

Expositie 'Human/Digital' biedt lekker veel spektakel



Tabor Robak, **A***, 2014.
14-kanaals video.

BEELD HUGO BROWN FAMILY COLLECTION

Beeldende kunst

Human/Digital: A Symbiotic Love Affair

T/m 2 april in de Kunsthal, Rotterdam. Inl. kunsth.nl.



Door onze medewerker **Tracy Metz**

Zonder ook maar een spier aan te spannen ben ik ineens van de grond op de tafel gesprongen. Even later neem ik de grote trap in twee reuzensprongen. De virtual reality-bril op mijn hoofd en de controller in mijn hand stellen me in staat tot onverwachte prestaties, én tot grote verwondering. Ik dwaal rond in het universum dat de Londense kunstenaar Shezad Dawood met de nieuwste digitale technologie heeft geschapen. Als ik ineens de hand voel van de suppoost die mij tijdens deze VR-ervaring begeleidt schrik ik - zo ver ben ik al weggedreven in Dawoods driedimensionale droomwereld.

De installatie van Dawood is het meest recente van de ruim 30 digitale werken van 25 Nederlandse en buitenlandse kunstenaars die nu onder de titel *Human/Digital: A Symbiotic Love Affair* in de Kunsthal te zien zijn. Het is een selectie uit de collectie van Hugo en Carla Brown en hun zoon Mark. Brown senior verzamelde al, onder de titel *Cobra to Contemporary*, en sinds enkele jaren bouwen vader (69) en zoon (39) de collectie verder uit met digitale kunst. De expositie laat goed zien dat er in loop der jaren een verras-

send grote diversiteit in de digitale kunst is ontstaan.

Natuurlijk zijn er vooral veel schermen, ook interactieve, maar ook schilderijen, zoals van Jonas Lund - die ieder een eigen gps-tracker mee geeft - en sculpturen. Jon Rafmans 3D-geprinte beeld *Manifold* is een door de computer verwrongen en gemorfde mensfiguur; Niels Post heeft voor *On Spam* een delicaat object van multiplex gefiguurzaagd van het IP-adres van het meest recente spambericht in zijn junkmail. Zelfs textiel is vertegenwoordigd: de Braziliaans-Nederlandse kunstenaar Rafaël Rozendaal heeft met de plug-in *Abstract Browsing* allerlei materiaal van websites - beelden, reclame, teksten - in geometrische velden laten vertalen en die vervolgens laten weven.

Een steeds terugkerende vraag in de internetkunst is: hoe 'origineel' en 'uniek' zijn deze werken, in hoeverre zijn deze makers ook 'auteurs'? In zijn werk *Hotel Room* bewijst Constant Dullaart dat wat telt het idee is, en niet het al dan niet unieke eindproduct. Op basis van miljoenen geüploade foto's laat hij de computer een beeld van een hotelkamer samenstellen. Daarvan maakt hij prints die hij door Chinese kopieerkunstenaars laat beschilderen, en daar legt hij weer een laag metallic autolak overheen. De volgende op-

dracht levert volgende keer weer een heel andere 'hotelkamer' op.

Dullaart is ook de maker van *Jennifer in Paradise*, dat een belangrijk moment markeert waarop internet, en dan in het bijzonder Photoshop, zijn intrede in de kunst deed. Bij de lancering in 1988 gebruikte de bedenker van Photoshop een foto van zijn toekomstige vrouw die hij van haar nam op een paradijselijk strand. Dat beeld is talloze keren gemanipuleerd, eerst om de mogelijkheden van Photoshop te demonstren en nu als commentaar op de rol van beeld in kunst die aan het internet ontsproten is.

Human/Digital biedt lekker veel spektakel, vooral het op videogames geïnspireerde werk *A** van Tabor Robak. Het speelt zich af op veertien schermen van hoge resolutie tegelijk. Het is hypnotiserend, grappig en overstelpend tegelijk, je ogen schieten heen en weer over de felgekleurde schermen in een wanhopige poging alles tegelijk te bevatten in deze computergestuurde lsd-trip. Diameteraal daartegenover staat het verfrissende *Refreshingdarkness.com* van Ryder Ripps. Het scherm ligt klaar om aan te raken en dat doe je dan ook, maar het blijft zwart. Maar het is geen technisch malheur of dode link, dit is het: eindeloos blijft het wielte draaien terwijl de site *Refreshingdarkness.com* zich ververst.