

De kritische omhelzing van technologie en kunst



Door [Stefan Prins](#) op 29 May 2016

De verhouding tussen kunst en technologische vooruitgang is op honderd jaar tijd drastisch veranderd. De ongebreidelde geestdrift waarmee de futuristen de allernieuwste technologie nog konden bejubelen als een heerlijk ontwrichtende maatschappelijke vooruitgang, doet nu ronduit bevreemdend aan. Na twee technologisch en industrieel aangejaagde wereldbranden en met een nakende klimaatcrisis in het vooruitzicht, is technologie haar onschuld voorgoed verloren. Zeker van kunstenaars vraagt dat een veel kritischer verhouding tot nieuwe technologieën.

We willen de lof zingen van de man
achter het stuurwiel, wiens slanke slee de
Aarde doorkruist,
die zelf aan een halsbrekende snelheid
langs de racebaan van zijn orbitaal
slingert.

Uit *Manifesto del Futurismo*, F.T.
Marinetti (1909)

Technologie is nooit neutraal, dat weten we intussen. Nuance is dus gepast. Dat het internet (meestal) informatie, kennis en communicatie beschikbaar maakt voor eenieder die zich op het web kan aansluiten, is een revolutionaire democratisering van de informatietoegang. Tegelijk maakte het internet disruptieve technologieën mogelijk, die rijkdom vandaag nog meer concentreren bij een kleine financiële elite. Sociale netwerken hebben wel een cruciale rol gespeeld bij de rebellie tegen autoritaire



regimes in Noord-Afrika en het Midden-Oosten tijdens de zogenaamde ‘Arabische Lente’, maar zij hebben de politieke cultuur in het Westen evengoed verder doen verschuiven naar sloganesk populisme, naar een cultus van de ongenueanceerde rauwe emotie. Vandaag volstaan honderdveertig karakters om miljoenen *followers* van politici (vaak met autoritaire trekken) een rad voor de ogen te draaien, met alle gevolgen van dien – denk: Donald Trump, Marine Le Pen of de islamofobe partij Alternative für Deutschland.

De revoluties die in de medische wetenschappen op til zijn, zoals de nanotechnologische behandelingen van ziektes of de ontwikkeling van lichaamsprothesen die rechtstreeks op onze hersenen aangesloten worden en geamputeerde ledematen kunnen vervangen, zijn bijzonder beloftevol. Maar ze verlopen zij aan zij met meer sinistere ontwikkelingen, zoals de robotische of half-robotische militaire toepassingen al laten zien. Ook van de grote doorbraak van Artificiële Intelligentie (AI), die reeds in de jaren 1990 werd aangekondigd maar nu pas gerealiseerd kan worden dankzij de beschikbaarheid van de Big Data, verwacht men een grote transformatieve kracht – denk maar aan zelfrijdende wagens en hoe die wereldwijd het transportsysteem zouden kunnen hervormen. Maar net zo goed jaagt AI zelfs de voornaamste denkers van deze planeet de stuipen op het lijf. Zo noemde de gerenommeerde fysicus Stephen Hawking AI onlangs de grootste bedreiging die op de menselijke soort afkomt.

Nieuwe technologieën eisen een steeds prominentere plaats op in ons bestaan en transformeren onze wereld in een steeds hoger tempo. Omdat ze nooit uitsluitend in termen van ‘goed’ of ‘slecht’ beschreven kunnen worden, zijn genuanceerde analyse en kritische observatie dus essentieel. Niet enkel om dit complexe krachtveld en zijn huidige en toekomstige impact beter te begrijpen, maar ook om haar mogelijkere wijs bij te sturen. En om ons op een vrije(re) manier binnen dit krachtveld te kunnen bewegen.

Het medium is de boodschap

Ook – en misschien zelfs in het bijzonder – de kunstenaar kan daarin een belangrijke rol spelen. Hij heeft één groot voordeel: zijn geprivilegieerde positie vanuit de marge laat hem toe de technologische, maatschappelijke en sociale veranderingen te bekijken door een anarchistische, subversieve en verrassende bril. En door de ogen van de kunstenaar kijkt de wereld mee.



Marshall McLuhan, de befaamde Canadese socioloog, vooral bekend om zijn slagzin ‘the medium is the message’, was wellicht de eerste om de kritische rol van kunst tegenover de technologische opmars te theoretiseren. Dat deed hij in zijn befaamde *Understanding Media*, uitgegeven in 1964, lang voordat het internet bestond en een groot deel van de wereldbevolking met een mobiel communicatiecentrum op zak liep. McLuhan ziet het als de taak van de kunst om tegenover de nieuwe omgevingen die technologie in het leven roept, ‘tegen-omgevingen’ te creëren. Die ‘tegen- of anti-omgevingen’ moeten ervoor zorgen dat de onzichtbare infiltratie van technologie in onze omgang met de wereld opnieuw zichtbaar, en dus handelbaar wordt: ‘Kunst als anti-omgeving wordt meer dan ooit een middel om onze waarneming en ons oordeel te oefenen. (...) De effecten van technologie manifesteren zich immers niet op het niveau van meningen of concepten, maar veranderen langzaam en zonder enige weerstand de manieren waarop wij de werkelijkheid zintuiglijk waarnemen. Daarom is alleen de echte kunstenaar in staat de ontmoeting met de technologie heelhuids te doorstaan, omdat hij bij uitstek gevoelig is voor de veranderingen in zintuiglijke waarneming.’ De kunstenaar als kritische voorpost dus. Hij is niet principieel gekant tegen technologie, wel kritisch-nieuwsgierig naar hoe ze inwerkt op onze ervaring van de werkelijkheid.

Hoe kan zo’n ontmoeting tussen de kunstenaar en technologie eruitzien? De meest voorkomende houding – zeker binnen mijn domein, de ‘nieuwe muziek’ – kunnen we ‘instrumenteel’ noemen. De

kunstenaar gebruikt technologie uitsluitend als een middel om een artistiek doel te bereiken. Technologie wordt in zo'n geval opgevat als een neutrale tool. 'Gelassenheit' noemt de Duitse filosoof Martin Heidegger deze houding in zijn essay *Die Frage nach der Technik* (1953). Hij meent dat het mogelijk is om ten opzichte van de gebruikte technologie een afstand te behouden waardoor het gebruik ervan ons 'zijn' niet aantast.

Deze houding ten opzichte van technologie kan vandaag – en al zeker in het licht van McLuhans waarschuwing – niet anders dan naïef genoemd worden. Ze

suggereert dat technologie neutraal is ten opzichte van de doelen die zij dient, alsof je haar als (mens en) kunstenaar zomaar kan 'gebruiken' zonder dat ze een afdruk achterlaat op het resultaat.

**Niet toevallig is het
klankbeeld van veel
muziek veel
eenvormiger geworden**

Maar 'the medium' is, of bepaalt in elk geval wel degelijk 'the message'. In de wereld van de elektronische en popmuziek worden vandaag de dag bijvoorbeeld slechts een handvol softwarepakketten en plug-ins gebruikt, die, grotendeels omwille van buitenmuzikale redenen – succesvolle verkoopstrategieën – wijdverspreid zijn. Die software, die bijvoorbeeld overwegend *beat-based* is, en plug-ins – denk aan Auto-Tune – bepalen in grote mate de muziek die ermee wordt gemaakt. Niet toevallig is het klankbeeld van veel muziek veel eenvormiger geworden dan vroeger het geval was. Zo blijken de esthetische keuzes van een handjevol software-designers minstens even bepalend voor de muziek als de creativiteit en de verbeelding van de kunstenaar die er onkritisch mee aan de slag gaat.

Technologie componeren

Er is ook een andere, meer kritische artistieke omgang met technologie denkbaar. De kunstenaar kan de technologie die hij gebruikt ook kritisch bevragen en op zoek gaan naar haar 'manoeuvrerruimte', zoals de filosoof Andrew Feenberg het noemt in zijn boek *Subversive Rationalization: Technology, Power and Democracy* (1995). De kunstenaar kan technologie dus ook naar zijn hand zetten. Dankzij die subversieve en kritische houding herwint hij de vrijheid die verloren gaat in een louter instrumentele omgang met technologie. Bovendien kunnen zich in die 'manoeuvrerruimte' onvermoede akoestische fenomenen aandienen, die de bestaande esthetica's uitdagen. Of zoals Agostino di Scipio, componist en mediakunstenaar, het verwoordt in zijn *The Question Concerning Music Technology*: 'Op deze manier kan een technologie zelfs een opportuniteit worden voor de componist om de gangbare en onkritisch geaccepteerde gebruiken en theorieën, de gekende

modaliteiten van persoonlijke of gedeelde creatieve processen, uit te dagen. Technologie kan zo, in principe, een vernieuwing van de esthetische normen (...) realiseren.'

Denk bijvoorbeeld aan Steve Reich die in 'Pendulum Music' (1968) microfoons als een pendulum liet slingeren over luidsprekers waar ze rechtstreeks mee verbonden zijn. De feedback die te horen is telkens de micro vlak boven de luidspreker slingert en die in een 'traditionele' situatie te allen tijde vermeden wordt, is nu een structureel muzikaal element geworden. Of denk aan de Japanse noise-musicus Yasunao Tone die in zijn 'Solo for Wounded CD' (1997) cd's op allerlei manieren beschadigde en vervolgens de esthetische mogelijkheden van de automatische fout-detectie van een cd-speler exploiteerde. Deze kunstenaars vroegen zich niet enkel af wat zij met technologie konden doen, maar ook wat technologie met hén – en hun kunst – kon doen.

De componist
componeedus niet enkel
met technologie, maar
(her)componeed de
technologie zelf, van
binnenuit. De in het
kunstwerk herwonnen vrijheid
ten opzichte van technologie
kan vervolgens uitstralen

**De componist
componeed niet enkel
met technologie, maar
(her)componeed de
technologie zelf, van
binnenuit**

naar de getechnologiseerde samenleving zelf, wat de mogelijkheid in zich draagt om de technologieën op grotere schaal te transformeren. Volgens Feenberg ontwikkelt de menselijke *technè* zich immers niet op een autonoom, buiten-sociaal niveau, maar is ze afhankelijk van de actieve participatie van mensen. In het bijzonder van kunstenaars, die de impliciete impact van technische tools op ons zijn, en hun verwevenheid met machtsstructuren, in vraag stellen en uitdagen. Om het met een aan Heidegger ontleende metafoer te zeggen: de dichter transformeert de taal door tegen haar beperkingen aan te schurken, die te vitaliseren en te overbruggen, terwijl de niet-dichter de taal gebruikt binnen haar bestaande grenzen. De poëet spreekt de taal, de niet-poëet wordt door de taal gesproken. Of in de woorden van de filosoof Massimo Cacciari: 'Een poëet is niet op zoek naar *poiesis*, maar naar haar crisis.' Kunst – bij uitstek het domein van het spel – kan de regels van het spel en de regulerende principes in een maatschappij zichtbaar maken, en zo de mens emanciperen van technologie, door in de eerste plaats de initiële onvrijheid zichtbaar te maken.

Sinistere joysticks

Die inzet concreter maken, kan ik het makkelijkst met voorbeelden uit mijn eigen artistieke praktijk als componist en maker. Wat ik met mijn werk beoog, is een dialectische verhouding tussen kunst en technologie die je nog het beste kan vergelijken met hoe in de kwantumfysica een deeltje haar anti-deeltje ontmoet: het creëert de energie die ons nieuwe waarnemingen kan opleveren. Ik tracht mijn composities bewust te organiseren als ‘anti-omgevingen’ die onze perceptie van de door technologie geïnfiltreerde omgeving uitdagen en scherpen.

72_Prins_GenerationKill-Nadar-copyright-StefanPrins_700.jpg



Zo staat in *Generation Kill* (2012) de steeds poreuzer wordende wand tussen realiteit en virtualiteit centraal, letterlijk en figuurlijk. In deze multimediale compositie zitten vier musici op een rij, voor half doorlaatbare schermen. Aan de andere zijde van die schermen zit telkens een muzikant, uitgerust met een gamecontroller, twee webcams, een computer en een video-projector. Met behulp van software die speciaal voor dit project ontwikkeld werd, manipuleren de musici met ‘gehackte’ Playstation3-gamecontrollers video-opnames van de musici die achter de wanden zitten. Deze video-opnames worden op de schermen geprojecteerd en interfereren met de acties van de musici achter de schermen. Zo wordt het voor de toeschouwer bijzonder moeilijk om te ontdekken waar de fysieke realiteit van het musiceren stopt en waar de digitale realiteit het overneemt. De hybride realiteit die dat oplevert, heft de polarisering realiteit-virtualiteit uiteindelijk op. De gamecontroller staat binnen deze compositie niet alleen praktisch centraal, maar ook als metafoor. Enerzijds roept de

joystick de wereld op van de onschuldige *homo ludens* die spelenderwijs zijn avatar door een virtuele wereld loodst. De joystick heeft echter sinistere wortels: de entertainmentindustrie nam deze technologie rechtstreeks over uit de militaire industrie, als onmisbare tool voor de hoogtechnologische oorlog-met-afstandsbediening. Halverwege *Generation Kill* worden de beelden van de musici dan ook kortstondig vervangen door beelden vanuit militaire drones, bestuurd vanaf de andere kant van de aarde, vlak voor de fatale inslag.

Het verhoopte effect van zo'n shift? In *At the Edge of Art* (2006), een boek gewijd aan internet- en gamekunst, beschrijven Joline Blais en Jon Ippolito het als een distantiëring die doet denken aan het vervreemdingseffect van Bertolt Brecht: het organiseren van kritische afstand eerder dan gedachteloze immersie bij de theatertoeschouwer. Door het kunstmatige van de kunst te beklemtonen, wordt het politieke bewustzijn geactiveerd. 'Kunnen we gamers lang genoeg uit het spel halen zodat ze zich plots bewust worden van hun eigen gedrag in plaats van er volkomen in ondergedompeld (*immersed*) te zijn? Zo'n moment van inzicht kan het verschil uitmaken tussen "trivial" en "deep play", tussen tijdverdrijf en een spel dat zich actief verhoudt tot sociale en culturele thema's. (...) Als de speler abrupt uit zijn "immersie" in het spel wordt opgeschrikt, wanneer illusie omslaat in inzicht, gebeurt iets dat te vergelijken valt met het moment waarop een antilichaampje zich vasthecht aan een virus. Plots doet zich een systeemwijziging voor (immunologisch of ideologisch), en niets is nog hetzelfde.'

Ruzie om de tablet

Die mediëring en de hybridisering van de ruimte staat dan weer centraal in *Mirror Box Extensions* (2014–2015), een scenisch werk voor zeven musici, videoprojecties, bewegende schermen en live-electronics. Bij aanvang van de compositie bestaat het ensemble uit een mix van zowel fysiek aanwezige musici als 'hologram-musici', geprojecteerd op de schermen. Gaandeweg worden de avatars echter hoe langer hoe prominenter. Op een zeker moment krijgen de schermen op podium digitale tegenhangers aan de overzijde van de 'vierde wand', bij het publiek dus, en dat in de vorm van dertig tablets. Dertig medeplichtigen die zich onder het publiek gemengd hebben, spelen op deze tablets video's af die gesynchroniseerd zijn met wat op het podium gebeurt. Vooraf was hen ook gevraagd om met hun tablet sporadisch een foto te nemen van wat op het podium gebeurt. Tegelijk moesten de tablet-spelers ook 'selfies' maken, waarin een deel van het publiek zichzelf weerspiegeld ziet.

Zoals de gamecontroller in *Generation Kill* technologie en technologiekritiek verenigde, is het in *Mirror Box Extensions* de tablet die de hybridisering van onze leefwereld in focus brengt. Hoewel de

tablet op slechts een paar jaar tijd volledig is doorgedrongen in ons dagelijkse leven – en zelfs in zowat elk pop-, rock- of jazzconcert – wordt hij in de sacrale concertzaal van de klassieke muziek nog altijd koppig geweerd. Door in dit werk de tablets in de concertzaal binnen te smokkelen en structureel in te bedden in het narratieve

Hoewel de tablet op slechts een paar jaar tijd volledig is doorgedrongen in ons dagelijkse leven, wordt hij in de sacrale concertzaal van de klassieke muziek nog altijd koppig geweerd

verloop van deze compositie, worden zijn technologie en de sociologische implicaties ervan opnieuw erg tastbaar. Neem dat laatste gerust letterlijk. Meermaals onttaardde *Mirror Box Extensions* in kleine verbale én fysieke schermutselingen tussen ‘medeplichtigen’ met tablets en andere luisteraars.

Mijn verhouding tot technologie is dus dubbelzinnig. Sowieso speelt er een duidelijke modernistische reflex, een zoektocht naar dat wat door een of andere technologie nog niet gezegd werd. Of liever: naar dat wat nog niet gehoord of begrepen werd. Deze poging om het domein van het ongehoorde te ontsluiten via technologie kan je gerust omschrijven als een vorm van vooruitgangdenken. Maar tegelijk botst die nieuwsgierigheid naar het bereik van technologie steeds frontaal met de kritische, zelf-bevragende houding die ik tracht in te nemen, en die ik ook herken in een werk als Wafaa Bilals interactieve installatie *Shoot an Iraqi*. Nieuwe technologieën speelt en anarchistisch omarmen én hun morele en politieke draagwijdte kil dissecteren: dat is de noodzakelijk meerduidige houding waar de versnelde realiteit van deze eeuw kunstenaars toe verplicht.

Stefan Prins is componist en laptopimprovisator. Zijn werk wordt uitgevoerd door o.a. Nadar Ensemble, Champ d’Action, Zwerm en Ictus Ensemble. Momenteel werkt hij aan een doctoraat in de kunsten aan Harvard University.

Genoten van dit artikel? Help ons open online publiceren. Je vindt geen betaalmuur op onze website. Wij geloven in vrije en open journalistiek, beschikbaar voor iedereen.

STEUN ONS

Schrijf je in op de nieuwsbrief

emailadres



Rektoverso.be gebruikt cookies om de inhoud van de website af te stemmen op je behoeften en voorkeuren.

[Ik aanvaard de installatie van cookies.](#) ×