de Correspondent

Interview

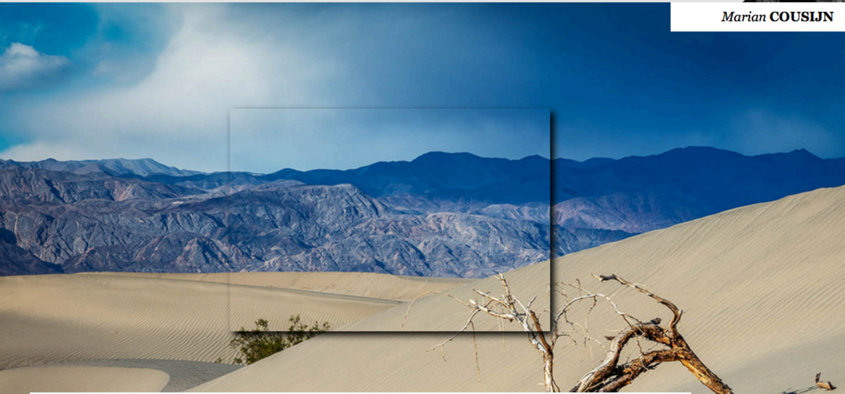
5 dagen geleden • *Leestijd 7 - 9 minuten*

De natuur en het internet: twee uitersten? Kunstenaar Jan Robert Leegte laat zien dat het wel meevalt. En je hoeft er niet eens voor achter je computer vandaan te komen.

Negen kunstwerken over de natuur die je gezien moet hebben, gewoon op je laptop

Correspondent Actuele Beeldende Kunst

Marian **COUSIJN**



Screenshot van het project mountainsanddropshadows.com

Eropuit, de wijde wereld in. In de jaren zestig lieten kunstenaars het ingedutte museum achter zich om kunst te maken in ongerepte landschappen, onder de blote hemel.

In de jaren negentig gebeurde iets vergelijkbaars toen kunstenaars het wereldwijde web op gingen: een onontgonnen universum vol mogelijkheden waar je dagenlang op ontdekkingstocht kon en ongestoord kunst kon maken, zonder dat er een museum aan te pas kwam. Gewoon vanaf je zolderkamer.

Meer lezen over Land Art? Onlangs schreef ik een artikel over Land Art in Flevoland.

De geschiedenis van internetkunst in 8 werken

Nog niet bekend met het fenomeen internetkunst? Lees dan deze beknopte geschiedenis in de vorm van een rondleiding langs online kunstwerken, ook door Jan Robert Leegte.

Surf mee! ›

Vandaar dat werk van internetkunstenaar Jan Robert Leegte onlangs opdook in een tentoonstelling over landschapskunst. ‘Dat was wel bizar ja, dat mijn werk daar tussen al die goden van weleer hing.’

De website van Leegte.

Tentoonstelling: Expeditie land art, Kunsthal KAdE, Amersfoort.

1. Landschapskunst maken in *Minecraft*: pas op voor de monsters

Een grote vierkante zon komt op in een wereld die uit blokjes bestaat. De kust is bezaaid met vierkante bomen, in het water ligt een pier in de vorm van een spiraal. Zo nu en dan komt er een vierkant dier door het beeld gewaggeld. Veel meer gebeurt er niet totdat het tien minuten later langzaam weer donker wordt.

In het kunstwerk *Remake of Robert Smithson’s Spiral Jetty in Minecraft* deed Leegte precies wat de titel suggereert: hij bouwde het landschapskunstwerk *Spiral Jetty* van Robert Smithson na in het computerspel *Minecraft*.

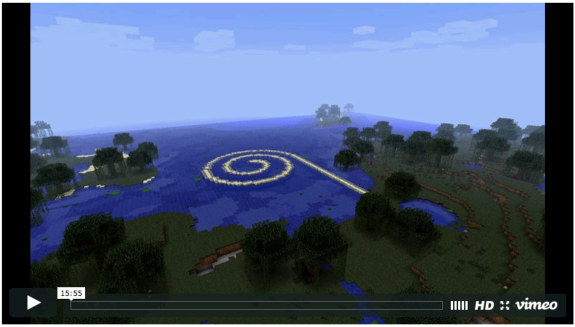
Lees meer over Spiral Jetty.

> ‘Wanneer je het speelt, voelt het echt alsof je op ontdekkingstocht gaat. Net als de landschapskunstenaars in de jaren zestig’

Want waarom zou landschapskunst voorbehouden zijn aan fysieke landschappen? De digitale wereld leent zich even goed voor artistieke ingrepen. Leegte: ‘*Minecraft* is perfect voor Land Art. Het is een waanzinnig spel: de computer genereert een onaangetaste wereld vol gebergtes, woestijnen en wouden. Daar moet je dan zien te overleven. Een heel romantisch idee. Wanneer je het speelt, voelt het echt alsof je op ontdekkingstocht gaat. Net als de landschapskunstenaars in de jaren zestig.’

Goed, het had wat minder voeten in de aarde dan met zevenduizend ton basaltblokken een pier bouwen in een afgelegen zoutmeer. Maar ook in *Minecraft* was het nog een heel karwei. ‘Ik speelde in *survival mode*, zonder valsspelen. Dus ik had een schuilplaats en eten nodig om mezelf in leven te houden. Vervolgens moest ik een steengroeve maken om grondstoffen te winnen en een toren bouwen voor een overzichtelijk cameraperspectief. En ondertussen monsters van me af vechten.’

Nu zou je het als een performance kunnen zien, waar alleen de documentatie van over is. ‘De laptop waarop ik het spel had opgeslagen, is gestolen. Ik heb nog filmpjes, maar het daadwerkelijke kunstwerk is voor altijd verdwenen.’

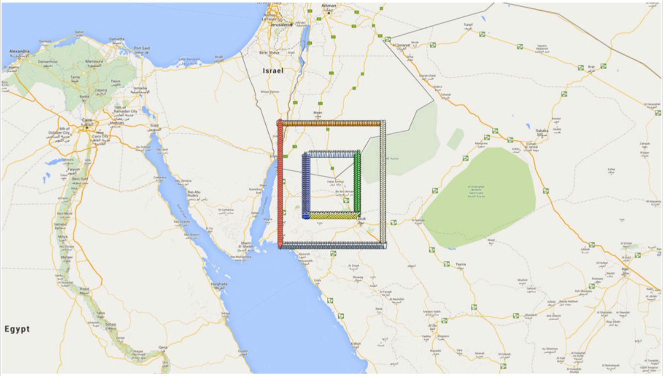


Jan Robert Leegte, Remake of Robert Smithson's Spiral Jetty in Minecraft.

2. Google Maps als boetseerklei

Het is de online dienst die onze blik op de wereld misschien wel het ingrijpendst heeft veranderd: Google Maps. Je zoeft van de Himalaya via Los Angeles naar het meest afgelegen Amazonegehucht. Of je zoekt voor eens en voor altijd op wat de snelste weg naar het station is.

Sommige kunstenaars gebruiken Google Maps op een heel andere manier: alsof het boetseerklei is. Het duo Jodi maakte er bijvoorbeeld *GeoGoo* mee. De website vliegt van de ene willekeurige plek op aarde naar de andere, terwijl icoontjes manisch over het scherm dansen: je bent alle controle kwijt. Net als in de echte wereld eigenlijk.



Screenshot van het project geogoo.net

GeoGoo

Het werk bekijken?

Dat kan hier ›

Ook Leegte maakte kunst van de applicatie. *Blue Monochrome* bijvoorbeeld, dat je ergens in het eindeloze blauw van de Stille Oceaan dropt. Je ziet structuren, breuklijnen, zo hier en daar een eiland. Pas wanneer je heel ver uitzoomt, kan je je oriënteren.

Leegte: 'Subliemer kan het bijna niet: het is zo afgelegen en uitgestrekt. Je hebt er troggen van twaalf kilometer diep.' De aarde ziet er onaangetast uit, zo vanuit de ruimte.

Screenshot van het project bluemonochrome.com

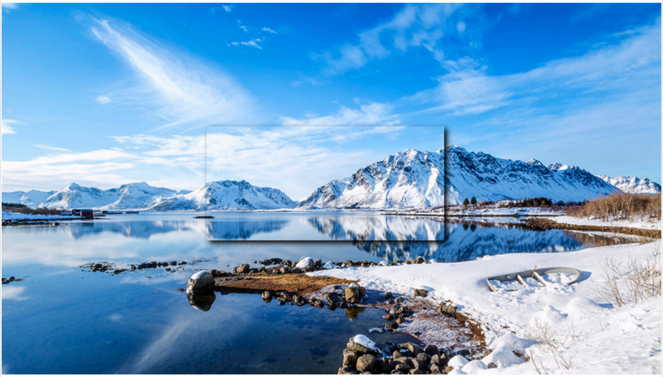
Blue Monochrome

Blue Monochrome bekijken?

Dat kan hier ›

3. Deze kunstwerken gaan verloren als Flickr verdwijnt

Fotoplatform Flickr is een onuitputtelijke bron voor Leegte. Voor *Mountains and Drop Shadows* schreef hij software die Flickr doorzoekt op de tag *mountains*. 'Ik ben gek op de bergen. Ik ben opgeleid als beeldhouwer en de bergen zijn voor mij de ultieme manifestatie van materialiteit. Ik ga ook op gletsjertochten: een romantische, sublieme ervaring. Die wereld contrasteert met computers, maar ik ben ook verliefd geworden op het internet: ook daar vind je die romantiek en een sculpturale kant. Daar gaat dit werk over.'



Screenshot van het project mountainsanddropshadows.com

Mountains and Drop Shadows

Het werk bekijken?

Dat kan hier ›

Wacht even, de sculpturale kant van het internet? ‘Als je goed kijkt naar het ontwerp van interfaces, zie je dat de suggestie van diepte en materialiteit wordt gewekt. Met *dropshadows*, die schaduwen onder de vensters op je beeldscherm, wordt diepte in een plat vlak geïntroduceerd.'

Als je naar mountainsanddropshadows.com surft, zie je telkens een ander gebergte met daaroverheen zo’n dropshadow. Leegte noemt het een *server based performance*: er wordt steeds willekeurig een bergenfoto van Flickr geplukt; de kunstenaar heeft er geen invloed op.

Het valt op hoe gelikt de foto’s zijn: bijna allemaal bureaubladachtergrondwaardig. Blijkbaar tagt niemand lelijke foto’s van zijn kat met ‘*mountain*.' Leegte: ‘Dat is typisch Flickr: gebruikers gaan er heel professioneel mee om. Maar ik heb weinig grip op het werk; ik weet niet hoe de algoritmes precies bepalen wat je te zien krijgt – net als de timeline van Facebook. En als Flickr op een dag besluit te stoppen, is het kunstwerk ook foetsie.'

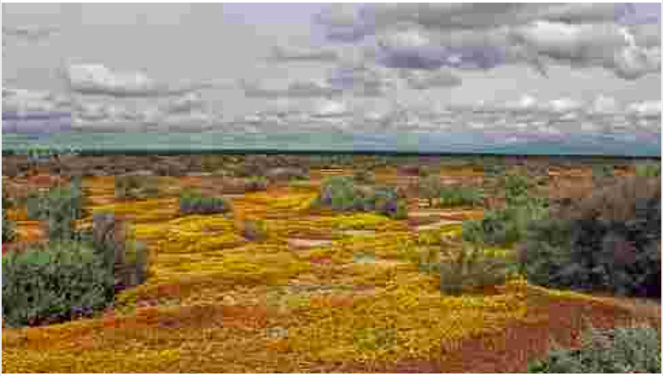
Klinkt als een roekeloze manier van omgaan met kunst. Maar wel een die je aan het denken zet: er zijn zat mensen die hun familiealbums aan Flickr toevertrouwen, of – hier maak ik me zelf aan schuldig – hun correspondentie aan Gmail.

4. Het internet als impressionistische schilder

Ook Leegtes nieuwste serie maakt je bewust van zo’n internetgewoonte. In deze kunstwerken worden foto’s van Flickr maximaal gecomprimeerd, zodat er een heel blokkerig plaatje overblijft.

Leegte: ‘De werken zijn een reactie op Vincent van Gogh: die gebruikte een steeds grovere schildertoets om een impressie te maken van wat hij zag. En hij werkte in de buitenlucht, net als de landschapsfotografen van Flickr.'

'Tegelijkertijd maakt deze serie je bewust van het feit dat een foto op Facebook of Twitter altijd wordt gecomprimeerd. Het internet maakt met algoritmes dus als het ware zijn eigen impressie en interpretatie van je foto's. Normaal merk je dat nauwelijks, daarom heb ik het hier sterk overdreven.' Het kunstwerk wijst je subtiel op de consequenties van data toevertrouwen aan invloedrijke internetbedrijven.



Screenshot van het project compressedlandscapes.com

Compressed Landscapes

Het werk bekijken?

Dit artikel is je cadeau gedaan door correspondent **Marian Cousijn**

Word lid ›

Inloggen ›

5. Met je laptop vogels uit een parallelle toekomst spotten

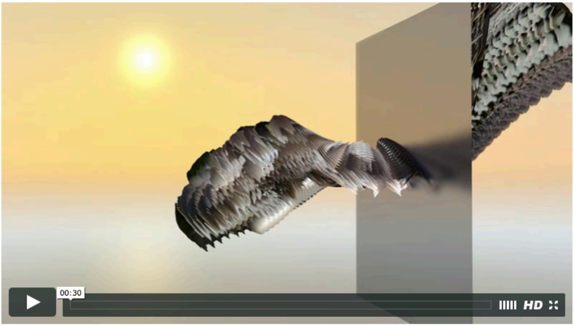
Leegte tipt graag werken van andere kunstenaars die internet en de natuur combineren. Rick Silva bijvoorbeeld. 'Voor het project *En Plein Air* trekt hij, net als negentiende-eeuwse schilders, de natuur in. Maar in plaats van een palet en een schildersezel neemt hij zijn laptop mee. Hij maakt een directe impressie van het landschap, maar dan digitaal. Het is niet helemaal duidelijk hoe hij precies werkt: misschien met data of 3D-scans van de omgeving.'

De website van Silva.

En Plein Air

Het werk bekijken?

Dat kan hier ›



De gifjes zijn een lust voor het oog: je kunt er minuten naar kijken. Er zijn inderdaad elementen van landschappen in te herkennen, maar de digitale impressie laat heel veel aan de verbeelding over. Leegte: 'Zijn *Silva Field Guide to Birds of a Parallel Future* is ook heel mooi: animaties van vogels uit een toekomstige virtuele werkelijkheid.'

Silva Field Guide to Birds of a Parallel Future

Het werk bekijken?

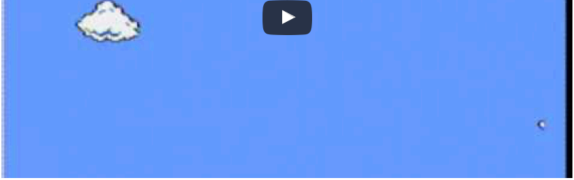
Dat kan hier ›

6. De saaiste Super Mario ooit

De prominente internetkunstenaar Cory Archangel mag niet ontbreken in dit overzicht. Voor *Super Mario Clouds* nam hij een oud Super Mariospel en paste het zo aan dat enkel de wolkenlucht overblijft.

De website van Archangel.

Leegte: 'Het ziet er niet uit, het is heel saai, maar het moest gewoon een keer gedaan worden: een game gebruiken als materiaal voor een kunstwerk. Dit is echt een klassieker!'



Bekijk hier het werk van Archangel.

Zelf namaken kan ook: Archangel publiceerde de instructies bij het werk.

Bekijk hier de instructies om het werk te maken.

7. Licht uit de toekomst

'Ook geniaal vind ik *Light from Tomorrow* van Thomson & Craighead. Dat is weer van een heel andere orde, maar ook een typisch internetkunstwerk.'

De website van Thomson & Craighead.

Het project is even simpel als slim: het kunstenaarsduo toog naar een eiland in de Stille Oceaan, vlak bij de datumgrens. Daar sloten ze een lichtsensor aan, met een liveverbinding naar een museumzaal in Californië die verlicht werd door het daglicht van de volgende dag. Leegte: 'Het is een conceptuele manier van denken over hoe internet de wereld kleiner maakt, en dat al tien jaar geleden.'

Light from Tomorrow

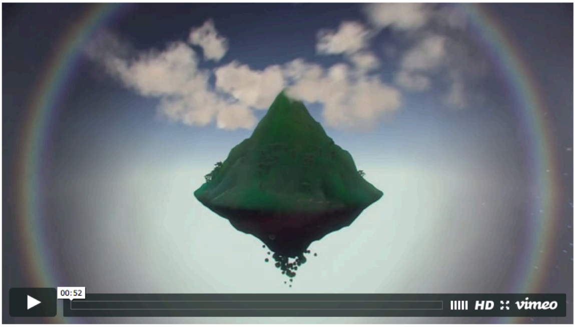
Het werk bekijken?

Dat kan hier ›

8. Een zwevende berg: game of kunst?

Mountain Game van David OReilly is een kunstwerk in de vorm van een game: ook dat kan. Of nou ja: 'De gamewereld wist niet wat ze hiermee aan moest. Gamers, zelfs vooruitstrevende, hebben nogal conservatieve verwachtingspatronen: een game moet echt een spelletje zijn, met regels en een doel. Als hij daarvan afwijkt, is het een '*interactive piece*' of '*storytelling*,' maar geen game. Bij *Mountain Game* gebeurt er niets: er hangt een berg in de ruimte. Soms regent het. Je mag in- en uitzoomen en toekijken, verder niets.'

De website van OReillly.



Mountain Game

Het werk bekijken?

Dat kan hier ›

En de kunstwereld? ‘Daar noemen ze het weer een game en geen kunst. Ik heb daar geen boodschap aan: ik vind het gewoon een prachtig ding, zo’n berg die in de ruimte zweeft en waar je niets mee hoeft te doen. Toch weer dat verlangen naar die onbedorven wereld.'

9. Een toetje, subliem als de natuur zelf

Het allermooiste kunstwerk is voor het laatst bewaard. Kunstenaar Jacques Perconte zoekt filmpjes van landschappen en laat er glitches ▾ op los: het beeld valt uit elkaar in giftige kleuren; smelt, golft en kolkt hypnotiserend over je scherm.

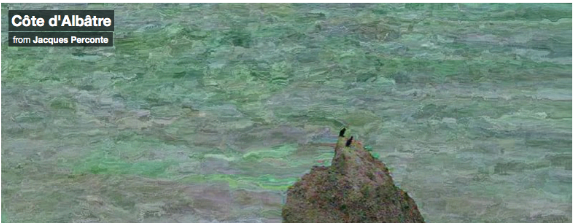
De website van Perconte.

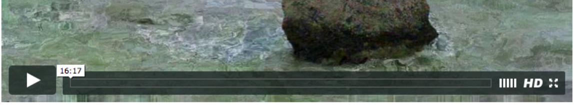
Leegte: ‘Deze techniek, *data moshing*, is heel hip op het moment. Maar niemand doet het zo mooi als Perconte. Dit is echt smullen: het is zo traag en organisch, net of je echt naar een wolkenlucht of naar de zee kijkt. Ik vind het bijzonder om door een representatie van de natuur even geraakt te worden als door de natuur zelf.'

Zie bijvoorbeeld de nieuwste video van A$AP Mob.

Zet ‘m op fullscreen en wegdromen maar.

Op het Vimeokanaal van Perconte is meer werk te zien.





Jacques Perconte, Côte d'Albâtre.

Op de hoogte blijven van alle kunst en cultuur op De Correspondent?

Cultuurcorrespondenten Lynn Berger, Marian Cousijn en Nina Polak houden je met de wekelijkse nieuwsbrief 'het Cultuurberaad' op de hoogte van alles wat er op De Correspondent verschijnt over kunst en cultuur. Daarnaast tippen ze boeken, films, tentoonstellingen en meer.

Geef je hier op voor onze nieuwsbrief! ›

Meer lezen?

Rondleiding: Surf mee langs de beste internetkunst

Internetkunst vind je niet in musea, boeken of artikelen. Die vind je online. Maar hoe? Kunstenaar Jan Robert Leegte leidt rond door de wondere wereld van de internetkunst.

Lees het verhaal hier terug ›

Deze mensen verzamelen kunst die je niet kunt aanraken. Waarom precies?

De verkoop van online kunstwerken beslaat slechts een fractie van de kunstmarkt. Toch zijn er steeds meer verzamelaars die soms duizenden euro's betalen om eigenaar te worden van een kunstwerk in de vorm van een website. Ik sprak verzamelaars om te vragen waarom.

Lees het verhaal hier terug ›

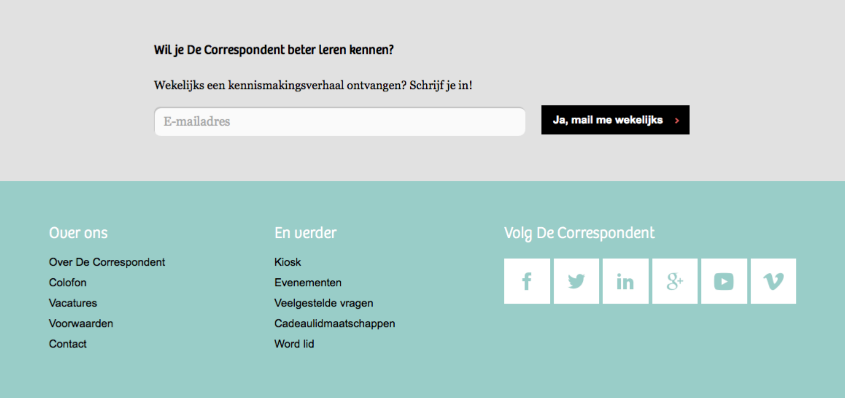
Bedankt voor het lezen van dit verhaal!
Ruim 45.000 betalende leden hebben dit artikel mogelijk gemaakt.

Jij kunt ook nieuwe verhalen mogelijk maken:

- ✓ *Doorzoek ons hele archief*
- ✓ *Deel alle verhalen*
- ✓ *Bewaar en print artikelen*
- ✓ *Word lid voor maar 6 euro per maand of 60 euro per jaar*
- ✓ *Elke maand opzegbaar*

de Correspondent

Doe ook mee! **Word lid** ›



Wil je De Correspondent beter leren kennen?

Wekelijks een kennismakingsverhaal ontvangen? Schrijf je in!

Over ons

- Over De Correspondent
- Colofon
- Vacatures
- Voorwaarden
- Contact

En verder

- Kiosk
- Evenementen
- Veelgestelde vragen
- Cadeaulidmaatschappen
- Word lid

Volg De Correspondent