

Redactioneel

Technologie geeft kunst nieuwe impuls

Technologische ontwikkelingen nemen de wereld langzamerhand over, zo ook in de kunsten en creatieve industrie. Voor veel makers van kunst is technologie, in het bijzonder digitalisering en nieuwe media, een vertrouwd onderdeel van het productieproces. Allerlei toepassingen vergemakkelijken de distributie van kunst en cultuur en veranderen de beleving ervan door consumenten.

Hoe lang duurt het nog voor kunstmatige intelligentie (AI) de kunstenaar vervangt? Kan AI de stap zetten van imitatie naar creatie? PiekVossen legt in het openingsartikel uit dat AI menselijk gedrag en menselijke kunst akelig goed kan imiteren, maar niet de innerlijke drift en de hogere rationaliteit, ethiek en esthetiek die eraan gekoppeld zijn. Computers herkennen emotie, maar ervaren haar niet en zullen dus nooit de kunstenaar kunnen vervangen.

Ook in het kunstvakonderwijs rukken technologische ontwikkelingen op. Natasja Admiraal laat zien dat studenten steeds vaker gebruikmaken van digitale ontwerptechnieken en virtual reality (VR).

Terwijl het bezoek aan galeries gestaag terugloopt, is de handel in kunst via internet booming. De klassieke galerie moet mee in de digitale revolutie, wil zij niet de boot missen, schrijft Edo Dijksterhuis. De eerste online kunstbeurs en biënnale zijn al gehouden.

Toef Jaeger gaat in op de rol van big data binnen het boekenvak. Wat betekent die voor uitgeverij en lezers? Worden er straks alleen nog maar bestsellers geschreven?

Dana Linssen analyseert de meerwaarde van VR voor filmproductie. Hoe meer VR-makers durven af te wijken van de filmische wetten, hoe spannender de nieuwe beeldtaal die zij ontwikkelen.

Kunstenars gebruiken technische mogelijkheden ook om nieuwe manieren van publieksbeleving te verkennen. Zoals het Smartphone Orchestra, dat de ieder-voor-zich-functie van de mobiele telefoon omdraait en mensen samen muziek laat maken en zo met elkaar verbindt.

De beleving van kunst heeft, vooral dankzij VR, een nieuwe dimensie gekregen. Naast de game- en entertainmentindustrie, maken inmiddels ook architectuur en literatuur er steeds vaker gebruik van. De mogelijkheden zijn onbeperkt, laat architect Tim van der Grinten zien. Hij legt ook uit waarom: VR is een empathisch medium, waarmee je je kunt inleven in een ander. Kunstenaars en ontwerpers kunnen hun werk met VR dichterbij de emotie van het publiek brengen. Daar is *Lokroep* een mooi voorbeeld van. Als een reis vol sensaties, zo omschrijven lezers of toeschouwers de beleving van dit VR-gedicht van Micha Hamel en Demian Albers. Het Nederlands Letterenfonds richt zich actief op projecten waarin literaire creatie en digitale innovatie samengaan, en financierde daarom het gesamt-kunstwerk.

Toch laat de overheidsfinanciering van digitale cultuur nog veel te wensen over, zo is te lezen in het interview met Marleen Stikker (Waag), Michel van Dartel (V2_) en Anne Nigten (The Patching Zone). Liep Nederland dankzij het vooruitstrevende beleid aanvankelijk voorop, sinds de bezuinigingen van het kabinet-Rutte I wordt de kruisbestuiving tussen kunst, technologie en wetenschap systematisch belemmerd. Ze roepen dan ook gezamenlijk op om de e-cultuur haar stem terug te geven binnen het cultuurbeleid. ●