

# Digitale kunst kent geen argwaan meer

## Beeldende kunst

**DEAF03.** Las Palmas, Wilheminaakade 66-68 (Kop van Zuid), Rotterdam. T/m 9 maart, 11-20 uur.

Als ik hier wat doe, wil ik daar wat zien. Een ontevreden man van middelbare leeftijd wijst naar een groot projectiescherm van de installatie *East by West*. In zijn hand heeft hij een bal. Met deze bal dient hij een soort jeu de boules te spelen. De bewegingen van de ballen worden opgenomen door een camera en vervolgens door een computer vervormd waardoor er een abstract beeld ontstaat dat geprojecteerd wordt op een scherm. Maar... tussen de opname en de weergave zit een flinke vertraging, dus het resultaat is niet direct zichtbaar. Vandaar dat hij zijn beklag doet bij de organisatie: Kijk maar, er gebeurt niets.

Het kunstwerk maakt deel uit van het *Dutch Electronic Art Festival (DEAF03)*, een interdisciplinaire biënnale op het gebied van kunst en technologie in Rotterdam. Het thema van deze zesde editie van het festival is Data Knitting, ofwel: het verknopen van informatie. Naast een expositie in Las Palmas omvat DEAF03 een groot aantal andere activiteiten op verschillende locaties, zoals seminars, workshops, een uitgebreide website en een wetenschappelijk symposium.

Eeuwenlang heeft de mens getracht de wereld om hem heen te doorgronden door het verzamelen van allerlei objecten en gegevens. Door de digitalisering van informatie zal deze hoeveelheid collectieve kennis de komende decennia exponentieel toenemen. Nu al ligt die onmetelijke hoeveelheid voor een groot deel opgeslagen in digitale databanken en archieven. Ook voor kunstenaars is een schier onuitputtelijke bron.

Achterdocht jegens het koppelen van verschillende netwerken en databases speelde vorig najaar een grote rol bij *World-Information.Org*, een vergelijkbaar evenement in Amsterdam. In Rotterdam is van die argwaan weinig te merken. Een grote opluchting,

want zo langzamerhand weten we wel dat je tegenwoordig geen stap meer kunt zetten zonder dat dit ergens door een apparaat wordt geregistreerd.

Dat je daar ook op een creatieve manier je voordeel mee kunt doen, bewijst deze tentoonstelling. Zo produceert de Poetry Machine 2.0 een gedicht zonder einde op basis van woorden die bezoekers kunnen intikken op een toetsenbord. De machine surft zelfstandig het internet af, op zoek naar verwante woordassociaties. Een methode verwant aan de *écriture automatique* van de surrealisten, met dit verschil dat de woorden niet ontleend worden aan de verbeelding van een afzonderlijke dichter, maar uit het collectieve brein van het wereldwijde web spruiten.

Ondanks de ondertitel - *Van Wunderkammer tot metadata* - heeft het festival ervoor gekozen om alleen de actuele en kunstzinnige toepassingen op het gebied van het ordenen, controleren en ontsluiten van informatie te belichten.

Een van de mooiste installaties op de tentoonstelling is het *Globe-Jungle Project* van Yasuhiro Suzuki. Hij maakte video-opnamen van kinderen die in een draaiend klimrek spelen. 's Avonds projecteert hij de beelden op hetzelfde klimrek. Door er een harde slinger aan te geven, vormen de witte spijlen van het rek een oppervlak waarop de spelende kinderen weer zichtbaar worden.

Favoriet bij het publiek zijn zonder twijfel Erotogod en Painstation. Ga je bij de eerste op zoek naar lichamelijk genot, in een speciaal pak uitgerust met sensoren en stimulators, bij Painstation verken je de pijngrens. Bij dit computerspel moeten de twee tegenstanders hun linkerhand op een ijzeren rooster leggen. Wie een fout maakt wordt gekweld door een elektrische schok, extreme hitte en zweepslagen. De speler die als eerste zijn hand wegtrekt heeft verloren. Laten we hopen dat de ontevreden man Painstation niet links heeft laat liggen.

Geert van de Wetering



Yasuhiro Suzuki, *Globe-Jungle Project*, 2001.