

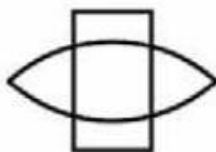


Stads—
Triennale

SCREEN IT



05.10.19
05.01.20



Hasselt

Genk



*"I'm the best you can get...
Oozin' along on your livin' room floor."*⁴

In de jaren zestig werd de intimiteit van het scherm als onderdeel van onze samenleving heel concreet. Televisie kwam binnen handbereik van de middenklasse, en de meeste gezinnen haalden een tv-toestel in huis. Het ging zo'n belangrijke rol spelen dat we er onze manier van leven voor omgooiden: het toestel eiste een plaats op in woonkamers en hotelkamers, zoals **Lee Friedlander** in zijn fotoserie *Little Screens* aantoont. De eerste golf **mediakunstenaars** reageerde tegen deze alomtegenwoordigheid door te focussen op de formele structuur van het tastbare object dat deze plaats innam, en tegen de nieuwe massamedia en de mogelijke (commerciële) indoctrinatie. *Reverse Television* (1983), een van **Bill Viola**'s eerste en minder bekende werken, toont 44 mensen die in de intimiteit van hun huis zwijgend naar een fictief tv-toestel staren. Het was oorspronkelijk bedoeld om op de televisie te worden getoond, tussen de traditionele commercials. In dit werk confronteert Viola de kijkers met hun relatie met het scherm en de gebaren die ze ernaar maken. Hij verwijst daarbij naar klassieke geschilderde portretten. De kijkers (op het scherm) die in deze segmenten te zien zijn staren de kijkers buiten het scherm aan. Zo ontstaat er een momentum om na te denken over schermcultuur.

*"Rewritten by machine on new technology...
And now I understand the problems you can see."*⁵

De Fluxus-beweging, waartoe **Nam June Paik** en **Wolf Vostell** behoorden, bracht televisie van de huiskamer naar de straat. Ze deden dat in hun befaamde 'Events'. Met behulp van magneten verstoorden ze de tv-signalen, haalden ze televisietoestellen uit elkaar en creëerden er zelfs 'sculpturen' mee. Vostell's 'acties' tegen of met tv-toestellen waren soms grappig, maar in de eerste plaats een sceptisch, cynisch of kritisch commentaar op de manier waarop massamedia het publieke domein begonnen te infiltreren. Zijn werk, dat hij *décollage*⁶ noemde, verwijst naar zijn concept van de 'Ideal Academy', die in 1969 werd opgericht als Fluxus manifesto. In 1981 kon hij dit concept realiseren in de vorm van de *Fluxus Zug*, een trein met negen containers, die Vostell vulde met kunstwerken om mensen te prikkelen en te laten nadenken, en het debat op gang te brengen. De vijfde container bevatte *Die Winde oder die Medien*, een Mercedes-Benz uitgerust met 20 tv-monitoren en een videocamera op het dashboard die de bezoekers filmde. Het werk omvatte ook steenkoolstof, een elektrische open haard met kunstmatige houtblokken en een vrouwelijke paspop zonder armen of benen. Een bijna surrealistische opstelling ontworpen om mensen aan het denken te zetten over de positie, het gebruik en de context van schermen in media. **Nam June Paik** koos voor een vergelijkbare, zij het positievere benadering. Hij en zijn generatie waren getuige van de opkomst van de televisie en het falen van dit medium om een nieuw democratisch platform te lanceren omdat het zich onmiddellijk aan de wetten van marketing en kapitalisme aanpaste. Hij creëerde sculpturen uit elektronische tv-onderdelen en integreerde gemengde videocontent om te reflecteren over de mogelijkheden van het medium of de relatie tussen media als cultuur versus de menselijke conditie of de natuur. Niet lang voor zijn magnum opus *Electronic Superhighway* (1995), maakte hij het werk *Anterres* (1990), een verwijzing naar de voorspelling die hij al in 1974 deed en waarin hij stelde dat we schermen zouden combineren om een nieuw 'world wide web' van elektronische communicatie te creëren.

*"I saw your face reflected on the resonant screen."*⁷

De fysieke en intieme relatie tussen ons lichaam en media was (en is nog steeds) een belangrijke inspiratiebron voor **Tony Oursler**, die tot een tweede generatie mediakunstenaars behoort. *Truncated Duntata* (2000) is een vroeg werk uit de reeks videoprojecties waaraan Oursler in 1991 begon te werken. Oursler speelt in op onze dwangmatige relatie met media en orkestreert microkosmische scènes, tableaux en interventies die obsessies, escapisme, isolatie en seksuele fetisjen weergeven, veroorzaakt door of voortvloeiend uit onze afhankelijkheid van technologie. De vaak surrealistische sfeer in het werk van Oursler is niet alleen het resultaat van de concrete presentatie van zijn werk, maar kan ook worden teruggevoerd op de eigen beeldencatalogus van de toeschouwer en ons intiem maar gecontroleerd en voorgeprogrammeerd technologisch verhaaldenken. Elke technologische update, van fotografie via VHS tot augmented reality, dwingt onze geest om zich enigszins aan te passen aan het narratieve potentieel van het medium. Of het nu gaat om de scherpte van het beeld, de schermresolutie of de snelheid waarmee afbeeldingen worden gewijzigd, voor elk medium heb je een andere mindset nodig om de impact ervan volledig te begrijpen. In *Continuous Transformation of the Form of a Child's Sled into that of Another* (2000) gebruikt **Rodney Graham** een diaprojector om voortdurend hetzelfde beeld van een ceremoniële slee op een muur te projecteren, met de projector gemonteerd op een typische kinderslee. Het is een intrigerend voorbeeld van dit formele aspect van de verhalende mogelijkheden die technologie biedt. De diaprojector, die een carroussel heeft met 80 identieke dia's die in een lus getoond worden, dwingt je om stil te staan en te kijken, terwijl je geduldig wacht op wat er misschien – of misschien ook niet – zal gebeuren. Die ervaring zal voor elke kijker anders zijn, en vooral jonge mensen, die dia's als educatief hulpmiddel nooit hebben gekend, zullen er allicht anders tegenaan kijken. Het werk van **Olga Fedorova** staat daar lijnrecht tegenover. Het wordt erg bepaald door context, beeldtaal en de technische mogelijkheden van de 'games software' die ze gebruikt om haar werk te produceren. Haar korte video's en lenticulaire prints dompelen de kijker onder in een surreële wereld waar technologie en de onderwerpen die ze afbeeldt allebei even belangrijk zijn om ons brein te helpen interpreteren wat we zien.

//MEDIA EN DE ESTHETIEK VAN TECHNOLOGIE//

*"If I can't show it, if you can't see me...
What's the point of doing anything?"*⁸

De fotograaf **Antoine Geiger** heeft de afhankelijkheid van of verslaving aan schermen in onze samenleving, waar ze bijna een verlenging van het menselijk lichaam zijn geworden, op een intrigerende manier gevisualiseerd. In zijn *Sur-fake* serie lijkt de ziel van mensen haast in hun mobiele telefoon te worden gezogen, een verontrustende glitch in de intieme relatie tussen gebruikers van mobiele telefoons en hun scherm. Zoals Baudrillard schreef in zijn essay *Screened Out* (1996), "is er geen scheiding meer, geen lege ruimte, geen afwezigheid: je betreedt het scherm en visuele beeld ongehinderd". We worden aangetrokken door een scherm, deels gedreven door een verlangen naar zelfverbranding. Een verlangen om te verdwijnen en "onzelf op te lossen in een schijn van gezelligheid". In *Drosophila Melanogaster* beeldt **Bart Stolle** onze relatie met schermen treffend uit met een nieuw gecreëerde geluidsinstallatie. Hij maakte een

#AGEOFI

PARTICIPATING ARTISTS

#TECHNO
LOGYAE
STHETICS

#MEDIA
AESTH
ETICS

Anahita Razmi (IR)
Ann Hirsch (US)
Anna Ridler (UK)
Antoine Geiger (FR)
Antonio Vega Macotella (MX)
Aram Bartholl (DE)
Arvida Bystrom (SW)

Emilie Brout & Maxime
Marion (FR)
Frank Theys (BE)
Hito Steyerl (DE)
James Alec Hardy (UK)
Jan Robert Leegte (NL)
Jeroen van Loon (NL)

Nam June Paik (KO)
Olga Fedorova (RU)
Patrick Ceyssens (BE)
Rafael Fajardo (US)
Rafael Rozendaal (NL)
Robbie Barrat (FR)
Rodney Graham (CA)

Bart Stolle (BE)
Bill Viola (US)
Carla Gannis (US)
Constant Dullaart (NL)
Cory Arcangel (US)
David Horvitz (US)
Derrick Adams (US)
Dries Depoorter (BE)

Jerry Estié (NL)
Jonas Lund (SW)
Karl Phillips (BE)
Laure Prouvost (FR)
Marina Gadoneix (FR)
Mario Klingemann (DE)
Molly Soda (US)
Mounir Fatmi (MO)

Stefan Peters (BE)
Tabita Rezaire (FR)
Tabor Robak (US)
Telemagic (NL)
Tom Galle (BE)
Tony Oursler (US)
Wolf Vostell (DE)

#ROBO
TICS

#SCREEN
CLASH

LAURE PROUVOST

These Images are now Sweating, 2017

Tapestry, thread, 140 x 245 cm

Een kunstwerk van Laure Prouvost spreekt je rechtstreeks aan en probeert je te verleiden dat het er enkel en alleen voor jou is. Haar taal is glad, humoristisch en triggert vage herinneringen, vaak van een lieflijke aard. Spelend met de dualiteit van geest en lichaam, heeft haar vaak theatrale taal de neiging om te verstoren, te verleiden maar tegelijkertijd troost te brengen. In deze serie brengt Prouvost de levendige lichaamstaal van het internet naar het korrelige vloeiende oppervlak van het weefgetouw, waardoor betekenis en tactiliteit lijken door elkaar te vloeien.

#ageofi
#mediaaesthetics

An artwork of Laure Prouvost talks to you directly, seducing you that it's there solely for you. Her language is slippery, fun and triggers vague memories and recognitions, often of a physical, sensational kind. Playing with the duality of mind and body, her often theatrical language tends to disrupt and seduce, but brings comfort at the same time. In this series Prouvost brings the lively bodily language of the internet to the pixelated fluid surface of tapestry, creating a flux in meaning and tactility.



Courtesy of the artist and Galerie Nathalie Obadia, Paris/Brussels

Laure Prouvost (FR, 1978) is een Franse kunstenares die woont en werkt in Antwerpen en Londen. Het oeuvre van Laure Prouvost omvat videokunst, installaties en schilderijen die de bestaande verbindingen tussen taal, beeld en perceptie onderzoeken. In haar films benadert Prouvost haar toeschouwers vaak op een directe manier. Ze manipuleert de zintuigen met snel bewegende beelden, teksten en geluidsfragmenten om tot een fysieke ervaring te komen. In 2013 won ze de Turner Prize met de installatie *Wantee*. Dit jaar vertegenwoordigt Laure Prouvost Frankrijk op de 58ste Biënnale van Venetië.

Laure Prouvost (FR, 1978) is a French artist living and working in Antwerp and London. The work of Laure Prouvost includes video art, installations and paintings that unhinge the existing connections between language, image and perception. In her films, Prouvost often approaches her audiences directly, manipulating the senses with fast-paced moving images, texts and clips of sound to achieve a physical experience. She won the 2013 Turner Prize with the installation *Wantee*. This year Laure Prouvost represents France at the 58th Venice Biennale.

DRIES DEPOORTER

Meditation Charge, 2019

Interactive installation, camera, smartphone charger

#technologyaesthetics

Meditation Charge is een interactieve installatie waarin bezoekers hun mobiele telefoon kunnen opladen terwijl ze even weg zijn van de digitale wereld. In een Japans geïnspireerd meditatief interieur worden ze even afgezonderd. De bezoekers moeten hun ogen sluiten om hun telefoon op te laden. Wanneer de bezoeker zijn ogen opent, stopt het laden. Een bewakingscamera volgt de oogbewegingen van de bezoeker via een aangepast AI-model. De installatie daagt de bezoekers uit om te reflecteren over hun dagelijkse schermgebruik. Een ervaring die naast de mobiele telefoon ook de hersenen 'oplaadt'.

Meditation Charge is an interactive installation that makes it possible for visitors to charge their phones while taking a break from the digital world. In a Japanese inspired meditative interior they are invited to break away from the worldly context. Visitors have to close their eyes to charge their phones. When the visitors open their eyes, the charging stops. A surveillance camera is constantly tracking movements through a customized AI model. For the visitor it's a way to charge their phones and thus reflect on their daily screen culture. It's an experience that charges the cellphone and the brain at the same time.

Dries Depoorter (BE, 1991) is een digitale beeldstormer met een focus op privacy, Artificial Intelligence en sociale media. Hij bouwt interactieve installaties, apps, games en dating websites. Dries Depoorter studeerde zes jaar lang elektronica voor hij de stap maakte naar kunst. Met een immer humoristische kwinkslag weet hij onze huidige schermmaatschappij te ontrafelen door in te zoomen op de band tussen technologie en de 'condition humaine'.

Dries Depoorter (BE, 1991) is a digital iconoclast who focuses on privacy, Artificial Intelligence and social media. He creates interactive installations, apps, games and dating websites. Depoorter studied electronics for six years before making the switch to art. With an ever-humorous approach, he manages to unravel our current screen society by zooming in on the link between technology and the human condition.



Courtesy of the artist ©Kristof Vrancken

#TECHNO LOGY AESTHETICS



Tony Oursler
Tentoonstelling Hasselt





ANNA RIDLER

Mosaic Virus, 2019

3 screen installation, AI computer
Funded by the EMAP/EMARE (Creative Europe) and
commissioned by Impakt festival

Mosaic Virus maakt een parallel tussen de 'tulpengekte', die Europa overspoelde in de Nederlandse Gouden Eeuw, en de huidige gekte rond *cryptocurrencies*. Dit videowerk waarin de bloei van tulpen wordt gestuurd door de fluctuaties van de Bitcoin-prijs, is de Artificial Intelligence-upgrade van het klassieke Nederlandse stilleven. De titel *Mosaic virus* refereert aan een plantenvirus dat tijdens het hoogtepunt van de tulpenmania zorgde voor zeer exclusieve en erg gewilde kleurenvarianties, zonder dat het grote publiek dat beseftte. De speculatie vandaag omtrent cryptomunten, waarvan de structuren ook niet altijd duidelijk zijn, creëert opnieuw een 'parallele economie' die opereert in het duister.

#robotics

Drawing historical parallels from the 'tulip-mania' that swept across the Netherlands and Europe in the 1630s to the speculation currently ongoing around crypto-currencies, this video work is generated by Artificial Intelligence. It shows a tulip blooming, an updated version of a Dutch still life for the 21st century. The appearance of the tulip is controlled by the price of Bitcoin. The title *Mosaic Virus* refers to the virus that caused the stripes in petals of tulips, which increased their desirability and helped cause the speculative prices at the time. In this piece, the stripes depend on the value of bitcoin, changing over time to show how the market fluctuates.

Anna Ridler (UK, 1985) werkt rond verzamelingen van informatie of datasets om nieuwe en ongewone verhalen te creëren. Deze datasets zijn zelfgenererend, ze ontstaan dus uit zichzelf. Met nieuwe technologieën creëert ze visueel herkenbare werken voor een breed publiek. Momenteel onderzoekt ze het creatieve potentieel van *machine learning* en hoe dit zich verhoudt tot tekenen en schilderen. *Machine learning* is een breed onderzoeksveld binnen kunstmatige intelligentie dat zich bezighoudt met de ontwikkeling van algoritmes en technieken waarmee computers kunnen leren. Ridler studeerde aan het *Royal College of Art*, *Oxford University* en *University of Arts London*. Ze viel met haar werk al meerdere keren in de prijzen. Zo won ze in 2018 een award van het *European Media Art Program* en in 2018-2019 de *Dare Art Prize*.

Anna Ridler (UK, 1985) works with collections of information or data sets, to create new and unusual narratives. The data sets are self-generated, so they originate from themselves. With new technologies she creates visually recognisable works for a wider public. She is currently researching the creative potential of machine learning, and how it relates to drawing and painting. Machine learning is a wide research area within Artificial Intelligence that concerns with the development of algorithms and techniques from which computers study. Ridler has degrees from the *Royal College of Art*, *Oxford University*, and *University of Arts London*. Her works were awarded several times, a.o. with the 2018 *European Media Art Program* and the 2018-2019 *Dare Art Prize*.



Courtesy of the artist

ANAHITA RAZMI

Breaking, 2016-2017

7 CRT TV, framed list with running times

#screenclash
#mediaaesthetics

Wanneer je op een klassiek beeldscherm langdurig hetzelfde beeld weergeeft, brandt dit in op het scherm. Zo ontstaat een wazige kopie van de originele tekst of boodschap. Het inbranden blijft zichtbaar, zelfs wanneer de monitor is uitgeschakeld of wanneer andere beelden worden bekeken. Tijdens de 8.751 uren die Anahita Razmi met dit werk bezig was, zond ze het woord 'NEWS' (in hoog contrast) uit op een aantal beeldbuis televisies. Na het demonteren van de televisies en het verwijderen van alle kabels en de bekisting, verweerden de schermen tot sculpturen die nog slechts een vage schim van het woord achterlieten. In tijden van 'fake news' en debatten over de rol van de media in de samenleving, zijn de schermen opnieuw razend actueel.

A 'screen burn-in effect' happens when the same image is broadcast onto a ray tube television screen for a long period of time. The burn-in remains visible, even when the monitor is turned off or other images are shown. In continuous loops within 8.751 hours, Anahita Razmi casted the high contrast word 'NEWS' on several cathode ray tube televisions. After turning off the television sets and removing the electronic functions and outer cladding, the work now assembles the screens/objects as sculptures showing different, more or less visible afterimages of the word. In times of 'fake news' and debates on the position of media these vintage screens become modern relics.



Courtesy of the artist and Carbon 12 Gallery, Dubai

Het werk van Anahita Razmi (DE, 1981) behandelt politieke en sociale kwesties die vaak gerelateerd zijn aan Iran. Ze is de dochter van een Duitse moeder en een Iraanse vader, en deze achtergrond verwerkt ze in haar oeuvre. Haar videokunst, performances en installaties focussen op thema's als identiteit en gender. Ze plaatst artefacten, beelden met een betekenis, in andere contexten die vragen oproepen bij de toeschouwer. Razmi wil ook de verschillen aantonen tussen het Westen en het Midden-Oosten.

In her work, Anahita Razmi (DE, 1981) deals with both political and social issues, often ones that are related to Iran. A daughter of a German mother and an Iranian father, she exhibits her background in her work. Her video art, performances and installations focus on issues of identity and gender. She puts artefacts and images with meaning in another context that raises questions with her audience. Razmi would like to demonstrate the differences between the West and the Middle East.



Tabita Rezaire
Tentoonstelling Genk



Patrick Ceyssens

INCIDENTALLY INSIGHTS #3

Patrick Ceyssens onderzoekt hoe de artistieke praktijk het gezichtspunt van de toeschouwer kan veranderen. Via de experimentele wisselwerking van indirecte parameters en krachten in beelden zoekt hij betekenis en belevingen. Voor SCREEN IT creëerde hij een beeld waarin hij de herinnering van een geromantiseerd en gerasterd landschap laat samensmelten met de omgeving van het Jenevermuseum. Het gerasterde beeld is een storm, een beeldige aanval op de geest onder invloed van alcohol.

Artist Patrick Ceyssens investigates whether arts in practice can change the point of view of the spectator. Via experimental interaction between indirect parameters and the power of images, he looks for meaning and experiences. For SCREEN IT, he created an image in which the memory of a romanticized landscape melts together with the surroundings of the Jenevermuseum. The gridded image resembles a storm, an attack in images on the intoxicated mind.



Patrick Ceyssens
Jenevermuseum Hasselt

Courtesy of the artist