

E-Culture

door Jaap Vinken

E-cultuur verlegt grenzen en het stimuleert vernieuwing door het mogelijk maken van vruchtbare ontmoetingen en het aanboren van nieuwe creatieve capaciteit. E-cultuur is gericht op ontschotten, het doet de hekjes tussen al de aparte voortuintjes in de kunsten én in de samenleving verdwijnen. Nieuwe technologie wordt gezien als een oorzaak van die vernieuwing, maar ook als een middel om aan de vernieuwing deel te nemen en er invloed op uit te oefenen. Het begrip e-cultuur (elektronische cultuur) wordt wereldwijd gehanteerd. Het gaat dan vaak over de verandering van de hele cultuur onder de invloed van nieuwe media, nieuwe technologie en in het bijzonder digitalisering. Vaak is e-cultuurbeleid 'anders' verpakt economisch beleid en vooral gericht op het bevorderen van innovatie om het concurrentievermogen te vergroten en nieuwe markten aan te boren. Maar in Nederland heeft e-cultuur aanvullend op die invalshoek ook een meer inhoudelijke en bredere betekenis gekregen. E-cultuur wordt steeds meer als een eigenstandige sector van het kunstenveld beschouwd. Nederland heeft daardoor al decennia het imago van een pioniersland voor e-cultuur.

E-cultuur als een kunstbegrip gaat over een gebied dat bestaande kunstdisciplines verbindt door het gebruik van nieuwe technologie. Het maakt nieuwe vormen van samenwerking tussen kunstenaars en tussen kunstinstellingen mogelijk. Het is in de kunst vanzelfsprekend dat men non-hiërarchisch en in wisselende, vaak internationale samenwerkingsverbanden werkt. En dat gaat dankzij e-cultuur nog betere en gemakkelijker en het spreidt zich over alle kunstdisciplines heen; beeldend, design, architectuur, dans, muziek, theater, film etc. Om de grote variëteit van e-cultuur compleet te maken, het resultaat van het werk in de sector kan van alles zijn; bijvoorbeeld een kunstwerk, een tentoonstelling, een publicatie, een symposium, een instrument, software of een communicatieproces.

Maar e-cultuur als kunstsector gaat ook over verbindingen tussen de kunst en de buitenwereld; de maatschappij, het bedrijfsleven en de wetenschap. Dankzij organisaties als Doors of Perception, V2, Steim, NIMK, Waag Society, Submarine, Mediamatic en De Balie werd E-cultuur in Nederland voor alles een voorbeeld van een succesvolle bemoeienis van de kunst met de 'echte wereld'. Dat is mogelijk omdat gelijkgestemde, in nieuwe media en technologie geïnteresseerde kunstenaars, onderzoekers en theoretici elkaar binnen dergelijke organisaties kunnen vinden. Zij hebben zich in een vroeg stadium gerealiseerd dat nieuwe media en digitalisering grote gevolgen zouden hebben en zij waren gemotiveerd om sociale, maatschappelijke en artistieke strategieën voor vernieuwing verder te ontwikkelen. Dat past bij twee belangrijke kenmerken van 'Nederlandse kunst'. Er is in Nederland in alle kunstdisciplines altijd al een grote nieuwsgierigheid naar nieuwe media geweest – een first user mentaliteit. Daarnaast er is onder Nederlandse kunstenaars altijd al (men zegt wel al vanaf de gouden eeuw) een grote interesse in de wereld, wat zich toont in een onderzoekende en reflecterende grondhouding.

Een voorbeeld van het resultaat van die bemoeienis met de wereld is de digitale stad DDS in 1995. Een eerste generatie internettoegang voor gewone burgers met veel idealistische kenmerken en (daardoor) ook een voorloper van 'sociale internetwerken' als hyves en facebook. Het had binnen de kortste keren 100.000 aansluitingen in Amsterdam en omstreken en bijvoorbeeld is de provider XS4ALL er

als bedrijf uit voortgekomen. Er was ook Nettime (eveneens sinds 1995, mede vanuit Nederland geïnitieerd door Geert Lovink). Op het internet was een levendig uitwisseling van meningen, theorieën en aankondigingen op het gebied van e-cultuur aan het ontstaan. Hiervoor werd door een groep kunstenaars en experimenteerders techniek beschikbaar gesteld én er werd in gezamenlijkheid een code ontwikkeld over beschikbaarheid, openheid, respect, auteurschap, spam etc. Dit werd een inspirerend voorbeeld voor de codes die we nu nog als 'netiquette' graag voor het web en e-mailgebruik zien. Er is ook Submarine-channel dat vernieuwende crossmedia (podium-web-tv-radio-telefoon-etc) producties via het internet wil ontwikkelen, produceren en presenteren – en dat ook een internationale staalkaart van dergelijk werk laat zien

Genoemde organisaties zijn internationaal bekende boegbeelden en belangrijke kunstinstellingen in het huidige Nederlandse cultuurlandschap. Ze zijn in grootte en wat betreft de institutionele professionaliteit flink gegroeid in een lang proces waarbij vele identiteitsvragen werden gesteld. Maar het zijn nog steeds net als in de beginjaren in belangrijke mate fluïde samenwerkingsverbanden, vol van weer andere nieuwe pionierende vormgevers van verandering.

Het stimuleringsbeleid van de overheid voor de sector en parallel voor het kunstonderwijs, voor Cultuur en Economie en voor de Creative Industry sluit hierbij aan. Er blijkt breed maatschappelijk behoefte aan onderzoek naar nieuwe vormen van productie, distributie, participatie, consumptie en documentatie. En kunst kan, is het idee, het goede voorbeeld geven. V2, Steim, NiMK, Waag Society, Submarine, en Mediamatic zijn inmiddels internationaal opererende 'schakelborden' geworden en zijn binnen de basisinfrastructuur (in de terminologie van het Nederlandse subsidiestelsel) aangewezen als ontwikkelinstellingen. Zij worden gesubsidieerd om 'vanuit hun eigen invalshoek met multidisciplinaire activiteiten bij te dragen aan de vernieuwing en de verdieping van e-cultuur'.

Ze hebben zodoende veel invloed op het culturele leven in Nederland, alleen al door de continue instroom van buitenlandse kunstenaars en denkers die zij uitnodigen. Er zijn echter naast nog twee andere 'ontwikkelinstellingen' door de overheid binnen het domein van de e-cultuur geplaatst, te weten de Stichting Digitaal Erfgoed. Hiermee werd aangesloten bij het gevoel dat door de haast van de dynamische ontwikkelingen er extra aandacht moet zijn voor het verbinden van het verleden en het gewone met onze digitale toekomst. Daarnaast kreeg Stichting Worm die status zodat er ook een nieuwe elan blijft komen vanuit de laag van gepassioneerde (jonge) 'geïnformeerde liefhebbers'. Dit sluit aan bij een duidelijke impuls die de overheid wilde geven aan een nieuwe fase van de ontwikkeling van de e-cultuursector.

Er worden nieuwe middelen uitgevonden, getest en gebruikt, en er wordt op de betekenis en de impact gereflecteerd. E-culture organisaties hebben (als expertisecentra) vaak Labs of researchafdelingen opgezet waar gewerkt wordt aan een enorm breed scala aan projecten. Om een aantal te noemen: wat is de beste manier om time based art te bewaren? Hoe kan je e-culture gebruiken voor een netwerk van dans en theater dat zich uitstrekt tot in de slums van grootste wereldsteden? Hoe kan je het gebruiken voor de notatie van experimentele danschoreografie? Hoe kan de techniek achter augmented reality beter gebruikt worden door kunstenaars? Hoe kan nieuwe technologie met mode gecombineerd

worden? Hoe kan vanuit muziek een nieuwe tactiele belevingswereld van nieuwe technologie worden blootgelegd etc.

Het Virtueel Platform en 'De Zeven' (V2, Steim, NiMK, Waag Society, Submarine, Mediamatic, Stichting Worm) hebben een vergelijkbare rol buiten de kunst, richting onderwijs, bedrijfsleven, mediaorganisaties en wetenschap door de introductie van nieuwe vormen van onderzoek, waarbij de artistieke praktijk als inspirerend voor innovatie naar voren wordt gebracht. Dit heeft geleid tot een hausse aan artistic research projecten binnen en buiten het (kunst-)onderwijs zoals binnen lectoraten en universiteiten, Creative Learning Lab en Kennisnet. Daarnaast komt er steeds meer aandacht voor de toepassing van innovaties vanuit die researchafdelingen voor het bedrijfsleven, het onderwijs of de zorg. Er worden door vele kunstinstellingen ook steeds meer incubatorafdelingen opgezet. Suborganisaties die jonge kunstenaars, experimenteerders en uitvinders als in een overgangszone een stapje helpen maken naar buiten de kunstwereld, zoals Mediamatic Lab en Anymeta Training, Waagproducts, Mediagilde, Yellow Submarine, Dutch Gamegarden, Nederland Kennisland en Syntens.

Een aantal voorlopers van de ontwikkelinstellingen had zich midden jaren negentig al verenigd in het Virtueel Platform. Het doel was de kracht van de losse delen te versterken – a la mode van de e-cultuur – om de opkomende sector in binnen- en buitenland naar politiek, bedrijfsleven, maatschappelijke organisaties en kunstinstellingen te vertegenwoordigen. Een belangrijk voorwaarde om te kunnen gaan functioneren als sectorinstituut was dat deze zou worden omschreven en de positie zou worden verhelderd ten opzichte van de maatschappij en andere kunstvelden. Een dynamische op verandering gerichte sector is natuurlijk moeilijker te definiëren. Maar toch is deze uitdaging met verve opgenomen met de innovatieve middelen die passen bij de sector. Op dit moment wordt het netwerk in kaart gebracht met gebruik van Issue Crawler, een software tool die netwerken op het internet zoekt en visualiseert. In 2009 verscheen de publicatie Mapping E-culture. Vanuit verschillende perspectieven gaan auteurs in op de vraag wat e-cultuur is. Gezamenlijk geeft dat een beeld van aard en variatie van e-cultuur en van de betrokkenheid met allerlei andere sectoren.

Mede via het Virtueel Platform werken de zeven ontwikkelinstellingen initiërend, adviserend en ondersteunend voor een grote groep van kleinere kunstinstellingen die zich in Nederland van nieuwe technologie bedient en werkt aan innovatie van nieuwe producten, vormen en diensten. Dat waren er in 2009 om precies te zijn 253, zo blijkt uit de Issue Crawler. Zoveel Nederlandse instellingen verdienen het predicaat e-culture instelling. Het zijn soms echte voortrekkers, vaak in de vorm van organisaties achter festivals, labs of soms virtuele 'gatherings'. De bekendste zijn STRP festival, Incubate, Today'sart en Sonic Acts. Sommige instellingen/festivals zijn ook in andere sectoren werkzaam zoals gereputeerde instituten als De Kunsthall, Paradiso en de Melkweg bijvoorbeeld. Het zijn soms kunstenaarsinitiatieven die een nieuwe toekomst tegemoet gaan, zoals Smart Project Space. Of videoplatforms die wereldwijd de kwaliteit van videokunst promoten zoals The One Minutes. De lijst is eindeloos en zo ook de variëteit in motieven. Alles bij elkaar geeft het een bewegend beeld van de sector. Maar het belangrijkste kenmerk is al decennia hetzelfde: openheid en het sleutelwoord blijft: verbinden. Het is duidelijk dat er nog altijd een sterke pioniersgeest in de huidige e-cultuur heerst. Dát in het bijzonder is de kracht van de nederlandse e-cultuur.