

De computer als creatieve toverdoos

Arie Altena Michiel Koelink is mediakunstenaar. Hij studeerde vier jaar geleden af aan het Frank Mohr Instituut in Groningen, na een opleiding Mediakunst aan de AKI in Enschede. Hij woont en werkt in Amsterdam. Een gesprek over zijn werk, het belang van samenwerking en de rol van mediakunst in het onderwijs.

De afgelopen twee jaar heeft Michiel Koelink (1972) als mediakunstenaar veel tijd gestoken in onderwijsprojecten. Hij heeft workshops *robot bouwen* gegeven op het vmbo, workshops *filmen-met-je-mobiel*, en nu geeft hij ook les aan de AHK (Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten). Bovendien is hij betrokken bij een project dat geleid wordt door Emiel Heijnen, dat tot doel heeft om de mediakunst – en dat is toch vooral digitale kunst – meer plek te geven in het kunstonderwijs. Daarnaast is hij bezig met eigen werk, dat, karakteristiek voor technologische kunst, vaak een lang ontwikkeltraject kent.

Koelink: 'Als mediakunstenaar begeef ik me in beide gebieden. Het thema educatie komt ook terug in mijn werk. Ik heb werk in en over goedkope consumentensoftware gemaakt, daar gaf ik ook lezingen over. Ik vroeg me af wat de creatieve expressiemogelijkheden van zulke

software zijn. Ik ben heel geïnteresseerd in wat mensen creatief met hun computer doen. Dat zie ik heel breed, dat gaat ook over het monteren van een vakantiefilmpje, het maken van een poster of het ontwerpen van je tuintje met de standaardelementen van 3D-tuindesign. Het raakt aan kunsteducatie omdat het gaat over de vraag wat we creatief doen met de middelen die we hebben; wat moet je daarvoor leren?'

'Wat mijn eigen werk betreft; ik ben nu vooral bezig met het maken van een 3D-landschap in geluid, waarvoor ik samen met programmeur Jeroen Meijer software ontwikkel. Die software moet het mogelijk maken om geluiden op een matrix te plaatsen, en daaraan gedrag te verbinden; het geluid beweegt dan door de driedimensionale ruimte. Uiteindelijk komt daar een soundscape uit. In de opstelling in mijn studio is dat nu 5.1 surround, maar de bedoeling is dat we het in allerlei mogelijke configuraties kunnen uitsturen. Wat mij interesseert, is hoe

we de tool die we ontwikkelen kunnen gebruiken om composities te maken’.

Koelink weet nog niet of het echt interactief zal worden: ‘Al doende scherp ik mijn concept steeds verder aan. Ik kan me voorstellen dat er iets interactiefs uitkomt, al vermoed ik eerder van niet. Natuurlijk zal het werk interactief zijn in de zin dat ik moet kunnen rondlopen om een compositie te maken, maar het is niet per se zo dat acties van de gebruiker invloed zullen uitoefenen op het gedrag van het geluid.’ Vaak komt hij uit op een werk dat geen gebruik maakt van acties van gebruikers – zoals in *2.5 Dimensions*, een bijna driedimensionaal boslandschap opgebouwd uit elkaar overlappende panoramafoto’s, waar een virtuele camera langzaam doorheen scant.

Gedroomde samenwerking

Er is in de mediakunst een grote vraag naar samenwerking voor het ontwikkelen van technologie en software om kunst te realiseren. Iedereen droomt van een dergelijke samenwerking met een laboratorium of onderzoeksafdeling, die niet alleen van belang is voor de kunstenaar, maar ook voor de technicus en de wetenschapper. Maar een meer pragmatische oplossing is dat

de kunstenaar de technicus of softwareontwikkelaar gewoon betaalt. Daarvoor is meestal subsidie nodig, of een gesubsidieerde plek – en die zijn er niet veel. Ook dan is de rolverdeling helder: de technicus is er om het probleem op te lossen, of dat gebeurt in overleg, in een interactief proces.

Het is vrij lastig om een samenwerking tussen ingenieurs, wetenschappers, technici en kunstenaars te realiseren waar iedereen baat bij heeft.

‘Bedrijven zijn niet geïnteresseerd in poëzie, maar wel in hoe die tot stand komt’

Wat heeft de kunstenaar te bieden? Koelink: ‘Je kunt inzicht geven in het creatieve proces. Daarin zijn onderzoekinstellingen heel geïnteresseerd. Een paar weken geleden was ik te gast bij DSM Food Specialties op een dag van hun R&D-afdeling. DSM huurt voor zo’n dag een kunstenaar in, en de enige vraag is: ‘Breng een werk mee en vertel ons hoe dat tot stand is gekomen.’ Bedrijven zijn niet geïnteresseerd in poëzie – die uitspraak hoorde ik eens op een dag over kunst en bedrijfsleven – maar ze zijn wel heel geïnteresseerd in hoe poëzie tot stand komt. Daar willen ze voor betalen – desnoods in de vorm van samenwerking. Natuurlijk maak ik een ethische afweging of ik wel iets voor een bedrijf wil doen. Als een bedrijf mij een vraag stelt, dan ga ik daar op in. Het is een mogelijkheid om mijn visie over te brengen, en ook om moeilijke of confronterende vragen te stellen.’

De belangrijkste drijfveer van kunstenaars om met nieuwe media te willen werken, is volgens

Koelink dat nieuwe media de wereld, de samenleving, het individu en de communicatie tussen mensen veranderen. Ook zijn er kunstenaars die met nieuwe media werken vanuit een *nerdy* interesse in de technologie. Kunstenaars willen nu eenmaal experimenteren met nieuwe materialen, en ze willen graag werken met een materiaal en in een medium dat ze lekker vinden. Er zijn zeker *jongens* (veel minder vaak meisjes) die gelukkig worden van nieuwe technologie. Dat zijn vaak de 'experimenteerfreudige' kunstenaars.

Omdat nieuwe media de samenleving zo ingrijpend veranderen, wekken ze echter ook de interesse van kunstenaars die eigenlijk helemaal niet zoveel interesse in technologie hebben, en die vanuit een sociale of politieke thematiek werken. Bijvoorbeeld kunst die reflecteert op de *society of control* en op privacy-kwesties, ontwikkelingen die door nieuwe technologie worden gedreven. Of kunst die zich bezighoudt met het lichaam en hoe elektronica steeds verder ingrijpt op het lichaam. Dat zijn niet-technologische vertrekpunten, maar ze gaan in de huidige wereld ook altijd over technologie.

Kunst op de laptop

Voor Koelink er is nog een extra aanleiding om mediakunst te maken, naast de technische interesse en de invloed van nieuwe media op de samenleving: kunstenaars hebben tegenwoordig allemaal zelf de instrumenten om mediakunst te maken op hun laptop. De nieuwe media zijn geïnfiltreerd in ieders leven – dus ook in dat van de kunstenaars. Iedereen heeft een mobieltje, vaak met een foto- of videocamera erin, en de computer is een instrument waarmee iedereen video en geluid kan monteren. En dat geldt dus voor de leerlingen van het voortgezet onderwijs.

Daarom wekt het verbazing dat op veel scholen het verschil tussen het kunstlokaal van 25 jaar geleden en dat van nu helemaal niet zo

groot is. Er wordt nog steeds veel getekend en geschilderd. Soms gebruiken ze nieuwe media, maar die keuze hangt vooral van de docent af. De leerlingen willen het liefst aan de slag met video en fotografie. Als je interesse wilt wekken voor kunst, is aansluiting bij de belevingswereld en interesses van de leerlingen nodig. Mediakunst kan fungeren als scharnierpunt. Bij CKV gebeurt wel een en ander op praktijkgebied ('we gaan een filmpje maken'), en ook wel qua reflectie ('we gaan een film kijken'), maar de koppeling ontbreekt vaak: 'we gaan eerst een film kijken, dan gaan we een filmpje maken, en dan gaan we het erover hebben hoe dat was, en waarom het ene filmpje beter is dan het andere'.

Koelink: 'Als ik een workshop *Filmen met je mobiel* geef, vraag ik altijd eerst: "Wie heeft een mobiel?" Iedereen. "Wie kan er foto's mee maken, en video opnemen?" Bijna iedereen. "Wie heeft er thuis een computer?" Bijna allemaal – en dat is van het laagste vmbo-niveau tot het vwo. En dan vraag ik: "Wie doet er wel eens wat mee? Wie monteert wel eens een filmpje? Wie verbindt die twee dingen?" Bijna niemand. Een enkele jongen en soms een meisje, monteren wel eens video, of ze maken een poster. Aan het einde van de workshop hoop ik dat ze zich niet alleen realiseren dat ze permanent met opnameapparatuur rondlopen, en daarmee creatief aan de slag kunnen, maar ook dat ze thuis een toverdoos hebben staan. We leren de leerlingen nog niet genoeg dat de computer een creatief instrument is, dat het bij wijze van spreken ook een doos magische kleurpotloden is. Ik gebruik meestal Windows Moviemaker tijdens de les. Als ik aan het einde vertel dat ze het programma al thuis op hun computer hebben staan, blijkt bijna niemand dat te weten. Computeren is voor hen msn'en, spelletjes doen en websites bekijken, maar zelden het maken van dingen. Daar ligt een enorm potentieel voor jeugdcultuur dat nauwelijks wordt benut.'

Een prachtig voorbeeld van het gebruik van nieuwe media vindt Koelink de scholieren-demonstratie op het Museumplein in november 2007: ‘Die was in een mum van tijd georganiseerd via msn. De volgende dag stonden er tientallen filmpjes op Facebook en YouTube. Maar bijna niet één was gemonteerd, alle filmpjes bleven hangen in lange shots. De jongeren gebruiken de nieuwe media niet om de zeggingskracht te versterken.’

Autonome computerkunst

‘Wat ik zou willen’, zegt Koelink, ‘is dat er in buurtcentra hobbyclubjes ontstaan voor mediakunst, zoals die er al decennia zijn voor schilderen. Dat niveau is heel belangrijk: zo ontstaat, om in media-terminen te blijven – een *user base* voor mediakunst. Ik ben ook mediadocent aan de AHK. Pas na een tijdje realiseerde ik me dat mijn studenten er per definitie van uitgingen dat mijn opdrachten toegepast bedoeld waren. Stel ik geef ze de opdracht: maak een stop-motion animatie. Dan stellen ze meteen een plan van aanpak op, en bedenken een storyboard. Op zich is dat een goede manier van werken, maar niet wanneer je vrij werk wilt maken. Ik werk zelf vanuit een experimenterende houding, waarbij ik me steeds afvraag wat ik aan het doen ben. Ik

probeer dingen uit, gedurende dat proces ontdek je veel, en je komt al doende tot nieuwe resultaten. Als ik ze vraag hoe hun docent tekenen zou reageren als ze van tevoren in een plan zouden vastleggen hoe een tekening eruit gaat zien, zeggen ze: “Dat zou hij nooit accepteren, hij zou flippen!” Blijkbaar heerst bij leerlingen het idee-fixe dat zo gauw er computers in het spel zijn de opdracht niet autonoom kan zijn. En dat is wel heftig. Het zijn de toekomstige

Bij CKV worden theorie en praktijk van nieuwe media te weinig gekoppeld

leraren CKV, daar ligt een basis voor de toekomstige liefhebbers en makers van digitale kunst. Toen ik afgelopen februari in mijn les wat autonome computerkunst liet zien van de Sonic Acts-dvd van 2006, *The Anthology of Computer Art*, vonden ze dat best spannend werk. Maar ze klaagden dat het “zo abstract was”. Het gekke is dat ze abstracte schilderkunst juist heel mooi vinden. Dat stel ik dan aan de orde. Over een animatie van Casey Reas zeggen ze: “Er gebeurt bijna niks, er is niks aan.” Dan vraag ik: en een schilderij dan? Gebeurt daar dan helemaal niets? Zo leer ik ze langzaam dat ze een heel rare bril opzetten terwijl ze naar computerbeeld kijken.’

Koelink is ook betrokken bij een plan dat Emiel Heijnen onlangs initieerde vanuit de AHK, samen met Artez en de Willem de Kooning Academie. Het heeft tot doel een sterker fundament te creëren voor mediakunst, zowel op kunstdocentopleidingen als in het voortgezet

Arie Altena

is schrijver en theoreticus die lezingen geeft en schrijft over nieuwe media, kunst, internetcultuur en mediatheorie voor diverse tijdschriften en publicaties

onderwijs. Het vindt plaats in de context van mediawijsheid, en moet leerlingen leren omgaan met media en de toenemende complexiteit van de gemedialiseerde wereld. Mediakunst is te gebruiken om iets te leren over mediawijsheid. Het is een meer dienende functie van kunst: kunst als vertaler, als verduidelijking, als illustratie, als inspirator. Alle gebieden waarover de mediawijsheid zich zorgen maakt (seks in videoclip, geweld in games, privacy online), zijn al lang en breed belicht door mediakunstenars. Vanuit voorbeelden uit die kunst kun je een gesprek beginnen.

Roboticalessen

Mediakunst leent zich volgens Koelink ook heel goed voor vakoverstijgend themaonderwijs, omdat het direct is verbonden met de media die onze samenleving vormgeven. Vanuit de gedachte van kunst als vertaler heeft hij, samen met Douwe IJskamp en Andries Mesman, een lessenserie robotica ontworpen voor het vmbo. In tien lessen, waarin de techniekdocent en de kunstdocent samenwerken, en soms zelfs de wiskunde- en natuurkundedocent, bouwen de leerlingen een robot. De lessen beginnen met twintig minuten video, een mix van wetenschappelijk beeldmateriaal, films en entertainment, waarbij een verhaal verteld wordt over robots, de golem, Frankenstein, de vaders van robots, de anatomie, de zintuigen, de intelligentie, enzovoorts. Koelink: 'De leerlingen waren erg enthousiast, je ziet tijdens zo'n workshop hun vooropgezette ideeën over technologie en media veranderen.'

Koelink wil graag dat er nog veel meer publiek op mediakunst afkomt. 'De kwaliteit is er, de instituten zouden nog meer samen kunnen doen om meer zichtbaarheid te creëren – en dan bedoel ik niet de *creative industries*, maar kunst. Dat kost veel extra geld. Stel je eens voor dat alle Amsterdamse instituten, die nu goed werk doen, hun tentoonstellingsoppervlakte zouden

kunnen bundelen. Dan kun je ook veel grotere tentoonstellingen organiseren, en de impact vergroten. Je kunt allerlei kritiek hebben op het ZKM (Zentrum für Kunst und Medien) in Karlsruhe, maar ze hebben er wel fijne, uitgebreide thema-exposities over moeilijke onderwerpen. Een expositie als die van Sonic Acts, *The Cinematic Experience* (bij het NIMK), was prachtig – mijn hart gaat uit naar zulk werk – maar had vier keer zo groot moeten zijn. Daar is geen plek en geen geld voor. De mediakunst zou enorm gebaat zijn bij een grotere tentoonstellingsplek. Zo creëer je de mogelijkheid dat veel meer mensen ermee in aanraking komen. En het is mijn overtuiging dat als je meer mensen geïnteresseerd krijgt in mediakunst, je ook meer interesse creëert in alle andere vormen van kunst.'

Michiel Koelink: www.michielkoelink.net

Emiel Heijnen: www.media-connection.nl

Jeroen Meijer: www.rug.nl/cit/hpcv/index