

**In print for : 'Kunst in de openbare ruimte' (Art in public spaces), CBK Assen 2012
(Dutch version below)**

Art and hyper reality
About art, media and technology

Anne Nigten

The term 'art with a plug', which was very popular for a while in media art, has fortunately not been heard for years. To me this seems like a good development: the by now obsolete expression completely disregards the importance of several decades of experiments in the 'unwritten' public 'media space'. It is a space which, in reflections on art in public spaces, is ignored all too often, while very interesting and valuable experiments took place - and are still taking place.

Techno fetish

We are living increasingly in a mediatised world consisting of networks. Since roughly the middle of the last century artists have been experimenting with the results of developments in media technology as carrier or platform for new art forms. The artists concerned do not only observe or criticise the technological developments, but they also experiment enthusiastically with the media themselves – 'the medium is the message' -, to quote Marshall McLuhan¹. For decades media artists worldwide have been immersing themselves in contemporary (media) technology. The established art discourse at first often labelled these developments as techno fetish – an idealisation of technology. The development of media art in public spaces however, is only partly a technical story.

In retrospect we see trends and shifts in media art which reflect on the international social-cultural and political zeitgeist en comment on these. Media art experiments are hard to summarise because of their global and disorganised character *and* because it does not concern just one art movement or style.² Experimental media artists continually explore new media spaces and claim the media channels of their time by interventions which are often criticism of broadcasts and the use of media. Note, I do not refer to radio or television programmes *about* art, such as the review-like programmes we still have today. The media art experiments I mean are the ones where the medium itself or the programme itself is the work of art. Radio and television channels are used as free spaces for experiments, as a commentary on the quick and easily digestible regular programming. In 1970 a four hour live video mix by Nam June Paik and Jud Yalkut³ was broadcast as a live visual concert (VJ performance), with an image-manipulation machine which worked according to the principles of the electronic piano. The video input was adapted on the spot and mixed as an electronic form of *action painting*. The television-set at home was the canvas for a dynamic video painting. In addition we see media art from a more activist perspective. This particularly communicates political and cultural engagement, in which the artists concerned use radio and television channels and the internet as an extension of the public discourse

space. Exemplary of this perspective is the tactical media festival Next Five Minutes,⁴ which brought together art, politics and media from all over the world.

Public information space

The rise of the internet during the end of the previous century meant a new impulse for media art. From this moment on the roles of networks, the meaning of underlying power structures and the effect of hyper media on our perception and on our daily lives, is researched creatively and 'hands on'. Hyper media are an extension of hyper text; image, graphic elements, sound, text and video are interwoven and linked. In the most recent expressions of this artists are aiming their attention to the growing awareness of the individual and his or her place in hyper reality (where reality and virtuality are no longer distinguishable)⁵ and on the dark sides of the network technology which surrounds us on a global scale. Media art is reaching us through all kinds of modern day technological appliances, such as apps for the mobile phone.⁶

In this context I would like to point out a recent development within media art where media and ecology come together. The term techno-ecology surfaces towards the end of the sixties of the last century in cybernetics. Techno-ecology was seen as the solution to the then current problems: the cold war with its nuclear threat, environmental pollution, a growing world population and depletion of natural resources. Technological developments have often been considered to be the cause of these worldwide problems. According to the techno-ecological point of view technology and ecology should unite in one system, in which technology can contribute to the solution of, for example, environmental problems. An important critical comment concerning this 'whole earth' vision⁷ is that this first originated from optimism concerning technology. The concept of an integrated techno-ecological system was therefore received with much scepticism by outsiders. Recent developments in, amongst others, biotechnology have brought about a strong increase in attention for techno-ecology. Media artists venturing into this terrain point out the direct connection between an increasing world population, the consumerism linked to this and patterns of energy usage (which in turn are linked to the daily use of technology) and the exhaustion of our fossil fuels. Based on techno-ecological assumptions, for example, Australian symbiotic artists and researchers are experimenting with cultured meats at culinary art fairs. With this they are creating a response on the, from an environmental perspective, excessive consumption of meat.⁸

Appropriation

Why are media art experiments so important right now when we are talking about art in public spaces? The media influence our behaviour, while we ourselves are an inextricable part of it. The experiments media artists carry out transport us into their critical and artistic media and technology experience and allow us to gain a different perspective on our (semi) public reality, and experience it differently. Rene Boomkens gives a good illustration of the point I'm trying to make when he writes: 'the meaning of a new technology depends to a great degree on the way in which users of this

technology make it their own.’ But precisely in this appropriation the user of the new technology transforms his own experiential world.⁹

During the past decades artists have developed tools for this appropriation. Right after the introduction of the public internet in the Netherlands a lot of artists experimented with the fading boundaries between private and public, in which they did not shy away from weighty themes such as trust and ethical matters. With their 1995 project ‘The Internet Egg’ a group of artists called ‘De Netband’¹⁰ addressed a number of ethical questions such as the relation between nature and technology and living in a hybrid environment. The egg which had to be hatched by a machine was in an incubator which was operated by the online community. Via technology visitors were made responsible for the hatching of the egg and for caring for and feeding of the hatchling, later the chicken.

Now the internet, which once became popular as a medium ‘for everyone’ is increasingly dominated by commercial parties such as Google and Facebook, media artists are also researching the use of private information in the new (semi) public space. The ‘track and trace’, which in the past was only relevant to trace packages we had sent or hoped to receive by post, but which is increasingly being used to register our offline and online transactions, is another recurring topic for media artists. Media art, in other words, continually researches, while pushing and pulling, the boundaries, transparency and accessibility of the ‘public information space’.

Hybrid reality

Let’s return for a moment to Boomkens. He registers that the functionalist approach of the city and its public spaces has to make way for a culturalistic perspective in which the active participation of today’s ‘global citizen’ is crucial. Boomkens argues that urban spaces should first and foremost be understood to be stages for the modern experience-economy, and can be arranged accordingly. In his opinion urbanity is no longer seen as a spatial organisation process but is understood from the experience of it. Its use, the inhabitants’ experiences give shape to the urban public space. Here now we can also include a fourth dimension: media reality. The urban space is a hybrid public space, shaped by urbanites, where the physical reality and the mediatised reality coincide. Media art often works with non-functionalist perspectives, which break through obvious behavioural patterns in the shape of artistic interventions or infiltrations. This is confusing (and refreshing) in our hybrid reality – and of course this is precisely what is intended. Take Mark Shepard’s *Serendipitor* app¹¹: a navigation system which combines serendipity as a ‘coincidental’ guide with the new habit of navigating by mobile phone. The *Serendipitor* offers alternative – certainly not the quickest – routes to someone’s destination. The traveller is surprised en route and is more attentive to his environment. Experiments such as these deregulate the participant/user and thus contribute to the awareness process of our life in the ‘new’ public space. These experience-experiments distinguish artistic research from academic or functionalistic technical research.

The practice based experience-knowledge from the media world can be very effectively used in design and innovation processes.¹² I therefore propose to let media artists

participate in design teams: their expertise is relevant for urban, technological and social innovation. The subjective and refreshing media art perspective can in this way be added to the expertise of the design team. In the way that (interactive) sculptures are the icing on the cake, so media artists can either before or at the start of the project, take on the refreshing role of superchargers.

Two roles

In addition to innovation of popular culture through innovative art¹³, I see two concrete new roles for media artists and researchers. On the one hand their input can give a new impulse to the social debate of social-societal changes which are part of hyper reality. On the other hand the media art perspective can be a refreshing, interactive supercharger during the design phase of technology and urban renewal for the shaping of our experiences in hyper reality. In both roles the participant, citizen is directly involved in the renewal or innovation process. This provides us, as well as involved participants, with new insights into the perception and interaction patterns in mixed public spaces. Think for example of media art as an enriching experience from the perspective of virtual reality, in the physical public space. This way a new, virtual layer of social interaction is created in the physical space. The experience of public spaces can then really become a layered experience of this hyper reality.

In earlier publications I argued for the supercharger role of artists as experimental researchers and I would like to emphasise this argument here once again. Facilitating the media artist as a supercharger of innovative processes could develop into a particularly interesting task for fine arts centres, especially in areas where government and industry seriously invest in new technology. Media art, as I have discussed in this essay, can improve the quality of explorations of new technology in urban and rural areas to a high degree. Media art may not meet traditional expectations of 'art in public spaces', but our concept of this is subject to change, as in fact everything in the world continually changes.

- 1 Marshall McLuhan, Lewis Lapham, Understanding Media: The Extensions of Man, MIT press, 1994
- 2 Voor online archieven over de mediakunst: <http://www.mediaartnet.org> , <http://pl02.donau-uni.ac.at/jspui> , <http://www.v2.nl/archive/>
- 3 Nam June Paiken Jud Jalkut, Video Synthesizer <http://www.medienkunstnetz.de/works/video-synthesizer/video/1/>
- 4 The Next 5 Minutes: <http://www.next5minutes.org>
- 5 Umberto Eco, Travels In Hyperreality, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1986
- 6 Voor een overzicht van actuele ontwikkelingen in Nederland: Virtueel Platform, Nederland Labland <http://virtueelplatform.nl/activiteiten/nederland-labland/>

- 7 William Harold Bryant, *Whole System, Whole Earth: The Convergence of Technology and Ecology in Twentieth-Century American Culture*, 2006, University of Iowa
- 8 <http://www.symbiotica.uwa.edu.au/>
- 9 René Boomkens, De continuïteit van de plek Van de maakbare naar de mondiale stad, in: *Open / Maakbaarheid*, nr. 15, 2008
- 10 De Netband (o.a. Franz Feigl, Erik Holbijn, Dick Verdult, Bastiaan Lips en Debra Solomon), <http://wayback.v2.nl/DEAF/persona/netband.html>
- 11 <http://serendipitor.net/site/>
- 12 Zie hierover Anne Nigten, (eindredactie), *Real Projects for Real People*, vol. 2, 2012, The Patching Zone.
- 13 Anne Nigten, Nieuwe rollen voor nieuwe humuslaag, *Scienceguide*, 31 jan. 2012

Gepubliceerd in: Kunst in de openbare Ruimte CBK Assen 2012

Kunst en de hyperrealiteit
Over kunst, media en technologie

Anne Nigten, 2012

De aanduiding 'kunst met een stekker', die ook voor mediakunst nog lange tijd in zwang was, hoor je gelukkig al jaren niet meer. Mij lijkt dat een goede ontwikkeling: het inmiddels verlaten begrip gaat immers volledig voorbij aan het belang van enkele decennia van experimenten in de 'ongeschreven' openbare 'mediaruimte'. Het is een ruimte die in reflecties op kunst in de openbare ruimte maar al te vaak veronachtzaamd wordt, terwijl er veel interessante en waardevolle experimenten plaatsvonden en -vinden.

Techno-fetisj

We leven, in toenemende mate, in een gemedialiseerde en uit netwerken bestaande wereld. Sinds grofweg het midden van de vorige eeuw worden de resultaten van ontwikkelingen in de mediatechnologie door kunstenaars uitgeprobeerd als drager of platform voor nieuwe kunstvormen. Daarbij observeren en/of kritiseren de betreffende kunstenaars die technologische ontwikkelingen niet alleen, maar experimenteren ze ook driftig met die media zelf - 'the medium is the message', om met Marshall McLuhan¹ te spreken. Al decennia lang dompelen mediakunstenaars zich wereldwijd onder in contemporaine (media)technologie. Het gevestigde kunstdiscours bestempelde deze ontwikkelingen in eerste instantie vaak als techno-fetisj - een verheerlijking van technologie. De ontwikkeling van mediakunst in de openbare ruimte is echter maar gedeeltelijk een technisch verhaal.

In retrospectief zien we in de mediakunst trends en verschuivingen die op de internationale sociaal-culturele en politieke tijdsgeest reflecteren en deze becommentariëren. Mediakunstexperimenten laten zich lastig samenvatten vanwege hun mondiale en ongeorganiseerde karakter én omdat het niet één kunststroming of stijl betreft.² Experimentele mediakunstenaars nemen nieuwe mediaruimte steeds weer onder de loep en claimen de mediakanalen van hun tijd, door interventies die veelal een kritiek op de uitzendingen én het mediagebruik vormen. Let wel, ik refereer hier niet aan radio- of televisieprogramma's óver kunst, zoals de recensie-achtige programma's die we ook nu nog kunnen zien. In de door mij bedoelde mediakunstexperimenten is het medium zélf, het programma zélf het kunstwerk. De radio- en televisiekanalen worden gebruikt als vrije ruimten voor experimenten, als commentaar op de snelle en licht verteerbare reguliere programmering. Zo werd in 1970 de vier uur durende live videomix van Nam June Paik en Jud Yalkut³ uitgezonden als een live-beeldconcert (VJ-optreden), met een beeldmanipulatie-apparaat dat werkte volgens de principes van de elektronische piano. Het videosignaal werd ter plekke bewerkt en gemixt als een elektronische vorm van *action-painting*. De televisie thuis was het canvas voor een dynamisch videoschilderij.

Daarnaast zien we mediakunst met een meer activistische invalshoek. Die draagt

vooral politiek en cultureel engagement uit, waarbij de betreffende kunstenaars radio-, televisiekanalen en het internet inzetten als verlengstuk van de openbare debatruimte. Exemplarisch voor deze invalshoek is het tactische mediafestival Next Five Minutes,⁴ dat kunst, politiek en media van over de hele wereld samenbracht.

Openbare informatieruimte

De opkomst van het internet eind vorige eeuw betekende een nieuwe impuls voor de mediakunst. Vanaf dan worden de rol van netwerken, de betekenis van achterliggende machtsstructuren en het effect van hypermedia op onze perceptie en ons dagelijks leven, creatief en 'hands-on' onderzocht. Hypermedia vormen de uitbreiding van hypertext; beeld, grafische elementen, geluid, tekst en video worden er met elkaar verweven en gekoppeld. In de meest recente uitingen ervan richten kunstenaars hun aandacht op bewustwording van het individu van diens plek in de hyperrealiteit (waar realiteit en virtualiteit niet meer van elkaar te onderscheiden zijn)⁵ en op de schaduwzijden van de ons omringende mondiale (netwerk)technologie. Mediakunst bereikt ons inmiddels via allerlei hedendaagse technologische toepassingen, zoals apps voor de mobiele telefoon.⁶

Ik wijs hier graag op een actuele ontwikkeling binnen de mediakunst waarbij media en ecologie samenkomen. De term techno-ecologie duikt eind jaren '60 op in de cybernetica. Techno-ecologie wordt opgevoerd als oplossing van dan actuele problemen: de Koude Oorlog met zijn nucleaire dreiging, milieuvervuiling, de toename van de wereldbevolking en de uitputting van natuurlijke grondstoffen. Vaak zijn technologische ontwikkelingen beschouwd als oorzaak van deze wereldomvattende problemen. Volgens het techno-ecologische gezichtspunt moeten technologie en ecologie zich echter in één systeem verenigen, waarbij de technologie dan kan bijdragen aan de oplossing van bijvoorbeeld het milieuprobleem. Een belangrijke kanttekening bij deze 'whole earth'-visie⁷ is dat die in eerste instantie voortkwam uit optimisme jegens technologie. Het concept van een geïntegreerd techno-ecologisch systeem werd door buitenstaanders dan ook met veel scepsis ontvangen. Recente ontwikkelingen in onder meer de biotechnologie hebben de aandacht voor techno-ecologie echter weer sterk doen toenemen. Mediakunstenaars die zich op dit vlak begeven wijzen op het directe verband tussen een toenemende wereldbevolking, de daaraan gekoppelde consumptie en patronen van energieverbruik (die weer verband houden met de dagelijkse inzet van technologie) en de uitputting van onze fossiele grondstoffen. Uitgaand van techno-ecologische aannames experimenteren bijvoorbeeld de Symbiotica-kunstenaars en -onderzoekers uit Australië op culinaire kunstevenementen met gekweekt vlees. Ze formuleren daarmee een antwoord op de vanuit milieuoogpunt gezien uit de hand gelopen consumptie van vlees.⁸

Toe-eigening

Waarom zijn mediakunst-experimenten nu zo belangrijk als we het hebben over kunst in de openbare ruimte? De media beïnvloeden ons gedrag, terwijl we er zelf onlosmakelijk onderdeel van uitmaken. De experimenten van mediakunstenaars nemen ons mee in hun kritische en artistieke media- en technologiebeleving en laten ons daarmee anders naar onze (semi)openbare werkelijkheid kijken, die

anders ondergaan. Rene Boomkens illustreert treffend het punt dat ik hier wil maken als hij schrijft: '(...) de betekenis van een nieuwe technologie hangt in hoge mate af van de manier waarop gebruikers van die technologie (zich) haar "toe-eigenen". Maar juist in die toe-eigening transformeert de gebruiker van de nieuwe technologie tegelijk zijn eigen ervaringswereld.'⁹

Kunstenaars hebben in de afgelopen decennia handvatten ontwikkeld voor deze toe-eigening. Zo zagen we vlak ná de introductie van het publieke internet in Nederland veel kunstenaars die experimenteerden met de vervagende grens tussen privé en publiek, waarbij ze beladen thema's als vertrouwen en ethische kwesties niet schuwden. Met hun project 'Het Ei van het Internet' stelde kunstenaarsgroep De Netband¹⁰ in 1995 bijvoorbeeld een aantal ethische kwesties aan de orde, zoals de relatie tussen natuur en techniek en leven in een hybride omgeving. Het machinaal uit te broeden ei zat in een broedmachine die door de online gemeenschap werd bediend. Bezoekers waren via de technologie verantwoordelijk voor het uitbroeden van het ei en voor het verzorgen en voeden van het kuiken en (later) de kip.

Nu het internet, ooit populair geworden als een medium 'voor iedereen', toenemend gedomineerd wordt door commerciële partijen als Google en Facebook, onderzoeken mediakunstenaars ook het gebruik van private gegevens in de nieuwe (semi)openbare ruimte. Het 'track & trace' dat vroeger alleen relevant was om na te gaan waar onze verzonden of te ontvangen pakketjes zich bevonden, maar dat steeds vaker wordt ingezet om onze offline en online (trans)acties te registreren, is een ander regelmatig terugkerend onderwerp van mediakunstenaars. Mediakunst onderzoekt kortom voortdurend, al duwend en trekkend, de grenzen, transparantie en toegankelijkheid van de 'openbare informatieruimte'.

Hybride realiteit

Nog even terug naar Boomkens. Hij signaleert dat de functionalistische benadering van de stad en haar openbare ruimte plaats moet maken voor een culturalistische invalshoek waarbij actieve participatie van de hedendaagse 'wereldburger' essentieel is. Boomkens betoogt dat stedelijke plekken allereerst moeten worden begrepen als podium van de hedendaagse belevingseconomie en van daaruit ingericht kunnen worden. In zijn optiek wordt stedelijkheid dus niet langer als een ruimtelijk organisatieproces gezien maar vanuit de ervaring begrepen. Het gebruik, de ervaringen van inwoners geven vorm aan de stedelijke openbare ruimte. Hier nu is óók nog een vierde dimensie toe te voegen: de mediawerkelijkheid. De stedelijke plek is dan de hybride, door stedelingen gevormde openbare ruimte, waar fysieke en gemedieerde werkelijkheid door elkaar lopen. Mediakunst werkt vaak met niet-functionalistische invalshoeken, die voor de hand liggende gedragspatronen doorbreken in de vorm van artistieke interventies of infiltraties. Dit werkt verwarrend (en verfrissend) in onze hybride realiteit - en dat is natuurlijk ook helemaal de bedoeling. Neem de *Serendipitor* app van Mark Shepard¹¹: een navigatiesysteem dat serendipiteit als 'toevallige' richtingbepaler combineert met de nieuwe gewoonte van navigeren via de mobiele telefoon. De *Serendipitor* biedt alternatieve - zeker niet de snelste - routes naar iemands plaats van bestemming. De reiziger wordt onderweg verrast en is meer attent op zijn omgeving. Dergelijke experimenten ontregelen de deelnemer/gebruiker en dragen zodoende bij aan het

bewustwordingsproces van ons leven in de 'nieuwe' openbare ruimte. Deze ervaringsexperimenten onderscheiden artistieke onderzoeken van academisch of functionalistisch technisch onderzoek.

De op praktijken gebaseerde ervaringskennis uit de mediakunst is doeltreffend in te zetten in ontwerp- en innovatieprocessen.¹² Ik stel daarom voor mediakunstenaars te laten participeren in ontwerpteams: hun deskundigheid is relevant voor stedelijke, technologische en sociale vernieuwing. Het subjectieve en verfrissende mediakunstperspectief is op die manier toe te voegen aan de expertise van een ontwerpteam. Zoals de (interactieve) sculpturen de slagroom op de taart zijn, zo kunnen mediakunstenaars vóór of bij aanvang van een project de rol op zich nemen van verfrissende aanjagers.

Twee rollen

Naast vernieuwing van populaire cultuur door innovatieve kunst,¹³ zie ik hier concreet twee nieuwe rollen voor mediakunstenaars- en onderzoekers. Enerzijds kunnen zij met hun inbreng een impuls geven aan het maatschappelijk debat rondom sociaal-maatschappelijke veranderingen die de hyperrealiteit met zich meebrengt. Anderzijds kan het mediakunstperspectief in de ontwerpfase van technologie en stedelijke vernieuwing een verfrissende, interactieve aanjager zijn voor de vormgeving van onze ervaring in de hyperrealiteit. In beide rollen wordt de deelnemer, de burger, direct betrokken in het vernieuwings- of innovatieproces. Dit levert, naast betrokken deelnemers, nieuwe inzichten op over de perceptie en interactiepatronen in de gemengde openbare ruimte. Hierbij valt te denken aan mediakunst als verrijkende ervaring, vanuit de virtuele realiteit, in de fysieke openbare ruimte. Zo ontstaat een nieuwe, virtuele laag van sociale interactie in de fysieke ruimte. De beleving van de openbare ruimte kan dan werkelijk een gelaagde ervaring van die hyperrealiteit worden.

In eerdere publicaties bepleitte ik de aanjagersrol van kunstenaars als experimentele onderzoekers en dat pleidooi benadruk ik hier nogmaals. Het faciliteren van de mediakunstenaar als aanjager van innovatieprocessen kan uitgroeien tot een bijzonder interessante taakstelling voor beeldende kunstcentra, met name in gebieden waar de overheid en het bedrijfsleven serieus inzetten op nieuwe technologie. De mediakunst zoals ik die besproken heb in dit essay kan de kwaliteit van verkenningen van nieuwe technologie in de stad en op het platteland in hoge mate verbeteren. Die mediakunst voldoet misschien niet aan traditionele verwachtingen van 'kunst in de openbare ruimte', maar ons concept daarvan is aan verandering onderhevig, zoals feitelijk alles in de wereld voortdurend verandert.

- 1 Marshall McLuhan, Lewis Lapham, *Understanding Media: The Extensions of Man*, MIT press, 1994
- 2 Voor online archieven over de mediakunst: <http://www.mediaartnet.org> , <http://pl02.donau-uni.ac.at/jspui> , <http://www.v2.nl/archive/>
- 3 Nam June Paiken Jud Jalkut, *Video Synthesizer* <http://www.medienkunstnetz.de/works/video-synthesizer/video/1/>
- 4 The Next 5 Minutes: <http://www.next5minutes.org>

- 5 Umberto Eco, *Travels In Hyperreality*, New York, Harcourt Brace Jovanovich, 1986
- 6 Voor een overzicht van actuele ontwikkelingen in Nederland: Virtueel Platform, Nederland Labland
<http://virtueelplatform.nl/activiteiten/nederland-labland/>
- 7 William Harold Bryant, *Whole System, Whole Earth: The Convergence of Technology and Ecology in Twentieth-Century American Culture*, 2006, University of Iowa
- 8 <http://www.symbiotica.uwa.edu.au/>
- 9 René Boomkens, *De continuïteit van de plek Van de maakbare naar de mondiale stad*, in: *Open / Maakbaarheid*, nr. 15, 2008
- 10 De Netband (o.a. Franz Feigl, Erik Holbijn, Dick Verdult, Bastiaan Lips en Debra Solomon), <http://wayback.v2.nl/DEAF/persona/netband.html>
- 11 <http://serendipitor.net/site/>
- 12 Zie hierover Anne Nigten, (eindredactie), *Real Projects for Real People*, vol. 2, 2012, *The Patching Zone*.
- 13 Anne Nigten, *Nieuwe rollen voor nieuwe humuslaag*, *Scienceguide*, 31 jan. 2012