

*Published in Science Guide, Febr. 2012*

*Anne Nigten*

*Dutch below*

## New roles for new humus layer

In the coming months governments at national, regional and urban level are going to take decisions that are of crucial importance for the art sector in The Netherlands. Before our policy makers and committee members will arrive at a decision, I would like to present two suggestions in addition to what has already been said and written about this. My first suggestion concerns the importance of experimental art as a humus layer for innovation in popular culture. With this I would like to endorse Joop van den Ende's plea (NRC newspaper 23-05-2011) but this time the underpinning comes from the experimental, researching and innovative art practice.

### 1. The importance of experimental art

In the Zeitgeist of the moment arguments in favour (or against) budget cuts are usually justified according to economic profits, and calculations are made based on efficiency and feasibility studies. During the pop festival Eurosonic Noorderslag Gerard Marlet 1 presented the outcomes of his research into the welfare-value of pop venues for a city or municipality. In a discussion following his lecture it became clear that the effect of the proposed cuts on the diversity and the quality of the programming had not been taken into consideration in the calculations. Quality, and more especially, quality in the arts is hard to measure, because it is per definition personal, dynamic, and varying with the times. The resonance of this brief debate was still felt a day later during the book presentation of *The Culture Club* by the Australian Graig Schuftan<sup>2</sup> (Dutch edition presented by the Academy of Pop Culture). As I mentioned briefly in my preface in this book, *The Culture Club* provides a good focus for the, much needed, supplement to the economic argumentation based purely on figures. Schuftan shows what the connection is between (commercially speaking) successful pop music, think of work that makes the popular charts and modern art (early 20<sup>th</sup> Century), and the consecutive postmodern art group with its various intertwined philosophical movements. In order to make my speech concrete I will summarise one of Schuftan's

examples: from the late 20<sup>th</sup> century we know the successful Techno music industry, where Kraftwerk is seen as a founder. Kraftwerk's music can be traced back to the early electronic music of John Cage and the serial compositions of Karlheinz Stockhausen. Stockhausen in his turn combined ideas from *musique concrete* with, for its time, new possibilities the audio tape offered. In his compositions Stockhausen responded to Arnold Schönberg's twelve-tone ideas. In this way music can be retraced to Stockhausen and Schönberg's experiments, not the first composers that come to mind when you think of popular music. Another example: during MTV Europe's heydays in 1989 I visited a video festival in Poland, where a retrospective of experimental films from the 1920's was shown. Here I saw *Ballet Mécanique* (1924), a film by Fernand Léger with music composed by George Antheil. The time-lapse techniques Léger used we also see in the work of Eadweard Muybridge and other artists, but the idea was for *Ballet Mécanique* to become a music film, a forerunner as it were of the music video. Regarding film techniques, they worked with stop motion animation, slow motion and abstract images directly on film (without a camera). The result was, as well as possible in the given situation, attuned to music in the editing process. Through later experimental film and video art, the video clip is born in the 1980's. We see comparable techniques and ideas from the *Ballet Mécanique* in Peter Gabriel's video for the song *Sledgehammer* (1986) and around this time we can also enjoy the Qatsi trilogy of music films by Godfrey Reggio with music by Philip Glass. The existentialism of modern times had now been replaced by post-modernism in all its indolence and with a preference for outlandish cultures. We come full circle with Chris Cunningham's music video for Björk's *All is Full of Love* (1999), who, with his robot, again refers to the man-machine theme of *Ballet Mécanique*. Surrealists, modernists, futurists, the Russian constructivists, they were all crazy about it and for Kraftwerk it turned out to be the inspiration for *The Robots*. It did not require much to take the next step to art and technology which brought the man-machine theme to the forefront again, and which brings us into the 21<sup>st</sup> century.

So, in short, my first point is that popular culture often gets its inspiration from experimental, intellectual (high) art. The acknowledgement of radical innovation in art is pretty unpredictable. Sometimes it takes a little while, sometimes a whole lifetime, and this also applies to the circulation-time from experimental art to popular culture. Therefore, I would argue that this trend be taken into consideration in talks about sustainable art policy. If budget cuts in the art sector lead to the kind of efficiency where only sold-out venues and acts that draw large crowds can be programmed, there is a chance that experimental and 'non-mainstream' art is pushed aside. Without avant-garde

we run the risk, in the long term, of ending up with a deterioration in the choice of art and pop culture because the breeding grounds for innovation, also in mass culture, simply do not exist anymore. This is why I would argue for an intelligent policy, which makes room for experimentation and research in art. This need not happen, as far as I'm concerned, via subsidy-streams. I also see great opportunities in new roles for artists in society. The current crisis in the art and culture sector offers a unique opportunity to recalibrate the role and position of today's artist. And this brings me to my second point.

## 2. Artist 3.0

Today's artists are working more and more as socially oriented researchers, innovators and superchargers. The planned budget-cuts force us to examine these (new) roles. In this second point of my argumentation I would like to emphasize experimental art outside the gallery and museum circuit, because these experiments are under fire in the coming round of cuts and run the risk of disappearing. I have taken the examples from my immediate environment and they serve as an illustration. I combine current developments in the art and culture sector with practice based research, which has become an important part of art education in the past years. This practice based research is largely focussed on the connection between education and professional practice<sup>3</sup>. By now, the first group of practice oriented artist-researchers are graduating from the courses (higher professional education and Masters). But I have a feeling that their knowledge is not use to its best advantage in practice yet. The reason for this is partly that the artist-researcher as a phenomenon is relatively new. And added to this now, is the rapidly changing professional practice. Both aspects give rise to questions, especially about the position and role of art and artists in our 21<sup>st</sup> century society. My first point was about, in addition to the immediate cultural importance, what the relevance is of experimental art for popular culture and the industry related to it. In this second part of my argument I would like to give an impression of the current experimental field. There are a great many opportunities here for the growth of the humus layer. However, there is a need for fine-tuning of the research profile and the future professional practice of creative and artistic researchers, because otherwise a lot of knowledge and experience will get lost, or the experiment is not 'used' to its full potential. Not only education, art centres and its professors face this challenge, there are also opportunities for the government, the business world and society in general. Where do these artists want to be put to work and what can they do? And what should we think about regarding practice based research?

I would like to explain this with a few examples from the artist's practice 3.0. The examples concern practical areas and roles, the subdivision does not have to be taken very seriously. I'm using especially Dutch examples, with this comment, that it is an international trend in which the Netherlands are not at the forefront. First there is the well-known role of the more or less autonomous artist as a supercharger of the debate, the critic who responds to society's questions, think for example of Jonas Staal<sup>4</sup>, who is replacing street signs in different cities, referring to the much changed perception of history in the city. Or Tinkebel<sup>5</sup> who, with her provocative work, wants to draw attention to animal abuse and other social issues. In media-art the duo Jodi<sup>6</sup> confronts us with our conditioning concerning (online) use of media and turns 'useful' media applications into autonomous software-art. But also international media activist artists, such as Alessandro Ludovico and Paolo Cirio (IT) Face to Facebook<sup>7</sup>, confront us with our social media reality and the power structures of the big players in the world of network technology. The artists who work via community art as social innovators and superchargers together with people from the neighbourhood and as such have contributed much (again) to cultural empowerment. Good examples of this are Jeanne van Heeswijk<sup>8</sup>, who lets children and young adults design their own environments in Face Your World. Or Freehouse, where small-scale creative entrepreneurship is realised in the neighbourhood around the Afrikaner square in Rotterdam. In addition to work in the so-called problem areas the community art approach also offers a great many opportunities for urban renewal processes, in which residents of the neighbourhood participate actively. Based on this more practical approach another kind of groundbreaking practice based research is conducted in the field of music therapy. Music can be healing for the elderly (living with dementia) as my colleagues at the Prince Claus Conservatoire of the Hanze University have demonstrated in their Music and Dementia programme. This offers new professional opportunities for students of the conservatoire. We can also see art as a communication vehicle, as a kind of applied art. I'm thinking for example of the Design&Art<sup>4</sup> Genomics competition, where artists promote the latest scientific developments with new artistic applications and also provide new ideas (and sometimes comments) for this. A good example is 2.6g 329m/s by Jalila Essaïdi<sup>9</sup>, the winner of 2010. She invented a bulletproof skin as a shelter for people in war zones. The reasoning behind the invention received very little attention, but her suggestion to let spider's silk grow into human skin was researched because of its commercial possibilities.

Awareness is an important facet of the empowerment mentioned above. Awareness often concerns, besides known or tangible subjects, more abstract themes such as the environment and the online society. In the city of

Groningen a number of temporary laboratories will soon appear, where students of the Master programme Interactive Media Environments of Minerva Academy, together with students technique and energy work on artistic research experiments concerning sustainable energy. The interaction with the audience will contribute to the awareness process among inhabitants (the energy users) of the city. Awareness about our online culture brings me to media wisdom and this is a factor in the example of the last category I will discuss: the transdisciplinary research in which young artists work together with young professionals from other disciplines. The Patching Zone, in which I am directly involved myself, is specialised in this kind of work. Transdisciplinary here is about the added value which is created because applications and solutions arise which transcend the separate disciplines. In this way new directions for solutions and new angles are formed, in which artists have a crucial input and where, simultaneously, knowledge is used for the implementation of other disciplines involved. The most successful trajectory is a corporate innovation project for the art centre Centrum voor Kunst en Cultuur (CKC) in Zoetermeer, which The Patching Zone completed recently. This project shows, as do many of the projects mentioned above, that the artists involved are very well capable of handling a comprehensive integral approach, in which innovation plays a part on many different levels. These are complex processes which keep many specialist awake at night. The Digital Art Lab<sup>11</sup> for the CKC organised a series of hands-on art and technology training sessions to more than twelve leisure-time-art teachers in about a year's time, training sessions they now give independently. Also new business models were developed for leisure-time-art education and there was close collaboration with young people who, until recently, were not part of the target group of the art centre. This project confirms what became clear in other projects<sup>12</sup> of The Patching Zone: art and cultural education to young people is essential for the interpretation of their online environment. In the Digital Art Lab beautiful forms of peer teaching occur; young people teach their teachers what is 'cool', while teachers show them the cultural meaning of images and interaction from the arts. For those who are interested in this: a book will be published shortly with more information about this project. The Digital Art Lab could only be realised thanks to intensive collaboration with a very involved client, or, as Arjo Klamer calls it: a 'warm' client, an innovation budget and private funding<sup>13</sup> and very motivated art centre teachers.

And here lies the key to the role governments can play. The knowledge and experience regarding the possibilities and the added value of working together among artists and clients is often limited. A government that sets an example as a 'warm' client will stimulate new alliances with other clients and

will generate knowledge that they can then pass on. It is of great importance that the artist-researchers are allowed a fitting place in the innovation landscape, so the avant-garde can become an integral part of our society again. The examples mentioned above show us the relevance of artistic research in different sectors: in care, regarding social questions, awareness processes, communication strategies and comprehensive corporate innovation. New roles for artists can only lead to a new humus layer if this becomes the shared objective of artists, education, governments, entrepreneurs and citizens. People may have to get used to the new practical role of the artist-researcher. Possibly it may be a little uncomfortable at first, but a little friction can be very refreshing. Don't forget that the artists concerned have been working in their practices for many years. And The Patching Zone has also worked on the fine-tuning of her formula for a number of years, and this now flows through to the students of courses I am a part of. Please read this letter as an invitation for innovative collaboration and interaction, so art can, via modern directions, be (re)integrated in society and thus keep the cultural humus layer at a healthy level!

Dr. Anne Nigten is founder and director of the transdisciplinary media lab The Patching Zone in Rotterdam and professor of the research group Popular Culture, Sustainability & Innovation of Academy Minerva, School of Fine Arts, Design and Pop Culture, Hanze University Groningen.  
A.M.M.Nigten@pl.hanze.nl

Anne@patchingzone.net

---

<sup>1</sup> <http://www.atlasvoorgemeenten.nl/> <sup>2</sup> De Culture Club, Graig Schuftan Dutch edition, 2011, published by Passage, ISBN 97890 5452 246 1 <sup>3</sup> [www.hanze.nl/kunstensamenleving](http://www.hanze.nl/kunstensamenleving) <sup>4</sup> <http://jonasstaal.nl/> <sup>5</sup> <http://loovetinkebell.com/.nl/> <sup>6</sup> <http://jodi.org> <sup>7</sup> <http://www.face-to-facebook.net/> <sup>8</sup> <http://www.jeannetworks.net/> <sup>9</sup> <http://jalilaessaidi.com/2-6g-329ms/> <sup>10</sup> <http://www.patchingzone.net/> <sup>11</sup> <http://digitalartlab.patchingzone.net/> <sup>12</sup> Real Projects for Real People, Volume 1, Anne Nigten editor., English edition, 2011, Nai-V2\_ publishers, ISBN 978-90-5662-797-3, <sup>13</sup> The Digital Art Lab is commissioned by the art centre CKC Zoetermeer and carried out by The Patching Zone in collaboration with Alares BV and the Municipality of Zoetermeer and with support of Kunstfactor. The project is financed by *Innovatie* cultuuruitingen, het SNS-Reaal fonds, VSB-fonds and Fonds 1818.

## Nieuwe rollen voor nieuwe humuslaag

In de komende maanden worden er, door overheden op nationaal, regionaal en stedelijk niveau en commissies besluiten genomen die van doorslag gevende betekenis zullen zijn voor de kunstsector in Nederland. Voor onze beleidsmakers en commissieleden tot een besluit komen, draag ik graag twee suggesties aan als aanvulling op hetgeen er al over gezegd en geschreven is. Mijn eerste suggestie betreft het belang van experimentele kunst als de humuslaag voor vernieuwing in de populaire cultuur. Ik sluit hiermee aan op het pleidooi van Joop van den Ende (NRC 23---05---2011), maar deze keer komt de onderbouwing vanuit de experimentele, onderzoekende en innovatieve kunstpraktijk.

1. Het belang van experimentele kunst Geheel in de tijdsgeest van dit moment worden argumenten (vóór of juist tegen) de bezuinigingen meestal onderbouwd aan de hand van economisch rendement en worden er berekeningen gemaakt op basis van efficiency slagen en haalbaarheidsstudies. Tijdens Eurosonic Noorderslag presenteerde Gerard Marlet<sup>1</sup> de uitkomsten van zijn onderzoek naar de welvaartswaarde van poppodia voor een stad of gemeente. Tijdens een discussie na zijn lezing werd duidelijk dat het effect van de voorgestelde bezuinigingen op de diversiteit en de kwaliteit van de programmering niet mee genomen was in de berekeningen. Kwaliteit en al helemaal kwaliteit in de kunst is lastig meetbaar, want ze is per definitie persoonlijk, tijdsgevoelig en dynamisch. Dit korte debat resoneerde nog door tijdens de boekpresentatie van De Culture Club van de Australische Graig Schuftan<sup>2</sup> (Nederlandse editie, verzorgd door de Academie van Popcultuur) een dag later. Zoals ik in mijn voorwoord voor dit boek al kort aangeef, biedt de Culture club een mooi handvat voor de, noodzakelijke, aanvulling op de cijfermatige economische argumentatie. Schuftan laat zien wat het verband is tussen (commercieel gezien) succesvolle popmuziek, denk hierbij aan hitparade werk, en moderne kunst (begin 20e eeuw) en de daarop volgende postmoderne kunst met daarin verweven verschillende filosofische stromingen. Om mijn betoog concreet te maken, vat ik hier één van Schuftan's

voorbeelden samen: Uit de laat 20e eeuw kennen we de succesvolle Techno muziekindustrie, hier wordt Kraftwerk gezien worden als de grondlegger. Kraftwerk's muziek kan herleid worden naar de vroeg---electronische muziek van John Cage en de seriële composities van Karlheinz Stockhausen, de laatste combineerde op zijn beurt weer ideeën uit muziek concrete met, voor die tijd nieuwe, mogelijkheden die de geluidsband bood. Stockhausen reageerde inhoudelijk in zijn composities op Arnold Schönberg's twaalftoons opvatting. Zo kan techno muziek herleid worden naar de experimenten van Stockhausen en Schönberg, toch niet de eerste componisten waar je aan denkt bij populaire muziek. Een ander voorbeeld: Tijdens de hoogtijdagen van MTV Europe in 1989 bezocht ik een videofestival in Polen waar een retrospectief met experimentele films uit de jaren 1920 van de vorige eeuw vertoond werd, hier zag ik Ballet Mécanique (1924), een film van Fernand Léger met daarbij muziek gecomponeerd door George Antheil. De time---lapse technieken die Léger gebruikte zien we al in het werk Eadweard Muybridge en andere kunstenaars maar het was de bedoeling dat Ballet Mécanique een muziekfilm werd, als het ware een voorloper van de muziekvideo. Qua film technieken werd er met stop motion animatie, slow motion en abstracte beelden direct op de film (zonder camera) gewerkt het geheel werd in de montage, zo goed als het in de gegeven situatie ging, afgestemd op de muziek. Via latere experimentele film en videokunst ontstaat in de jaren 1980 de videoclip. Vergelijkbare technieken en ideeën uit Ballet Mechnique zien we terug in de video van Sledgehammer van Peter Gabriel (1986) en rond die zelfde tijd kunnen we ook languit genieten in de bioscoop van de Qatsi trilogy muziekfilms van Godfrey Reggio met muziek van Philip Glass. Het existentialisme uit de moderne tijd was nu vervangen door post---modernisme in al haar traagheid en met een voorkeur voor uitheemse culturen. We maken de cirkel rond met de muziek video van Chris Cunningham voor Björk's All Is Full of Love (1999) die met zijn robot weer naar het mens---machine thema verwijst van Ballet Mécanique en waar de surrealisten, de modernisten, de futuristen , de Russisch constructivisten vol van waren en wat voor Kraftwerk de inspiratie vormde voor The Robots. De volgende stap naar kunst en technologie waar het mens---machine thema weer volop in de belangstelling stond is daarna weer snel gemaakt en brengt ons in de 21e eeuws.

Kortom: Mijn eerste punt is dus dat de populaire cultuur vaak inspiratie haalt uit experimentele, intellectuele (hoge) kunst. De erkenning van radicale vernieuwing in de kunst is redelijk onvoorspelbaar, het duurt soms heel even, soms een heel mensenleven, dit geldt ook de doorstroom tijd van experimentele kunst naar de populaire cultuur. Ik pleit er dan ook voor dat dit gegeven meegenomen wordt in de overwegingen over duurzaam



kunstbeleid. Want als bezuinigingen in de kunstsector leiden tot efficiëntie slagen waardoor er alleen uitverkochte zalen en grote publiektrekkers geprogrammeerd kunnen worden, dan bestaat de kans dat de experimentele en *'niet--main stream'* kunst verdrongen wordt. Zonder voorhoede lopen we, op lange termijn, een risico op verschraling van het gehele kunst en popcultuur aanbod omdat de voedingsbodem voor vernieuwing, ook in de massacultuur, dan ontbreekt. Daarom pleit ik voor intelligent beleid waarbij plaats ingeruimd wordt voor het experiment en onderzoek in de kunst. Dit hoeft, wat mij betreft, niet perse via subsidiestromen, ik zie ook veel mogelijkheden in nieuwe rollen van kunstenaars in de samenleving. De huidige crisis in de kunst en cultuursector biedt een uitgelezen kans om de rol en positie van de hedendaagse kunstenaar te herijken. Hiermee kom ik bij mijn tweede punt.

2. Kunstenaar 3.0 Hedendaagse kunstenaars werken steeds vaker als maatschappelijk georiënteerde onderzoekers, innovators en aanjagers. De geplande bezuinigingen noodzaken ons om deze (nieuwe) rollen eens onder de loep te nemen. In dit tweede punt van mijn betoog leg ik de nadruk op experimentele kunstuitingen buiten het galerie- en museumcircuit, omdat deze experimenten in de komende bezuinigingsronde buiten de boot dreigen te vallen. De voorbeelden komen uit mijn directe omgeving en dienen als illustratie. Ik combineer de huidige ontwikkelingen in de kunst en cultuursector met het praktijkgericht onderzoek, wat sinds enkele jaren een belangrijk onderdeel is van de kunstopleidingen. Bij dit praktijkgerichte onderzoek in de kunsten gaat veel aandacht uit naar de aansluiting van de opleidingen naar beroepspraktijk<sup>3</sup>. Ondertussen studeert de eerste lichte praktijkgerichte kunstenaarsonderzoekers nu af aan de opleidingen (HBO en Masters). Ik vermoed alleen dat hun kennis vaak nog niet optimaal benut wordt in de praktijk. Dit wordt gedeeltelijk veroorzaakt omdat de kunstenaarsonderzoeker, als fenomeen relatief nieuw is. En nu komt daar dus de snel veranderende beroepspraktijk bij. Beide aspecten roepen vragen op, vooral over de positie en de rol van kunst en kunstenaars in onze samenleving in de 21e eeuw. In mijn eerste punt heb ik uiteengezet wat, naast het directe culturele belang, het belang is van experimentele kunst voor populaire cultuur en de industrie daaromheen. In dit tweede deel van mijn betoog schets ik een beeld van het huidige experimentele veld. Hier liggen enorm veel kansen voor de aanwas van de humuslaag, er is echter wel afstemming van het onderzoeksprofiel en de toekomstige beroepspraktijk van de creatieve en artistieke onderzoekers nodig omdat anders veel kennis en ervaring verloren gaat of het experiment niet 'benut' wordt. Deze uitdaging ligt niet alleen bij de opleidingen, de Kenniscentra en haar lectoren, hier ligt ook een kans voor de overheid, het bedrijfsleven en de samenleving

in bredere zin. Waar willen en kunnen deze kunstenaars ingezet worden en waar moeten we aan denken bij praktijkgericht kunstonderzoek?

Ik leg dit graag uit aan de hand van enkele voorbeelden van de kunstenaarpraktijk 3.0, de voorbeelden beslaan toepassingsgebieden en rollen, de onderverdeling kan met een korreltje zout genomen worden. Ik haal vooral Nederlandse voorbeelden aan, met de aantekening dat dit een internationale trend is waarbij vermeldt mag worden dat Nederland niet in de voorhoede opereert. Allereerst de bekende rol van de min of meer autonome kunstenaar als aanjager van het debat, de criticaster die reageert op maatschappelijke vraagstukken denk hierbij aan Jonas Staal<sup>4</sup> die de straatnaamborden in verschillende steden vervangt, hiermee verwijzend naar de sterk veranderde perceptie van de geschiedenis in de stad. Of Tinkebel<sup>5</sup> die met haar provocerende werk dierenmishandeling en andere maatschappelijke issues aan de kaart stelt. In de mediakunst confronteert Jodi<sup>6</sup> ons met onze conditionering omtrent (online) mediagebruik en verdraait dit duo 'nuttige' mediatoepassingen naar autonome softwarekunst. Maar ook internationale media activistische kunstenaars, zoals Alessandro Ludovico en Paolo Cirio (IT) Face to Facebook<sup>7</sup> die ons confronteren met onze sociale mediawerkelijkheid en de machtsstructuren van de grote spelers in de wereld van de netwerk technologie. De kunstenaars die via *community art* als sociale innovators en aanjagers samen met mensen uit de wijk werken en in die hoedanigheid de laatste jaren (weer) veel bijdragen aan culturele *empowerment*. Sprekende voorbeelden hiervan komen van Jeanne van Heeswijk<sup>8</sup>, die kinderen en jongeren in Face Your World hun eigen omgeving laat ontwerpen of Freehouse, waar kleinschalig creatief ondernemerschap onder de buurtbewoners gerealiseerd wordt rond het Afrikanerplein in Rotterdam. Naast werk in de zogenaamde achterstandswijken biedt de *community art* aanpak ook veel mogelijkheden voor stedelijke vernieuwingsprocessen, waaraan de bewoners actief deelnemen. Vanuit deze meer toegepaste hoek wordt er ook andersoortig baanbrekend praktijk gericht onderzoek verricht op het gebied van muziektherapie, muziek werkt helend voor ouderen (met dementie) zoals mijn collega's van het Prins Claus conservatorium aan de Hanzehogeschool aantonen in hun ouderen en muziek programma. Dit biedt nieuwe professionele mogelijkheden voor studenten van het conservatorium. We kunnen ook kunst als communicatie vehicle zien als vorm van toegepaste kunst, hierbij denk ik bijvoorbeeld aan de Design&Art 4 Genomics prijsvraag, waar kunstenaars door nieuwe artistieke toepassingen de nieuwste wetenschappelijke ontwikkelingen promoten of van nieuwe ideeën (of soms van enig commentaar) voorzien. Een sprekend voorbeeld hiervan is 2.6g 329m/s van Jalila Essaïdi<sup>9</sup>, de prijswinnaar van 2010, zij bedacht een kogelwerende huid als schuilplaats voor mensen in

oorlogsgebieden, de inhoudelijke kant van de toepassing kreeg weinig aandacht maar haar voorstel om spinzijde in de menselijke huid te laten groeien werd onderzocht, vanwege de commerciële mogelijkheden.

Bewustwording is een belangrijk facet van hierboven genoemd *empowerment*, bewustwording heeft vaak, naast bekende of grijpbare onderwerpen, betrekking op abstractere thema's zoals milieu en de online samenleving. Zo verschijnen er binnenkort in de stad Groningen tijdelijke laboratoria waar studenten van de Master opleiding Interactive Media Environments van de Minerva Academie van de Hanzehogeschool Groningen samen met studenten techniek en energie aan artistieke onderzoeksexperimenten werken rondom duurzame energie. De interactie met het publiek zal bijdragen aan het bewustwordingsproces bij de bewoners (de energiegebruikers) van de stad. Bewustwording rondom onze online cultuur brengt me bij mediawijsheid en dat komt aan de orde in het voorbeeld voor de laatste categorie die ik hier naar voren breng: Het transdisciplinaire onderzoek waar jonge kunstenaars samenwerken met jonge professionals uit andere vakgebieden. The Patching Zone,<sup>10</sup> waar ik zelf direct bij betrokken ben, is hierin gespecialiseerd. Transdisciplinair slaat hier op de meerwaarde die ontstaat doordat er toepassingen en oplossingen ontstaan die de bekende vakgebieden overstijgen. Hier ontstaan vaak nieuwe oplossingsrichtingen en invalshoeken waar kunstenaars een cruciale inbreng hebben en waar tegelijkertijd kennis aangewend wordt voor de implementatie uit de andere betrokken disciplines. Het meest succesvolle traject is een bedrijfsinnovatie traject voor het Centrum voor Kunst en Cultuur (CKC) in Zoetermeer wat The Patching Zone onlangs afrondde. Uit dit project en ook uit veel van de hierboven genoemde projecten komt naar voren dat de betrokken kunstenaars bijzonder goed uit de voeten kunnen met een alomvattende integrale aanpak, waarbij innovatie op veel verschillende niveaus tegelijkertijd aangepakt wordt. Dit zijn complexe processen waar menig specialist van wakker ligt. In het Digital Art Lab<sup>11</sup> voor het CKC werden in ruim een jaar tijd een serie *hands--on* kunst en technologie trainingen gegeven aan ruim 12 vrijetijdskunst docenten die deze ondertussen zelfstandig uit voeren. Ook zijn er nieuwe businessmodellen voor het vrijetijdskunstonderwijs ontwikkeld en werd er nauw samengewerkt met jongeren die tot voor kort niet tot de doelgroep van het centrum behoorden. Dit project bevestigt wat in andere projecten<sup>12</sup> van The Patching Zone al naar voren kwam: kunst en cultuuronderwijs aan jongeren is van essentieel belang voor de duiding van hun online omgeving. In het Digital Art Lab ontstaan mooie vormen van *peer--teaching*; jongeren leren aan hun docenten wat *cool* is, terwijl docenten hen de culturele betekenis van beelden en interactie vanuit de kunsten bijbrengen. Voor de geïnteresseerden: Er komt binnenkort een boekje uit met meer informatie

over dit project. Het Digital Art Lab kon alleen tot stand komen dankzij een intensieve samenwerking met een zeer betrokken opdrachtgever of, zoals Arjo Klamer het noemt: een 'warme' opdrachtgever, een innovatie budget en private fondsen<sup>13</sup> en zeer gemotiveerde CKC docenten.

Hier ligt ook de sleutel naar de rol die de overheden kunnen spelen. De kennis en ervaring omtrent de mogelijkheden en meerwaarde van samenwerking bij kunstenaars en opdrachtgevers is vaak beperkt. Een overheid die als warme opdrachtgever een goed voorbeeld stelt, stimuleert nieuwe allianties met andere opdrachtgevers en genereert kennis die ze weer door kunnen geven. Het is van belang dat kunstenaar-onderzoekers een passende plaats in het innovatielandschap krijgen, zodat de voorhoede kunst weer een integraal onderdeel van onze maatschappij wordt. Bovenstaande voorbeelden laten ons de relevantie van kunstonderzoek zien in uiteenlopende sectoren: voor de zorg, rondom maatschappelijke vraagstukken, bewustwording processen, communicatie strategieën en alomvattende bedrijfsinnovatie. Nieuwe rollen voor kunstenaars kunnen alleen tot een nieuwe humuslaag leiden als dit de gezamenlijke inzet wordt van de kunstenaars, het onderwijs, de overheid, ondernemers en de burgers. Iedereen zal wel even moeten wennen aan de nieuwe rollen van de praktijkgerichte kunstenaar-onderzoeker, wellicht is het in eerste instantie wat ongemakkelijk, maar deze wrijving kan ook verfrissend zijn. Vergeet niet dat de genoemde kunstenaars allen al jaren werkzaam zijn in de praktijk. En ook The Patching Zone heeft een paar jaar gewerkt aan de verfijning van haar formule, deze stroomt nu ook door naar de studenten van de opleiding waar ik aanverbonden ben. Lees deze brief als een uitnodiging voor innovatieve samenwerking en interactie opdat kunst via hedendaagse routes (weer) geïntegreerd wordt in de samenleving en zo de culturele humuslaag op peil houdt!

Dr. Anne Nigten is oprichter en directeur van transdisciplinair medialab The Patching Zone in Rotterdam en lector Popular culture, Sustainability & Innovation aan Academie voor Beeldende Kunst, Vormgeving en Popcultuur MINERVA, Hanzehogeschool Groningen. A.M.M.Nigten@pl.hanze.nl

Anne@patchingzone.net

---

<sup>1</sup> <http://www.atlasvoorgemeenten.nl/> <sup>2</sup> De Culture Club, Graig Schuftan Nederlandse editie, 2011, uitgeverij Passage, ISBN 97890 5452 246 1 <sup>3</sup> [www.hanze.nl/kunstensamenleving](http://www.hanze.nl/kunstensamenleving) <sup>4</sup> <http://jonasstaal.nl/> <sup>5</sup> <http://looovetinkebell.com/.nl/> <sup>6</sup> <http://jodi.org> <sup>7</sup> <http://www.face-to-facebook.net/> <sup>8</sup> <http://www.jeannetworks.net/> <sup>9</sup> <http://jalilaessaidi.com/2-6g-329ms/> <sup>10</sup> <http://www.patchingzone.net/> <sup>11</sup> <http://digitalartlab.patchingzone.net/> <sup>12</sup> Real Projects for Real People, Volume 1, Anne Nigten redactie., Engelse editie, 2011, Nai-V2\_ publishers, ISBN 978-

90-5662-797-3, <sup>13</sup> Het Digital Art Lab is een opdracht van het CKC Zoetermeer en wordt uitgevoerd door The Patching Zone in samenwerking met Alares BV en de Gemeente Zoetermeer en met medewerking van Kunstfactor. Het project wordt gefinancierd vanuit het regeling *Innovatie* cultuuruitingen, het SNS-Reaal fonds, VSB-fonds en Fonds 1818.