijk leidt tot de verwachting van één onbetwistbare werkelijkheid. Wij zijn logische wezens. We willen geloven dat achter elk idee, elk beeld, één authentieke basis ligt. Daar wringt iets in de manier waarop we met de wereld om ons heen omgaan, en ik kan me voorstellen dat we daar vroeger of later dan ook anders mee om zullen (moeten) gaan. De verwachting van verklaarbaarheid en authenticiteit zal niet ingelost kunnen worden, waarom dan niet die verwachting loslaten?

Misschien omdat logica en orde lijken te duiden op een hoger doel of plan, en we ons verzetten tegen het feit dat ons bestaan dat zou ontberen en daardoor vrij zinloos of leeg van betekenis zou kunnen zijn, omdat dit het leven ondraaglijk zou maken.

We kennen dus bepaalde doelen aan het bestaan toe, en hebben behoefte aan ordening, logica en een groter geheel. Een kunstenaar maakt misschien per definitie chaos, doordat hij steeds nieuwe regels maakt die wij als toeschouwer eerst nog moeten leren kennen.

De Britse kunstenaar Roger Hiorns gaat in op verwachtingspatronen, systemen en logica, door bekende materialen met elkaar te verbinden tot een nieuwe samenstelling. Op die manier lijkt hij de orde te willen doorbreken en misschien zelfs naar een zekere chaos te streven.¹¹ Je verwacht iets te zien met een bepaalde functie, een bekend materiaal zoals piepschuim. Door de toevoeging van hersenen aan dit piepschuim verandert echter de betekenis van dit object, en kan zo volgens hem een nieuwe functie en ritualistische waarde krijgen. Je zou dus in dit geval chaos niet als iets met een destructieve kracht moeten zien maar juist als iets opbouwends. Uit in principe onlogische keuzen (die systemen en patronen immers doorbreken) creëert de kunstenaar al spelend een nieuwe waarde.

24

Moeten we bang zijn voor de chaos? Of moeten we ons een nieuwe manier van denken, een nieuwe manier van tot de werkelijkheid verhouden, aanmeten? De op handen zijnde verandering wordt door Baudrillard geïllustreerd met het voorbeeld van de parabel van Borges. Hierin maakten cartografen in opdracht van het keizerrijk een kaart die zo gedetailleerd en groot was, dat de kaart uiteindelijk het gehele werkelijke gebied besloeg. In Lewis Carolls *Sylvie and Bruno Concluded* (1893) zit ook dit idee verwerkt in deze passage:

‘What do you consider the largest map that would be really useful?’

‘About six inches to the mile.’

‘Only six inches!’ exclaimed Mein Herr. ‘We very soon got to

11 J.J. Charlesworth, *Hoe te overleven als kunstenaar?* in: *MetropolisM*, december 2010

six yards to the mile. Then we tried a hundred yards to the mile.
And then came the grandest idea of all! We actually made a
map of the country, on the scale of a mile to the mile!

‘Have you used it much?’ I enquired.

‘It has never been spread out, yet,’ said Mein Herr: ‘the farmers
objected: they said it would cover the whole country, and shut
out the sunlight! So we now use the country itself, as its own
map, and I assure you it does nearly as well.’¹²

Baudrillard bepleit dat het tegenwoordig zelfs omgekeerd is: we hebben alleen de kaart nog maar. Ook De Italiaanse auteur Alessandro Baricco haalt in zijn boek *I Barbari* (2006) een voorbeeld aan met een kaart om te illustreren hoe grondig hij vindt dat de wereld om ons heen verandert. Gewoonlijk, zegt hij, 25 vecht men over punten op een landkaart. Maar op dit moment zijn ‘de barbaren’ bezig de hele kaart te veranderen!¹³ Het is zijn manier om aan te geven dat de wereld niet alleen verandert, er is een fundamentele omslag op handen die misschien van ons vraagt dat we niet alleen een stapje vooruit doen in ons denken, maar opeens iets anders dan stappen (springen? zingen? ik weet het niet).

Moeten we nog zoeken naar de echte grond onder de kaart, naar houvast onder onze voeten? De Nederlandse filosoof Koert van Mensvoort bepleit dat we onze zoektocht naar het ‘echte’ beeld moeten loslaten. We worden door onze zeer visueel ingestelde cultuur steeds meer omringd door simulaties, die vaak betekenisvoller en invloedrijker zijn dan de dingen die ze representeren.¹⁴ We zijn snel geneigd de simulant toch een beetje als minderwaardig te beschouwen en altijd op zoek te gaan naar *the real thing*. Maar is het echt zonde als onze kinderen zeggen dat het bos naar shampoo ruikt in plaats van andersom? Wat maakt

12 Lewis Carroll, *Sylvie and Bruno Concluded*, 1893, p 727

13 Alessandro Baricco, *I Barbari*, 2006, p11

14 Koert van Mensvoort, *Society of Simulations*, in: *What you see is what you feel*, 2009

het eigenlijk uit wat *the real thing* is en trouwens, waar meet je aan af hoe echt het is?

Laten we even aannemen dat de werkelijkheid niet bestaat. Alles is immers subjectief, de wereld om ons heen wordt gefilterd door onze zintuigen en er is enkel de verzameling van al onze percepties bij elkaar. De werkelijkheid bestaat bij de gratie van het beeld dat wij ervan hebben, in feite iets wat dus kan doen alsof het werkelijkheid is en daar in onze werkelijkheidservaring ook mee samenvalt. Maar in feite hebben we te maken met een verzameling beelden die gedeeltelijk overlappen en gedeeltelijk verschillen.

26 Je kunt het verschil niet zien tussen iets dat zich in alle opzichten voordoet als iets anders. Het spel dat zich in alle opzichten voordoet als een realiteit is een realiteit.

De mens is een logisch wezen, en als het functioneren van logische systemen om hem heen uit elkaar valt, ontstaat een ontregelende onzekerheid. Toch lijken we ons ook altijd aangetrokken te voelen tot overtolligheden en irrationele zaken (zoals in het spel en de kunst). Het zoeken naar een authentieke realiteit zal misschien in toenemende mate frustrerend blijken.

Hebben we het irrationeel zijn, het speels-zijn nodig om ons staande te houden in een wereld van simulatie? Of hebben we het spel nodig om nieuwe werkelijkheden te vinden?

Geïsoleerd spel

In de film *Borgman* (2013) van Alex van Warmerdam is een tot op zekere hoogte vergelijkbaar spelletje aan de gang als in de eerder besproken film *Play*. Camiel Borgman, een op het eerste gezicht goedaardige zwerver in pak, klopt bij een keurig gezin aan dat in een villa in het bos woont en vraagt om onderdak. Hij wint het vertrouwen van de vrouw des huizes die meegaat in zijn 'spel', ze accepteert de regels die hij stelt. Op een bepaald moment zit het hele gezin zelfs braaf naar een surrealistisch toneelstuk te kijken dat hij met een aantal handlangers in hun compleet verwoeste

tuin opvoert. Borgman zet de hele boel op stelten en zorgt in korte tijd voor dood en verderf.

In een recensie¹⁵ wordt gesteld over *Borgman* dat Van Warmerdam in zijn film expres in het midden laat wat hij ermee bedoelt, dat hij opzettelijk meer vragen oproept dan dat hij antwoorden geeft. Zou je zijn film als een kritiek kunnen zien op een wereld zonder moraal? Hij voert niet voor niets een stel rijke stinkerds ten tonele die nog niet eens een zwerver onderdak willen bieden (de man des huizes geeft hem prompt een flinke dreun als hij om een bad vraagt). Maar Van Warmerdam ontkent dat het hierom te doen is. Misschien is het geen kritiek, maar het is wel een beeld dat hij bewust neerzet.

Het spelletje van Van Warmerdam speelt zich af in een vrij geïsoleerde setting. De villa staat in isolatie, er lijken geen burens te zijn, de vrouwelijke hoofdpersoon gaat niet aan het werk en alle scènes spelen zich af in en rond de villa. Hierdoor lijkt het alsof er geen ingrijpen mogelijk is, maar ga je ook makkelijk mee in het spel.

Het spel lijkt zich los van andere dingen af te spelen, als op een eiland. Het effect is dat de situatie surreëel wordt, doordat je het grote geheel mist. Toch doet deze film heel erg denken aan echte situaties en echte angsten; wat er met name in de eerste driekwart van de film gebeurt zou werkelijkheid kunnen zijn, en is vergelijkbaar met wat er gebeurt bij de jongens uit *Play*. De angst om in deze hyper *connected* wereld toch op je eigen eiland verzeild te raken, afgesloten van de buitenwereld en te weten: ik ga verliezen, is misschien wel sterker dan ooit.

Het geïsoleerde gevoel en het systeem waarvan de regels niet duidelijk zijn speelt een grote rol in de installatie *Moniker* (2013) van Dan Walwin. Je wordt als toeschouwer betrokken in een spel zonder dat de spelregels je zijn uitgelegd en de menselijke figuur is zo opzettelijk en duidelijk afwezig dat je als vanzelf een rol krijgt in zijn installatie.

15 André Waardenburg, *Verzet is zinloos, het kwaad is niet te stoppen*, in: NRC, 28 augustus 2013

Moniker lijkt wel een speeltuin waaruit de mensen vertrokken zijn, het lijkt een mix tussen een dierenverblijf, martelkamer en fitnessruimte. Alle objecten die hij opvoert in de fysieke ruimte zowel als in de films die deel uitmaken van de installatie, verhouden zich op een of andere manier tot het menselijke fysiek. Dat komt door de maat, en in zekere zin door de bruikbaarheid.

Er zijn een aantal netten aanwezig, die de suggestie oproepen dat er iets gevangen moet worden, en kooien, die de suggestie oproepen dat er iets in kan zitten, maar bij beiden ontbreekt de actie die erbij hoort en ook het eventuele nut ervan. Ze zijn *nét* niet herkenbaar als iets uit ons dagelijks leven maar liggen daar heel dicht in de buurt. In een filmpje wordt met regelmatig tussenpozen een autoband het beeld ingegooid (daar komt ook deels de associatie met een apenkooi vandaan), maar de gooier blijft buiten beeld. Het zou een machine kunnen zijn gezien het zeer regelmatig gooien van de band, maar het zou ook een mens kunnen zijn. Het is onduidelijk.

De functionaliteit van de objecten die een actie suggereren maken van de ruimte een speelruimte. Er zijn regels (maar welke?) er zijn attributen en er zijn spelers in de vorm van de toeschouwer (maar wat is zijn rol?). De ruimte is verbonden aan een andere ruimte aan de overzijde van de gang, waar een film wordt getoond waarin de camera op een soort metalen kar door een niemandsland rijdt, door braakliggend terrein, stegen, parkeerplaatsen. De twee ruimtes zijn verbonden door een stang die zorgt dat als de ene deur opengaat, de andere dichtgaat. Er is op deze manier de suggestie van één of meerdere systemen, maar er is ook sprake van onduidelijkheid, chaos, en een soort leegte of afwezigheid. Het braakliggende terrein, de afwezigheid van spelers vormen een leegte die je zou willen invullen, omdat die zoveel vragen oproept. Waar is degene die de band gooit? Waarom zie je de filmer niet? En voor wie zijn die handboei-achtige dingen, die kooien?

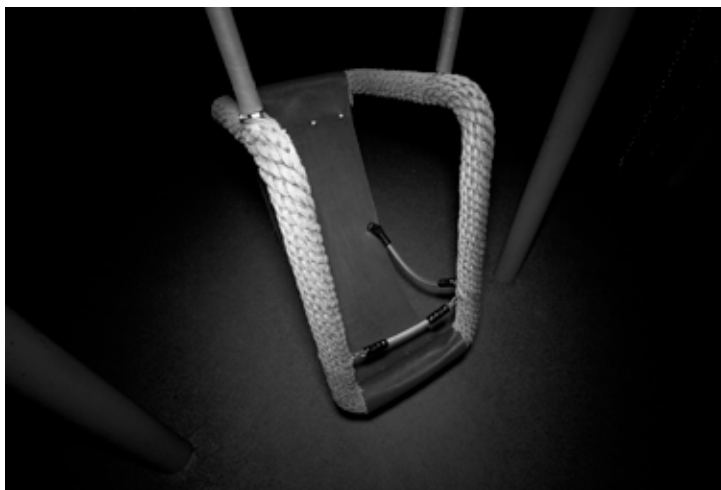
Het is opmerkelijk dat Walwins werk is geëvolueerd uit een periode waarin hij zich heel druk maakte om het klimaat. Hij wilde

zich bezig houden met de mens en de gespannen verhouding tot diens natuurlijke omgeving. Sinds de crisis is losgebarsten is de klimaatkwesitie op veel politieke- en media-agenda's op een heel laag pitje komen te staan. Walwin beseft¹⁶, misschien onder invloed van deze ontwikkelingen, dat zoiets groots als de klimaatproblematiek misschien niet meer de beste insteek was als vertrekpunt voor zijn werk, maar dat hij het kleiner en dichter bij huis moest zoeken. Hij richtte zich daarna meer op intermenselijk contact en situaties die hun inspiratie vonden bij dagelijkse gebeurtenissen. Het is bijna alsof de onverschilligheid van de wereld sinds de economische crisis ten opzichte van het klimaat hem in deze richting heeft gedreven. Ook al heeft Walwin het nu over intermenselijk contact en hoe we in het dagelijks leven met elkaar en met spullen omgaan, de onverschilligheid is hoe dan ook doorgedrongen in zijn werk. Zoals in de film met de metalen kar die door niemandsland rijdt, lijkt dit een mix geworden tussen alledaagse situatie en post-apocalyptische fantasie.

29

Er is weinig houvast in dit werk en vrijwel geen sprake van herkenbare situaties. Het spel met systemen en regels speelt zich af in een vervreemdende wereld, die desalniettemin echt zou kunnen zijn.

Een spel dat niet is aangesloten op een context wordt een vervreemdend, grimmig eilandje. Je verliest de connectie met je referentiekader. Dit kan gelden voor situaties en gebeurtenissen zoals het indringen van een 'ander' in jouw veilige omgeving die je zijn regels oplegt. Maar wat gebeurt er met objecten die uit hun context worden gehaald, en zo worden geïsoleerd van hun betekenisgevende kader?



Hulpstukken

Zwarte dozen

31

De Hongaarse neomarxistische filosoof Georg Lukács omschreef een ontwikkeling in de moderne burgerlijke samenleving, die hij kenmerkt door een alomtegenwoordige vervreemding. Deze wordt volgens hem veroorzaakt doordat onze intermenselijke contacten niet langer persoonlijk, maar sterk verzakelijkt zijn. Het individu wordt steeds afhankelijker van onpersoonlijke, dode instituties met zakelijke doelstellingen. *‘Het leven (...) wordt gevangen in een onoverzichtelijk netwerk van verzakelijkte processen die steeds complexer worden. Hoe ondoordringbaar en zinloos ook, toch bezitten deze processen een eigen, onweerstaanbare logica.’*¹⁷ Hierdoor zou het kunstwerk een afzonderlijk, objectief leven gaan leiden, steeds meer vervreemd van de oorspronkelijke individualiteit en de intenties van de kunstenaar.

We zijn steeds meer omringd door technologie waarvan we niet weten hoe ze werkt. iPhones, laptops en tablets, computers verwerkt in gebruiksapparaten zoals auto's en huishoudelijke apparatuur. We gebruiken deze technieken, maar we weten vaak de werking niet precies en kunnen deze objecten niet zelf

17 Antoon van den Braembussche, *Denken over kunst*, 2001, p 197

repareren als ze kapot gaan. We gaan er daardoor eigenlijk bij voorbaat al vanuit dat we niet self-sufficient zijn en verliezen onze actieve houding om zelf-oplossend te werk te gaan. Dit maakt dat we een hele passieve relatie hebben met de apparaten die we gebruiken: we begrijpen ze niet en kunnen niet communiceren met de techniek waarvan ze gebruikmaken. Toch spelen deze apparaten een belangrijke rol in ons dagelijks sociale leven. We communiceren vaak via onze apparaten met elkaar in plaats van direct, in toenemende mate is de werkende mens een e-mailende mens geworden, terwijl dat misschien niet altijd de beste communicatievorm is.

32 Ook Baudrillard spreekt van vervreemding onder invloed van de apparaten uit onze consumptie maatschappij.¹⁸ Hij is van mening dat media zoals televisie hieraan bijdragen. De basis van consumeren is interactie met objecten en niet een sociale interactie, we aanbidden de koopwaar (warenfetisjisme). We consumeren op passieve basis een schijnwereld die ons gebracht wordt in om het even welke vorm: reclame, nieuws, het wordt over ons heen gestort zonder dat we tot een verantwoordelijke of actieve reactie in staat zijn of worden geacht. Het commerciële consumeren (opbrengst, winst, kijkcijfers) is overal de doorslaggevende factor.

De afhankelijkheid wordt in stand gehouden door het beeld dat commercie en media ons voorspiegelen. We houden ons vast aan onze iPhone want dit is onze reddingsboei, zonder iPhone denken we niet in contact meer te kunnen komen met onze vrienden, leuke feestjes te missen, in een sociaal isolement te raken. We laten ons verleiden tot het kopen van dure anti-rimpelcrème terwijl we best wel weten dat die niet werkt. We worden op deze manier afhankelijk van, of beter gezegd via, deze spullen. De iPhone is een klein zwart doosje dat ons in contact brengt met de rest van de wereld, maar als hij het begeeft kun-

18 Aanton van den Braembussche, *Denken over kunst*, 2001, p 197

nen we dit zelf niet oplossen en zijn we afhankelijk van reparatie (bijna altijd onmogelijk) of een nieuwe aanschaffen.

Mediatheoreticus Douglas Rushkoff⁹ bepleit dat onze apparaten (telefoons, tablets, laptops) lijken te zorgen dat we heel erg in contact staan met elkaar, terwijl de manier waarop we met elkaar communiceren vaak niet de beste manier is. Het lijkt aan de oppervlakte of we meer contact hebben, maar je ziet om je heen dat iedereen steeds meer met zichzelf bezig is. Het is niet per se de schuld van de techniek, het gaat om de manier waarop we die gebruiken. Volgens Rushkoff zit de commercie daar achter: die wil geld aan ons verdienen en is er dus bij gebaat dat er iets tussen ons en die ander in zit. Niemand verdient er geld aan als je gewoon fysiek met iemand praat, maar als er een telefoon tussen zit wel.

33

Onze verhouding tot objecten verschuift. We hebben te maken met het steeds sterker wordende gegeven dat een apparaat slechts een toegangspoort is tot een veel grotere, vrij abstracte wereld van verbondenheid, van netwerken. Het apparaatje dat daartussenin staat is ons vreemd qua techniek, maar we hebben er wel een zeer intieme en afhankelijke relatie mee.

Het speelobject dat ongebruikt staat, zoals het voorbeeld uit de speeltuin, verliest zijn directe nut. Misschien omdat zo'n object zo direct geënt is op een menselijke aanwezigheid, dat de pure afwezigheid van mensen al een aanleiding voor deze vervreemdende verandering van betekenis is. Het object lokt nog steeds een beweging uit, of suggereert deze, maar de beweging kan meerdere dingen zijn. Toch is het feit dát er een beweging wordt uitgelokt heel erg duidelijk, door een verhouding die het apparaat heeft tot de menselijke figuur, schaal, fysiek. Op deze manier straalt het object een bepaalde dwingende betekenisgeving uit. Misschien heeft dat ook te maken met het fysieke aspect.

19 Douglas Rushkoff, *Time Ain't Money: Stop Punching the Industrial Age Clock*, 2013

Een apparaat voor het fysiek kan fijn zijn, als vermaak of sportattribuut, maar ook martelwerktuigen hebben deze menselijke maat, verhouding, hand- en voetsteunen, die je direct op je eigen lichaam kunt projecteren. Je kunt het 'voelen trekken' als je de actie overdenkt die een scherp voorwerp of insnoerende touwen kunnen uitvoeren. Door het ontbreken van een duiding van de functie kan in dit geval de betekenis op een beangstigende manier ambivalent zijn.

34 Zo'n vervreemdend, semi-functioneel object herkende ik in het werk van Siobhan Hapaska. *Here* (1995) is een vreemde mix tussen een witglanzende moderne auto, een bed en een uitvoering van de martelmachine uit Kafka's verhaal *In der Strafkolonie* (1919).²⁰ Je kunt de constructie van dit werk niet doorgronden. Er loopt op vernuftige wijze water over de randen, maar alle techniek is netjes verborgen. Het hele oppervlak is gladjes, gepolijst. In het midden is een zacht bed van bont met daaroverheen een soort autogordels. Je kunt je makkelijk voorstellen dat iemand vastgebonden zou kunnen worden op dit werk, misschien zelfs naakt (waarvoor dient anders dat bont?). Wellicht zouden er vreselijke (of aangename) dingen gebeuren, dat is niet duidelijk. Het werk lijkt dat met opzet in het midden te laten. Maar door de zeer uitgesproken keuzes in details die naar het menselijk lichaam verwijzen, is het verre van abstract. Je verwacht een duidelijke bedoeling, maar die is er niet. Het object heeft bijna iets onverschilligs, je kunt er alle kanten mee uit en dat laat het werk aan jou, de toeschouwer, over. Wordt het een martelwerktuig of een liefdesnest?

Niet alleen vormen objecten steeds meer een abstracte, vreemde entiteit in ons leven, ze zijn ook steeds meer vervangbaar. Door massaproductie zijn relatief ingewikkelde apparaten zoals

20 Het martelwerktuig uit *In der Strafkolonie*, Kafka (1919) werd visueel verbeeld in het werk *The Killing Machine* van Janet Cardiff en George Bures Miller (2007)

een broodrooster²¹ extreem goedkoop en daardoor makkelijk vervangbaar. We koesteren deze objecten niet meer, we zullen niet veel moeite doen om het product bij ons te houden en zo lang mogelijk te gebruiken. Niet alleen zijn machines sterk vervangbaar, de commercie zorgt er ook voor dat bepaalde apparaten niet langer meegaan dan een gestelde tijd. Je telefoon begeeft het na twee jaar, terwijl die vroeger jaren meeging, zodat de producent je weer een nieuw apparaat kan verkopen. Daardoor maken we ons steeds meer los van die fysieke objecten, van ons eigendom, en begeven we ons in een abstracte wereld van informatie-uitwisseling en niet-fysieke ervaringen. Ervaringen die niet afhankelijk zijn van een fysieke plek of een fysiek object (denk bijvoorbeeld aan muziek luisteren via Spotify).

35

De inwisselbaarheid van betekenis en waarde van objecten heeft ook een relatie met het begrip 'readymade' in de kunst. Zoals al eerder werd gesuggereerd aan de hand van het voorbeeld van het speelobject, zijn we in een fase van de beeldende kunst terechtgekomen waar alles een 'readymade' zou kunnen zijn, de kunstenaar wijst iets aan of plaatst iets in een museale context en het kunstwerk is geboren. Baudrillard haalt het aan als een fout die Duchamp ooit maakte, door de weg in te slaan van de readymade zullen de kunst en de echte wereld uiteindelijk helemaal in elkaar over gaan lopen.²² Alles wat zich in de werkelijke wereld bevindt kun je aanwijzen als kunst en kunst kan zich zomaar in je dagelijkse werkelijkheid bevinden. Maar wat is kunst dan nog?

Het is vergelijkbaar met de kaart van Borges en *Sylvie and Bruno concluded*, de kaart die 1:1 is geworden: de kunst die tot doel had naar een bepaald deel van de werkelijkheid te verwijzen heeft zich zo ver uitgebreid dat die helemaal samen is gaan vallen met de werkelijkheid. Ook zit daarin weer een loskomen van het

21 Zoals in het project van kunstenaar Thomas Thwaites, *The Toaster Project*, 2010, te zien in TEDtalk Londen, november 2010

22 Jean Baudrillard, *Integral Reality*, in: *Jean Baudrillard = Baudrillardiana*, 2008

fysieke. Zodra de objecten die de kunstenaar 'readymade' uit de werkelijkheid het speelveld van de kunst binnenhaalt, waardoor hun werkelijke betekenis inwisselbaar wordt, veranderen ze in een lege huls die opnieuw ingevuld kan worden.

Roger Hiorns is bijvoorbeeld van mening dat we objecten een andere functie kunnen geven. We kunnen de specifieke bestaansreden van een object veranderen door het op een verkeerde manier te gebruiken.

'Kunnen we onze objecten wellicht een nieuwe functie geven? Wat zou dat met zich mee brengen? Is het mogelijk de voortdurende productinnovaties tegen te werken, of er een grensoverschrijdende stimulans aan mee te geven, bijvoorbeeld door een lamp van sperma te voorzien?

*De devaluatie van het kunstwerk, de devaluatie van de positie van de kunstenaar als brenger van kennis en poëtisch vertaler, vormen een eerste symptoom van een toekomstige crisis. Maar we hoeven niet bang te zijn voor dit symptoom: we moeten zelfverzekerd meedoen aan daden van onzekerheid (...) We kunnen de constructie van objecten en rituelen aanmoedigen op dit snijpunt van macht en strategische functie.'*²³

Roger Hiorns pleit er dus voor niet alleen maar angstig te zijn over de ontwikkelingen ten opzichte van objecten, maar ons aan te passen. We moeten de onzekerheid omarmen, en juist gebruik maken van het probleem dat Baudrillard aandraagt in de vorm van de 'fout van de readymade'. Er lijkt sprake van een crisis in de kunst, maar Hiorns lijkt te willen zeggen dat we op zoek moeten naar nieuwe verbanden, en juist gebruik moeten maken van de 'leegte' in betekenis die is ontstaan ten aanzien van objecten en rituelen. Baricco zou hem een 'barbaar' noemen: Hiorns is dus kennelijk zo iemand die de aanstormende veranderingen niet met cynisme of angst tegemoet treedt, maar

met veel energie 'kieuwen ontwikkelt' zoals Baricco dat noemt in zijn boek *I Barbari* (2006). Hij verzet zich niet tegen een veranderende wereld, maar hij past de manier aan waarop hij door de wereld gaat. Waar Hiorns mede op doelt, is het verloren gaan van een bepaalde ritualisatie, een bepaalde gewijidheid van objecten (maar ook van acties). Baricco illustreert dit gevoel heel doeltreffend met een aantal passages over voetbal. Ook al snap je helemaal niets van voetbal, je snapt wel precies waar hij het over heeft, want het is niet alleen bij het voetbal aan de hand, maar op veel meer terreinen.

Vroeger keek hij voetbal op een zwart-wit televisie, waar één keer per week op zondagavond één opgenomen helft van een wedstrijd werd uitgezonden. In onze ogen van nu extreem karig, maar toen was het het enige dat er was en iedereen bleef er voor thuis. Ook al werd er een totaal onbenullige helft uitgezonden, waarin helemaal niets gebeurde. Om het voetbal kijken heen ontstond natuurlijk een heel ritueel, de kinderen moesten ervoor de pyjama's aan, er werd niet doorheen gepraat, er werd daarna pas gegeten, enzovoorts. En nu? We kunnen iedere dag van de week wedstrijden kijken, live, of alleen de hoogtepunten, van alle teams. Op die manier is die gewijde ervaring verdund geraakt, uitgesmeerd. De 'vereerde totem' is verloren gegaan, we hebben te maken met een 'ontmanteling van het gewijde'.²⁴

Ook Rushkoff spreekt van een de-mystificatie. Met de verschuiving van internet als belangrijkste medium in plaats van statische media (krant, radio, tv) is een soort doe-het-zelf cultuur ontstaan. Wanneer je achter je computer zit zou het net zo goed kunnen dat de content waar je naar kijkt door jou gemaakt is, als door iemand anders. Dit zorgt ervoor dat de inhoud ontwijdt wordt, deze is niet meer onaantastbaar. Van *read only* naar *open source*, iedereen gebruikt én maakt wijzigingen. Daardoor, vindt hij, is onze maatschappij er minder één geworden van verhalen.

24 Alessandro Baricco, *I Barbari*, 2006, p 59

We leven niet meer toe naar een toekomst die we ons voorstellen volgens een bepaald verhaal (een ideologie, of zoals in het christendom, het paradijs), waarbij we het 'nu' moeten negeren. We leven juist heel erg in het nu.²⁵

38 En dan heb je nog onze eigen identiteit. Niet alleen worden ervaringen en spullen meer inwisselbaar, wijzelf worden dat misschien ook. In dat licht is de vraag aan Baudrillard over de invloed van nieuwe technologieën interessant: of de radicale onzekerheid die teweeg wordt gebracht door een werkelijkheid die bestaat uit (virtuele) plaatjes niet een behoorlijke uitdaging is voor de visie van de mens op zichzelf en op de wereld. Baudrillard merkt daarover terecht op dat het het systeem van representatie is dat hier op het spel staat. Je staat niet langer voor de spiegel, je staat in het scherm. Kortom, we vallen samen met ons virtuele zelf en ons zelfbeeld, onze identiteit, is ook virtueel. En daardoor misschien wel een schijn-werkelijkheid. Je bent niet meer echt 'ergens', je gaat op in een netwerk van deze schijn-identiteiten. Baudrillard vindt het niet zozeer fascinerend dat we allemaal dorstig op zoek zijn naar informatie en kennis, maar hij stelt dat we het verlangen hebben om te verdwijnen. We kunnen verdwijnen in het netwerk, want we zijn niet ergens. De locatie van onze identiteit is niet meer een vast, fysiek gegeven.²⁶

Door het verloren gaan van schaarsheid is onze relatie tot objecten en ervaringen veranderd. Er zitten systemen achter onze ervaringen en de producten die we gebruiken die extreem ingewikkeld en onhelder zijn, waardoor we geen grip meer hebben op deze achterliggende structuren.

De verzakelijking en het hermetische van de systemen maakt het 'speelveld' een zeer geïsoleerde plek. Wie gooit de bal in het spel? Waar is de onzichtbare hand die ons koekjes laat accepteren? We maken er gewoon gebruik van en stellen er geen

25 Douglas Rushkoff, *Time Ain't Money: Stop Punching the Industrial Age Clock*, 2013

26 Jean Baudrillard, *Baudrillard on the New Technologies. An interview with Claude Thibaut*, 6 maart 1996

vragen bij, omdat het gegeven te abstract is geworden. Ook de objecten hebben een te abstracte waarde gekregen, de productieprocessen zijn zo ingewikkeld geworden dat wij die niet meer kunnen (en willen?) volgen.

Dat heeft ook zijn effect in de beeldende kunst. Het object is daar een zeer belangrijk onderdeel van en hoe verhouden we ons nu eigenlijk tot objecten? Hoe communiceren we ermee?

De ironische machine

Het vervreemden van de mens van de producten en objecten die hij gebruikt kan wellicht herkend worden in een aantal werken die bestaan uit functieloze machines, zoals *Ohne Titel (Marmeladenbrotstreichmaschine)* (2007) van Johannes Vogl en *I zu 43 bis 47, Berlin* (2009) van Michael Sailstorfer. Deze werken zijn in zekere zin een kritiek op overproductie door een anonieme machine die een zinloze handeling verricht. Het zijn objecten die hun proces of werking niet verbergen zoals bij *Here*, maar ze distantiëren zich op een andere manier van hun beschouwer.

39

Marmeladenbrotstreichmaschine van Johannes Vogl is een apparaat, het lijkt een klein onderdeel uit een soort absurdistisch productieproces. De machine smeert boterhammen met jam, een actie waarvan we ons misschien moeilijk voor kunnen stellen dat die geautomatiseerd zou moeten worden, maar ach, waarom niet? Na het smeren worden de boterhammen via een lopende band getransporteerd naar hun uiteindelijke bestemming: een vrije val op de grond. Ik kan me zo voorstellen dat de boterhammen, geheel volgens de wet van Murphy, of misschien toch gewoon door natuurkundige logica, altijd met de jamkant naar beneden eindigen.

Wat is het nut van deze machine? Een vraag die in principe op elke vorm van autonome beeldende kunst losgelaten kan worden. Toch is in dit geval de vraag op de een of andere manier urgenter. Hoe komt dat? Omdat het verwijst naar een actie die vrijwel 'readymade' uit het dagelijks leven gekopieerd lijkt. Het automatiseert enerzijds een proces dat niet geautomatiseerd

hoeft te worden. Anderzijds krijgt het geheel een duistere ondertoon, omdat de afwezigheid van de mens hier extra zichtbaar is. Je relateert je vanzelf aan de situatie: je smeert een boterham met jam, hooguit twee, of als je het heel bont maakt misschien drie of vier, maar je smeert er nooit zoveel als deze machine dat doet. Hij lijkt op hol geslagen: zonder menselijke beteugeling smeert hij maar door.

40 Nog zo'n werk, ook al met een eetbare component, is de popcornmachine van Michael Sailstorfer. Voordat je de ruimte betreedt waar het werk staat, ruik je hem al. Als een soort dolgedraaide betonmolen staat het ding popcorn uit te spugen. De popcorn landt ook hier op de vloer, waar deze een almaar groeiende berg vormt. Het systeem waarmee Sailstorfer de popcorn klaarmaakt en direct (readymade) op de grond spuugt heeft in eerste instantie nog wel iets humoristisch, net als de boterhammenmachine. Maar hoe langer je ernaar kijkt, hoe meer je het gevoel bekruipt dat er iets niet in de haak is. Wanneer stopt dit eigenlijk? Is het niet zonde dat dat ding maar doordraait? Die popcorn gaat niemand opeten, en kijkt je vanaf de vloer bijna beschuldigend aan.

Een overeenkomst tussen beide werken is de basaaliteit van de constructie. Hier geen glanzende oppervlakken die mysterieuze processen verbergen. Je ziet precies wat er gebeurt, het proces wordt niet aan het zicht onttrokken. Dat zou ook niet werken. Deze machines moeten eerlijk zijn, en jou als toeschouwer precies vertellen hoe zinloos het eigenlijk wel niet is wat ze daar staan te doen.

Van de twee hierboven beschreven werken zou ik willen bepleiten dat het om ironische objecten gaat. Al eerder ging het over de techniek die veroorzaakte dat er een soort desillusie ontstond: een demystificatie. Door techniek is alles overal beschikbaar en daardoor gaat een zekere gewijheid verloren. Nu zegt Baudrillard daarover dat de illusie die de techniek ons heeft afgenomen in de techniek zelf is gaan zitten, in de vorm van ironie.

Ironie is een stijlmiddel dat naadloos aansluit op desillusie. Het is niet voor niets dat er de laatste tijd in kranten en tijdschriften veel artikelen verschenen die de oprukkende ironie probeerden te duiden.²⁷ Het lijkt het middel bij uitstek te zijn om onzekerheid achter te verschuilen (wat in onzekere tijden goed van pas komt). Maar het lijkt ook het middel bij uitstek om tegenwicht te bieden aan onze huidige zoektocht naar authenticiteit. We willen graag een 'echt' product, omdat de processen die om de productie van de spullen die we eten en gebruiken zo ondoorzichtig zijn. Tegelijk weten we dat we in de maling worden genomen. Als een reactie hierop ontstaat de ironie; het is ook een vorm van illusie. Iedereen wil graag authentiek zijn (want nep wordt gezien als onoprecht en dus met iets slechts). We weten dat dat helemaal niet kan, want wat is echt? Dat kun je niet meer weten en bestaat dus eigenlijk niet meer. Dus trekken we een ironische trui aan die schreeuwt: dit kan niet echt zo bedoeld zijn, dit is maar een grap. Een illusie dus. Ironie creëert afstand. We verwijderen ons op deze manier op speelse wijze van de objecten en situaties om ons heen door middel van ironie.

41

Douglas Rushkoff bepleit dat we in het digitale tijdperk zijn overgegaan van een gradueel gevoel van tijd, naar een geïsoleerd gevoel van tijd. Als voorbeeld geeft hij het verschil tussen het kijken op een analoge klok, waarbij de secondewijzer langzaam alle stadia van een minuut weergeeft in tegenstelling tot een digitale klok, waarbij volkomen plotseling de minuut verandert. Zo ziet hij ook veel andere kenmerken van de digitale wereld zoals het heen en weer klikken tussen verschillende sites: zonder overgang zit je opeens in een andere wereld.

Je zou dus kunnen zeggen dat, onder invloed van nieuwe digitale technologie, de manier waarop we de wereld ervaren zeer gefragmenteerd is geworden. Niet alleen zijn ervaringen

27 oa Christy Wampole, *How to Live Without Irony*, in: *New York Times*, 17 november 2012, Joost de Vries, *Waar ben je bang voor?* in: *De Groene Amsterdammer*, 13 maart 2013, Loes Rijmer, *Ironie*, in: *de Volkskrant*, 14 maart 2013, Gidi Heesakkers, *Waarom zijn we zo bezeten van authenticiteit?*, in: *de Volkskrant*, 1 januari 2014

losgeraakt van hun fysieke drager (of je nu de krant leest, je mail checkt of een spel speelt, het apparaat is waarschijnlijk hetzelfde) maar ook zijn de ervaringen losgeraakt van elkaar.²⁸

42 Wat hebben deze twee met elkaar te maken, de oplossing op ons onvermogen om authentiek te zijn in de vorm van ironie, en het gefragmenteerd ervaren van de werkelijkheid? Dat we onze ervaringen steeds meer als fragmenten ervaren waarbij we zonder overgang in een andere omgeving stappen, leidt tot de vorming van geïsoleerde speelvelden. Binnen elk speelveld kun je een andere identiteit aannemen. Door het aannemen van de ironische houding wordt het mogelijk te ‘zappen’ tussen deze velden. In het artikel *How to live without irony*²⁹ wordt de *hipster* door Christy Wampole het boegbeeld van de ironie, een harlekijn genoemd. Een harlekijn, een nar, is ook iemand bij wie het ontbreken van ‘ernst’ zijn kracht is: hij kan afstand nemen, spotten en daardoor heeft hij macht. Hij kan verdwijnen, *en plein public*, want niemand let op een ironisch persoon. Worden we allemaal harlekijnen? En drijven zo al spottend en elkaar op afstand houdend rond op ons eigen eiland? Erg gezellig klinkt het niet, en Wampole waarschuwt ons dan ook om na te gaan of we zelf al verschijnselen van ironie vertonen.

In de voorbeelden hierboven is desillusie een verbindende factor. Een machine om je brood te smeren, een oeverloze productie van popcorn: het zijn ironische beelden die ons op hun beurt op afstand houden. Ze staan voor een angst en een vervreemding die sommigen misschien niet waarnemen, maar die voor velen een deel uitmaakt van hoe het huidig tijdperk ervaren wordt.

28 Douglas Rushkoff, *Time Ain't Money: Stop Punching the Industrial Age Clock*, 2013

29 Christy Wampole, *How to Live Without Irony*, in: *New York Times*, 17 november 2012

De beïnvloedende machine

Wie films als *The Matrix* (1999) heeft gezien is bekend met het concept van de machine die de wereld overneemt. De techniek is op dit moment zo ver dat computers (machines) in staat zijn zichzelf dingen te leren, dus het idee van een netwerk van computers dat zichzelf steeds dingen bijleert en op een bepaald moment de mens voorbij streeft, is niet eens zulke absurde sciencefiction meer. Voor sommigen is het zelfs een reële angst.

Deze angst is natuurlijk niet nieuw, maar inherent aan elke technische innovatie. In een beroemd artikel³⁰ van begin twintigste eeuw, wordt een ziektebeeld beschreven dat verband houdt met deze angst voor de macht van techniek. Het gaat in dit artikel om een vaker voorkomend fenomeen waarbij paranoïde schizofreniepatiënten een *beïnvloedende machine* omschrijven, een apparaat dat een kracht uitoefent over hun denken en soms ook over de dingen die ze zien.

43

De machine is een mystiek object dat vaak niet tot in detail door de patiënten omschreven kan worden, maar bestaat uit verschillende ruimtes of vakken en onderdelen bevat zoals zwengels, hendels, wielen, knoppen, bedrading en batterijen. De werking van de machine wordt door hen uitgelegd met de hen beschikbare kennis van wat mensen technisch mogelijk kunnen maken (en daarmee verandert het geheel met de tijd mee: dus iemand die het ding nu zou beschrijven zou ongetwijfeld omschrijven dat het ding over wifi beschikt). Daarnaast beschikt de machine ook altijd over bepaalde technische eigenschappen die niet verklaard kunnen worden.

De machine wordt onder andere in staat geacht om gedachten te produceren, maar ook om die te verwijderen. Ook kan de machine fysieke sensaties teweegbrengen die eraan doen denken dat men onder stroom staat, in een harde luchtstroom, of onder één of andere (magnetische?) straling.

30 Viktor Tausk, *On the Origin of the "Influencing Machine" in Schizophrenia*, New York 1988 (vert. van *Über die Entstehung des „Beeinflussungsapparates“ in der Schizophrenie*, Wenen 1919)

Een machine die op mysterieuze wijze en met gebruikmaking van futuristische techniek onze gedachten en onze waarneming kan beïnvloeden. Het is niet voor niets een idee dat in het verleden al zijn weg heeft gevonden in de paranoia sciencefiction subcultuur. Een belangrijk aandeel voor de verbeelding van de machine zijn tekeningen geweest van James Tilly Matthews, een patiënt die rond 1800 uiterst gedetailleerde tekeningen maakte van een *Air Loom*: een enorme beïnvloedende machine die onzichtbare golven van onverklaarbare kracht door de lucht zond.

44 Het is een angst die misschien heel irrationeel lijkt, maar die (misschien in afgezwakte vorm) een rol speelt in ons huidige omgaan met machines en apparaten. De meerderheid van de mensen die een computer bezit maakt gebruik van een apparaat waarvan hij de werking en de macht niet kan doorgronden. Het is een 'ander', het is een medium waar je mee samen werkt en waardoor je met de wereld in contact staat, maar je staat niet echt in contact met het ding zelf. Je leert het gebruiken en je leert misschien niet te bevragen wat de werking is. Je gaat zelfs niet eerst de technische handleiding lezen maar je begint gewoon en leert gaandeweg. Deze vlotte manier van handelen en onverschillige houding tegenover werking en constructie moet ook zijn uitwerking hebben op ons kunstbesef. In het licht daarvan kan een grote cortenstalen Richard Serra³¹ opeens een mysterieuze macht uitstralen. Misschien is dat wel een object bedoeld om onze wifi in de war te sturen. Een terroristisch object.

De angst die schuilgaat achter het idee van de beïnvloedende machine is extreem. Het is een dreiging van iets, iets waar je geen grip op hebt en je vanaf een afstand angst kan inboezemen. Het artikel en de illustratie van de machine hebben niet voor niets mensen tot onderwerp die niet psychisch gezond zijn. Maar iets van deze angst is te herkennen in onze relatie met technologie. Het continue gebruik van technologie waarvan

31 Bv.: Richard Serra, *Torqued Ellipses*, 1996-2000

we de werking niet kennen, heeft een mystificerend effect. Het schept een afstand tussen ons en objecten die we gebruiken die ons kwetsbaar kan maken. Misschien hebben we een vorm nodig om houvast te bieden voor die kwetsbaarheid, rituelen die een systeem kunnen bieden in deze onzekerheid.

De magie van het spel

*'Het kunstwerk heeft bijna altijd deel aan de sacrale wereld, het is met haar potenties geladen: tooverkracht, heilige betekenis, representatieve identiteit met kosmische dingen, symboolwaarde, kortom wijding. Nu staan, gelijk hierboven werd betoogd, wijding en spel zoo dicht bijeen, dat het verwonderlijk zou zijn, indien de ludieke kwaliteit van den cultus niet ook over de voortbrenging en waardeering der beeldende kunst in eenig opzicht uitstraalde.'*³²

45

De scheidslijn tussen een spel en een rite is dun. Wat rituele handelingen gemeen hebben is dat ze geen directe functie hebben. Het zijn afspraken, het zijn per definitie geen handelingen die voortkomen uit een bepaald nut, die een bepaald gevolg sorteren. In de rituelen waarmee we belangrijke gebeurtenissen uit ons leven omkleden is nut niet meer de belangrijkste factor. Het dragen van een witte jurk als je trouwt of het eten van gele cake op een begrafenis is cultuur en in die zin ook misschien een vorm van kunst. Het ritueel bestaat op zichzelf: het dient geen doel, en daardoor een hoger doel. Er is ruimte in dit ritueel voor een symboliek zoals de maagdelijkheid, of troost.

Het simpelste voorbeeld daarvan is een cirkel tekenen op de vloer en zeggen: dit is een tovercirkel. Hierbinnen gebeurt het. Dat is spel, maar net zo goed een religie. Het is een symbool voor iets en heeft daarom per definitie geen waarde of betekenis van zichzelf, maar gedraagt zich daar los van. Het is als het ware de betekenisloze drager waar we onze betekenis op kunnen plakken.

32 Johan Huizinga, *Homo Ludens*, 1938, p 199

Rituelen vervullen een menselijke behoefte aan orde en regelmaat. Op het moment dat die orde wordt verstoord, ontstaat er een chaotische situatie die tot onzekerheid kan leiden. De regels zijn niet meer duidelijk. Zoals eerder werd beschreven is Roger Hiorns een kunstenaar die door middel van het verstoren van betekenissen op deze chaos in probeert te gaan. Het werk lijkt bepaalde zwakheden bloot te leggen in de ervaring en identiteit van de hedendaagse moderniteit. Het lijkt bij Hiorns een manier om een tegenwicht te bieden aan het 'ontwijken', aan het verloren gaan van bijzonderheid en schaarste in zowel ervaringen als in spullen. Toch laat Hiorns ons ook een wat positiever beeld zien dan dat de vrij cynische Baudrillard dat doet. Hij lijkt te willen benadrukken dat de toegevoegde waarde niet langer zit in het object of de ervaring zelf, maar in het bij elkaar brengen, en daardoor creëren van nieuwe betekenissen en ervaringen.

Baricco omschrijft ook deze verschuiving richting de kwaliteit van verbindingen. Hij noemt een basale verandering in ons denken die hij illustreert (en die misschien wel ontstaan is) aan de hand van Google, die met deze gedachte van Hiorns te maken heeft. Het principe van informatie zoeken via Google is erop gebaseerd dat de zoekresultaten die bovenaan je lijstje verschijnen als je iets opzoekt, de stukken informatie zijn waarnaar de meeste links verwijzen. De waarde van dat gegeven, als het ware de kwaliteit van deze informatie, wordt dus bepaald door het aantal verwijzingen ernaartoe. Volgens Baricco zorgt dit voor een heel nieuw begrip van 'kwaliteit' op zich. Het gaat niet langer om het zoeken naar een bepaalde vaststaande essentie, het gaat om het verband tussen de verschillende stukken informatie. Waar de meeste verbanden zijn, dáár wordt het interessant. We zijn dan ook niet meer moeizaam aan het graven naar diepere betekenissen, maar we springen luchtigjes over de golven van het web. *'Oppervlakken in plaats van dieptes, reizen in plaats van omlaag duiken, spelen in plaats van lijden.'*³³ Want waarom zou-

den we nog zoeken naar wat er echt is gebeurd? Wie interesseert het nog of er ooit mensen op de maan zijn geweest? Er is een idee, een los zwevend gegeven dat omkleed is met beelden, herinneringen en informatie. Dat is toch net zo echt? Ook Baudrillard is voor zijn doen optimistisch over nieuwe mogelijkheden die het verdwijnen van betekenis biedt:

'There is no longer a stage, not even the minimal illusion that makes events capable of adopting the force of reality -- no more stage either of mental or political solidarity: what do Chile, Biafra, the boat people, Bologna, or Poland matter? All of that comes to be annihilated on the television screen. We are in the era of events without consequences (and of theories without consequences).

47

There is no more hope for meaning. And without a doubt this is a good thing: meaning is mortal. But that on which it has imposed its ephemeral reign, what it hoped to liquidate in order to impose the reign of the Enlightenment, that is, appearances, they, are immortal, invulnerable to the nihilism of meaning or of non-meaning itself.

*This is where seduction begins.'*³⁴

Rituelen zijn niet echt, maar we kunnen er waarde aan plakken. Aan zaken die eerst een 'vaste' betekenis hadden kan dat binnenkort ook, want straks heeft niets meer een vaste betekenis. Gebruiksvoorwerpen kunnen ritueel worden. Hoe abstracter het object, hoe makkelijker dat gaat. Een iPhone is een klein zwart doosje zonder duidelijke 'eigen' vorm, je kunt aan de buitenkant de diversiteit aan mogelijkheden die het apparaat biedt, niet zien. Dat maakt het heel abstract en vatbaar voor het projecteren van andere zaken.

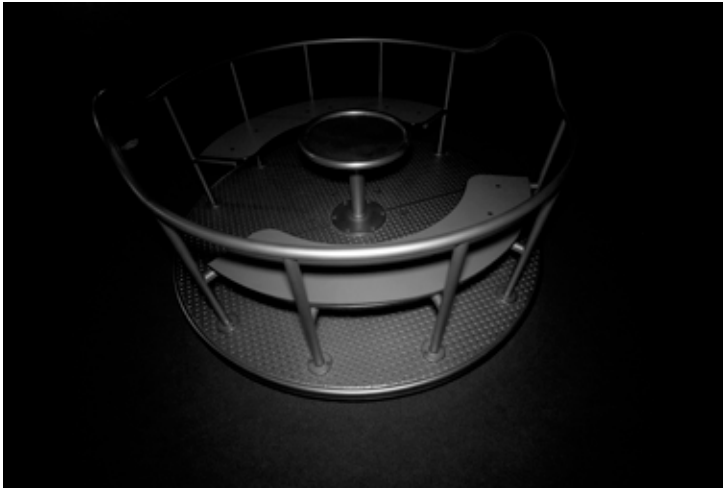
In de gladde, moderne oppervlakken van telefoons, tablets

en computers zit een soort hoop verborgen. We willen daar alles opslaan, opdat we niet vergeten, opdat het niet verloren gaat. Het lijkt wel onze pathetische weerstand tegen de eindigheid van het leven die we ook op deze machines projecteren. Onze echte necropolis, zegt Baudrillard, is niet langer de begraafplaats. De dood is niet langer waar wij denken dat die is, die zit in de serverhallen waar massa's computers staan te zoemen en al het menselijk geluid is verdreven.

*'Against our dream of losing and forgetting everything, we set up an opposing great wall of relations, connections and information, a dense and inextricable artificial memory, and we bury ourselves alive in the fossilised hope of one day being rediscovered.'*³⁵

48

35 Jean Baudrillard, *My death is everywhere my death dreams*, in: *Symbolic Exchange and Death*, Theory, Culture & Society, 1993



Schouwspel

Als al die hedendaagse systemen dan zo gesloten zijn en de objecten ons met een grote ironische glimlach achter onze rug uitlachen, wat moet de toeschouwer dan nog? Welke houvast heeft die? Waar zijn de spelregels, wie heeft de handleiding? Wat doen de kunstenaars die ingaan op thema's als het vervreemden van objecten en processen met mensen?

51

In het werk van Aernout Mik zijn vaak groepen mensen bij elkaar die volgens een bepaald systeem lijken te werken, maar dat systeem lijkt ook ergens kapot te zijn. Bijvoorbeeld in zijn film van een beursvloer³⁶ lijkt enerzijds een logica aan de gang, anderzijds lijkt er sprake van een moment van totale verwarring, en misschien zelfs van chaos. Mik zelf omschrijft de thema's in zijn werk eerder als de crisis en het begin van een doorbreken van die crisis, dan als chaos. Chaos zegt hij, is als alles uit elkaar valt. In zijn werken is vaak wel een groep mensen in staat van verwarring, maar deze verwarring en het eventueel grip krijgen op de zaken zijn wel stadia die collectief beleefd worden en daarin zit dus ook een verbinding.³⁷ Het stijgt voor hem uit boven het gegeven van chaos, er zit betekenis in die verwarring en in het zoekende in zijn video's. Hij geeft aan dat er zeker sprake

36 Aernout Mik, *Middlemen*, 2001

37 Interview in: *De Avonden*, 9 mei 2013

ke is van een ordening, maar niet per se van een volgorde in de situaties die hij schetst.³⁸

Hij zoekt in zijn ruimtelijke installaties naar een spiegeling tussen wat er in de video gebeurt en wat er met de toeschouwer gebeurt in de ruimte. De video houdt niet op bij het scherm waarop deze getoond wordt maar breidt zich uit in de ruimte, zoals bijvoorbeeld bij het werk *Communitas* (2010) waar het publiek op een tribune kan plaatsnemen, terwijl de tribune ook een belangrijk deel uitmaakt van de film.

52 Voor de opname van zijn werk filmt hij langdurig een groep mensen die zo eigenlijk deel worden van een surrealistische ervaring, waardoor het surreële van de realiteit zichtbaar wordt. De ervaring wordt voor de acteurs bijna 'echt', ze raken in een soort roes van de ruimte en de situatie waarin ze zich bevinden. Er wordt eigenlijk niet geacteerd, waardoor het geheel iets van werkelijkheid weg heeft, terwijl het toch sterk in scène is gezet.

In de werken van Mik zitten nabeelden uit de media, beelden die we allemaal vaag herkennen van een crisis, een ongeluk, een drama. Beelden die we collectief met ons meedragen en zorgen voor bepaald gevoel van houvast op de filmfragmenten die Mik ons biedt. Deze beelden verbinden ons als kijker, ze refereren aan een gemeenschappelijke (beeld)geschiedenis. Hij is heel erg uitgesproken over het feit dat zijn werk geen aanklacht of negatieve connotatie heeft. Het gaat niet zozeer om een uitzichtloze situatie als wel om het spanningsveld: wordt de crisis, de situatie waarin de mensen in zijn video's zich bevinden, doorbroken of niet? Slaat het om in het goede of in het slechte?

In het eerdere werk van Dan Walwin zoals de video *Tele-* (2011) is de mens nog een onderdeel van de video, in tegenstelling tot in zijn recentere werk. Deze video is sterk verwant aan het werk van Mik. Er is een proces aan de gang met verschillende spelers,

38 Hinde Haest, Aernout Mik in het Stedelijk: Duistere humor, dagelijkse rituelen en politieke machtsverhoudingen, in: *MetropolisM*, 3 mei 2013

een duidelijke situatie waar iets aan de hand is (een afgelegen terrein met geparkeerde auto's, een gespannen sfeer) maar het wordt niet duidelijk wat dat 'iets' precies is. Als toeschouwer lijkt je erbij te zijn, maar je begrijpt niet wat er aan de hand is.

Ook Ruben Östlund maakt van zijn kijker in wezen een figurant. Zoals in een recensie³⁹ wordt opgemerkt filmt hij zijn subject van een afstandje, alsof het door een beveiligingscamera of toevallige omstander wordt gezien. Dit zorgt ervoor dat je je als kijker een getuige voelt. Ondanks de afstand komt de situatie dus juist dichterbij.

In het nieuwere werk *Moniker* van Walwin dat eerder werd genoemd, zijn de mensen geheel afwezig in de video's. De toeschouwer wordt hierdoor in feite nog meer een figurant.

Een groep mensen die iets doet is intimiderend, ze hebben mogelijk de macht om je te overheersen. Maar ook het buiten de groep vallen, niet mee mogen doen, komt hier om de hoek kijken. Door het gadeslaan van een proces word je er deel van.

Zoals de Franse filosoof Jacques Rancière schrijft over het toeschouwerschap: wanneer je als toeschouwer geen deel uitmaakt van het proces, betekent dit dat je kijkt als naar een schouwspel of spektakel. Dit type kijken bevat volgens hem twee grote nadelen: je bent onwetend, en je bent passief. Op het toneel (of in een video, performance of andere kunstvorm) voltrekt zich iets zonder dat jij weet volgens welke regels het tot stand kwam, of welke werkelijkheid erachter verscholen ligt. Bovendien heb jij als toeschouwer geen actieve rol, je bent zowel afgescheiden van de mogelijkheid te weten volgens welke regels zich iets voltrekt, als van de mogelijkheid om deel te nemen.⁴⁰

Maar de oplossing van dit probleem is niet zo simpel als de toeschouwer een actieve rol geven. Zitten en kijken betekent niet per se passief zijn. We hebben volgens Rancière een nieuw

39 Bor Beekman, *Play gaat over groepsdrang, niet over huidskleur*, in: *de Volkskrant*, 3 mei 2012

40 Jacques Rancière, *The Emancipated Spectator*, 2009, p 272

theater nodig waar de 'optische relatie' draait om *drama* en niet om *theatron*, niet om het spektakel maar om actie van levende lichamen. Dat daarbij toevallig één groep de actie tijdelijk heeft opgegeven om publiek te kunnen zijn, is van ondergeschikt belang. De kunstvorm en zijn toeschouwer moeten één geheel vormen van dramatische energie.

Dit gebeurt enerzijds door een verwijdering, anderzijds door een toenadering. Wat er gebeurt in het werk mag niet teveel tot een gemakkelijke identificatie leiden bij de beschouwer, er moet iets vreemds aan de hand zijn waardoor die na gaat denken over de reden van deze vreemdheid. Maar hij mag niet de positie aannemen van een toeschouwer op veilige afstand, hij moet uit zijn comfort-zone gerukt worden, zo de magische cirkel in. Wat zowel Aernout Mik als Dan Walwin in hun werk gebruiken is het balanceren op de rand van het herkenbare en het vreemde. Door het herkenbare deel word je betrokken, je betreedt als het ware het speelveld, terwijl je door dat vreemde deel een actieve rol aan gaat nemen. Wat is er aan de hand? En hoe kun jij meedoen in dit spel?

54

De afstand die ik eerder beschreef die opgeworpen wordt door het tonen van een bepaalde gebeurtenis op een scherm of binnen de veilige omheining van een pretpark kan worden doorbroken. In zekere zin is ook de white cube een veilige omheining die moet worden doorbroken, of in ieder geval de gebruikelijke invulling daarvan. Een toeschouwer moet een deelgenoot worden van het spel, al is het maar vanaf de zijlijn. Daarom moet de toeschouwer de regels van het spel accepteren voordat hij mee gaat doen. Er moet een drempel zijn maar hij moet zich niet volledig kunnen schikken in een veilig spel waarvan hij de regels al kent. De boel moet opgeschud en in de war gestuurd worden.



Eindspel

We kunnen de wereld om ons heen ervaren als een systeem van spelruimtes. We verlangen naar 'echtheid' en willen graag weten wat realiteit is en wat niet, maar we moeten misschien stoppen hiernaar te verlangen. Een wezenlijke bedoeling in de fenomenen om ons heen valt vrijwel niet meer te ontwaren, we begeven ons in een brij waarin we de onderlinge verbanden moeten zoeken en niet de oplossing of de uitgang van het doolhof.

57

We zijn logisch ingestelde wezens en gaan altijd op zoek naar de structuren, systemen en orde die ons houvast geven op de brij. Alles moet bewezen worden, de wereld is 'onttoverd', er lijkt weinig plaats voor het onverklaarbare, het onlogische.

Tegelijk verzakelijkt de wereld om ons heen daardoor, de systemen waarin we ons begeven zijn steeds meer die van de logica en de wetten en steeds minder die van een organische samenlevingsvorm. Er is bijna geen plaats meer voor onzekerheid, terwijl het twijfelen toch tot mooie dingen kan voeren, geen kunstenaar die dat zal ontkennen.

We zijn niet meer zozeer bezig ergens naartoe te leven, maar meer dan ooit leven we in het hier en nu. Het hogere doel ligt niet in goed leven, maar in winnen.

Spullen waarmee we ons omringen worden steeds meer vervangbaar, ervaringen oproepbaar op ieder moment en daardoor minder 'speciaal' of gewijd. We verliezen de hechte relatie met onze spullen omdat ons leven zich steeds meer op een niet-fysiek niveau afspeelt. We hebben wel te maken met de fysieke drager van de wereld die tot ons komt zoals de iPhone, maar de wereld die dit object ons brengt is vele malen groter dan dat zwarte kastje en staat eigenlijk in geen relatie meer tot dit fysieke object. Aan de andere kant verlangen we wel heel sterk naar een bepaalde overzichtelijkheid of zelfvoorzienendheid, die juist in tegenspraak is met deze apparaten en objecten die wij technisch niet doorgronden.

58 De kunst is bijna een symbool geworden dat alleen nog maar naar leegte kan verwijzen. De 'kaart' van het gebied kunst beslaat inmiddels het hele gebied zelf. En waar zijn wij?

We zitten met zijn allen in het spel, maar ieder speelt voor zich. De ander kun je nooit echt naderen, omdat we allemaal in ons eigen hoofd zitten. Daar zit de werkelijkheid, waar het spel zich afspeelt; niet in de echte of schijnrituelen en ook niet in het zwarte kastje, maar ieder opgesloten in zijn eigen perceptie. De werkelijkheid zelf bestaat niet, die is een illusie. Dat is maar goed ook. Daardoor hebben we de ruimte, om te kunnen spelen, op een irrationele manier, en zo te zoeken naar nieuwe betekenissen en verbindingen.

De toeschouwer moet een mogelijkheid krijgen om (weer) mee te doen, door herkenbare maar vreemde situaties. Het surrealisme, dat ontstaat door het opnieuw combineren van bestaande waarheden, mag wat mij betreft aan een herkansing beginnen. Laat de toeschouwer zich bewust worden van het speelveld. En draag dan de vervreemding aan, samen met de zaken waar we verstoken van zijn; magische en zeldzame objecten, irrationele regels en situaties, onzekerheden. Laten we op zoek gaan naar de grensgebieden tussen chaos en orde, tussen droom en werkelijkheid. En niemand hoeft te winnen.



Colofon

© Marijn Ottenhof, 2014

foto's Marijn Ottenhof

omslag, p 6 *Playground* / 2013

p 10, 18, 28, 48, 54, 58 *Appliances* / 2014

scriptiebegeleider Onno Schilstra

