

# Grafieksymposium 2001

veeg



02-848



- Afbeeldingen:**
1. Dia Chanowski, pag 17
  2. Reproductie de Melencolia I, Albrecht Dürer, pag. 25
  3. Reproductie het Grote Glas, M. Duchamp, pag. 26
  4. Restauratie 1, H. van Hoogdalem, pag. 31
  5. Friedrich ontmoeten in Luca, M. Thurion, pag. 36

## **VERSLAG GRAFIEKSYMPOSIUM 2001**

“De computer, een nieuwe kans voor de grafiek?”

Gemeentemuseum Den Haag  
17 maart 2001

Vereniging voor Originele Grafiek  
Gemeentemuseum Den Haag  
Museum Boijmans Van Beuningen

Eerste druk 2002

Auteursrecht Vereniging voor Originele Grafiek

Basisvormgeving: Fons van der Linden

Overname, mits met uitdrukkelijke bronvermelding,  
is toegestaan

Deze uitgave is mogelijk gemaakt en verzorgd door  
Drukkerij Van Rossum te Schiedam

De in 1993 opgerichte Vereniging voor Originele Grafiek  
stelt zich ten doel:

De bevordering van de belangstelling voor originele mo-  
derne grafiek, in het bijzonder de hedendaagse grafische  
kunst.

Leden zijn: verzamelaars, grafici, instellingen (als mu-  
sea, bedrijfsverzamelingen, galleries).

Men wordt lid op uitnodiging van het bestuur.

Secretaris: Niek Satijn, Conradstraat 273 III,  
1018 NE Amsterdam.  
Telefoon: 020 – 620 37 38

Grafieksymposia: Kl. Laansma, Ananasstraat 87,  
2564 SN Den Haag.  
Telefoon: 070 – 368 81 20

**Inhoudsopgave** Vooraf

Opening door de heer H.Bongers, zakelijk directeur van  
Museum Boijmans Van Beuningen

**Verslagen** Inleidingen

Prof. M.M.Chanowsky, hoogleraar nieuwe media aan de  
Universiteit van Amsterdam: 'Multiplemania'

Drs. P.G.J.Leijdekkers, directeur Frank Mohr Instituut te  
Groningen: 'Grafiek in het tijdperk van de technische  
reproduceerbaarheid: bestaat de grafische kunst nog wel?'

Dhr. H. Van Hoogdalem, praktijkdocent aan de Acade-  
mie Minerva te Groningen: 'De computer: een toevoe-  
ging'

Mw. M.Turion, beeldend kunstenaar te Amsterdam: 'Di-  
gitale druktechniek als grafiek'

Discussie onder leiding van dhr. L.C.de Oude, voorzitter  
van de Vereniging voor Originele Grafiek

Verslaglegging: W.van de Besselaar, J.Hermkens, L.C.de  
Oude, N.Satijn

Eindredactie en samenvatting reacties grafieksymposium:  
Kl.Laansma

**Onderscheiding** Uitreiking V.O.G.-Onderscheiding voor bijzondere ver-  
diensten voor de grafische kunst, aan Rento Brattinga en  
Klaas Hoek voor 'Ink on Paper'

Juryrapport: J.Breuker, L.de Oude, J.Poot

Laudatio: Jurrie Poot, Hoofdconservator Prenten en Te-  
keningen, Stedelijk Museum, Amsterdam

**Vooraf** In de reeks van grafieksymposia, een gezamenlijke activiteit van de Vereniging voor Originele Grafiek, het Gemeentemuseum Den Haag en het Museum Boijmans Van Beuningen, biedt dit boekje het verslag van het op 17 maart 2001 gehouden vierde symposium. Het was gewijd aan de mogelijke rol van de computer voor de grafische kunst en genoot de gastvrijheid van het Haags Gemeentemuseum waarvan veel medewerking werd ondervonden.

In het kader van dit symposium vond ook voor de eerste keer de uitreiking plaats van de *V.O.G.-Onderscheiding voor bijzondere verdiensten voor de grafische kunst*. Deze onderscheiding viel ten deel aan Rento Brattinga en Klaas Hoek voor hun verdienstelijke initiatief en inzet betreffende het project "*Ink on Paper*".

Juryrapport en Laudatio zijn afzonderlijk in dit boekje opgenomen.

Het voornemen om aan de (korte) historie, midden jaren tachtig, en de feitelijke resultaten van "*Ink on Paper*" met namen, jaartallen, prenten, technieken etc. in een aparte publicatie meer recht te doen, kon door onvolledigheid van het basismateriaal helaas (nog) niet worden uitgevoerd.

Op deze plaats past een woord van dank aan de rapporteurs die de verslaglegging van het symposium voor hun rekening namen. Dank gaat ook uit naar de deelnemers aan de schriftelijke evaluatie, waardoor als voorheen kritische opmerkingen en suggesties voor toekomstige symposia beschikbaar kwamen die naar goed gebruik ook in deze brochure zijn samengevat.

Een speciaal woord van dank is er vanzelfsprekend weer voor de 'sponsor' van deze brochure, de Drukkerij Van Rossum te Schiedam.

Aan de eigenlijke verslaglegging voorafgaande worden hieronder de door de inleiders opgestelde punten/stellingen vermeld, die voor de aanvang van het symposium aan de deelnemers werden uitgereikt.

## **Stellingen /Aandachtspunten van inleiders**

### **P. Leijdekkers:**

Vanuit de wens om op gelijk niveau te staan met de schilderkunst, streefde de grafiek naar eigen domein met wetten en regels.

Deze worden met de computer doorbroken.

Met het instabiel worden van de grenzen tussen de domeinen, met het instabiel worden van de domeinen zelf, worden ook die van de grafiek doorbroken en overschreden. Eindelijk keert de grafiek terug naar haar oorspronkelijke taak en functie: de visuele communicatie. Deze moet ze nu delen met vele andere media. Zij zal hierin opnieuw positie moeten innemen.

Ondertussen blijft de prent als artefact, evenals het schilderij, naast de speelfilm, de televisie en internet gewoon voortbestaan, zolang daar vraag naar is.

### **H. van Hoogdalem:**

De mening dat een resultaat te snel en te makkelijk verkrijgbaar zou zijn op de computer, lijkt mij onzinnig; toen de fotografie voor een brede laag van de bevolking toegankelijk werd meenden sommigen dat iedereen nu kunstenaar zou zijn.

De computer maakt geen enkele techniek binnen de beeldende kunst overbodig, hij is niet meer en niet minder dan een welkome aanvulling op de reeds bestaande technieken.

### **M. Turion:**

Het belang van de waardering van het technisch kunnen. Technisch bezien kan binnenkort iedereen alles!

De toevoeging van digitale technieken aan klassieke grafische technieken is vergelijkbaar met de introductie van de litho en de zeefdruk.

Alle grafische technieken vinden hun oorsprong buiten de beeldende kunst.

**Opening door de heer  
Hugo Bongers,  
zakelijk directeur van  
Museum Boijmans Van  
Beuningen**

De heer Bongers heet de aanwezigen mede namens het Gemeentemuseum Den Haag van harte welkom in dit museum, op dit vierde grafieksymposium.

Hij refereert aan een van de stellingen die Manfred Sellink voor het derde grafieksymposium (20.11.99) inbracht: 'De' Nederlandse graficus is behoudend van karakter, is ambachtelijk georiënteerd en heeft weinig oog voor nieuwe technologische middelen ....'. Het is zeer verheugend dat het symposium van vandaag geheel zal zijn gewijd aan nieuwe technologische middelen waarvan ook de Nederlandse graficus gebruik kan maken. Daarop zullen de vier inleiders nader ingaan.

In de brochure 'Over grafiek' van de V.O.G. (1995) rekt Hene van Maarseveen de computerprent tot de vijf belangrijkste prentsoorten van de grafische kunst. Het is ook de minst uitgekristalliseerde vorm van prentkunst en misschien staan we pas aan het begin van de relatie computer – grafiek. Dit is een goed moment om bij die relatie stil te staan.

Ook voor de musea is dit een belangrijk onderwerp.

Voor de korte termijn is er de fantastische mogelijkheid om de grafische kunst digitaal volledig toegankelijk te maken voor een breed publiek. Op elk moment zal het straks mogelijk zijn om in het museum alles te laten zien wat er is, iets wat tot nu toe nooit kon.

Op de lange termijn zal zich met betrekking tot de computerprent ook de behoudsproblematiek aandienen en de vraag wat het specifieke karakter daarvan is voor dit soort kunst zal in de toekomst vast wel op een gezamenlijk symposium aan de orde komen.

De grafieksymposia zijn een samenwerkingsproject van de V.O.G. en de beide musea, Gemeentemuseum Den Haag en Museum Boijmans Van Beuningen. Boijmans Van Beuningen ondersteunt deze activiteit van harte en zal daar zeker nog lang mee doorgaan.

Na de voltooiing over ca 1,5 jaar van de renovatie en uitbreiding van Boijmans Van Beuningen met onder andere een studiezaal en een heel nieuw prentenkabinet, waaraan nu hard wordt gewerkt, zal dat museum najaar 2002 graag optreden als gastheer van het vijfde grafieksymposium.

Spreker wens iedereen een prettige en leerzame bijeenkomst toe en verklaart dit vierde symposium voor geopend.



De voorzitter van het symposium, de heer L.C. de Oude, wil graag melden, dat het thema ook dit keer is geïnspireerd door suggesties van deelnemers die zoals gebruikelijk na afloop worden verzameld. Hij hoopt ook na dit symposium op een goede respons.

Het groeiend aantal deelnemers – dit keer zo'n 125 – waaronder nogal wat nieuwe belangstellenden, is verheugend en wijst erop dat met het gekozen thema een nieuwe doelgroep is bereikt. Spreker geeft hierna het woord aan prof Chanowsky als eerste inleider.

**M.M. Chanowsky:**  
**Multiplemania**

Eigenlijk ben ik mij “doodgeschrokken” toen twee vriendelijke heren bij mij op bezoek kwamen en vroegen of ik een verhaal zou willen houden voor de Vereniging voor Originele Grafiek. Want ik daecht: wat heb ik daar nu in godsnaam mee te maken. Bij nader inzien bleek dat zij op zoek waren naar iemand die toch wel in kunst was geïnteresseerd en die van huis uit bezig was met de computer. Mijn achtergrond is inderdaad computertechniek. Misschien dat u zich voorstelt dat ik nu een warm pleidooi ga houden voor computergrafiek en computerkunst, maar dat zullen we nu nog maar even in het midden laten.

Ik begreep ook dat een van de thema's is de voortdurende discussie over het feit dat als je naar grafiek kijkt je dat alleen maar kunt doen op een afgeleide manier. Je hebt een ‘print’ maar dat is niet het werk zelf want dat had je daarvoor al, en daarvoor had je weer wat anders. Daar kom ik zo nog op terug. Maar het gaat dus om de vermenigvuldigingsfactor. Vandaar dat ik mijn verhaal “multiplemania” heb genoemd omdat ik mij afvraag of het vermenigvuldigen zelf iets met het uitgangspunt van de kunstenaar te maken heeft.

Kunst, in mijn ogen, bestaat eigenlijk altijd uit het idee plus het handwerk. Je moet het eerst in je hoofd hebben, je moet op de een of andere manier trachten om de droom die je hebt als het ware gestold in een of andere vorm weer te geven. En als je praat over iets dat eigenlijk dan niet zichtbaar is, omdat dat alleen maar kan via een copie, moet je je afvragen welke rol speelt die copie dan. Ook al is het de eerste copie van bijvoorbeeld een ets of een litho die op zichzelf dan eigenlijk het enige is dat je kunt laten zien.

Nu is het in mijn ogen zo dat als je over een copie in zijn algemeenheid praat, dan praat je over een herinnering of over een label.

Een herinnering daarmee bedoel ik, dat als je ooit een mooi schilderij hebt gezien of een mooi beeldhouwwerk en je ziet vervolgens een copie, bijvoorbeeld een afdruk in een boek of een afbeelding in een kraam met posters of weet ik wat, dan is het maximale dat je kunt bereiken ofwel iets dat je doet denken aan iets wat je ooit in werkelijkheid hebt gezien, of je praat over iets waarvan je eigenlijk niet weet wat het is.

Een label, in mijn optiek, is iets dat ik het beste kan uitleggen door te verwijzen naar een lezing die ik 30 jaar geleden heb gehoord van een neerlandicus. Die had een prachtige lezing en die noemde hij “Laagveen is niet paars”. Ik weet niet hoeveel van u de Bos-atlas hebben gebruikt maar dan zult u zien dat daarin laagveen paars is. Dus voor heel veel mensen kom je niet verder dan: laagveen is paars. Als je er nog nooit in hebt gestaan en bent weggezakt tot je enkels en je hebt de geur niet geroken, dan weet je nog niet wat laagveen is. Ik wil daarmee zeggen dat mensen die denken dat ze een relatie hebben met kunst door naar een eopie te kijken, net zo afstandelijk zijn als de mensen die denken dat ze begrijpen wat laagveen is omdat ze denken dat het een paars vlakje is.

Als je kijkt naar schilderkunst is het heel duidelijk dat de schilder in feite alles in handen heeft. Hij heeft het idee, hij gebruikt zijn hulpmiddelen, hij kiest de verf, hij mengt alles wat er gebeurd is, idee en handwerk. Als we iets verder kijken naar beeldhouwkunst dan is dat al wat afstandelijker, want je kunt een beeldhouwwerk maken maar in heel veel gevallen zal een beeldhouwer zich laten bijstaan door een technicus, om brons te gieten of om een groot stalen beeld wat in een park moet staan weer te geven, want dan heb je een bedrijf nodig met speciale lasapparatuur. Dat doe je niet zelf als kunstenaar dus het feit dat je je laat bijstaan, zoals in de grafische kunst ook vaak het geval is, is op zichzelf in de kunst acceptabel als de kunstenaar maar degene is die zegt: gooi het maar weg, of: ik ga accoord. Het is de kunstenaar die op een bepaald ogenblik altijd zelf in de hand heeft of hij vindt dat zijn werk naar buiten kan of niet.

En als ik nu kijk naar mijn opvatting (alles wat ik vanmiddag zeg is strikt persoonlijk en heeft eigenlijk met het vak als zodanig niks te maken want ik ben geen graficus), in mijn optiek is grafiek kunst als het door een kunstenaar is gemaakt. Dat is altijd het uitgangspunt. Het gaat namelijk niet zozeer om de technieken die je nodig hebt om het te doen, het gaat primair om het feit dat je een kunstenaar moet zijn om iets te bedenken dat waardevol genoeg is om op de een of andere manier getoond te worden. Je kunt het aldus zeggen: een idee is het eerste wat je moet hebben, vervolgens moet je een ontwerp maken, vervolgens moet je de gravure maken of je moet een

steen behandelen of je moet andere technieken toepassen, en uiteindelijk komt er dan een druk aan te pas om te zorgen dat het ook zichtbaar wordt. Dit kan in principe allemaal door een en dezelfde figuur gedaan worden en wordt gelukkig ook nog steeds op die manier gedaan.

Maar je kunt het ook met elkaar doen. Als je ervan uitgaat dat het werkstuk, de prent vermenigvuldigd moet worden dan kun je dat bijvoorbeeld doen in de vorm van een driemanschap. In mijn ogen zit dan boven aan de top de kunstenaar maar hij laat zich bijstaan bijvoorbeeld door een lithograaf en een drukker en op die manier kan in gezamenlijk overleg bekeken worden of je daarmee iets maakt dat echt de moeite waard is. Dat doe je dan in deze verhouding en op basis van een aantal kopieën waarbij alle elementen mede door de kunstenaar worden gesuperviseerd en bepaald. Hij zet zijn handtekening of het nummer of zijn naam of weet ik wat eronder, dat gebeurt in nauw overleg en daarmee kun je de dingen doen zoals gelukkig ook vandaag de dag nog een heleboel prachtige grafische kunstwerken worden gemaakt.

Je kunt het ook iets afstandelijker bekijken en zeggen: vermenigvuldigen mag wel, je mag wel tot 1000 kopieën gaan of meer, maar dan zie je als het ware dat de onderlinge verhouding, de afstand tussen de kunstenaar en bijvoorbeeld degene die verantwoordelijk is voor de techniek van het drukken, steeds verder uit elkaar komt te liggen. Het wordt een soort homeopatisch effect, je verdunt het, je schudt het nog een beetje in de hoop dat er nog iets van de oorsprong blijft hangen. Maar het is eigenlijk al heel ver weggezakt. Het doet me denken aan het verhaal waarin gezegd wordt: een kameel is een paard ontworpen door een eomitee. En de vraag is of niet bij het werken van een aantal mensen samen het gevaar er is, dat waar iedereen zijn invloed wil doen gelden er op basis daarvan iets uit komt waarbij van het oorspronkelijke idee - mijns inziens nog altijd het meest waardevolle, het meest creatieve element in het hele proces van het maken van grafiek - veel verloren gaat, door te gaan praten en het gaan uitwisselen van kennis en ideeën over wat voor inkt en wat voor papier en dit en dat.

Als je kijkt naar de fotografie denk ik dat daar, althans vanuit mijn optiek, geen discussie over mogelijk is. Fotografie gebruik je op een laag niveau om afbeeldingen van

wat je voor je lens hebt in desnoods eindeloze hoeveelheden weer te geven. Maar als je een kunstenaar bent dan kun je een foto ook als een kunstwerk zien en gaan maken maar dat betekent dan, dat er een foto is of een afdruk gemaakt door de fotograaf zelf waar hij mee tevreden is, waar hij bij wijze van spreken – en het gebeurt vandaag steeds vaker - zijn handtekening op zet omdat het een origineel is, althans iets wat heel dicht bij de originele foto ligt. In die zin denk ik dat de fotografie hier buiten beschouwing kan blijven, omdat het een autonome vorm is en het grafische karakter namelijk de herhaalbaarheid, juist de onderkant, de technische kant van de fotografie benadrukt. En we hebben het hier niet over de grafische industrie: ik heb het over grafiek als een kunstuiting.

Neem de lithografie. Daar kennen we natuurlijk alle prachtige voorbeelden van en ik wil eigenlijk maar één voorbeeld hier aanhalen en dat is de lithografie zoals die oorspronkelijk voor het maken van bladmuziek door Senefelder is ontwikkeld. Want dat bracht mij op de gedachte: als je kijkt naar muziek als een mogelijkheid om aan te duiden wat je bezighoudt, dan is het bij muziek veel duidelijker dat als je praat over een componist dat de scheppende kunstenaar is. Hij kan een prachtige vioolsonate bedenken en schrijven zonder zelf viool te spelen, maar hij is wel degene die het scheppende werk doet. Als je het werk wilt uitvoeren heb je een violist nodig en gelukkig zijn er ook wel componisten die tevens een instrument bespelen. Maar in principe is een violist een voorbeeld van een *herschepende* kunstenaar. Zo kan de lithograaf dezelfde positie hebben ten opzichte van de beeldend kunstenaar die de eerste schetsen en het ontwerp maakt van een prent. En dat *herschepende* is dus afstand, het is iets verder weg van de bron. En als we nog een stap verder gaan dan zeggen we: nu gaan we een kopie maken van wat de violist speelt. Dan heb je de grammofoonplaat. En bij de grammofoonplaat heb je te maken met een analoge kopie. Dat analoge is in mijn ogen heel belangrijk omdat kunst naar mijn mening analoog moet zijn. Alleen maar kan zijn. Analoog is iets dat je vanuit een spanning doet, wat je met je handen of je hoofd bedenkt, maar het is altijd iets wat continu plaats vindt. En dat continue in die analoge manier van weergeven is op zichzelf al interessant genoeg om

even naar te kijken. Analoog is een doorgaande lijn en dat is in feite het signaal, wat je als een kopie opschrijft door middel van het aftappen van een microfoon: dat wordt op een grammofoonplaat geperst en tenslotte door een kartonnen trechter in een houten kastje weergegeven in een kamer, en dat is dan nog weer verderweg van het oorspronkelijke. Maar bovendien doet zich daar nog iets heel merkwaardigs voor, namelijk een grammofoonplaat wordt opgenomen in een ruimte die een eigen aeoustiek heeft en vervolgens wordt die afgespeeld in uw huiskamer, die weer een andere acoustiek heeft. Dus je krijgt de ene aeoustiek die de andere acoustiek beïnvloedt. Dan kun je wel nagaan dat het tenslotte zo 'n slap aftreksel is van het oorspronkelijke, dat mijn standpunt dat het een homeopatisch proces is ook hier weer opgaat: het wordt steeds meer verdund, het heeft steeds minder te maken met dat waar het echt om gaat. En we kennen natuurlijk ook nog de ed en die cd heeft te maken met een digitale omgeving. Dat betekent dat het signaal in 47.000 plakjes per seconde wordt gehakt. En die hakselomgeving heeft weer minder te maken met het echte. Goede muisi luisteren liever naar een lp dan naar een cd omdat ze gewoon aanvoelen/horen dat het bij een lp een continu proces is en het andere, een cd, heel snel achter elkaar gemaakte stukjes.

Ik heb een keer een congres bijgewoond waar Frank Gehry, de maker van het Bilboa Guggenheim en andere Guggenheimmusea, het woord voerde. Die zei dat hij uitsluitend gebouwen kon ontwerpen door met lijnen of met klei te spelen en daarmee zijn lichaamstaal te vertalen in iets wat voor hem alles te maken had met zijn lijfelijke spanning. Ik vind het best, zei hij, dat mijn techneuten het daarna in handen nemen en het in 1000 plakjes hakken omdat ze anders die spanningsbogen niet kunnen berekenen van aluminium-construeties en weet ik wat, maar dat heeft met het ontwerpproees, met de kern van de zaak, niets te maken.

Controle door en afstand tot de kunstenaar bepalen volgens mij de mate van originaliteit, van echtheid en waarde van alles wat met kunst, dus ook met grafiek, te maken heeft. Als de kunstenaar er niet aan te pas komt, als hij er niet eens meer naar kijkt, dan is het waardeloos in die zin dat het in ieder geval niet meer een emotionele kant heeft die volgens mij behoort tot wat je kunst kunt noemen. Maar het leuke aan de andere kant is dat de perfecte maar on-

controleerbare digitale reproduceerbaarheid van bijvoorbeeld grafiek de noodzaak vervangt om veel drukken te maken. Dus de hele discussie: moet je van een grafiek een heleboel drukken maken of niet, moet je ze nummeren of niet is in mijn ogen door de opkomst van de computer en de computergrafiek onderuitgehaald want je maakt een origineel, voor mijn part twee – dan heb je er een voor het verlies. Dat zijn de dingen die de kunstenaar nog zoveel mogelijk zelf bepaalt. En vervolgens maak je een computerscan en laat er 10.000 maken. Het kost niks, heeft ook geen enkele handelswaarde maar het is in ieder geval iets waarbij je zegt: oké dan kan iedereen er van profiteren. Maar probeer nu niet als een tussenvorm, omdat we nog geen printers hadden en omdat we niets wisten over houdbaarheid en andere zaken, van die ene grafiek eindeloze reeksen te maken en daar nummertjes op te zetten en handtekeningen, en dan ook nog maar hopen dat het geen vervalsingen zijn want dat komt helaas ook voor.

In mijn ogen is computergrafiek een hoogstandje van apparatuur en technen. Het heeft niets met kunst te maken. Het wordt niet door mensen gemaakt, het wordt niet bedacht door iets dat in je geest of in je lichaam plaatsvindt. Het gebeurt door een slim rekenprogramma dat keurig snel lijntjes zet op een apparaat, wat je met de hand niet zo nauwkeurig kunt doen. Het ziet er misschien best aardig uit, maar dat is het dan ook. En als ik nou verder ga met denken over wat nu eigenlijk computergrafiek is, hoe kan je dat gebruiken om aan een groep mensen duidelijk te maken dat ze hun hele leven weliswaar met naalden en potloden en mesjes en weet ik wat allemaal om zijn gegaan, maar dat ze achterlopen als ze niet met muis of een pad overweg kunnen, dan zou ik zeggen: in mijn ogen is computergrafiek iets waarbij we ervan uitgaan dat het ontwerpen en het uitvoeren op een computer een virtueel proces is. Het begint daar met zijn pixels en zijn schijfjes waar het andere proces, wat we allemaal hebben meegemaakt en uit de kunst kennen, ophoudt. Het is iets wat aan het eind zit van een proces waarbij alle waarden aan het begin zitten. En op het moment dat je je moet gaan behelpen met apparatuur die alles in puntjes of in plakjes weergeeft is die kans om het eigene, het persoonlijke weer te geven niet aanwezig en bo-

vendien het eindresultaat is virtueel, dat betekent letterlijk dat het niet bestaat, het is een schijnvertoning. Het is iets wat je op een glasplaat laat zien maar als de stroom uitvalt is het weg. En het is daardoor niet grijpbaar. Bij een computerontwerp ontstaat niet een steen, er ontstaat niet een metaalen plaat, er ontstaat niet een stuk linoleum waar je in gekrast hebt of wat dan ook. Er ontstaat lucht, er ontstaat helemaal niets. En dat niets kun je wel printen. En dan blijkt dat iedere 'print' hetzelfde is als het origineel. Dat wil zeggen dat als je een computergrafiek uitprint en je legt het op een 'scanner' dan heeft iedereen die dat ding op de 'scanner' heeft gemaakt, ook het origineel in handen want je kunt aan de pixeltjes niet zien wie het gemaakt heeft, waarom hij het gemaakt heeft. Dus je kunt iedere 'print' weer herleiden tot diezelfde brei van techniek die je hebt gebruikt om het te maken. Er is geen afstand. Je hebt niet iets dat je vervolgens drukt. Nee, de 'print' is het origineel en het origineel is de 'print', het is allemaal op pixels gebaseerd. Niemand heeft daar enige controle op. Het aantal 'prints' en de herkomst van de pixelpatronen zijn absoluut niet herkenbaar want u hoeft maar een 'print' op een 'scanner' te leggen en u hebt alles in handen; en als u zelf daar drie pixeltjes in verandert maar u bent niet de kunstenaar dan is het dus een ander werk geworden. Maar niemand kan het controleren, niemand kan het zien. Omdat het niet tastbaar is, is het dus ook niks. En als er geen sprake is van een grijpbaar origineel, als je niet een stuk koper, staal, hout in je handen kunt houden, dan is alles een kopie.

Conclusie: de computer is een bruikbaar hulpmiddel voor schets, ontwerp of voor studie. Het is aardig om daar wat mee te spelen. Er ontstaat geen kunstwerk, geen origineel en de handelswaarde van de 'print' is nul. Maar voor dat ik eindig wil ik dan nog even verwijzen naar grafici als M.C. Escher. Een man die ontzettend veel heeft nagedacht en grafiek heeft gemaakt waarbij hij onder meer in brieven aan zijn broer heeft uitgesproken, dat hij het zo jammer vindt dat hij niet meer dynamiek kan brengen in hetgeen hij op papier aan het maken is. En ik zal u laten zien dat dat betekent, dat je bijvoorbeeld grafiek dynamisch op een computer kunt weergeven wat niet kon in de tijd dat Escher het op papier maakte. En nu zeg je: nou ga ik de toegevoegde waarde van de computer gebruiken om iets wat oorspron-



kelijk ontworpen is op papier, om dat een andere vorm te geven. Ik kan hier eindeloos door heenzoemen en daarmee dus beweging suggereren. Ik kan dat doen met iets dergelijks. En als u dan vraagt is de computer interessant om verder mee te spelen en te werken, dan zeg ik van harte ja. Ik heb mijn hele leven min of meer in dienst gesteld van het omgaan met computers alleen moet je niet de vergissing maken te denken, dat omdat je er een lijntje mee kunt tekenen dat dezelfde waarde heeft als die prachtige zeg maar natuurlijke hulpmiddelen die grafici in de afgelopen vier, vijfhonderd jaar hebben gebruikt.

Verslag: W.van de Besselaar



**P.G.J. Leijdekkers:** Door de computer krijgt de grafiek haar sociale betekenis terug  
**Grafiek in het tijdperk van technische reproduceerbaarheid: bestaat de grafische kunst nog wel?** De spreker toont een dia van een houtsnede van Albrecht Dürer (1471-1528). Deze is afkomstig uit het vierde deel van het kunsttheoretisch-didactische werk over geometrie, de *Unterweysung der Messung mit dem Zirckel und Richtscheit* uit 1525. De daarop afgebeelde tekenaar is bezig een portret te tekenen. Hij gebruikt daarvoor een apparaat dat uit Italië afkomstig was. De architect Alberti (1404-1472), die een geweldige bijdrage leverde aan de ontwikkeling van het lineaire perspectief, was reeds bekend met dit apparaat. De tekenaar ziet door een glazen raam de man die hij wil tekenen en via een coördinaten-systeem brengt hij het beeld over op glas. Mesdag ging op dezelfde wijze te werk in de voorstudie van zijn *Panorama*. Op een duin in Scheveningen plaatste hij een grote glazen cilinder en tekende van daaruit de omgeving die hij zag. Later zou hij dit beeld op het grote ronde doek overbrengen.

In 1915 begon Marcel Duchamp te werken aan zijn *Grote Glas*. Hij deed dat in een tijd van technische vooruitgang. Daartegen bestond ook verzet en er manifesteerden zich krachten die zich inzetten voor behoud van het bestaande. Duchamp behoorde bij degenen die de nieuwe media omhelsden. Het Glas symboliseert de overgang van de alchemistische traditie naar nieuwe technologie. In het boek van Frank Reijnders, *Della Pittura, de schilderkunst en andere media*, 2000, wordt het Grote Glas beschreven als een scharnier tussen de klassieke en de nieuwe media. Het Glas draagt olie, rood lood, zilver en stof, vastgezet met vernis. Dit alles is gevat tussen twee glasplaten. Het gaat over traditie en overdracht van oude recepten die in oude traktaten worden vermeld. Onderin zijn perspectivische lijnen en een chocolademolen te zien. De schilder maakt zijn chocolade zelf. Het mooie is dat in de presentatie van *Het Glas* in het museum van Philadelphia ook schilderijen en beelden via het glas worden opgenomen. Het glas neemt de langskomende wereld mee. Alles wordt even gevangen in het glas.

Het kunstwerk heeft de volgende kenmerken. Glas als draager houdt de pigmenten helder. Glas is transparant en neemt

voorbijgaan op. De chocolademoln associeert sterk met geur. Perspectief verwijst naar wetenschap en technologie. Het glas zelf verwijst naar de glazen plaat voor de perspectief- en proportieleer, waar al een voorbeeld van werd getoond; maar ook naar de glasplaat met emulsielaag in een fotoestel.

Het Grote Glas lijkt eerder een heliografie dan een schilderij. Dit wijst op Duchamps fascinatie voor het optisch experiment in de negentiende eeuw, de stereoscopie, de anaglyphen en de chronofotografie. Bij het inschepen vanuit Amerika naar Europa in 1923 breekt het Glas. Duchamp jubelt dat het kunstwerk nu eindelijk voltooid is. Het toeval – dat in zijn werk een grote rol speelt, maar zeer moeilijk te realiseren is – had nu echt buiten hem om toegeslagen. Toeval en brekend glas en de wijze waarop Duchamp daarmee omging duiden op zijn zoeken naar alledaagsheid, naar instabiliteit. Hij zocht voor zijn Grote Glas naar een instabiel medium om daarmee zijn antwoord te geven op de op stabiliteit gerichte kunst en samenleving.

Martijn van der Jagt, theaterjournalist bij de Groene Amsterdammer, signaleerde in *De Barsten in het beeldoppervlak* (de G.A. van 28 juni 1995) de neiging van regisseurs en spelers om de alledaagsheid in het toneel op te nemen: stotteren, plotseling onderbreken en documentaire-achtigheid. In hun boek *Voor de elektronische kunst* leggen Arjen Mulder en Maaïke Post het verschil uit tussen stabiele en instabiele media. Techniek is na Bell en Edison stabiel, kunst in deze tijd meer en meer instabiel. De massamedia zijn instabiel en dienen de tijdelijkheid, het voorbijgaan, de lichtheid en de flexibiliteit van het leven.

Spreker laat enige dia's zien van kunstgebeurtenissen die op de instabiliteit in de relatie media-leven ingaan. Roy Ascott zette in 1992 gedurende 24 uur een wereldwijde uitwisseling van kunstwerken via telefoon, beeldtelefoon, fax en bulletinboards op. Het beeldinstituut V2 in Rotterdam was daarbij betrokken. Het steeds duidelijker overzicht van de technische mogelijkheden, de wijze waarop we omgaan met de geschiedenis en de communicatiemedië, vergroten ons vermogen om meer interactief te werk te gaan, te veranderen en meer flexibel te worden.

Harold Innis wijst in 1951 in zijn boek *The Bias of Communication* op het grote verschil in duurzaamheid tussen dat van het Byzantijnse Rijk (1000 jaar) en het “Duizendjarige Rijk” (12 jaar). Byzantium was gebaseerd op het dure en duurzame perkament dat in handen was van een politiek-religieuze hiërarchie. Het “Derde Rijk” had zijn macht gebaseerd op luidsprekers en radio.

De instabiele media (radio, televisie, video, digitale camera, internet, mediareclame, mobiele telefoon) bepalen op het ogenblik onze samenleving. Zij maken de kans op *alleenheerschappijen* steeds minder mogelijk. Zij sturen ons leven, dus ook de kunst. Naarmate we de techniek beter leren beheersen wordt die meer en meer onzichtbaar en vanzelfsprekend.

De instabiele media vloeien door onze handen naar de geest. Meer en meer gedragen we ons naar de instabiel geworden samenleving en gaat de kunst van stabiel naar instabiel. Deze instabiliteit wordt gekenmerkt door onvolkomenheid, veranderbaarheid, flexibiliteit, interactiviteit, tegenstelling en massamedia. Dit zijn allemaal kenmerken die twintig jaar geleden golden als verwerpelijk en indruisten tegen de ethiek van de *lineaire* avantgarde.

Spreker geeft enkele voorbeelden van kunst die optimaal gebruik maakt van de instabiele middelen van dit moment. Daarbij levert de bezoeker een belangrijke bijdrage aan het beeldingsveld.

In 1993 verzorgde Matt Heckert een *event*, ook in V2 in Rotterdam, met zijn *Automated Sound Orchestra*. Industriële onderdelen waren omgebouwd tot muziekinstrumenten, die vervolgens worden bespeeld via een computer. Die laat stalen platen bewegen, snaren bespelen door metalen vingers en drumvellen aanspannen door zuigers. Samen produceren zij een oorverdovend lawaai.

Christina Cubisch bouwde in 1992 een installatie, waarbij iedere bezoeker een ontvanger met koptelefoon krijgt. Wanneer de bezoeker over de vloer met antennedraden loopt, springt de ontvanger van “zender” naar “zender” (dat wil zeggen van geluidsspoor naar geluidsspoor). Zo wordt een voortdurend veranderend geluidslandschap gecreëerd. In hetzelfde jaar maakte Sheffrey Shaw zijn leesbare stad, *Legible City*. De gebouwen van Amsterdam zijn omgezet in letters die samen een gedicht vormen. Door door de stad te

fietsen is het gedicht steeds op een andere manier te lezen. Paul Serman plaatste voor zijn *Telematic Dreaming* (1993) twee bedden 5000 kilometer van elkaar. Het ene bed stond in een afgesloten ruimte waar ook de kunstenaar was; het andere bed in de tentoonstellingsruimte. Het bed van de kunstenaar wordt geprojecteerd op het bed in de tentoonstellingsruimte. Dat bed is zichtbaar voor de kunstenaar. De bezoeker kan naast de kunstenaar op bed gaan liggen. En wij als beschouwer zien die interactie gebeuren. Tenslotte een actie van Dick Raaymakers onder de titel *Intona, dodici manieri di far facere un microfono* uit 1992. Daarbij ontleedt de kunstenaar op ambachtelijke wijze twaalf microfoons door ze te koken, kapot te drukken, te verbanden enz., waarmee hij wil bewijzen dat een microfoon nooit een muziekinstrument kan zijn.

Spreker wil zich nu verder beperken tot grafiek. In de relatie tussen grafiek en computer onderscheidt hij drie categorieën:

- de traditionele mechanische grafiek
- de computerondersteunde grafiek
- de door de computer gegenereerde grafiek

De mechanische grafiek is de overgeleverde vorm van visuele communicatie. Kunstenaars maakten grafiek om een verhaal te visualiseren en daarmee de analfabetische gemeenschap iets bij te brengen. Grafiek werd ook gebruikt om kunstwerken te reproduceren. Pas in de negentiende eeuw toen de andere media de communicatie sneller en beter konden bedienen kwam de grafiek op zichzelf te staan. In de wil naar unieke uitdrukingsvorm en in competitie met de schilderkunst werden de grafische technieken aangewend en beproefd op hun eigen uitdrukingswaarde. Hiermee verloor de grafiek haar dienende functie. De grafiek verwierf een eigen domein met alle daarbij horende competitieve en territoriale behoeften. Spreker beperkt zich nu tot de multipliceerbare grafiek. In de traditionele (mechanische) grafiek worden onderscheiden

- de hoogdruk, de oudste vorm, waarvoor mes en hout, later linoleum, centraal staan
- de diepdruk, vanaf de 16e eeuw, met zink en koper, de buriijn voor de houtsnede en vloeibare bijtstoffen
- de vlakdruk, vanaf de 18e eeuw, via een chemisch proces op steen of metaal

- de offset, min of meer hetzelfde principe maar dan gemechaniseerd
- de zeefdruk die werkt via een zeef met doorlaatbare inkt.

In *Melencolia I*, (1514) verbeeldt Albrecht Dürer het ambacht van de gravure, waar inspiratie, kunst en wetenschap tezamen een rol spelen. Hand, hoofd en materiaal gaan hier een vermenging aan.

Andy Warhol bracht in 1963 het portret van Ethel Scull 36 keer als *silkscreen* op canvas aan. De voortgang van de zeefdruk liep via de fotografie. Indertijd vormde het een punt van discussie of dit werk wel tot de grafiek mocht worden gerekend.

Naarmate de materialen meer vloeibaar worden en dus instabiel, worden nieuwe registratievormen mogelijk gemaakt. Fotografische applicaties en toepassingen worden mogelijk in zeefdruk en op steen en zelfs vandaaruit op de etsplaat. Wanneer in de tweede helft van de jaren tachtig de mac en de pc voor iedereen bereikbaar worden – en niet meer via operators behoeft te worden gewerkt – en nadat aan het eind van de jaren negentig de printers meer geperfectioneerd worden, gaan steeds meer kunstenaars de computer gebruiken voor hun grafische aspiraties.

Het zelf kunnen hanteren van de computer leidt tot een intenser gebruik en een beter artistiek vermogen. Met programma's als Photoshop wordt het ongelooflijk direct en hanteerbaar gemaakt om beelden van buiten naar binnen te brengen, te verwerken en onderdeel te laten zijn van een groter geheel.

Alvorens de computerondersteunde grafiek te belichten vertelt de spreker bij wijze van intermezzo iets over de spanningen die op de Academie Minerva in 1984 ontstonden rond de vraag of daar grote uitgaven zouden moeten worden gedaan om computers aan te schaffen. Er bestond verzet in de docentengelederen. In wezen had men angst die voortkwam uit de verwachting dat de stabiliteit van de traditie plaats zou maken voor de instabiliteit van het onbekende. En als er computers zouden worden aangeschaft dan was de volgende vraag: binnen de academie of in een andere organisatievorm. Met het voorbeeld van de State University of Ohio, Columbus, voor ogen koos men voor een afzonderlijk instituut. Dat werd SCAN/Media-gn, waar

**V.O.G. Onderscheiding  
voor bijzondere verdiensten voor de  
grafische kunst**

Gemeentemuseum Den Haag  
17 maart 2001

Vereniging voor Originele Grafiek  
Gemeentemuseum Den Haag  
Museum Boijmans Van Beuningen

**Uitreiking van de  
V.O.G.-Onderscheiding  
voor bijzondere verdien-  
sten voor de grafische  
kunst**

De voorzitter leest het Juryrapport voor alsmede de dien-  
overeenkomstige beslissing van het bestuur van de Vere-  
ning voor Originele Grafiek.

Jurrie Poot spreekt vervolgens de Laudatio uit.

**Juryrapport**

De jury, ingesteld door het bestuur van de Vereniging voor  
Originele Grafiek, geeft hieronder haar advies voor de  
toekenning van de V.O.G.-Onderscheiding 2001 met de  
overwegingen waarop dit advies is gebaseerd.

Dit jaar wordt deze onderscheiding voor het eerst toege-  
kend. De jury kon zich derhalve niet baseren op een be-  
paalde traditie, op in het verleden gehanteerde normen of  
op precedentes. Het selectie criterium dat ze van de V.O.G.  
kreeg aangereikt omsloot een ruim kader. Bij de instel-  
ling van de V.O.G.-Onderscheiding werd vastgelegd dat  
de onderscheiding de waardering tot uitdrukking moest  
brengen voor het werk van iemand of van een instelling  
die zich heeft ingespannen voor originele grafiek en daar-  
mee een interessant resultaat heeft bereikt. Het genoemde  
"resultaat" zou zichtbaar kunnen zijn in de ontwikkeling  
en verspreiding van grafische kunst. De ruime formule-  
ring in haar opdracht gaf de jury veel vrijheid in haar  
keuze, maar gaf geen antwoord op de vraag in welke hoek  
de kandidaat voor de onderscheiding gezocht zou moeten  
worden. Wat dat betreft onderscheidde de jury direct al de  
volgende mogelijke sectoren: uitgevers, drukkers, schrij-  
vers van handleidingen of van beschouwende werken, gra-  
fische ateliers, musea en conservatoren, verzamelaars, enz.  
Keuze voor een kandidaat uit één sector zou kunnen sug-  
gereren dat andere sectoren van minder betekenis zijn.  
Bij de jury bestaat evenwel de overtuiging dat grafiek wordt  
bevorderd doordat er verschillende personen en organisa-  
ties open staan voor nieuwe ontwikkelingen, voor samen-  
werking en voor uitvoering van werk dat vormgeeft aan  
de beeldende bedoelingen van de kunstenaars in een tech-  
niek die daar goed op aansluit. De keuze voor een kandi-  
daat uit één van de sectoren moet of kan dan ook niet  
gezien worden als het aanwijzen van een dominante fac-  
tor in het samenspel. De jury wil met haar keuze het sa-  
menspel en de activiteiten ondersteunen van allen die zich



inzetten voor de ontwikkeling van de grafiek in Nederland. De neutraliteit ten opzichte van alle andere spelers op het gebied van grafiek zou derhalve bij een volgende toekenning ertoe kunnen leiden dat de aandacht wordt gericht op een andere sector.

De wat vlakke term van het “interessante resultaat” dat de onderscheidene zou moeten hebben bereikt, heeft de jury verder ingevuld met de kwalificaties “belangrijk”, “niet voorspelbaar”, “betrokken”, “onafhankelijk”, “vernieuwend”, “opiniërend” en “promoverend”. Het gaat dus niet om het persoonlijk oeuvre van een kunstenaar.

De jury heeft haar aandacht in deze eerste ronde gericht op een instantie met een intermediaire rol tussen kunstenaar en publiek. Daarbij kwam zij in de sector van de “drukker-uitgever”, wiens activiteiten naar twee kanten werken: naar de kunstenaar waarvan grafisch werk wordt geïnitieerd of tot stand gebracht en naar het publiek dat door goede voorlichting, presentaties en publicaties met het werk in contact wordt gebracht en zo tot een goed gefundeerde aankoop kan komen.

De twintigste eeuw heeft in Nederland verschillende initiatieven te zien gegeven, die in de hiervoor aangevoerde termen vallen, zoals de Wereldbibliotheek, de Vevo, Arta en niet te vergeten Piet Clement, die aan de basis staat van de contemporaine “meester-drukkerij” in Nederland. De voorkeur van de jury gaat uit naar een nog niet zo oud, afgesloten, maar niet afgebroken, programma, dat onder de naam “Ink on Paper” heeft bestaan. De keuze van de jury is mede gemotiveerd door de werking van “Ink on Paper” die op dit ogenblik mogelijk als belangrijker wordt beschouwd dan gedurende de relatief korte tijd van haar bestaan. De meeste kunstenaars die onder de hoede van “Ink on Paper” met grafiek startten hebben tot op de dag van vandaag hun betekenis gehouden. Door hun benadering van kunstenaars, het streven naar absolute artistieke kwaliteit, drukkwaliteit en het bewust verlagen van drempels voor het publiek, onder andere door goede informatie en presentatie, heeft “Ink on Paper” met zekerheid bijgedragen tot emancipatie van de prentkunst.

Het is om deze reden dat de jury het bestuur van de vereniging adviseert de onderscheiding toe te kennen aan

Rento Brattinga en Klaas Hoek, die samen “Ink on Paper” initiëerden en vorm gaven tot het moment dat zij besloten het stimuleren van de hedendaagse prentkunst weer op andere wijze vorm te gaan geven.

Amsterdam, 7 februari 2001

Johan Breuker  
Leo de Oude (voorzitter)  
Jurrie Poot

**Laudatio**  
**“Ink on Paper”**

Ook in de hoek van de grafiek zijn er van die anekdotes, die te aardig zijn om ze op waarheid te controleren. Zo is er een verhaal dat de gebroeders Maeght – de Parijse kunsthandelaren, die de meesten van ons wel kennen door het prachtige Zuid-Franse museum waaraan zij hun naam verbonden - dat de gebroeders Maeght kort na afloop van de Tweede Wereldoorlog bijeen zaten en hun, later glorieus gebleken, carrière in de kunst toen baseerden op een simpele berekening. Zij stelden namelijk dat er een vrij gemakkelijk in te schatten aantal huizen en inboedels door de oorlogsomstandigheden verloren waren gegaan en dat na herbouw het aantal voor herinrichting daarbenodigde kunstwerken ook inschatbaar was. Dat moesten op grond van de maatschappelijke situatie vooral betaalbare kunstwerken zijn en dat bracht hen al snel op de prentkunst, maar daarbij bezonnen zij zich ook over de wijze waarop daarvan toch de kunstzinnige kwaliteit, het vernieuwende karakter en het educatieve gehalte kon worden gegarandeerd. Een van de manieren waarop zij te werk gingen kreeg vorm in het kunstenaarstijdschrift ‘*Derrière le miroir*’; ik duid deze reeks met opzet met de benaming kunstenaarstijdschrift, omdat dit weliswaar in oplage werd uitgegeven en daardoor een zekere verspreiding had, maar ook – althans altijd voor een deel – uit originele grafiek bestond. Er is veel te vertellen over de lange geschiedenis van het tijdschrift ‘*Derrière le miroir*’, bijvoorbeeld over het feit dat eerst zeer kort geleden een groot aantal van de inmiddels zeer gezochte en kostbare afleveringen van het tijdschrift, in het Stedelijk Museum van de museumbibliotheek, waar zij om hun informatieve waarde waren ondergebracht, juist om hun kunstzinnige waarde verhuisden naar de verzameling kunstenaarsboeken.

Nu wil ik mij beperken tot wat de gebroeders Maeght op dat moment met hun initiatief voor de kunst, de kunstenaars en met name ook voor de kleurenlithografie deden. Zij brachten de kunstenaars van hun galerie – en dat waren vaak niet de minst bekenden – samen met Parijse ‘meesterdrukkers’, specialisten in het drukken van litho’s als Mourlot. In feite herhaalden zij daarmee wat hun beroemde voorganger Ambroise Vollard aan het eind van de 19e eeuw had gedaan toen hij ‘zijn’ jonge en toen avant-gardistische schilders samenbracht met de zeer

gespecialiseerde lithografen van nu zo gezochte affiches uit die tijd. Natuurlijk waren er door de eeuwen heen altijd schilders en beeldhouwers, die zich ook specialiseerden in de grafische technieken en daar ook fameuze staaltjes van kunnen bereiken in het bewerken van het drukvlak en het (meestal zelf) afdrukken daarvan. Deze kunstenaars kozen dan echter veelal voor grafische technieken waarbij voor het bewerken van het drukvlak speciale vaardigheid vereist is, zoals bijvoorbeeld: ets, droge naald, houtsnede en gravure: men duidde hen en duidt hen nog steeds als 'peintre graveur'. De lithografie kreeg vanaf het ontstaan in het begin van de 19e eeuw vooral belangstelling van amateurs en werd ook veel gebruikt voor reproducties in tijdschriften en voor de al eerder genoemde affiches. Op grond van de bewerking van de af te drukken steen, die veel verwantschap heeft met het maken van krijt-, pen- en penseeltekeningen, kwam Vollard op het idee om zijn jonge kunstenaars samen te laten werken met commerciële drukkers en hij gaf daarmee niet alleen een kunstzinnige impuls aan de affiches, maar vooral ook aan de ontwikkeling van wat wij nu de 20e eeuwse prentkunst noemen.

De gebroeders Maeght wilden als kunsthandelaren en nu ook uitgevers met hun projecten natuurlijk ook gewoon geld verdienen, maar gaven door hun initiatieven tegelijkertijd aan kunstenaars de kans om met hun vernieuwende, naoorlogse werk naar buiten te treden en aan kunstliefhebbers de mogelijkheid tot kopen in een door de oorlog sterk verarmd en letterlijk platgewalst Europa, en door dit in de vorm van een tijdschrift te doen gaven zij daarbij ook veel informatie. De uitgenodigde kunstenaars waren vaak Fransen, die soms ook al van voor 1940 bekend waren en ook toen al grafiek maakten, zoals: Bazaine, Braque, Léger, Miro en Picasso, maar ook bijvoorbeeld jonge Amerikanen als: Calder en Kelly, die na de bevrijding in 1944/'45 naar Parijs trokken omdat die stad vóór de oorlog het absolute culturele middelpunt was geweest. En het zijn juist deze Amerikanen die specialisaties als het artistiek verantwoord drukken en uitgeven van avant-garde grafiek, en eigenlijk ook de belangstelling van avant-garde kunstenaars voor het maken van kleurrijke, goed gedrukte en mooi en op redelijk groot formaat uitgegeven prenten, naar de USA overbrachten. En daar werd het stokje van

deze estafette in de jaren '60 en '70 eerst werkelijk overgenomen: het 'abstract expressionisme' en de 'hard edge painting' leenden zich heel goed voor de kleurenlithografie, terwijl voor de 'pop art' door de veelvuldige toepassing van fotografische elementen de zeefdruktechniek bij uitstek geschikt was; daarenboven werd het door de kunstenaar zelf drukken van prenten bij deze technieken vrijwel onmogelijk, onder andere op grond van het grotere formaat, het aantal drukgangen maar ook door de benodigde investering in professionele voorbereidings- en drukapparatuur. Door het inschakelen van professionele drukkers verdween wel wat van de charme die de eigendruk kent in nuances in het afdrukken van een oplage, maar het grafisch proces eindigde nu voor de kunstenaar in feite bij het uitschrijven van de 'bon à tirer'. Door een vergaande commercialisering en popularisering heeft de grafiek uit die tijd ook vaak geen goede naam, maar dat neemt niet weg dat er toen ook zeker hoogtepunten in de prentkunst zijn ontstaan. Daarvan getuigen nu de archieven van de grote drukkerijen/uitgeverijen, zoals van Gemini, nu ook in de collectie van The National Gallery in Washington of van andere drukkers, die zich in het museum van New Brunswick bevinden, maar ook uitgaven van grote drukkers als Tatyana Grossmann en Ken Tyler getuigen daarvan. Ken Tyler bracht Frank Stella tot het maken van grafiek, maar beiden stellen, dat zonder hun unieke samenwerking het nooit tot Stella's latere prenten was kunnen komen: zij informeerden en stimuleerden elkaar wederzijds. Stella's latere prenten lijken diens barok wordende stijl beter te volgen dan de monumentale reliëfs, die dan ook of beter misschien daar naar ontstaan.

Het liefst zou ik met U even stil willen staan bij al die mijlpalen, die gedurende de gehele 20e eeuw, maar met name in de laatste decennia van de vorige eeuw een grote bijdrage geleverd hebben aan wat ik de 'emancipatie' zou willen noemen tot de hedendaagse prentkunst. Ik doe dit niet, omdat die ontwikkelingen naar mijn mening uitstekend belichaamd worden door het grafiek-initiatief 'Ink on Paper', dat hiervoor vanmiddag dan ook onderscheiden wordt. Het is echter niet juist om ons daarbij strikt te bepalen tot wat 'Ink on Paper' indertijd heeft gedaan. Zoals de voorzitter van de jury van de V.O.G.-Onder-

scheiding 2001 reeds voorlas uit het Jury-rapport, hebben – op de keper beschouwd – de activiteiten van ‘Ink on Paper’ niet zo vreselijk veel om het lijf gehad. Toch behoren de uitgegeven prenten nog altijd tot het geliefde bezit van de eerste kopers; het aantal uitgegeven bladen beperkt zich echter tot een stuk of 15, het initiatief heeft ook maar enkele jaren geduurd. Dat wij vanmiddag toch terug grijpen op dit grafiek-initiatief uit het verleden, heeft naar mijn mening dan ook veel meer te maken met de invloed die ‘Ink on Paper’ toen en ook op de grafiek van daarna heeft gehad. Dit was absoluut een gevolg van de instelling van beide initiatoren, zowel als drukker en als uitgever, ten opzichte van het maken van artistiek en druktechnisch gezien, maar ook qua prijsverhouding opmerkelijke grafiek en ook door het feit dat deze altijd in nauwe samenwerking met door hen benaderde kunstenaars ontstond, voor wie het vaak hun eerste, maar meestal niet hun laatste prent was. Om wat namen te noemen: eind 1985 konden in de tentoonstelling ‘Wat Amsterdam betreft’ in het Stedelijk Museum – waar zij zo kort na ontstaan als gezamenlijk initiatief al waren opgenomen – prenten van David Vandekop, Carel Visser, Marlene Dumas, Han Schuil, Rob van Koningsbruggen, Frank van Hemert, Carel Blotkamp, Piet Dieleman en Armando worden getoond, die in ruim een jaar door ‘Ink on Paper’ werden gedrukt en uitgegeven, later zouden nog prenten van JCJ Vanderheijden, Philip Akkerman, Marien Schouten en Roy Villevoeye volgen; waarbij ik hoop in deze opsomming niemand vergeten te hebben.

Lang was er in Amsterdam maar één gespecialiseerde drukkerij, waar een kunstenaar of uitgever naar toe kon gaan om een prent te laten drukken en dat was natuurlijk Piet Clement. Daar kwam verandering in door een aantal initiatieven, die aan het eind van de jaren '70 genomen werden door een aantal jonge ‘meesterdrukkers’ die allen bij Clement ervaring hadden opgedaan. In 1978 startten Rento Brattinga en Bernard Ruijgrok in één grote ruimte met respectievelijk een lithografisch- en een zeefdruk-atelier; later maakte Ruijgrok zich daaruit los en ging Brattinga binnen de Steendrukkerij Amsterdam verder met het in samenwerking met kunstenaars drukken van litho's, hout- en linoleumsneden. Soms gebeurt dit op initiatief van een kunstenaar, op andere momenten wordt deze door

Brattinga uitgenodigd, die dan ook als uitgever fungeert of een project wordt gezamenlijk uitgevoerd. Dit uitgeven kwam in feite voort uit 'Ink on Paper', waar Brattinga samen met Klaas Hoek – een andere jonge meesterdrukker afkomstig van Piet Clement – in 1984 mee was begonnen. Doel daarbij was de grafiek per post aan te bieden, waarvoor per uitgegeven prent een smaakvol blad met foto en informatie breed werd rondgezonden. Tussen haakjes: zelfs na zoveel jaren valt op hoe goed dit informatieblad door Pieter Brattinga indertijd werd vormgegeven. Ondanks de dure mailing en het feit dat de prijzen laag werden gehouden – wat ook alleen kon door een gedeelde passie van Brattinga, Hoek en vaak ook de door hen benaderde kunstenaars en door alles in eigen hand te houden – ondanks dat werkte het zo sympathieke systeem, waarbij men van overal in het land en vanuit zijn luie stoel via de post verantwoorde en moderne grafiek kon verwerven, niet zoals door de initiatiefnemers gehoopt en verwacht: de Nederlander bleek er niet rijp voor. Gewoon waarschijnlijk omdat deze iets nu eenmaal eerst wil zien om eerst daarna (misschien) te kopen. Brattinga speelde achteraf gezien die potentiële kopers daarbij ook in de kaart: hij was namelijk ongeveer tegelijkertijd bij zijn drukkerij begonnen met een – trouwens ook nog altijd 'up to date' – vormgegeven expositieruimte voor het tonen van in de drukkerij gedrukte grafiek. Al snel werd dat ook de plek waar men naar toe kwam om de uitgaven van 'Ink on Paper' te bekijken en deze dan al dan niet daar ter plekke te kopen. Rento Brattinga en Klaas Hoek besloten daarom met hun 'mail-artproject' op te houden; een lot dat wel meer waardevolle, maar bewerkelijke initiatieven in de kunst heeft getroffen. Bij 'Ink on Paper' ligt dit toch anders: Klaas Hoek ontwikkelde zich – misschien wat meer op de achtergrond – in didactische zin verder in de grafische technieken en zijn opvattingen over de toekomst van de grafiek verdienen het naar mijn mening zeker om eens in de hier vanmiddag verzamelde kring gehoord te worden. Rento Brattinga – misschien wat meer op de voorgrond, al was het maar omdat je hem vanuit de expositieruimte bezig kunt zien in de drukkerij – ging verder met de Steendrukkerij, zoals ik al eerder vermeldde. Maar wat naar mijn mening vooral van belang is – met name in het licht van de vanmiddag uit te

reiken onderscheiding – is het feit dat de werkzaamheden in de Steendrukkerij in feite op dezelfde voet worden voortgezet als bij ‘Ink on Paper’: bij de grafiek wordt ook nu een smaakvol informatieblad uitgegeven, waarop naast een afbeelding ook informatie over de kunstenaar en alle gegevens over de desbetreffende prent te vinden zijn. Nog belangrijker is echter dat anderen daarin zijn gevolgd, wat in educatieve zin onmiskenbaar heeft bijgedragen tot wat ik nogmaals de ‘emancipatie’ van de prentkunst zou willen noemen. Ik was werkelijk ontroerd deze invloed onlangs ook in inhoudelijke zin belichaamd te zien worden – en ik moest daarbij denken aan de waarde die het maken van grafiek voor Frank Stella ten opzichte van diens werk in andere disciplines heeft gehad en in feite is dat tot nu toe toch meestal omgekeerd – in de woorden van een jonge Nederlandse kunstenaar, die tot nu toe vooral als schilder bekend is en die stelde dat het maken van prenten hem ondertussen zeker beïnvloed heeft bij het schilderen.

Staat U mij toe te eindigen met een welgemeend ‘proficiat’ aan Rento Brattinga, Klaas Hoek en hun beider initiatief ‘Ink on Paper’.

Den Haag 17 maart 2001

Jurrie Poot,

Hoofdconservator Prenten en Tekeningen

Stedelijk Museum, Amsterdam



Rento Brattinga bedankt hierna voor de toegekende onderscheiding. Hij heeft het werk voor “Ink on Paper” met veel plezier gedaan, al heeft het hem uiteindelijk geen sou opgeleverd. Via “Ink on Paper” zijn prachtige prenten verspreid en spotgoedkoop. Dat kon omdat zowel de kunstenaar als de drukker op een minimale prijs gingen zitten. Toen spreker hoorde dat aan deze onderscheiding geen geldbedrag is verbonden, dacht hij: de traditie zet zich voort. In ieder geval hebben de initiatiefnemers van “Ink on Paper” kunstenaars gestimuleerd die anders nooit met prenten zouden zijn gekomen. Juist omdat men niet uit de grafische hoek kwam heeft dit tot verrassende resultaten geleid.

Voor spreker is dit een bijzondere week, want juist dezer dagen heeft hij zijn gehele prentencollectie van rond tweeduizend stuks overgedragen aan het *Fries Museum*, dat daardoor de grootste beheerder is geworden van hedendaagse grafiek.

Klaas Hoek, de andere participant in “Ink on Paper” neemt het woord over. Hij releveert dat het hen om de kunst ging, niet in de eerste plaats om de grafische kunst. Kunstenaars werden uitgezocht aan wie gevraagd werd iets te maken. Zijzelf vatten de activiteit op als amateurs, als liefhebbers. Inderdaad kwam de financiële kant pas aan het eind aan de orde; er was nooit de ambitie een *stal* op te bouwen. Met een enkele uitzondering kwam iedere kunstenaar maar één keer aan bod. De initiatiefnemers wilden iets in beweging zetten en laten zien wat er met grafiek kan. Uiteindelijk hebben zij 25 kunstenaars enthousiast weten te maken.

Voor spreker kwam het eind van “Ink on Paper” op een natuurlijke manier. Als je iets in beweging wilt zetten en het is in beweging, dan moet je er zelf mee stoppen. Bovendien werden de werkzaamheden problematisch doordat spreker ook zelf als kunstenaar actief was. Het totale werk werd teveel toen hij ook hoofd werd van de grafische afdeling van de Rijksacademie. Toen was het mooi geweest

Spreker dankt de Vereniging voor het instellen van de Onderscheiding en de Jury voor haar oordeel.

De voorzitter moet bevestigen dat de Onderscheiding niet vergezeld gaat van het toekennen van een geldprijs. Het royale uitdelen dat men zich in de boekenbranche kan permitteren vindt hier niet plaats. Toch wil de Vereniging ook in materiële zin iets aan de eer van het verkrijgen van de onderscheiding toevoegen. Gedacht wordt aan het opschrift stellen van de historie van “Ink on Paper”, waarmee in de tekst van het Juryrapport en de Laudatio een begin is gemaakt. Hierover zal overleg worden gepleegd met de heren Brattinga en Hoek.

postnitiel onderwijs zou worden verzorgd. Het doel was kwaliteit te bereiken via zorgvuldige afgewogenheid. Men vermeed directe vermenging met de Academie waar nog steeds verzet bestond tegen het werken met de computer. Vervolgens bleek de kwaliteit de Academie binnen te vloeien. Docenten van Minerva kunnen worden bijgeschoold in SCAN. Dit leidt, o paradox, tot een bijzondere vroege kwaliteit op het gebied van beeldende computertoepassingen in de grafiek.

Ed Ubbels, docent, en Wim van Veen, technisch medewerker binnen de afdeling grafiek, volgden een bijscholing en brachten met hun SCAN-ervaring de computer binnen de afdeling grafiek van Minerva.

Spreker toont werk van Kees Swart onder de titel *Secret Life 113*. Deze student van de academie werkt met een programma, waarbij hij driedimensionale draadconstructies bekleedt en zo de afbeeldingen van bloemen laat ontstaan. Ed Ubels bewerkt met een 3D-programma panoramafoto's wat tot science-fictionachtige landschappen leidt.

Samen met Ineke Lambers maakt Kees Swart een synthese van beelden door deze over elkaar aan te brengen. Ook hier is het weer de computer die dit mogelijk maakt.

Het Frank Mohr Instituut, waarin SCAN is opgenomen, verzorgt de tweede fase-opleidingen in het beeldende kunstonderwijs voor de Faculteit der Kunsten van de Hanzehogeschool Groningen. Dit zijn de Masteropleidingen MFA Schilderkunst, MFA Theatervormgeving en beeldregie, en de opleiding MFA IME: interactieve media and environments. Ook verzorgt het instituut de cursussen van het ITP, het International Training Program, waarin onder meer Photoshop en het animatieprogramma Max 3D (3D Studio Max) en Maja wordt onderwezen. Steeds meer afgestudeerden van kunst-academies komen hierop af.

Door de technologische ontwikkeling zal de wedijver met bestaande handtechnieken nog grotere mogelijkheden bieden. Het probleem is dat de computer perfectie nastreeft. In de bestaande grafiek is juist de ambachtelijke proef essentie van het werk, hand en hoofd vullen elkaar aan in het creatief wordingsproces en bieden het resultaat van de 'epreuve d'artiste' met al zijn charmante bijwerkingen als

Pas als de computer in staat is deze lichamelijke strijd te evenaren, door als het ware zich voor te doen als een ambachtelijk werktuig in concurrentie met de hand, kan hij de traditionele grafiek van dienst zijn en wellicht nieuwe wegen geven.

Ondertussen ontwikkelt de computer al 30 jaar zijn eigen grafiek: de computergrafiek of cybernetische grafiek.

Het rekenend vermogen van de computer faseineerde al in de jaren vijftig sommige kunstenaars. In de tweede helft van de jaren zestig kwamen de eerste resultaten van deze faseinatie naar buiten. De schilder Chuck Szuri werd de eerste directeur van Aecad, waarin kunstenaars en technici verenigd waren. Voor hen was het een feest toen ze in 1968 de eerste lijn uit de rekenframes hadden gewrongen. De rekenmachine werd tekenmachine. Spreker toont een aantal afbeeldingen die met behulp van de digitale tekenmachine werden gegenereerd. Zo maakte Michael Noll vijf computerecomposities, gebaseerd op Mondriaans compositie met lijnen uit 1917. Van Peter Struycken laat hij computerstructuur 4a uit 1969 zien alsmede shift 31, een interferentiepatroon van gemoduleerd lopende golven, gesecheiden door gelijke tijdsintervallen (1993 nr 11).

De MFA IME (Interactieve Media en Omgeving, Interactive Media and Environment) is een masteropleiding waarin de waarde en mogelijkheden van de computerbeelden en -verbeelding worden onderzocht. Er wordt samengewerkt met het Centrum voor High Performance Computing and Visualisation van de Rijksuniversiteit Groningen. De doenten zijn gegroepeerd in een kleine vaste staf en een grotere groep contactdoenten. Daarbij zijn specialisten als Arthur Elsenaar, Remeo Seha, Bert Mulder, Paul Groot, Arjen Mulder, Paul Petry en Sheffrey Shaw.

Spreker licht het werk van enkele deelnemers aan de opleiding toe (Mareo Teunissen, Bela van Zanten). Tenslotte komt hij terug bij Albrecht Dürer. In 1511 gaf deze een serie van twintig houtsneden uit onder de titel *Het leven van Maria*. Dat was in hetzelfde jaar, waarin hij ook de grote en kleine Passies uitbracht. Deze series prenten waren de basis voor zijn dagelijks inkomen. Het waren beeldenboeken met een groot verhaal. De grote verhalen zijn verdwenen – het beeldverhaal bestaat nog steeds. Meer dan

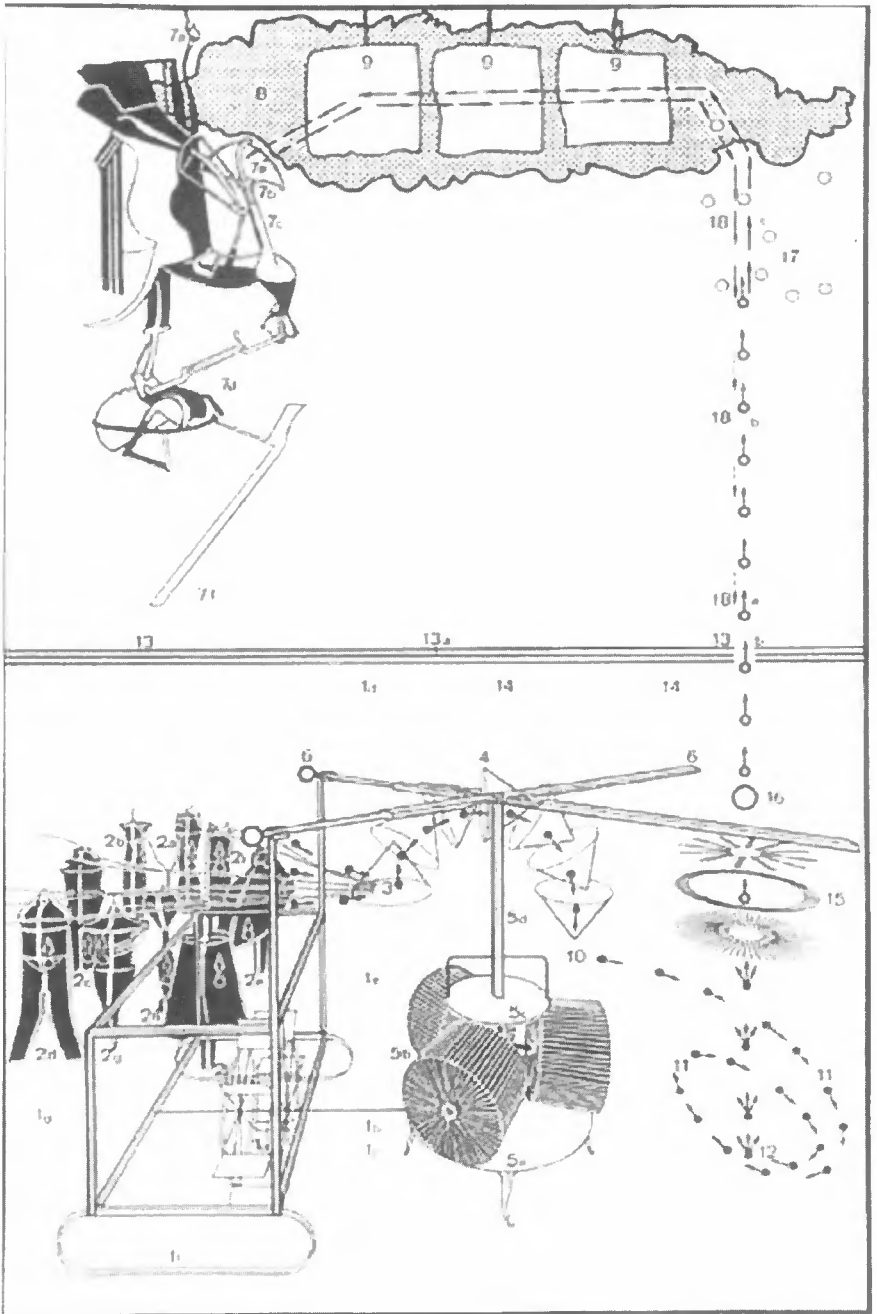
ooit heeft de grafiek door de computer de kans om zich opnieuw van deze taak te kwijten.

In 1936 verscheen Walter Benjamin's artikel *Het kunstwerk in het tijdperk van zijn technische reproduceerbaarheid*. Hierin voorspelt Benjamin het einde van de autonome kunst. Door de toenemende mogelijkheid van reproduceerbaarheid verliest de kunst haar afstand, dat wil zeggen haar aura. Kunst heeft geen rituele aspecten meer en is voor iedereen massaal beschikbaar en toegankelijk.

Reproduceerbaarheid van kunst betekent haar democratisering. Grafiek had dit oorspronkelijk in zich, was daarvoor gemaakt, maar liet zich verleiden af te zien van die positie. Door de ontwikkeling van de computer is dit nu hersteld.

Verslag: Leo de Oude





Computerprint van een reproductie van een verklarende tekening van Marcel Duchamp aangaande het Grote Glas

## H. van Hoogdalem

### De computer: een toevoeging

Lesgeven aan de Academie voor beeldende kunsten 'Minerva' is lesgeven aan studenten die zich breed oriënteren. De studenten van verschillende afdelingen zitten de eerste twee jaar samen in een klas. Grafisch vormgeven naast schilderen, mediastudenten naast interieurvormgevers. Ik heb de taak hen kennis te laten maken met algemene beeldmiddelen zoals lijn, kleur, compositie. Ook mag ik ze begeleiden in het zoeken naar een eigen beeldtaal. Zodoende ben ik als schilder de laatste jaren steeds intensiever in contact gekomen met andere vakgebieden binnen de beeldende kunst. Om mij heen zag ik een toenemend aantal mensen gebruik maken van *digitale middelen*. Elk op zijn eigen wijze en zijn eigen terrein.

Vaak moest ik denken aan de schilder Breitner:

- aan zijn nieuwsgierigheid naar het nieuwe medium van zijn tijd: de fotografie.
- aan de invloed die het fotograferen moet hebben gehad op zijn composities.
- maar ook aan het verbergen van zijn foto's.

Deze nieuwsgierige houding van Breitner kon ik herkennen.

Dat avontuur wilde ik ook wel aangaan. Ik ben een opleiding gaan volgen aan het Frank Mohr instituut (Hanzehogeschool) in Groningen: een opleiding 3D animatie. Het leek mij fascinerend om ruimtelijke situaties te kunnen ontwerpen waarin je vervolgens middels een camera elk standpunt zou kunnen innemen. Vooraf heb ik mijzelf een aantal doelen gesteld. Deze doelen waren:

- aansluiting vinden bij mijn eigen schilderijen en aquarellen.
- uitvinden wat de meerwaarde zou kunnen zijn van de computer naast het schilderen.

Als een volslagen digibeeet ben ik aan die opleiding begonnen. Na twee maanden ploeteren merkte ik dat niet de computer maar ik de baas werd. Vanaf die tijd werd het interessant. Het leek of ik aan het schilderen was: zoeken naar vorm en inhoud; licht en kleur; maar nu met de muis in plaats van met de penseel. Ik had nu de kennis om op de computer ruimtes te bedenken en te bouwen, waarin ik kon spelen met licht en donker, kleur en vorm.

Ik wil nu graag een aantal dia's laten zien van mijn werk. Eerst twee dia's van mijn aquarellen en dan mijn digitale prenten.

Dia 1. Een interieur, van voor mijn digitale opleiding; met als onderwerp: verstilling. Dit interieur geeft een goed beeld van hetgeen mij al jaren bezig houdt: het bestuderen van licht in mijn directe omgeving, het vergelijken van een lichtvlek over de vloer, de uitstraling van het rode tafelkleed op de muur, het grillige patroon van schaduw; kortom het portretteren van ruimte.

Dia 2. Deze aquarel zou een soort overgang naar een andere werkwijze kunnen aanduiden, maar dat is toeval. Het is de werkruimte van een bevriend schrijver. Mij viel het merkwaardige verschil op tussen twee zichtbare lichtbronnen. Enerzijds het lampje met het warme licht, anderzijds het beeldscherm met het koele licht. En de tegenstelling tussen technische apparatuur en oubollig behang, alhoewel die technische apparatuur ook weer verouderd is.

Dia 3. De drie prenten die ik nu laat zien zijn een rechtstreeks vervolg op mijn eerdere werk. Ik heb in de computer een ruimte gecreëerd, een atelier waarin mijn schilderijen staan. Het licht komt vooral van boven en doorzeeft de ruimte. Deze serie prenten is geprint op Summerset aquarel papier op een Epson 2000P printer. Deze printer print met pigmentinkten. Er is al het nodige gezegd over de houdbaarheid van de computerprint, dit is een doorbraak: doordat de inkt pigmenten bevatten, is de lichtechtheid sterk verbeterd. Dat moet natuurlijk nog blijken maar volgens de fabriek is dit zo.

Wat betreft de techniek van de digitale grafiek wijs ik op een pas verschenen boekje van de Digitale Grafiekgroep Noord-Nederland: *Digitale grafiek – een hele kunst* van Ineke Lambers (cindred.) e.a.

Dia 4. Betreft eveneens studies naar ruimte en licht. Het zelf de ruimte ontwerpen, licht aanbrengen, met camera's schuiven is voor mij een totaal andere benadering.

Dia 5. Het licht valt volkomen te regelen, kleurtemperatuur, scherp, diffuus, zonlicht, spotlicht, enz. Verschillende lenzen op de camera behoren tot de mogelijkheden en dit alles natuurlijk virtueel. Door eindeloos met de camera door de ruimte te dwalen vond ik dit beeld; alleen het licht, ontdaan van alle andere elementen.

Dia 6. De volgende drie prenten laten een andere mogelijkheid zien: namelijk het samenvoegen van verschillende beelden tot een nieuw geheel. Het streven was dat de oorspronkelijke bouwstenen niet meer als losstaande elementen te herkennen zouden zijn.



Dia 7. Hier is gewerkt met een schilderij, een tekening en een foto. Ze liggen in transparante lagen over elkaar heen. Ze zijn bewerkt en belicht in de computer, weer uitgeprint, op de print is weer getekend, de zaak is weer ingescand en dat in een eindeloze volgorde.

Dia 8. Spelen en jezelf laten verrassen vind ik een wezenlijk onderdeel van schilderen. Door op de computer elementen samen te voegen en deze weer te bewerken beleef ik hetzelfde plezier en dezelfde spanning.

Dia 9. Onaangename ruimtes, in restauratie zijnde ruimtes, ooit gezien, ooit gelezen waren de aanleiding voor deze serie prenten.

Dia 10. Handelt meer over ruimte dan over licht. De invloed van Piranesi doet zich bij dit onderwerp natuurlijk gelden.

Dia 11. Hier is geprint op rijstpapier. Het was dik papier, te dik voor de printer. Ik denk dat hierdoor de horizontale lijntjes in het vlak ontstaan zijn. De inkt zoog sterk in het papier waardoor kleine details verdwenen en een lichte ontscherpte ontstond.

Een ander interessant aspect vind ik de uitwisseling tussen het schilderen en het computergebruik, tussen het analoge en het digitale. De volgende serie van twee aquarellen en twee prenten is hiervan een voorbeeld.

Dia 12. Een aquarel naar aanleiding van archeologische vondsten. De voorwerpen zweven los tegen een donkere achtergrond.

Dia 13. Op de computer heb ik de aquarel op een soort monument geplaatst. Naar aanleiding van deze prent die ik wat theateraal vond, heb ik de volgende aquarel gemaakt die wat sfeer betreft beter uitdrukt wat ik in mijn hoofd had.

Dia 14. De vormen zijn nu in een soort kastje geplaatst. Deze aquarel vormde weer de aanleiding deze prent te drukken. Op deze prent heb ik de aquarel in een tempeltje geplaatst. Het tempeltje is bekleed met stukjes aquarel.

Terugkijkend op mijn stap om digitale prenten te gaan maken, kan ik de volgende dingen zeggen:

- het digitale werk heeft aansluiting gevonden bij mijn eerdere werk.
- het is een uitbreiding van mijn palet aan beeldende middelen.
- de uitwisseling tussen analoog en digitaal bevalt mij zeer.

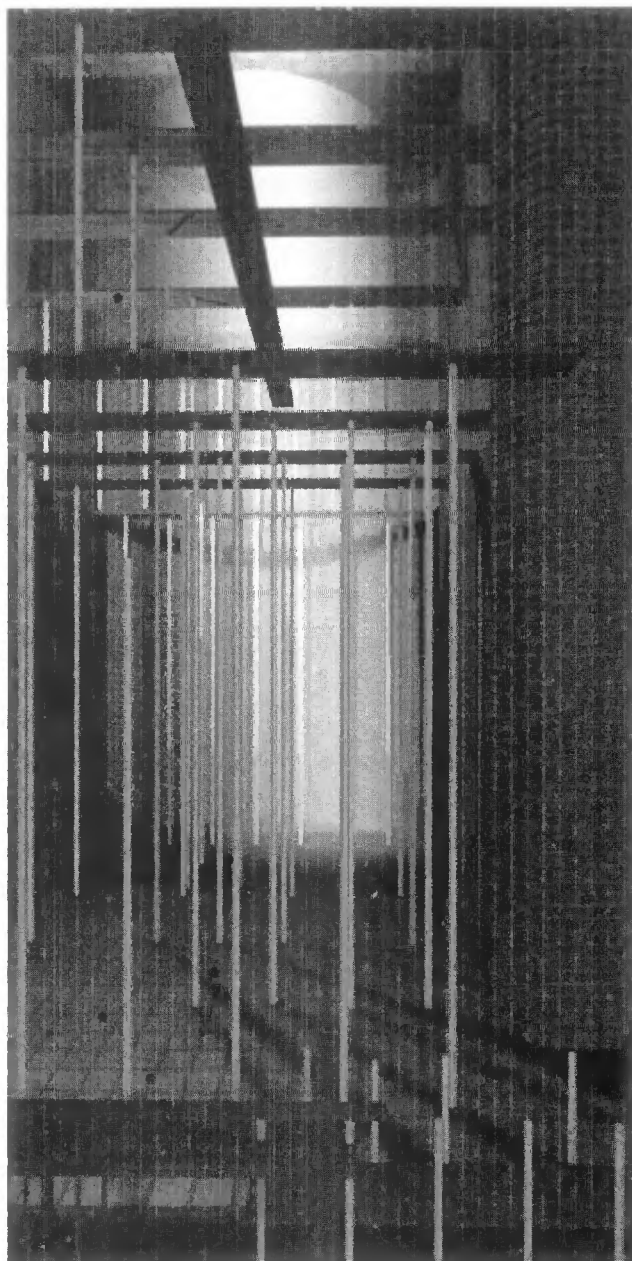
- de computer vervangt absoluut niet het schilderen; het tactiele element van het schilderen wil ik zeker niet missen.

Er heerst nog veel onbegrip over digitale kunst. Men zegt vaak dat en dat programma regelt toch alles voor je. Alsof het over Ravensburger schilderkunst gaat, iedereen kan schilderen; u kent dat wel. Hetzelfde heeft men over de fotografie gedacht, wat dat betreft herhaalt de geschiedenis zich. Het werken op de computer zou snel, zelfs te snel gaan en daardoor te gemakkelijk resultaten opleveren. Ik kan dat weerspreken uit eigen ervaring. Het proces verloopt via dezelfde bergen en dalen als het schilderen.

Over de vraag of de digitale prentkunst tot de *originele grafiek* behoort, zal lang gediscussieerd kunnen worden. Voor mij is dat min of meer een academische kwestie. De rol van de computer als bieder van nieuwe mogelijkheden binnen de grafiek staat voor mij buiten kijf. De techniek is nog lang niet uitontwikkeld. Het is zeer boeiend om hier middenin te kunnen staan.

Kortom, de computer is een welkome en spannende aanvulling.

Verslag: Jeroen Hermkens



Restauratie 1

**M. Turion**  
**Digitale druktechniek als**  
**grafiek**

Als beeldend kunstenaar schilder ik, teken ik, en maak ik computerprints. Mij is gevraagd een lezing te houden over de plek die de digitale middelen in mijn werk innemen. Ik heb deze lezing als motto meegegeven: “digitale druktechniek als grafiek” omdat er in de traditionele grafische wereld, en dan spreek ik uit eigen ervaring, veel kritiek is op onder andere de digitale print. “Hoort dat wel bij de grafiek?”, wordt vaak gevraagd.

Ik denk zelf dat grafiek tweedimensionale kunst is, die gereproduceerd wordt in een beperkte oplage en gesigneerd wordt. Dit in tegenstelling tot alledaags drukwerk. Daarnaast moet het speciaal gemaakt zijn als grafiek. Daarmee bedoel ik dat er niet een bestaand schilderij gereproduceerd wordt. Dat is een poster, dat is geen grafisch kunstwerk. In die zin behoort mijn digitale werk tot de grafiek, ik zie het als een aanvulling zoals eerder ook de litho en de zeefdruk aan de grafische technieken zijn toegevoegd.

Ik kom zelf uit de traditionele grafische technieken. Vandaar dat ik ook mijn digitale werk signeer en een oplagenummer geef; maar ik kan me goed voorstellen dat je deze technische middelen ook gebruikt wanneer je vanuit een andere discipline werkt. De Britse kunstenares Helen Chatwick gebruikte bijvoorbeeld wel computertechnieken in haar werk, maar niet de reproduceerbaarheid daarvan. Ik heb onlangs een artikel over haar gelezen en zij was enthousiast over de digitale beeldbewerkingstechnieken. Zij zei dat als je met de computer werkt, je niet zomaar alles over elkaar heen kunt zetten. Je moet de dingen splitsen. Dat is eigenlijk een heel ander werkproces dan wanneer je schildert of een traditionele grafische techniek toepast. Je moet je voorstellen dat je bijvoorbeeld 40% van het ene beeld-element gebruikt, 50% van het andere en 10% van het volgende. Je moet een keuze maken. Haar toepassing bestond uit het inscannen van een beperkte hoeveelheid beeldmateriaal. Ze ging uit van een bepaald concept, dat paste bij haar werk. Ze scande een bepaalde hoeveelheid beeldmateriaal in, bijvoorbeeld een abstract rood kleurvlak, een foto van een ruwe kust en wat weefsels die ze had opgevangen op een doek. Drie elementen, die ogenschijnlijk niets met elkaar te maken hadden. Via het beeldscherm ontstond er een oppervlak en een voorstelling. Dit betekende voor haar een fascinerende en nieuwe manier van werken en voegde iets toe aan haar werk.

Zelf heb ik deze werkwijze ook toegepast met het programma Photoshop en een Applecomputer, maar ik ben er van afgestapt omdat ik met veel beeldmateriaal werk. Zelfgemaakte foto's, plaatjes van anderen, foto's van mijn schilderijen en tekeningen in allerlei stadia. Daarnaast werk ik op transparant beeldmateriaal, waar ik weer andere voorstellingen op druk. Wanneer ik via de computer zou vormgeven zou ik al dat verschillende beeldmateriaal kunnen inscannen en daar verschillende bestanden van kunnen aanleggen, maar dat is een omslachtige en voor mij niet effectieve werkwijze, omdat ik wil schuiven met het beeldmateriaal en niet, zoals Helen Chatwick, van tevoren een keuze wil maken met welke elementen ik wil werken. Op zich is het technisch mogelijk in de computer transparante layers te maken van het vele transparante beeldmateriaal dat ik maak, maar voor mij is dat te omslachtig. Ik ben nu overgegaan op een collage-, assemblageachtige techniek. Zo ben ik me bewust van een bepaald oppervlak en een aantal lagen, die ik over elkaar heen plaats, waarbij ik eigenlijk direct kan zien wat ik doe. Daarnaast is het zo dat ik heel graag tussen mijn materiaal in zit en direct kan zien, wat het effect is van mijn handelingen en ik niet via een beeldscherm hoeft te kijken om te zien wat er gebeurt. Helen Chatwick, die ik zojuist noemde, gebruikte de computer niet als ontwerptechniek, maar meer als vormgevings-techniek. Ze had een duidelijk concept van wat ze wilde uitvoeren en gebruikte de computer in een tamelijk laat stadium.

Mijn toepassing van de computer valt nog later, zit helemaal aan het eind van het proces, eigenlijk alleen bij het afdrukken van het ontwerp (en eventueel daarna het bij-slijpen daarvan). Ik gebruik de computer ook niet als ontwerpmedium, omdat ik werk vanuit een bepaald idee, waar ik iets mee wil doen. Daar zoek ik een bepaalde vormgeving voor, en een bepaalde techniek. Ik denk niet vanuit de techniek of de machine, de computer, die zo onvoorstelbaar veel mogelijkheden heeft. Je kunt er, denk ik, je hele leven mee bezig zijn om erachter te komen, wat zo'n computer allemaal kan. Het doet me denken aan het gevaar voor de graficus die verliefd is op z'n lithosteen en zich alleen maar bezig houdt met de techniek en niet met het beeld en de betekenis daarvan.

Ik bedacht me trouwens bij de voorbereiding van deze lezing, dat ik de klassieke grafische technieken, die ik toegepast heb, ook eigenlijk heel sober en uitvoerend heb gebruikt. Ik gebruikte de houtsnede en de drogenaald en uitsluitend in zwart-wit. Technieken waar je heel direct en heel 'to the point' mee kunt werken. Ik heb die grafische technieken altijd heel dienend gebruikt, me nooit bezig gehouden met wat theoretisch mogelijk was. Geen kleurverloopjes of honderd proefdrukken, dat wil zeggen de techniek als doel op zichzelf.

Op die manier gebruik ik nu ook de computer.

Natuurlijk is de techniek wél belangrijk. Je idee moet goed vormgegeven en goed uitgevoerd worden. Voor mijn computerprints werk ik daarom samen met een vaklab, dat de nieuwste apparatuur in huis heeft en dat zich voortdurend bijschoolt. Daar laat ik in goed overleg mijn prints uitvoeren. Zij scannen in, maken een proefdruk, en naar aanleiding daarvan bekijk ik of er nog bewerkingen moeten worden uitgevoerd. Daarna kan de print afgedrukt worden. In eerste instantie gebruikte ik de 'magnaprint', het papier wordt daarbij over een verwarmde trommel gelegd en de verschillende kleurlagen worden door sproeikoppen op het papier gedrukt, een combinatie tussen een inktjet- en een laserprint. Daarna komt het papier in een rol van de machine af en wordt opgeplakt op aluminium of polystyreen. Tenslotte wordt er een laminaat aangebracht.

Deze techniek gebruik ik niet meer. Ik werk nu via een fotografisch procédé dat ook een 'fotografisch' beeld oplevert. Het is daarnaast mogelijk, dat zag u bij mijn voorganger, om op zwaar grafisch papier af te drukken. In Amsterdam zit een zeefdrukker die digitaal uitvoert en met de plottertechniek werkt. Zulke afdrukken zien er fluwelig uit, en de print hoeft niet opgeplakt te worden. Het hangt er natuurlijk vanaf wat je zelf wilt met je beeld. In die zin houd je toch rekening met de nieuwe technische mogelijkheden. Je maakt een keuze bij het uitvoeren van de prints.

Wat betekent die digitale druktechniek nu voor mijn werk?

In 1994 nam ik het besluit om een thema te nemen dat dicht bij me lag, mij persoonlijk emotioneerde en bezighield. Na het idee kom je bij de uitvoering ervan. Ik wilde gebruik maken van een uitgebreid beeldarchief, dat ik in de loop der jaren had opgebouwd, zelfgemaakte foto's, plaatjes van anderen, magazines, kunsthistorisch materiaal. Dat beeld-

archiefwilde ik direct gebruiken, maar met mijn houtsnedes en droge naald techniek kwam ik daar niet uit. Daarom ben ik overgegaan op digitale uitvoeringstechnieken. Het kwam dus in eerste instantie logisch voort uit mijn eigen idee, uit wat ik zelf wilde.

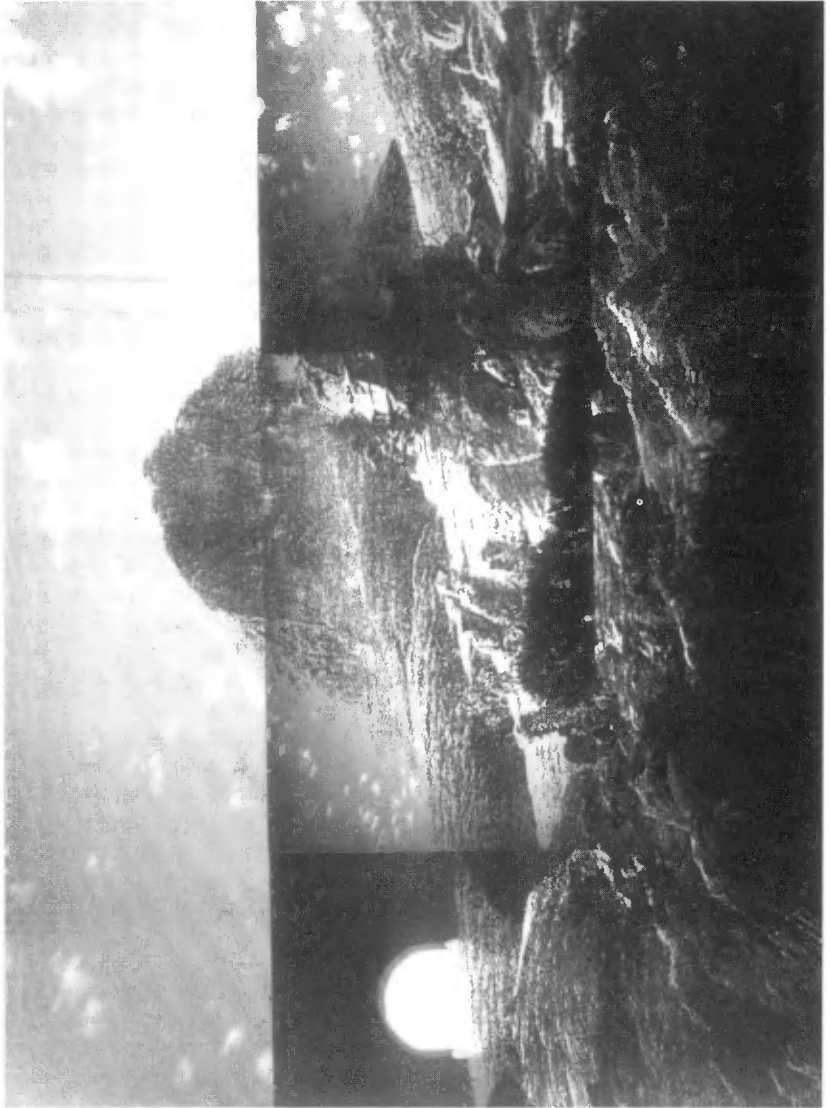
Nu ik de digitale druktechnieken gebruik, vind ik de zekerheid heel prettig, dat ik me bij mijn ontwerp niet hoeft bezigt te houden met hoe het technisch uitgevoerd moet worden. Eigenlijk kan bijna alles uitgevoerd worden. Dat geeft mij een enorme vrijheid in mijn ontwerpmogelijkheden.

Daarnaast is ook de beeldende ruimte groter dan toen ik mijn houtsnedes en droge naalden maakte, omdat de techniek tegelijk mijn ontwerptechniek is. Ik zie wat ik doe en ik zie dat niet op een beeldscherm, ik zie het niet op een drager als hout of zink, ik zie het direct.

De grafiek heeft altijd grote invloed gehad op mijn schilderwerk. Bij de klassieke grafische technieken brengen de indirectheid van de drager en het uitstellen van het zichtbare beeld, een rationaliteit in. Je moet goed plannen om te weten hoe je verder moet. Dat hielp me bij het schilderen, het nadenken voordat je ging schilderen. Concreet uitte zich dat in het opbouwen van verschillende beeldlagen, en het gebruik van de grafische lijn. Nu ik digitale technieken als uitvoerend medium gebruik voor mijn grafiek, en daarbij transparante beeldlagen over elkaar heen zet, verschillende beelden, maar ook verschillende voorstellingen, heeft dat opnieuw invloed op mijn schilderwerk. Ik projecteer, wederom uit het beeldarchief, verschillende voorstellingen op mijn doek. Daarna voeg ik de verf er aan toe.

Samenvattend zou ik kunnen zeggen, dat de klassieke grafische technieken voor mijn werk belangrijk zijn vanwege *hoe* ik bepaalde dingen moet schilderen, en de digitale technieken vanwege *wat* ik wil schilderen en *waarom* ik bepaalde dingen wil laten zien.

Mevrouw Turion laat vervolgens dia's zien binnen het thema 'familie', een serie prints vanaf 1996, waarin bovenstaande werkwijze tot uitdrukking komt. De werken zijn opgebouwd uit lagen van verschillend beeldmateriaal uit diverse bronnen.



Friedrich ontmoeten in Luca



**Zaaldiscussie met de  
inleiders onder leiding van  
symposiumvoorzitter  
L.C. de Oude**

Mevrouw Lambers vreest dat de computergrafiek tot legio misverstanden aanleiding geeft. Zij onderstreept het belang van de persoon van de kunstenaar, die voortdurend beslissingen neemt over de technische mogelijkheden die de computer beschikbaar heeft. De computer staat ten dienste van de artistieke 'output'. De kunstenaar heeft zijn eigen visie die hij wil realiseren. Daarvoor is het nodig dat hij het medium voldoende beheerst – en dat is niet anders dan bij vroegere technieken. Spreekster is er van overtuigd dat de digitale techniek een verrijking is van de middelen die voor de kunstenaar beschikbaar zijn.

Naar mevrouw Turion mededeelt worden de inkten in de printers steeds beter. Voor enige tijd hielden die drie maanden in het licht, inmiddels is dat een jaar en er wordt hard aan gewerkt om de houdbaarheid verder te verlengen. Zelf gebruikt zij de computer uitsluitend als uitvoerend medium en benut zij zeker niet uitputtend de techniek van het apparaat.

De heer Chanowsky komt nog eens terug op zijn stelling dat het werk wat met de computer wordt gemaakt geen grafiek is. In vergelijking met het proces dat toch tot nog toe onder grafiek wordt begrepen valt het tussenstadium weg. De enen en de nullen in het computergeheugen vallen niet te vergelijken met een etsplaat. Dat wil niet zeggen dat computerkunst geen eigen kunstvorm zou kunnen zijn. Je kunt het mooi vinden, een ander vindt het lelijk, maar het heeft een eigen positie. Bij een afdruk van een grafisch werk blijft de kunstenaar verantwoordelijk, ook als die afdruk door een ander wordt gemaakt. Met een computer en een printer kan iedereen een afdruk maken. De kunstenaar heeft daar in het geheel geen controle op. Een ander kan iets toevoegen of weglaten zonder dat daar iets van te merken is.

Mevrouw Erika Veld ziet geen verschil. Ook bij computerkunst voelt de kunstenaar zich verantwoordelijk voor het totstandkomingsproces en kan hij door zijn handtekening aangeven dat het zijn werk is.

De heer Chanowsky waarschuwt voor verwarring bij het publiek als onder het begrip *grafiek* verschillende kunstvormen worden gevat.

De voorzitter stelt voor van dit thema, dat bij nader inzien wellicht alleen een semantische kwestie is, af te stappen. Het is duidelijk dat er sprake is van een breuk met de traditionele vormen van grafiek. Het lijkt goed over de terminologie nog eens na te denken.

De heer Chanowsky zou tenminste als eis willen stellen dat de kunstenaar betrokken blijft bij de totstandkoming van het eindproduct. Bij zeer grote oplagen moet je aannemen dat de kunstenaar de verantwoordelijkheid heeft overgedragen. Wat dan optreedt karakteriseert spreker als het homeopathisch effect: vergaande verdunning van wat de kunstenaar zelf aan het resultaat heeft bijgedragen. Tegelijk doet zich een nieuw fenomeen voor bij het gebruik van digitale technieken. Vanuit één druk, waarvan een goede sean wordt gemaakt kan men zoveel men wil identieke afdrukken maken. Naar de mening van spreker zijn die van weinig waarde. Er ontstaat een andere manier van werken met geringe betrokkenheid van de kunstenaar: het Corneille-effect.

Mevrouw Veld merkt op dat ze net zo goed litho's van andere kunstenaars kan namaken. Zou zo'n afdruk dan ook mindere kunst opleveren?

Naar aanleiding van een vraag uit het publiek geeft mevrouw Lambers enige toelichting op het probleem van kleuren bij de computerprints. Er kan een aanzienlijk verschil zitten tussen de kleur zoals die op het scherm verschijnt en die van de afdruk. Om daarbij het gewenste resultaat te kunnen bereiken moet de kunstenaar evengoed over ambachtelijke kennis kunnen beschikken. Via proefprints probeert men dit uit. De kleur zoals die op het scherm te zien is, vormt slechts een tussenstap in het creatieve proces.

Voor de heer Leijdekkers is de vraag of computerkunst tot de grafiek moet worden gerekend inderdaad slechts een kwestie van definitie. In het verleden heeft de grafische kunst ook afstand genomen van andere vormen van beeldende kunst door te onderstrepen dat men "grafisch moest kunnen denken". Daarbij hoorde het spiegelbeeldig kunnen werken en de vertaling van kleuren in zwart/wit. Door

de computer wordt weer de nadruk gelegd op de communicatieve functie van de grafiek. Uiteindelijk is alles reproduceerbaar.

De voorzitter sluit hier de discussie en daarmee het symposium af. De wereld van de grafiek is nog wel eens wat bevangen door het Calimero-complex. Het kuikentje met die naam verweerde zich met de woorden: "Zij zijn groot en ik is klein en dat is niet eerlijk".

"Zij" zijn dan voor de grafiek vooral de schilderkunst en de beeldhouwkunst. Daar zou het grote gebaar, de grote aandacht, het grote formaat en het grote geld zitten. Daartegenover staat dan de vraag van de grafische wereld: worden we voldoende serieus genomen.

Onszelf nemen we in elk geval wel serieus: er is veel bezinning, theorievorming, aandacht voor techniek. Door de jaren heen verandert het karakter van de grafiek, waarbij sprake is van een golfbeweging en oude dingen soms weer terugkomen. Grafiek werd gekarakteriseerd door dienstbaarheid aan andere vormen van beeldende kunst, dienstbaarheid door kwantiteit, concurrerend met fotografie, uitdrukking van sociale bewogenheid, soms onderdanig maar soms ook zelfverzekerd, op het arrogante af. Wie zich afvraagt waar wij nu staan kan misschien het antwoord vinden in het maartnummer van "Pulchri". Daarin analyseert sprekers voorganger bij de V.O.G., Henc van Maarseveen, de huidige ambivalenties en contrasten; aanbevolen lectuur!

Vandaag ging het er over of de computer de grafiek een nieuwe kans zou kunnen geven, dat wil zeggen nieuwe mogelijkheden zou bieden. Een eenduidig antwoord heeft spreker niet gehoord. Wel veel enthousiasme en warmte voor het nieuwe fenomeen. Misschien zijn wij met de computer ook voor de beeldende kunst een nieuw tijdperk binnengegaan. Daarbij moeten we niet denken dat een oud tijdperk wordt afgesloten, zodra een nieuwe ontwikkeling zich inzet. Het experimentele is eigen aan de grafische kunst, maar ook traditie. Experimenten kunnen ook met de blik naar het verleden worden opgezet.

De Vereniging voor Originele Grafiek zal zowel het nieuwe als het bestaande met aandacht blijven volgen. En dat met

de overtuiging dat het goed is dat grafiek bestaat en dat de grafische kunst een eigen positie inneemt.

Spreker wekt de aanwezigen, die geen lid zijn en zich in de doelstellingen van de Vereniging kunnen vinden, op om zich bij de V.O.G. aan te melden.

Spreker dankt al degenen die zich hebben ingespannen om het symposium tot een succes te maken. Hij noemt met name de heer Rijke, directeur van Drukkerij Van Rossum, Schiedam, onze trouwe sponsor. Voorts de sprekers en de gastheer, het Haags Gemeentemuseum, waarbij in het bijzonder de heren Chatterpal en De Rook de organisatie hebben geholpen. Het verheugt spreker dat de heer Locher die altijd een stimulerende rol voor de Vereniging heeft gespeeld, ook aanwezig is. Tenslotte bedankt hij met nadruk de heer Klaas Laansma, zonder wiens inzet het symposium er nooit was gekomen.

Spreker sluit hierna dit vierde symposium en nodigt allen uit nog wat na te praten bij de borrel.

Veslag: Leo de Oude

## Samenvatting reacties grafieksymposium IV

Ook nu werd aan veertig van de ruim honderd deelnemers een viertal vragen voorgelegd over de kwaliteit van de organisatie, de belangrijkste punten van kritiek en suggesties voor volgende symposia.

De respons was goed, ruim vijftig procent.

Hier volgt een samenvatting van de schriftelijke reacties.

1. Voor het thema, de locatie en de organisatie was het oordeel (zeer) positief.

Kritische opmerkingen waren er (vooral) over:

- de geringe tijd voor discussie;
- de caesuur door de uitreiking van de V.O.G.-Onderscheiding, die ook teveel tijd vroeg;
- het te vluchtige karakter van het visuele aspect, wel veel (geprojecteerde) beelden maar geen reële voorbeelden van digitale grafiek;
- de te geringe diepgang/inhoud van de inleidingen, te veel over, te weinig vanuit de eigen ervaring;
- de te grote vrijblijvendheid van de discussie;
- de te sterke 'calimero-houding' in/van de grafiekwereld.

2. Suggesties die werden gedaan:

- meer tijd uittrekken voor discussie;
- meer tijd voor onderlinge contacten/borrel;
- vroeger beginnen;
- incidenten op elkaar laten reageren;
- meer internationale oriëntatie/informatie;
- betere visuele ondersteuning, concrete werkvoorbeelden;
- symposia ook buiten de randstad beleggen;
- symposia laten 'sponsors' om internationale inbreng mogelijk te maken.

3. Onderwerpen voor toekomstige symposia:

- de invloed van de grafiek op de schilderkunst (Rembrandt?, de Japanse prentkunst?);
- en ook omgekeerd: Baselitz?, Kounellis?, Serra?
- de (noodzaak van) wetenschappelijke bestudering van de hedendaagse grafiek (als aparte kunstvorm);
- de positie van computer-/digitale grafiek binnen de kunstwereld;
- (verdere) verdieping van het onderwerp computergebruik in de grafische kunst (apparatuur, technische mogelijkheden, materialen, formaten, etc.);

- concrete vergelijking tussen 'digitale' en 'traditionele' grafiek (kosten, prijzen, functie van de oplage, marktpositie, etc.);
- grafische kunst en commercie (drijfveren, compromissen, grenzen, etc.);
- zijn er grafische kunststromingen (te onderkennen).

Kl. Laansma