

## Introductie

Het manipuleren en misleiden van de blik is al lang een specialisatie van de beeldende kunst. Die is afhankelijk van het feit dat mensen blijkbaar graag gemanipuleerd willen worden. In de tijden dat Bernini zijn Apollo en Daphne voltooid had (1622-26) was er nog lang geen sprake van film en fotografie en dus ook niet van het maken van snapshots. Toch zou je dat werk tegenwoordig kunnen omschrijven als een soort snapshot of een still uit een film. De 17<sup>de</sup>-eeuwse kijkers zagen Daphne op het moment dat ze al vluchtend in een laurierboom veranderde, juist vóór het moment dat er een verbaasde blik op het gezicht van de wulps rennende Apollo moest verschijnen. Het moet een schok voor de 17<sup>de</sup>-eeuwers zijn geweest: iets wat niet mogelijk was leek hier toch *bijna* echt te gebeuren. Je kon er omheen lopen en constateren dat alles klopte, anatomisch waren de figuren zo echt als echt kon zijn en zelfs het marmer leek de zachtheid van de huid en spanning van de spieren tastbaar te maken, maar vooral: de beweging zelf ontbrak maar werd in het hoofd van de kijker in werking gezet.

De Wetenschappelijke Revolutie bracht in diezelfde tijd ook de techniek van het kijken en de mogelijkheden van een lens onder de aandacht. De camera obscura was al langer bekend, maar ook de telescoop en de microscoop deden hun intrede. Door de lenzen van die objecten kon je iets zien wat je met het blote oog niet kon zien. Wat je zag was dus eigenlijk nog echter dan echt. De lens manipuleerde het kijken weliswaar, maar dat wat het zichtbaar maakte bleek echt te bestaan. Er bleek over nagedacht te kunnen worden en er bleken wetenschappelijke uitspraken gedaan te kunnen worden over dat wat gezien werd. Dat gold niet alleen voor het kijken door lenzen. De hele natuur bleek te werken als een geweldig mechanisme, waarop de mensheid met toenemend technisch vernuft kon meeliften. Er werden machines gemaakt die konden bewegen en ook door bleven gaan met bewegen wanneer je ze niet uitzette of ze de benodigde energie onthield.

Beeldende kunstenaars zagen het aan en bewonderden het of vervloekten het, maar sinds de dagen van Leonardo da Vinci bleven zij toch steeds meer op gepaste afstand van al die technologie. De esthetiek van de technologie had zich losgezongen van de kunst. Tot in de tweede helft van de vorige eeuw de technologie herontdekt werd. Zo kreeg de fotografie de artistieke plaats die zij al vele decennia verdiende. Ook andere technologie werd in de beeldende kunst geïncorporeerd. Het repetitieve aspect van de technologie gaf daarbij een belangrijke impuls. Dat gold niet alleen voor de kinetische kunst maar ook voor de repetitieve kant van druktechnieken zoals bijvoorbeeld stencilen. De enorme vlucht die digitale technieken deze eeuw genomen hebben, en ook de biogenetische technologie, zijn weer door de kunst omarmd. Ze worden niet alleen als medium gebruikt, ze zijn ook onderdeel van de inhoud en de esthetiek van de kunst geworden.

Die nieuwste snufjes hebben een nadeel: wil je ze als beschouwer kunnen begrijpen, dan heb je uitleg nodig, want de mechanismes zijn niet meer logisch met het blote oog te volgen. Een deel van het publiek vindt dat niet erg en laat zich graag verrassen. Een marmeren snapshot van Apollo en Daphne maakt daarbij allang geen indruk meer. De kijker is inmiddels verwend met de meest wonderlijke dingen, die zich zelfs zonder druk op de knop automatisch afspelen voor het gulzig oog. Dat klinkt misschien democratisch, maar in feite wordt de afstand tussen kijker en kunst daarmee alleen maar groter. De kijker weet niet meer wat er voor nodig is aan techniek en handelingen om het kunstwerk te maken, de kijker raakt alleen maar

verslaafd aan zaken die nog veel echter dan echt zijn, en die zaken moeten het ook dóén, zoals een stofzuiger of een televisie het ook gewoon moeten doen.

Matthias Grothus, Johannes Langkamp en Abel Wolff zijn jonge kunstenaars die zich nu juist wel richten op de mechanismes van een kunstwerk en van het kijken. Zij nodigen de kijker juist uit om wél na te denken over hoe iets gemaakt is, of hoe iets werkt. Zij laten iets zien over hoe technologie en denkproces samen kunnen vallen. Beweging is daarbij essentieel en het repetitieve speelt daarbij een rol. Bij Wolff zijn de handelingen repetitief maar de uitkomsten zijn dat lang niet altijd, bij Grothus is geluid ook een belangrijk onderdeel van het werk en bij Langkamp raakt het verschil tussen ruimte en plat vlak vaak zoek. Kon je je bij Apollo en Daphne nog proberen te vereenzelvigen met die twee mythologische figuren, bij deze drie jonge kunstenaars, een kleine vierhonderd jaar later, kun je je eigenlijk alleen vereenzelvigen met jezelf als kijker. Tegelijkertijd komt bij de kijker ook automatisch de vraag op, hoe het komt dat het kunstwerk doet wat het doet. Je kijkt als het ware met de kunstenaar mee. De kunstenaars zelf laten zich graag verrassen door wat zij bedenken en construeren en ze laten de kijker daarin delen. Ze laten zien dat er een moment is vóór het eureka!-moment en in feite zijn hun werken gebaseerd op het herhalen van steeds weer dat moment vóór het eindmoment. Dat maakt hun werken zowel persoonlijk als communicatief en spannend. Ook het digitale element wordt gewoon weer opgenomen in een wereld van logisch na te volgen mechanismen. En zo verloopt de kunsthistorische curve weer golvend verder als een sinusoid, waarbij Daphne nog steeds niet helemaal in een laurierboom verandert.