

# Kunstenaars en ontwerpers als aanjagers van vernieuwing<sup>I</sup>

Welke transitie ondergaat onze dagelijkse leefomgeving onder invloed van technologie en wat is daarin de rol van kunst en design? Welke consequenties heeft dit voor de creatieve beroepspraktijk en welke uitdagingen zitten hieraan vast voor het cultuurbeleid?

*'When our world is created by electronic media, the artists are best suited and adapted to give a picture of the contemporary world using the means by which the contemporary world is constructed.'* (Peter Weibel<sup>2</sup>, in Moulon 2013)

**W**e leven in een wereld die zich snel transformeert naar een gemediatiseerd netwerkconstruct. In deze nieuwe habitat, ook wel genetwerkte ecologie (*networked ecology*) genoemd, zijn digitaal en analoog vermengd en is er nauwelijks nog onderscheid tussen de online en de offline werkelijkheid. Mensen leven als het ware in een 'hyperrealiteit', zoals Umberto Eco dat omschreef (Eco 1986). 'Netwerk' refereert hier niet alleen aan de infrastructuur – de netwerkkabels en het draadloze netwerk –, maar ook aan de Actor Network Theory (ANT) van verbondenheid en samenhang zoals geschetst door de Franse socioloog Bruno Latour (1987, 2011). In zijn betoog ligt de nadruk juist niet op de technische infrastructuur maar op de interactie tussen uiteenlopende actoren, zoals mensen, apparaten, robots et cetera.

In deze genetwerkte ecologie worden de traditionele sociale-interactiepatronen doorbroken of veranderd op zijn minst rigoureuze. Het is een gegeven dat netwerktechnologie een disruptieve werking op de wereldwijde industrie en economie heeft. Hiervoor wordt term *game changer* gebruikt<sup>3</sup> (Avelino et al. 2014). Een *game changer* geeft het signaal af voor een disruptieve verandering. Hoe we met deze verandering omgaan, wordt momenteel voornamelijk (nog) door de markt bepaald. Maar er zijn ook dwarsdenkers (*agents of change*) nodig, mensen die de boel in beweging zetten vanuit onconventionele invalshoeken. Een *agent of change* geeft, samen met de direct betrokkenen, een kick-start aan het transitieproces en geeft richting. Hier zie ik, net als Peter Weibel in het citaat boven dit artikel, een belangrijke rol voor kunstenaars en ontwerpers die zich al jaren onderdompelen in technologie. Het overgangsproces van de (analoge) hiërarchisch georganiseerde maatschappij naar de (digitale) netwerk-ecologie vraagt om hands-on experimenteel en strategisch inzicht, om kritisch netwerkdenken zoals we kennen van kunstenaars.

### Open Surgical Robot

De vormgeving van onze nieuwe leefomgeving vergt nieuwe (originele) invalshoeken, zoals deze terug te vinden zijn in de kunst-, ontwerp- en mediatechnologiesector. Hier zien we dus een nieuw werkveld ontstaan waar kunstenaars, ontwerpers en mediatechnologen als aanjagers, als innovators aan de slag gaan. Het gaat hierbij dus niet zozeer om innovatie van de kunst- of ontwerpsector zelf of om specifieke kunst- of ontwerpgebieden, maar om kunstenaars en ontwerpers die zich actief bemoeien met de innovatieve processen in de genetwerkte ecologie. Zo zien we bijvoorbeeld dat transitie naar de slimme stad (Smart City, zie Reeser et al. 2016), vernieuwing van het onderwijs met 21ste-eeuwse vaardigheden en robotisering in de zorg door kunstenaars en ontwerpers voorzien worden van verrassende en/of kritische perspectieven.

Het Open Surgical Robot-project van designer-hacker Frank Kolkman (1989) is een mooi provocatief voorbeeld van zo'n artistieke bemoeienis. Kolkman stelt met dit werk de robotisering in de zorg en de daarmee samenhangende sociaal-economische implicaties van

technologische ontwikkelingen op medisch gebied ter discussie. Open Surgical Robot is een werkend prototype van een doe-het-zelf-operatierobot die op afstand bediend kan worden. Zo'n robot maakt medische ingrepen voor mensen in afgelegen gebieden mogelijk. Tegelijkertijd kunnen er door ondeskundigheid afschuwelijke verminkingen mee aangericht worden. Door het open karakter van de robot vestigt de kunstenaar de aandacht op het patentenbeleid in de medische industrie (Kolkman 2015). Open Surgical Robot laat zien dat kunstenaars en designers een essentiële bijdrage kunnen leveren aan het denken over en de vormgeving van onze nieuwe, genetwerkte leefomgeving. Misschien schets ik hier een romantisch of optimistisch beeld van de ontwerper of kunstenaar als *agent of change*, maar vergeet niet dat de volledig gesubsidieerde kunstenaar binnenkort in Naturalis tentoongesteld kan worden. Kunstenaars en ontwerpers zullen/moeten/gaan zelf hun markt creëren. →



Frank Kolkman: Open Surgical Robot. © Anne Nigten

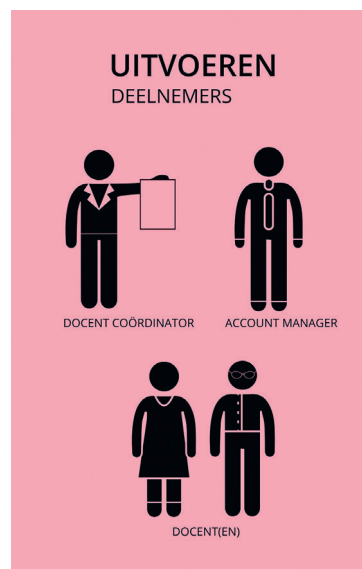
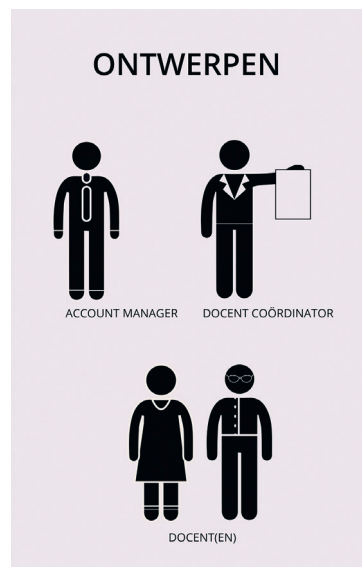
## Rolwisselingen

De creatieve makers die technologie als hun belangrijkste gereedschap hebben, zijn niet gemakkelijk onder één noemer te scharen. We zien een enorm spectrum, van de activist, hacker, infiltrant, *performer*, game designer, communicatie- en multimediaontwerper tot de beeldend kunstenaar en musicus, die allemaal werken met technologie. Bovendien vervult één persoon afwisselend verschillende rollen, waardoor de scheidslijn tussen allerlei traditionele vakgebieden zoals kunst en ontwerp in toenemende mate vervaagt. Om het nog verwarrender te maken nemen de netwerkparticipanten, de prosumers (om maar een woord te gebruiken dat bijna vergeten was, een samentrekking van 'producent' en 'consument'; Toffler 1980), regelmatig (onderdelen van) het ontwerpproces over. Dankzij de digitale gereedschappen kan iedereen zich, vergelijkbaar met de burger-journalist, ontpoppen tot een designer of kunstenaar. Deze rolwisselingen binnen het kunst- en designveld sluiten aan bij de dynamische rollen van de actoren (ANT) in de genetwerkte ecologie. Het is een duidelijk voorbeeld van hoe de netwerktechnologie als *game changer* fungeert. De disruptie heeft impact op alle betrokken instituties van de opleiding, tentoonstellingsruimtes tot en met het (subsidie)beleid.

## Meer ruimte

De dynamische rollen in de genetwerkte ecologie maken het bovendien steeds lastiger een maker in een vakje te positioneren. Dit fenomeen zien we al jaren in de media- en technologiepraktijk en kunstopleidingen. De conclusies die hieraan verbonden worden zijn overigens uiteenlopend: zo waarschuwen Van Winkel, Gielen en Zwaan na de observatie van de hybride kunstenaar juist voor het fetisjeren van een multi- of cross-disciplinaire benadering van de kunst (Winkel et al. 2012), terwijl ondergetekende in de strakke indeling in traditionele disciplines een obstakel ziet voor de verbinding met de praktijk.

Er wordt hier dus niet gepleit voor een uitverkoop van de kunst, integendeel, het is de hoogste tijd voor meer (financiële) ruimte voor hetgeen nog niet uitgekristalliseerd is, wat ook niet precies past binnen vakgebieden of binnen de lijntjes van het traditionele kunst- en



cultuurbeleid, of in traditionele (op disciplines gebaseerde) opleidingen of de voorspelbare en meetbare resultaten.

Hoe kan dit gefaciliteerd worden? Nederland heeft enorm veel kennis en ervaring op het gebied van innovatie in creatieve medialaboratoria. Tot voor kort was ons land zelfs een gidsland op dit gebied. In medialaboratoria werd intensief geëxperimenteerd met mediatechnologie, veelal voor andere doelen dan waar deze voor ontwikkeld was. Er werd samengewerkt tussen heel uiteenlopende vakgebieden, waardoor een kritisch en creatief discours ontstond. Deze kennis en ervaring kunnen ingezet worden om nieuwe allianties met de kunst te laten groeien rondom de urgente thema's in de transitie naar de genetwerkte ecologie. Een voorbeeld hiervan is de mbo onderwijsinnovatie van transdisciplinair medialaboratorium The Patching Zone. Zij ontwikkelde, samen met docenten en studenten van het mbo Techniek College Rotterdam, een hands-on onderwijsinnovatie-traject. Hier wordt 21ste-eeuws onderwijs rondom actuele netwerkecologiethema's zoals Zorg en Internet of Things ontwikkeld, op basis van opdrachten uit de praktijk. Dit onderwijs krijgt vorm in een cocreatief proces met het bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties en uiteenlopende studierichtingen. Zo creëren de docenten hun eigen onderwijsvernieuwing, ontstaat er een optimale afstemming van de opleiding met de arbeidsmarkt, stroomt er kennis vanuit het

bedrijfsleven naar de opleiding en leert iedereen van elkaar.<sup>4</sup>

### Agents of change

Hoe kan dit vertaald worden naar beleid?

Een concreet voorstel: maak tijdelijke (stads-) labs mogelijk waar kunstenaars of ontwerpers een aantoonbare aanjaagrol vervullen. In het ideale scenario sluit het onderwijs hier ook op aan, zodat kunst, design en onderwijs midden in de snel veranderende samenleving, de genetwerkte ecologie, komen te staan. Het is hierbij van belang dat qua concept steeds het netwerkmodel (dus niet het top-down controlemodel) gehanteerd wordt. De *agents of change* uit de kunst-, ontwerp- en maakpraktijk én alle stakeholders in het transitieproces zouden hier leidend moeten zijn, en niet het beleid of de politiek. Beloon de innovatieve kunstenaar/ontwerper/maker/bedrijf/organisatie voor initiatieven waar aantoonbaar draagvlak voor is. Zo kan er bijvoorbeeld gedacht worden aan een intelligente verdubbelaar, waarmee het effect van creatief ondernemerschap of maatschappelijke impact ‘verdubbeld’ wordt met een financiële bijdrage van de overheid.

De wisselende rollen van de *agents of change* vragen een nieuw en wellicht meer integraal referentiekader voor beoordeling. Voor verdere uitwerking van dit concept is overleg met uiteenlopende instanties zeer gewenst, denk aan praktijkgericht onderzoek op dit terrein met het Nationaal Regieorgaan Praktijkgericht Onderzoek SIA/NWO en betrokkenen bij recente regelingen zoals The Art of Impact (Mondriaan Fonds) en experimentele programma’s van het Stimuleringsfonds Creatieve Industrie. Kortom, dit is een eerste aanzet en deze gedachtegang behoeft nadere uitwerking, hierover wisselt de auteur graag verder met u van gedachte.<sup>5</sup> ●

### Literatuur

- Avelino, F. (et al.) (2014) *Game changers and transformative social innovation: the case of the economic crisis and the new economy*. ([www.transitsocialinnovation.eu/resource-hub/game-changers-and-transformative-social-innovation-the-case-of-the-economic-crisis-and-the-new-economy-1](http://www.transitsocialinnovation.eu/resource-hub/game-changers-and-transformative-social-innovation-the-case-of-the-economic-crisis-and-the-new-economy-1))
- Bart, B. (et al.) (2015) *Artists and designers as agents of change*. Groningen: Hanze-hogeschool Groningen. ([hbo-kennisbank.nl/record/oai:repository.samenmaken.nl:smpid:53010](http://hbo-kennisbank.nl/record/oai:repository.samenmaken.nl:smpid:53010))
- Castells, M. (1996) *The rise of the network society*. Cambridge, MA (etc.): Blackwell.
- Eco, U. (1986) *Travels in hyperreality*. New York: Harcourt Brace & Company.
- Kolkman, F. (2015) *Open Surgery Robot*. ([www.opensurgery.net](http://www.opensurgery.net))
- Latour, B. (1987) *Science in action: how to follow scientists and engineers through society*. Milton Keynes: Open University Press.
- Latour, B. (2011) ‘Networks, societies, spheres: reflections of an actor-network theorist’. In: *International Journal of Communication*, nr. 5, 796-810.
- Moulon, D. (2013) ‘Peter Weibel: director of Zentrum für Kunst und Medien-technologie’. In: *Digitalarti*, nr. 12, 26-27. ([www.digitalarti.com/blog/digitalarti\\_mag/interview\\_peter\\_weibel\\_director\\_of\\_zkm](http://www.digitalarti.com/blog/digitalarti_mag/interview_peter_weibel_director_of_zkm))
- Nigten, A. (2012a) ‘Kunst en de hyper-realiiteit’. In: *Window of your eyes: kunst in de openbare ruimte, CBK Drenthe 2001-2012*, 182-187. ([www.hanze.nl/assets/kc-kunst--samenleving/Documents/Public/artandhyperreality.Pdf](http://www.hanze.nl/assets/kc-kunst--samenleving/Documents/Public/artandhyperreality.Pdf))
- Nigten, A. (2012b) ‘Nieuwe rollen voor nieuwe humuslaag’. Op: *Scienceguide*, 31 januari. ([www.scienceguide.nl/201201/nieuwe-rollen-voor-nieuwe-humuslaag.aspx](http://www.scienceguide.nl/201201/nieuwe-rollen-voor-nieuwe-humuslaag.aspx))
- Nigten, A. (2014) ‘The design process of an urban experience’. In: *Distributed, ambient, and pervasive interactions*, 575-582.
- Nigten, A. (2016) *Design in een genetwerkte Ecologie, openbare les*. Rotterdam: Uitgeverij Hogeschool Rotterdam. ([creatingo10.com/wp-content/uploads/2016/04/Openbare-les-Anne-Nigten.pdf](http://creatingo10.com/wp-content/uploads/2016/04/Openbare-les-Anne-Nigten.pdf))
- Reeser, P. en Chr. Sigaloff (2016) ‘Smart City, Art City: kunst en cultuur in de stad van de toekomst’. In: *Boekman*, jrg. 28, nr. 107, 24-27.
- Toffler, A. (1980) *The third wave*. New York City: Bantam Books.
- Winkel, C. van, P. Gielen en K. Zwaan (2012) *De hybride kunstenaar: de organisatie van de artistieke praktijk in het post-industriële tijdperk*. Breda: Expertise-centrum Kunst en Vormgeving, AKVI St. Joost.

### Noten

- 1 Deze tekst bevat enkele bewerkte passages van de openbare les van Anne Nigten. *Design in een genetwerkte ecologie*, Uitgeverij Hogeschool Rotterdam, 2016.
- 2 Directeur van het Zentrum für Kunst und Medien, Karlsruhe.
- 3 Jan Rotmans, oprichter van het Dutch Research Institute For Transitions (DRIFT), hanteert deze term.
- 4 [www.patchingzone.net](http://www.patchingzone.net)
- 5 Er is uiteraard ook een andere kant van het verhaal, zoals de recente *post-digital* trends onder de Millennia of Generation Y, waar hipsters die opgroeien in de genetwerkte ecologie, zich afzetten tegen de hedendaagse digitale technologie. Deze zijn hier buiten beschouwing gelaten.