



**40
jaar
v2_**

40

jaar

opgericht 4 september 1981

V2_

**Onbegrensde
mogelijkheden
en het
openbreken van
technologie**

•

40 jaar V2_

door Arie Altena

Al veertig jaar lang staat in de activiteiten van V2_ de koppeling kunst-technologie centraal, en wordt steeds opnieuw de vraag gesteld hoe technologie de kunst en de samenleving verandert. Dat was zo in de beginjaren, het geldt nog steeds. In die veertig jaar groeide V2_ uit van een kunstenaarsinitiatief in een kraakpand in Den Bosch tot een gerenommeerd 'Lab voor de instabiele media' in het centrum van Rotterdam. In 2000 liet het *Boek voor de elektronische kunst* aan de hand van de eerste (bijna) twintig jaar van V2_ zien hoe die 'elektronische kunst' uitgroeide tot een volwaardige kunstvorm. Tweeëntwintig jaar later roept dat vanzelf de vraag op waarin de hedendaagse praktijk van kunst en technologie verschilt van die van de elektronische kunst van 2000 of 1990, en vooral hoe die praktijk zich verhoudt tot de samenleving en de kwesties die daar spelen? Vragen waarop geen antwoord te geven valt zonder te benoemen hoe de samenleving in veertig jaar grondig is veranderd door de ontwikkeling van technologie.

•

Laat ik beginnen met een plompverloren poging om de 'structure of feeling' te karakteriseren waarbinnen kunstenaars toen werkten, en de situatie waarin ze zich nu bevinden. In de periode 1980–2000 was de belofte van nieuwe technologie dominant. Er waren veel nieuwe technologieën: persoonlijke computers, internet, AI, VR, mobiele technologie, GPS, zelfrijdende auto's, steeds kleinere chips, zelflerende systemen, robotica, tracking & tracing, virtueel geld, genetische manipulatie enzovoorts. Ze werden nog niet op grote schaal gebruikt, maar

beloofden de samenleving diepgaand te veranderen. Dat was een belangrijke reden voor kunstenaars om zich ermee bezig te houden, ze wilden – enthousiast geworden – de nieuwe mogelijkheden verkennen, speels en kritisch. Na 2000 is er eigenlijk niet zoveel werkelijk *nieuwe* technologie meer. De wereld is sindsdien fundamenteel veranderd door het gebruik van nieuwe technologieën die verankerd werden in de maatschappelijke structuren en processen, en in het dagelijks gebruik vrijwel onzichtbaar werden. De uitdaging voor kunstenaars is om daarmee te ‘dealen’, op grote of kleine schaal. Tegelijk is pijnlijk duidelijk geworden dat de manier waarop we de wereld met technologische middelen hebben gevormd, de atmosferische omstandigheden waarvan de mens afhankelijk is, grote schade toebrengt, en de ongelijkheid tussen en uitbuiting van mensen heeft versterkt. De grote vraag is dan niet meer hoe we met techniek de wereld opnieuw kunnen uitvinden – wat het kernpunt van de elektronische kunst was. Dat hebben we al gedaan. De vraag is nu hoe de mens zich op een andere manier kan gaan verhouden tot alles waarmee hij verbonden is, inclusief alles wat in de moderne tijd werd onderverdeeld in gescheiden domeinen: natuur, cultuur, technologie, politiek, recht, geschiedenis, geologie, enzovoorts. Die vraag werpt in 2022 zijn schaduw over elke praktijk.

•

In 2000 publiceerde V2_ het *Boek voor de elektronische kunst*, dat een overzicht biedt van de eerste (bijna) twintig jaar bij V2_. Het biedt een staalkaart van de elektronische kunst tot

2000 en een plaatsbepaling ervan, met veel foto's, een boeklang essay van Arjen Mulder en Maaïke Post, en diepgravende interviews met onder andere Dick Raaijmakers en Woody Vasulka. De benadering is sterk mediatheoretisch, met veel aandacht voor communicatie en interactie, maar het hoofdthema is de transformatie door techniek. Techniek, zo stelt de inleiding, is ook een mentaliteit en creëert een eigen sociale omgeving. Wat bij herlezing in 2021 opvalt, is de nadruk die het boek legt op de emancipatie van de technologie als zelfstandige actor in kunst en samenleving. Elektronische kunst laat namelijk, vaak op een uiterst fysieke manier, zien wat die handelende rol van de techniek is – iets waarvoor tot dan toe, zeker in de kunst, weinig aandacht was.

Dick Raaijmakers bijvoorbeeld maakte verschillende werken waarin hij de stem van de technologie aan het woord wilde laten komen. Raaijmakers' *Ideofonen* zijn installaties waarin een luidspreker wordt kortgesloten op zichzelf om alleen het eigen geluid te laten horen. *Intona* (1992) was een performance, uitgevoerd bij V2_, waarin hij microfoons liet spreken en tot zwijgen bracht door ze met zuur te overgieten, onder te dompelen in kokend water, te doorboren enzovoorts. Stelarc liet technologie en menselijk lichaam versmelten – wat inderijd vooral in het kader van het dromen over cyborgs plaatsvond – en zijn sterk fysieke performances benadrukken de agency van de technologie. Seiko Mikami ontwikkelde meermaals interactieve installaties in samenwerking met V2_Lab, waarin, typerend voor die tijd, technologie de mens omhult. Ook Ulrike Gabriel's werk met VR begint bij de interactie tus-

sen technologie en de mens, en liet de bezoeker een technologische wereld 'in' stappen.

•

Voor jonge kunstenaars was het werken met nieuwe technologie in die tijd een verademing. Er lag een wereld open waarin alles nog mogelijk was, er waren nog geen vaststaande patronen en manieren van werken, er was nog geen vocabulaire, en de technologieën waren nog niet ingebed in maatschappelijke structuren. In een interview uit 2017 verklaarde Alex Adriaansens, een van de oprichters van V2_ en tot zijn dood in 2018 directeur, dat de golf aan nieuwe technologie die in de jaren negentig losbarstte zorgde voor een gevoel van vrijheid en onbegrensde mogelijkheden in de kunst. Hij zei: 'Ons interesseerde de open factor van technologie, de openheid en de instabiliteit. Hoe technologie de verhouding tussen mensen veranderde en ook productieprocessen. Technologie maakte alles instabiel.' V2_ nodigt in die tijd niet alleen kunstenaars, maar ook wetenschappers en ingenieurs uit om na te denken over thema's als de relatie tussen mens en machine, of kunst en de machine. Zij stellen zich nieuwe werelden voor en experimenteren bijvoorbeeld met netwerkcommunicatie, zoals *Tele-noia* van Roy Ascott. Ze schetsen ook duisterder scenario's: het thema van surveillance en de inperking van privacy door technologie duikt al begin jaren negentig op in de programma's van V2_.

De technologisering van de maatschappij was natuurlijk al ingezet toen V2_ startte, maar de kunst die dat aan de orde stelde zat in een ver verborgen niche, en kon, een uitzondering daargelaten, niet rekenen op veel exposure. Het idee dat technologie zelf, met de software, de algoritmes en protocollen een doorslaggevende factor was voor hoe de maatschappij vorm kreeg, was een idee dat nog niet breed was doorgedrongen. De kunstenaars in dit veld waren juist wel met zulke vragen bezig – en om dat naar voren te brengen toonden zij juist machines met een eigen stem. Daar kwam bij dat de nieuwe computertechnologieën – over het algemeen, en ook in de kunst – nog omgeven waren met een utopisch gevoel dat er een betere, meer democratische samenleving in het verschiet zou kunnen liggen.

•

Hoe V2_ zich ontwikkelt valt onder andere af te leiden uit de Dutch Electronic Art Festivals, kortweg DEAF, die vanaf 1994 worden georganiseerd. Het is de opvolger van de Manifestaties voor de Instabiele Media, waarvan de laatste, *The Body in Ruin* (1993), focuste op de effecten van technologie op het lichaam. In 1994 was het thema van DEAF *Digital Nature*, vertrekkend vanuit het idee dat in onze technologische wereld ook natuur kunstmatig geworden is. DEAF 1996 *Digital Territories* ging over de interactie tussen stad en computernetwerken als sociale, culturele, economische en politieke ruimte, aanknopend bij de exponentiële groei en de beloftes van het World Wide Web. In 2000 staan tijd en technologie centraal in *Machine Times*. In

2003 verkent DEAF de artistieke en politieke implicaties van het werken met grote hoeveelheden digitale data. Interactiviteit is een terugkerend motief in de thema's van de DEAFs, zoals expliciet benoemd in 2007 met *Interact or Die!* In de programma's wordt vaak gezocht naar verbindingen met inzichten uit de biologie en het denken over evolutie. In 2012 wordt in *The Power of Things* 'the causal power of nonliving matter' belicht, sterk onder invloed van het 'new materialism'. De laatste DEAF in 2014 heet *The Progress Trap* en geeft een uiterst kritische blik op het innovatiedenken en het aan technologie gekoppelde vooruitgangsgeloof dat dan het economische beleid domineert. De tentoonstelling onderzoekt hoe het voelt om gevangen te zitten in de onaflaatbare jacht op vooruitgang, en hoe daaraan te ontsnappen.

Als je het V2_archief doorneemt op thema's als immersieve omgevingen of ecologie, zie je overigens een opmerkelijke continuïteit. Een thema waarvan je verwacht dat het pas na 2010 sterk zal opduiken, zoals ecologie, blijkt juist ook al begin jaren negentig een rol te spelen, bijvoorbeeld in de aandacht voor de biologische aspecten van interactie, of in de aandacht voor technologisering van de natuur. De creatie van immersieve omgevingen loopt als een rode draad door de geschiedenis van V2_, van de interactieve installaties uit de beginjaren, via exploratie van VR midden jaren negentig en de experimentele multi-user 3D-omgevingen, tot aan Marnix de Nijs' *Ghosted Views* uit 2018. Die thematische continuïteit verhult dat de benadering en de artistieke, technologische en maatschappelijke positionering door de jaren heen verschilt.

•

In het eerste decennium van de 21ste eeuw lag de focus van V2_ nog altijd sterk de technologie zelf. De onderzoeklijnen, programma's, de events, en de DEAFs staan in het teken van bijvoorbeeld het creëren van immersieve omgevingen, het werken met data en databases, en de artistieke verkenning van Augmented Reality, draagbare technologie (zoals *Pseudomorphs* (2010) van Anouk Wipprecht), en ook biotechnologie. In de exploratie van die technologie is ook aandacht voor maatschappelijke aspecten. Wat betekent de toepassing van deze technologie in de maatschappij? Hoe werkt dat uit op menselijk gedrag, hoe zullen we veranderen? Maar de technologie is startpunt en uitgangspunt. Een goed voorbeeld hiervan vormen de interactieve installaties van de Rotterdamse kunstenaar Marnix de Nijs, waarvoor hij in samenwerking met V2_ zelf soft- en hardware ontwikkelt. *Physiognomic Scrutinizer* (2009–2010) bijvoorbeeld gebruikt biometrische software om het gezicht van de bezoeker te matchen met een database van beroemde en beruchte personen, als een humoristische maar niet minder confronterende herinnering aan de impact van de implementatie van biometrie. Hoewel experimenten van kunstenaars met netwerktechnologie en 3D-omgevingen hebben bijgedragen aan het 'laten landen' van nieuwe technologie bij gewone burgers – een bijdrage aan de inburgering van de nieuwe technologie – was dat zelden het uitgangspunt of het doel van de projecten. Vervreemden (in de zin van 'ostranenie'), verstoren, vragen stellen, provoceren, en kritiek leveren

was in de artistieke exploratie op z'n minst op de achtergrond aanwezig, als het niet de kern ervan vormde.

•

In de loop van de 21ste eeuw wordt de focus op technologie losgelaten ten gunste van een benadering die begint bij maatschappelijke issues. In 2013 ondersteunt V2_ de ontwikkeling van *75 Watt* (2013) van Tuur van Balen en Revital Cohen, een werk over de geopolitieke context van gefragmenteerde industriële arbeid – vooral met betrekking tot massafabricage van elektronica – en de biopolitieke conditie van het menselijk lichaam aan de lopende band. Het werk wordt gepresenteerd op de tentoonstelling bij *The Progress Trap*. V2_ coproduceert ook Melle Smets' en Joost van Onna's *The Turtle* (2014), dat de economische en ecologische context van het innovatiediscours op scherp stelt. Zij volgen het spoor van de export van autowrakken naar Ghana, en maakten daar met hulp van lokale automonteurs uit gerecycleerde westerse materialen een auto die zij terugimporteerden naar Europa. In dezelfde periode ondersteunt V2_ Renzo Martens' Institute for Human Activities. Martens, die op een controversieële manier hedendaags kolonialisme aankaaft, exposeert chocolade beelden bij V2_, een werk waarvoor V2_ ook technische en productionele ondersteuning verleent. *Iron Ring* (2013) van Cecilia Jonsson – voortkomend uit de talentontwikkeling bij V2_, is de neerslag van een onderzoek naar de mogelijkheid om een ring te smeden van ijzererts gewonnen uit gras dat groeit op een zwaar vervuilde bodem. Zij laat de bezoeker op een andere manier

kijken naar ideeën over technologische progressie, circulariteit en de beloftes van allerlei groene innovaties en bestrijding van vervuiling. Ook een project als het crowd-sourcen van een *Critical AI Manifesto* (2020) is niet gericht op het laten zien wat de mooie toekomst is die in het verschiet ligt door de toepassing van machine learning, maar op het tonen wat de tekortkomingen zijn van zo'n opvatting.

•

In de grote tentoonstellingen die tussen 2016 en 2021 bij V2_ te zien zijn, en die alle focussen op de effecten van data, wordt de politieke ondertoon steeds sterker. Onderdeel van *Data in the 21st Century* is bijvoorbeeld het door V2_ gecoproduceerde project *Opening the Books* (2016) van Informal Strategies (Geert van Mil en Doris Denekamp). Zij bestelden politiek-activistische boeken bij Amazon die zij retourneerden met daarbij een poster met een politieke boodschap uit het boek in kwestie, zodoende boodschappen over arbeidsrechten verspreidend onder medewerkers van Amazon waar Amazon dit strikt verbod. *The Gig is Up* (2017) was een kritiek op het platformkapitalisme en de gig-economie, terwijl *To Mind Is to Care* (2020) – net als het gelijknamige boek van V2_ – de aandacht vestigt op het belang van zorgdragen-voor in verschillende domeinen. Hoe technische systemen concepten van rechtvaardigheid en gelijkheid vastleggen, wat het real-world effect daarvan is – ongelijke behandeling en racisme – was in 2021 het thema van de tentoonstelling *Reasonable Doubt*. Lopende projecten en toekomstige samenwerkingen zoals met

Mimi Onuoha rondom algoritmisch geweld en de Kameroese filosoof Achille Mbembe die werkt aan een ‘Library of the Incalculables’, zullen deze lijn in 2022 en 2023 voortzetten.

•

De grotere nadruk op de politieke en maatschappelijke effecten van technologie wil niet zeggen dat de verwondering over wat technologie vermag verdwenen zou zijn. De verwondering is te zien in bijvoorbeeld *Camera Lucida* (2004) van Evelina Dornith en Dmitry Gelfand en de zeepfilm-installatie *Solace* (2011) van Nicky Assmann. Een kritische nieuwsgierigheid is te vinden in projecten die dichterbij biotechnologie liggen, zoals de projecten in samenwerking met de art-science groep SymbioticA en The Center for Genomic Gastronomy, zoals in de Test_Lab *Art Meat Flesh* (2013) dat keek naar feit en fictie rondom geavanceerde voedseltechnologie. Verwondering en kritische nieuwsgierigheid staan ook aan de basis van het werk van Driessens en Verstappen, zoals *Pareidolia* (2019), waarin AI leert om gezichten te herkennen in zandkorrels. Makers worden nog altijd gemotiveerd door een enthousiasme over wat je met technologie kunt doen, en door de impuls om iets te maken dat een verandering teweeg brengt bij iemand, een gevoel opwekt, tot actie aanzet, of vragen opwerkt die tot nadenken stemmen. Dat is altijd maatschappelijk ingebed – wat voor verandering? wat voor gevoel? welke acties, welke vragen?

•

De verschuiving die heeft plaatsgevonden is die van enthousiasme over mogelijkheden van *nieuwe* technologieën, naar het enthousiasme over het openbreken van technologieën die zijn ingebed in de samenleving om de alternatieve sluipteggetjes te ontdekken en onbenutte mogelijkheden te verkennen, met onverwachte uitkomsten. Steeds kan opnieuw ontdekt worden dat technologie ingezet kan worden voor heel andere functies dan die waarvoor ze gemaakt is, de ene keer is de uitkomst daarvan schoonheid en verwondering, vaker worden daarmee fundamentele issues aan de orde gesteld. Lag ooit de technologie 'open' voor de kunstenaar, nu overheerst het idee dat technologie een black box is, die je moet openbreken, zodat je ziet hoe technologie werkt, en dat het ook maar een assemblage is. De onderdelen kunnen ook anders geassembleerd worden, anders geprogrammeerd, of voor andere doeleinden toegepast. Maar wie dat wil doen stuit op allerlei kwesties die te maken hebben met ingesleten gewoontes van mensen, geaccepteerde defaults die politieke en juridische uitwerkingen hebben.

•

V2_ vestigt in 2022 nog steeds de aandacht op de reële effecten van techniek op de wereld en de mens. In zekere zin deden *Reasonable Doubt of Data in the 21st Century* ook niets anders dan wat V2_ dertig of veertig jaar eerder deed. Alleen gaat het tegenwoordig zelden nog om een vrolijke of provocatieve viering van de mogelijkheden van technologie, maar ligt de na-

druk op het aan de kaak stellen van uitwassen en ongewenste effecten.

In 2000 noemt het *Boek voor de elektronische kunst* de termen machine, media, kunst, interface, netwerk om het veld van de elektronische kunst te karakteriseren. Meer dan twintig jaar later zou je misschien beter af zijn met bijvoorbeeld algoritme, politiek, ecologie, relatie en verstrengeling. Dominant is niet meer het verkennen van de mens-machine-interactie en het experimenteren met nieuwe technologie, maar het onderzoek van de sociale en ecologische repercussies van technologieën en hun impact op het dagelijks leven in een wereld die klem zit. Het belang van experiment is daarom misschien nog wel groter dan 25 jaar geleden, er is meer dan ooit behoefte aan radicaal andere visies, een activering van het voorstellingsvermogen, aan vernieuwing van ideeën en relaties.

Disruptie veroorzaken was zoals we nu weten, altijd het geloofsartikel van de innovaties uit 'Silicon Valley'. Misschien dat de elektronische kunst ooit meeding in de rush van technologie die disruptie en instabiliteit veroorzaakte. Nu focust de technologische kunst eerder op de ongewenste effecten ervan, de uitsluitingen, de schade, de pijn die het veroorzaakt. Kunstenaars in het domein van kunst en technologie voelen ze zich door de maatschappelijke en technologische ontwikkelingen uitgedaagd om consequenties te onderzoeken, om alternatieven te presenteren en handelingsvermogen in het technologisch domein terug te winnen. Net als dertig of veertig jaar geleden stelt V2_ serieuze vragen over de impact van technologie. Het

is noodzakelijker dan ooit om daarover na te denken, omdat onze levens meer dan ooit verstrengeld zijn met technologie.

Dit artikel is gebaseerd op informatie die te vinden is op de site van V2_, v2.nl. Daar is ook de pdf te vinden van Arjen Mulder & Maaïke Post, *Book for the Electronic Arts*, V2_/De Balie, 2000.

Arie Altena is web- en archiefredacteur bij V2_Lab voor de instabiele media. Hij is de auteur van *Wat is community art?* (2016), en medesamensteller van verschillende uitgaves van Sonic Acts, waarin ook zijn interviews met kunstenaars en musici te vinden zijn. De meest recente daarvan is *Time to Listen, Space to Experiment, Reflections from Re-Imagine Europe 2017–2021* (2021).



<https://v2.nl/events/telenoia>

TELENOIA
•
ROY ASCOTT
1992

Telenoia was een tweedaags event bij V2_ in 1992 met Roy Ascott, pionier op het gebied van cybernetica en telematica in de kunst. Verschillende Apple, Amiga en MS-DOS computers waren aangesloten op telefoonlijnen en wisselden beeld, geluid en tekst uit met kunstenaars en organisaties over de hele wereld. Het publiek kon vanuit huis deelnemen via modem en fax. Het was één van de artistieke experimenten met communicatie over computernetwerken die plaatsvonden voor er sprake was van een World Wide Web.



<https://v2.nl/archive/works/intona>

INTONA
•
DICK RAAIJMAKERS
1992

In de performance *Intona*, uitgevoerd bij V2_ in oktober 1992, legde Dick Raaijmakers op twaalf verschillende manieren een microfoon het zwijgen op. Hij onderzocht zo de rol van de microfoon in de productie van geluid. Voor Raaijmakers is technologie niet een middel om een bepaald artistiek effect te bereiken, hij verkent de actieve rol van technologie zelf.



<https://v2.nl/archive/works/perceptual-arena>

PERCEPTUAL ARENA

•

ULRIKE GABRIEL / BOB O'KANE

1994

Het werk *Perceptual Arena* van Ulrike Gabriel en Bob O'Kane is een vroeg voorbeeld van de artistieke verkenning van Virtual Reality. De interactieve installatie was in 1994 te zien als onderdeel van het eerste Dutch Electronic Art Festival. De- gene die de VR-bril en datahandschoen droeg kon objecten in een lege ruimte kneden en manipuleren. In 1999 werd het concept als artist-in-residenceproject bij V2_ verder uitgewerkt tot de installa- tie *Memory Arena*.



<https://v2.nl/events/ping-body>

PING BODY

•

STELARC

1996

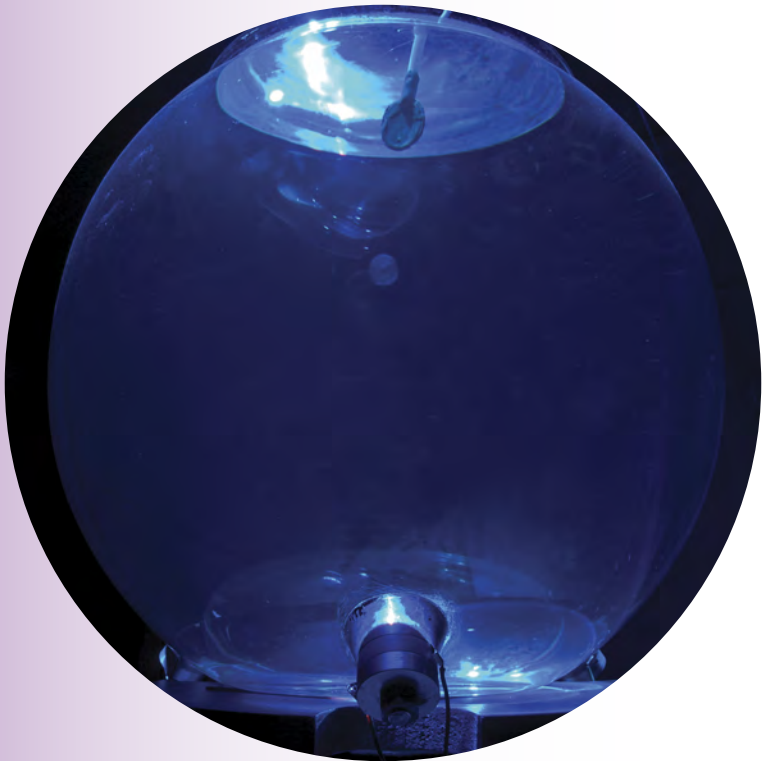
In Stelarc's performance *Ping Body* uit 1996, worden de bewegingen van het lichaam niet veroorzaakt door het eigen zenuwstelsel, maar door random te pingen naar dertig internet-domeinen. Stelarc voerde de performance uit tijdens het Dutch Electronic Art Festival in 1996. Het is karakteristiek voor de artistieke interesse die er indertijd was voor de versmelting van lichaam en techniek.



<https://v2.nl/archive/works/gravicells>

GRAVICELLS
•
**SEIKO MIKAMI AND
SOTA ICHIKAWA**
2004

Gravicells van Seiko Mikami en Sota Ichikawa is een responsieve audiovisuele omgeving die in beeld en geluid toont hoe zwaartekracht op de bezoeker inwerkt. Het werk was te zien op het Dutch Electronic Art Festival 2004. Het is een mooi voorbeeld van het artistieke experiment met interactie tussen de bewegingen van de bezoeker, en gegenereerd beeld en geluid in een ruimtelijke installatie.



<https://v2.nl/archive/works/camera-lucida>

CAMERA LUCIDA
•
EVELINA DOMNITCH AND
DMITRY GELFAND
2004

Camera Lucida van Evelina Domnitch & Dmitry Gelfand zet geluidsgolven om in zichtbaar licht door gebruik te maken van sonoluminescentie. Het werk was te zien bij V2_ in 2007. Als kunstwerk verkent het een natuurkundig verschijnsel dat ook door wetenschappers nog niet volledig begrepen wordt.



<https://v2.nl/archive/works/physiognomic-scrutinizer>

PHYSIOGNOMIC SCRUTINIZER

•

MARNIX DE NIJS

2009

Marnix de Nijs' installatie *Physiognomic Scrutinizer* gebruikt biometrische software om het gezicht van de bezoeker te matchen met een database van beroemde en beruchte personen, als een humoristische maar niet minder confronterende herinnering aan de impact van biometrie. Tijdens Museumnacht 2009 stond het werk bij de ingang van V2_.



<https://v2.nl/archive/works/pseudomorphs-dress>

PSEUDOMORPHS
•
ANOUK WIPPRECHT
2010

Anouk Wipprecht's *Pseudomorphs* zijn 'tech-couture pieces' die van uiterlijk veranderen doordat inkt er op verschillende manieren doorheen stroomt. Ze werden in 2010 ontwikkeld tijdens een Summer Sessions-residency bij V2_. In die tijd was de artistieke exploratie van wearable technology een belangrijk thema binnen de technologische kunst.



<https://v2.nl/archive/works/solace>

SOLACE
•
NICKY ASSMANN
2011

Solace is een filmische installatie van Nicky Assmann die de fysieke activiteit en het mentale proces van het kijken onderzoekt. De zelfgemaakte technologie – deels ontwikkeld in coproductie met V2_ – creëert een monumentale zeepfilm. Door precieze belichting zie je de iriserende kleuren en vloeiende beweging van de zeepfilm, waarop langzaam de zwaartekracht inwerkt tot de fragiele film barst. Het werk was in 2013 te zien bij V2_.



[https://v2.nl/archive/works
/herbarium-vivum](https://v2.nl/archive/works/herbarium-vivum)

HERBARIUM VIVUM
•
DRIESSENS&VERSTAPPEN
2013

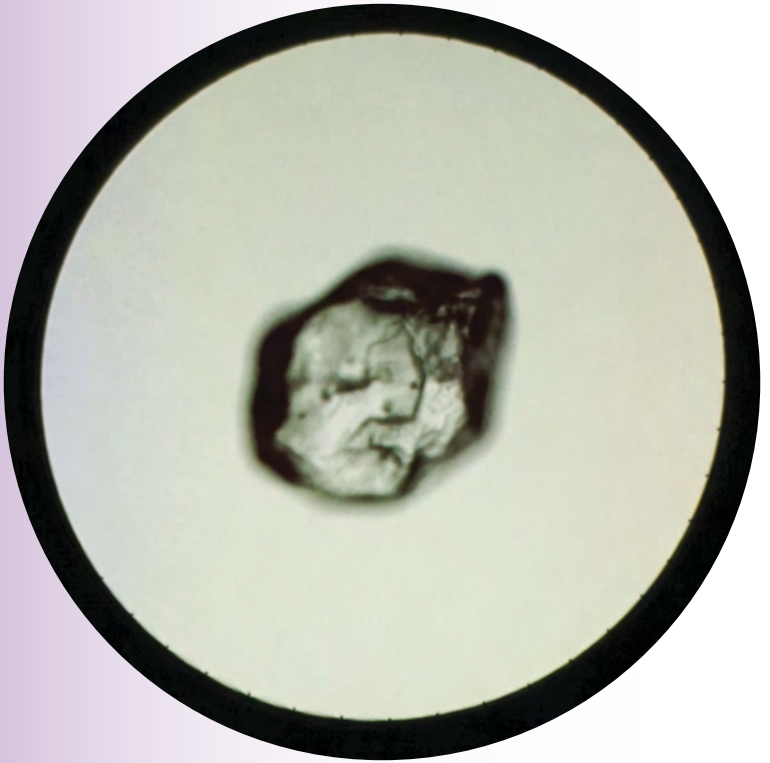
In *Herbarium Vivum* groeien verschillende gewassen in een uiterst beperkte ruimte: een bijna 2-dimensionaal frame. Op die manier gaan de planten uiteindelijk lijken op hun eigen representatie in herbaria en botanische illustraties. Het is een werk van Driessens & Verstappen, die onderzoek doen naar verschillende vormen van groei en zelforganisatie in de natuur en technologische systemen. *Herbarium Vivum* werd in 2013 ontwikkeld en was in 2018 te zien bij V2_.



<https://v2.nl/events/turtle-1-the-sequel>

TURTLE 1
•
**MELLE SMETS
AND JOOST VAN ONNA**
2014

Melle Smets en Joost van Onna volgden in 2014 het spoor van de export van autowrakken naar Ghana, en maakten daar met hulp van lokale automonteurs uit gerecycleerde westerse materialen *The Turtle*. *The Turtle* was een coproductie van V2_ en was te zien tijdens het Dutch Electronic Art Festival 2014. Het is een mooi voorbeeld van een werk dat vragen stelt bij de algemeen aanvaarde ideeën over innovatie.



<https://v2.nl/archive/works/pareidolia>

PAREIDOLIA
•
DRIESSENS & VERSTAPPEN
2019

In *Pareidolia* van Driessens & Verstappen wordt gezichtsdetectie toegepast op zandkorrels. Wanneer de machine een gezicht vindt in een van de zandkorrels, wordt het portret gefotografeerd en op een groot scherm getoond. Het werk was te zien bij V2_ tijdens de Museumnacht 2020, en is een voorbeeld van de toepassing van AI in kunst.

V2_Archive

V2_Lab for the Unstable Media



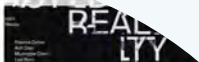
All the video's with the Summer Sessions residents of 2021, handy on one page.

PODCAST ON RAUMKLANG



Epiode 11 of the Dutch podcast Kunstmatig discusses Raumklang.

IMG_8311.JPG



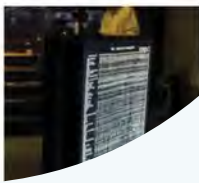
Refracted Reality was the FZI Graduation Show of 2021. We made short videos that document each work ...

DNK ENSEMBLE PRESENTS: INTONA RE-ENACTED



During Art Rotterdam 2021, DNK Ensemble will enact a one-off re-interpretation of ...

IMG_8172.JPG



Artist Da introduces project into consumer el

CALL FOR V



V2_ is looking enthusiastic v help out duri and events.

IMG_811?



<https://v2.nl/archive>

Het archief van V2_ biedt een manier om de ontwikkeling van kunst en technologie te volgen. Op de website zijn op dit moment (december 2021) beschrijvingen te vinden van meer dan dertienhonderd events die in de afgelopen veertig jaar door V2_ werden georganiseerd, zo'n zeshonderd langere teksten die daarbij horen (essays, lezingen), bijna duizend (kunst)werken die er werden getoond, en iets meer dan zestienhonderd biografieën van kunstenaars, sprekers en anderen. Daaraan zijn honderden video's gekoppeld – variërend van complete registraties van events tot korte interviews met kunstenaars – honderden scans van programmaboekjes en pdfs van artikelen, en duizenden foto's. Het groeit iedere dag, met elke toevoeging aan de website, en met iedere activiteit die V2_ onderneemt.

Uit zo'n archief komt geen eenduidig beeld naar voren. Dat is zo goed als onmogelijk bij de diversiteit en de omvang. Is er wel één verhaal te vertellen van de ontwikkeling van kunst en technologie en samenleving? Er zijn vele verhalen te vertellen, ieder legt een andere nadruk, is op zoek naar andere aspecten, heeft zijn eigen interesses. Met af-

stand in de tijd is ook niet per se duidelijk wat indertijd van cruciaal belang was en wat een nevenprogramma. Een archief nodigt uit tot onderzoek, grasduinen en het ontdekken van verbanden. Je kunt er richtinggevend verhalen mee construeren of onderbouwen, maar je vindt ook materiaal dat zo'n verhaal nuanceert of tegenspreekt.

Een archief komt tot leven door het te gebruiken. Het archief representeert nog geen geschiedenis, het bezit de potentie om geschiedenis te schrijven. In het archief zit nou eenmaal wat er is bewaard, om wat voor reden dan ook. Omdat iets van belang werd geacht, en soms omdat iets toevallig in de kast bleef liggen, of in het mapje op de computer zat dat jaar na jaar werd meegekopieerd. Een archief is nooit volledig. Er hadden altijd meer documenten bewaard kunnen worden, of andere, meer foto's gemaakt, meer social media-vermeldingen gesaved. Werken en activiteiten had ook anders gedocumenteerd kunnen worden, waardoor misschien andere aspecten ervan naar voren waren gekomen. Iedere onderzoeker moet een gevoel hebben voor wat er mist of zou kunnen missen. Zonder interpretatie is een archief niets dan

een losjes geordende database, die ook anders geordend had kunnen worden. Elk archief heeft dus een 'bias'. De belangrijkste bias van het V2_archief is dat het alleen toont wat er door en bij V2_ werd georganiseerd, inclusief het Dutch Electronic Art Festival (1994–2014). Sommige events zijn uitstekend gedocumenteerd, andere, die misschien wel belangrijker waren, minder goed. Op de website is het materiaal ontsloten dat waarschijnlijk het meest van belang is voor studenten, kunstenaars en anderen met een meer dan gemiddelde interesse in kunst en technologie. In computermapjes die zijn geordend per jaar, is binnen V2_ nog meer digitaal materiaal te vinden, ook video, en wie dat echt wil kan bij V2_ vragen of er iets is te vinden is op bijvoorbeeld de rest van de honderden miniDV-tapes, of in de dozen met flyers en andere documenten.

V2.nl
v2@v2.nl



V2_Lab for the Unstable Media
Eendrachtsstraat 10, 3012 XL Rotterdam
the Netherlands

Uitgever: V2_, Rotterdam

Vormgeving: Joke Brouwer

Vertaling: Laura Martz

Foto's: Jan Sprij (Ascott, Raaijmakers, Gabriel / O'Kane, Stelarc, De Nijs,
Domnitch & Gelfand, Wipprecht, Mikami & Ichikawa); Teun Vonk (Smets / Van Onna);
Driessens & Verstappen (Driessens & Verstappen); Christiaan van Doesburg (Assmann)

Deze uitgave is onderdeel van V2_'s onderzoek naar veertig jaar ontwikkelingen in kunst en technologie

Met dank aan

Stimuleringsfonds Creatieve Industrie, Gemeente Rotterdam, Netwerk Archieven Design en Digitale Cultuur

© 2022 V2_ and Arie Altena

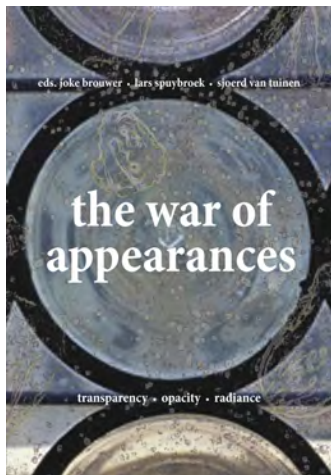
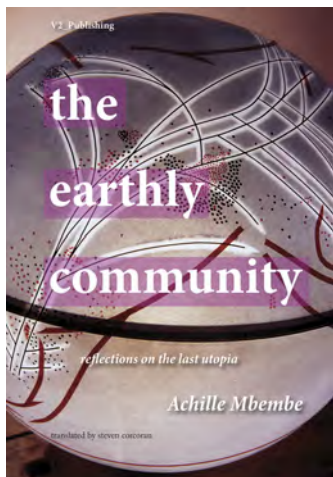
stimuleringsfonds
creatieve industrie



Gemeente Rotterdam

netwerk archieven
Design en Digitale Cultuur

Ook verschenen bij V2_





v2.n1