



UNIVERSITY OF AMSTERDAM

UvA-DARE (Digital Academic Repository)

Scripting Artworks: Studying the Socialization of Edited Video and Film Installations

Noël de Tilly, A.

[Link to publication](#)

Citation for published version (APA):

Noël de Tilly, A. (2011). Scripting Artworks: Studying the Socialization of Edited Video and Film Installations.

General rights

It is not permitted to download or to forward/distribute the text or part of it without the consent of the author(s) and/or copyright holder(s), other than for strictly personal, individual use, unless the work is under an open content license (like Creative Commons).

Disclaimer/Complaints regulations

If you believe that digital publication of certain material infringes any of your rights or (privacy) interests, please let the Library know, stating your reasons. In case of a legitimate complaint, the Library will make the material inaccessible and/or remove it from the website. Please Ask the Library: <https://uba.uva.nl/en/contact>, or a letter to: Library of the University of Amsterdam, Secretariat, Singel 425, 1012 WP Amsterdam, The Netherlands. You will be contacted as soon as possible.

UvA-DARE is a service provided by the library of the University of Amsterdam (<http://dare.uva.nl>)

Download date: 23 Oct 2019

Scripting Artworks: Onderzoek naar de socialisatie van in oplage verschenen video- en filminstallaties

Samenvatting

Sinds het einde van de jaren zestig is een toenemend aantal media-kunstwerken geëxposeerd in musea en andere tentoonstellingsruimten. Het medium voor de productie van deze *time-based* kunstwerken (multi-channel video's, video-installaties, filminstallaties, enzovoort) brengt met zich mee dat er kopieën worden gemaakt. Als gevolg daarvan worden de werken, net als foto's en litho's, verkocht in beperkte oplagen, wat betekent dat meer dan één instelling of verzamelaar hetzelfde kunstwerk kan verwerven. Niet alleen verschijnen deze kunstwerken in oplage, maar ook worden er meerdere versies geproduceerd: omdat de werken kunnen veranderen al naar gelang de tentoonstellingsruimte, of vanwege de vergankelijke technologie die is gebruikt bij het creëren en het tentoonstellen van het werk. Dit proefschrift onderzoekt de *socialisatie* van in oplage verschenen video- en filminstallaties, dat wil zeggen: de gebeurtenissen tijdens hun levenscyclus die aan elkaar raken: het tentoonstellen, de distributie en de conservering. In dit onderzoek toon ik aan dat het bestuderen van deze gebeurtenissen van cruciaal belang is voor een beter begrip van de identiteit van deze veranderlijke kunstwerken. Het proefschrift beoogt ten eerste inzicht te verschaffen in de vraag hoe het tentoonstellen, de distributie en de conservering bijdragen aan de vorming van de identiteit van in oplage verschenen video- en filminstallaties, en ten tweede beoogt het een model te ontwikkelen voor de beschrijving van deze werken, waarbij rekening wordt gehouden met hun veranderlijke natuur.

In de eerste twee hoofdstukken wordt het onderzoekskader neergezet. In hoofdstuk één laat ik, aan de hand van specifieke kunstwerken die zijn geselecteerd op grond van hun karakteristieke kenmerken, zien dat het tentoonstellen, distribueren en conserveren van video- en filminstallaties kan leiden tot veranderingen in de manier waarop de werken worden ingekaderd en tentoongesteld, alsook in de manier waarop ze circuleren, en dat het kan leiden tot het zoeken van nieuwe manieren om te zorgen dat ze blijvend tentoongesteld kunnen worden, ook wanneer de technologie die bij de totstandkoming werd gebruikt verouderd is. De kunstwerken die in het eerste hoofdstuk aan een nader onderzoek worden onderworpen dienen ook ter illustratie van het feit dat op video en film gebaseerde kunstwerken voortdurend aan verandering onderhevig zijn en als een continuüm beschouwd dienen te worden.

In hoofdstuk twee zet ik het theoretische en conceptuele kader van dit proefschrift uiteen. Gebruikmakend van bestaande definities van *scripts*, zoals de definitie die is voorgesteld door Madeleine Akrich op het terrein van de Actor-Network-Theory (ANT) en door Gérard Genette op het terrein van literatuuronderzoek, heb ik de notie ontwikkeld van het script als methodologisch instrument. Het doel van dit instrument is het bestuderen van de bemiddelaars die een rol spelen in de levenscyclus van in oplage verschenen video- en filminstallaties. Waar het script voor Akrich bestaat uit een verzameling instructies die besloten liggen in de techniek van het object, stel ik een actief theoretisch standpunt voor: *scripting artworks*, een proces-gerelateerde benadering die ons – in dit geval mij – in staat stelt te zien wat de benodigde voorwaarden zijn voor de concretisering van *time-based* kunstwerken. *Scripting an artwork* is het conceptualiseren van wat er gebeurt tijdens het socialisatieproces van een kunstwerk. Het stelt ons in staat de al dan niet menselijke bemiddelaars te benoemen die de identiteit van het kunstwerk bepalen. Door een model te ontwikkelen om in oplage verschenen video- en filminstallaties te bestuderen, beoogt dit proefschrift een bijdrage te leveren aan het vaststellen van waar deze kunstwerken in conceptuele en materiële zin feitelijk uit bestaan, waarbij in aanmerking wordt genomen dat hun identiteit niet zozeer duidelijk omlind en statisch is, maar vorm krijgt tijdens een voortdurend proces. Om het conceptuele niveau te bereiken dat mij voor ogen stond heb ik Akrichs methode van *de-description* gebruikt, een methode die is toegepast voor het beschrijven en analyseren van de interactie tussen mensen en objecten in verschillende sociale situaties. Met behulp van deze methode ben ik aan de slag gegaan om het socialisatieproces van drie kunstwerken onder woorden te brengen – de drie casestudies van dit proefschrift. De *de-scriptie* van een kunstwerk is een proces waarbij de onderzoeker, de restaurator of de curator, beschrijvingen van de levenscyclus van het werk op papier zet: hoe het tentoongesteld, gedistribueerd en geconserveerd is. Het is een manier om recht te doen aan alle bemiddelaars die het bestaan van het werk mogelijk hebben gemaakt, en het is een proces dat leidt tot beter onderbouwde beslissingen over het tentoonstellen, distribueren en conserveren van kunstwerken.

Hoofdstuk drie tot en met vijf zijn gewijd aan de casestudies. In hoofdstuk drie stel ik de volgende vraag centraal: wat gebeurt er wanneer er iets wordt gewijzigd aan een van de edities van een in oplage verschenen kunstwerk? Om antwoord te geven op die vraag maak ik een reconstructie van de levenscyclus van Douglas Gordons *Play Dead; Real Time* (2003). De *de-scriptie* van dit kunstwerk richt zich op de tentoonstellingsgeschiedenis, aangezien de identiteit voornamelijk in deze fase wordt gevormd. Het hoofdstuk begint met een

beschrijving van de ontstaansgeschiedenis van dit kunstwerk en beschrijft in welke verhouding het stond tot de plek waar het als eerste werd tentoongesteld. Ik betoog dat de plek waar *Play Dead; Real Time* voor het eerst werd tentoongesteld gezien kan worden als een vorm van institutionele kritiek. In het tweede deel van dit hoofdstuk ga ik in op de latere keren dat het werk is tentoongesteld en laat ik zien dat het kunstwerk uit verschillende versies bestaat. Door het socialisatieproces van *Play Dead; Real Time* onder woorden te brengen word je gedwongen de belangrijke bemiddelaars in de levenscyclus te benoemen; onder meer de kunstenaar en de plek waar het werk als eerste werd tentoongesteld. In het laatste deel van dat hoofdstuk kijk ik naar de integratie van *Play Dead; Real Time* in een ander werk van Douglas Gordon: *Pretty Much Every Film and Video Work from 1992 Until Now. To be seen on monitors, some with headphones, others run silently, and all simultaneously*, en ga ik dieper in op de vraag hoe Gordon voortdurend terugkeert naar zijn werken en ze herinterpreteert, wat het onmogelijk maakt om van een voltooide versie van het werk te spreken.

Hoofdstuk vier behandelt de fragmentatie van kunstwerken en grootschalige projecten nadat ze voor de eerste keer zijn tentoongesteld. Er wordt onderzocht op welke wijze projecten te *scripten* die een grote variëteit aan nakomelingen genereren. In dit hoofdstuk wordt gekeken naar de opmerkelijke distributie van Mike Kelleys grootschalige project *Day Is Done* (2005), aangezien dat bestaat uit een aanzienlijke hoeveelheid werken die eruit zijn voortgekomen en die zijn verworven door verschillende instellingen of privé-verzamelingen, en enkele malen opnieuw zijn tentoongesteld. Ik kijk allereerst naar de inaugurele tentoonstelling van *Day Is Done*, die ik kwalificeer als een gedenkwaardige tentoonstelling, niet alleen vanwege de schaal maar ook vanwege de niet te reproduceren aspecten. Vervolgens kijk ik naar de herinstallatie van de nakomelingen en bespreek ik hoe die werken al dan niet blijvend in relatie tot elkaar staan. In het laatste deel van het hoofdstuk kom ik tot de conclusie dat het *scripting* proces van *Day Is Done* zich na de eerste tentoonstelling heeft vertakt, maar dat ondanks de fragmentatie en het uitbrengen van andere nakomelingen, een film en een boek, de tentoonstelling uit 2005 nog altijd zeer nadrukkelijk op de achtergrond aanwezig is bij alles wat is voortgekomen uit *Day Is Done*.

Het vijfde hoofdstuk gaat nader in op een kunstwerk dat uit meerdere manifestaties bestaat en dat verschillende technische en materiële verschijningsvormen heeft gekend. In dit hoofdstuk wordt gekeken hoe een niet in oplage verschenen werk op een bepaald moment in zijn levenscyclus een in oplage verschenen werk kan worden. In dit laatste hoofdstuk van de case studies onderzoek ik John Masseys *As the Hammer Strikes (A Partial Illustration)*

(1982), aangezien dat zo'n twintig jaar na het ontstaan uitgroeide tot een kunstwerk in oplage, en uit verschillende versies bestaat. In dit hoofdstuk ga ik dieper in op de conserveringsgeschiedenis van het werk aangezien die een cruciale rol heeft gespeeld bij het bepalen van de identiteit. Het eerste deel van het hoofdstuk schetst de inaugurele tentoonstelling van *As the Hammer Strikes (A Partial Illustration)* en de technische problemen waar het werk mee te maken kreeg. Het tweede deel van het hoofdstuk betreft de migratie van het werk naar een meer recente drager en de verschillende configuraties die het in de loop der jaren heeft doorgemaakt. Tijdens de verschillende conserveringsprocessen is de identiteit van het werk gevormd: van een filminstallatie werd het een video-installatie. In het laatste deel van het hoofdstuk analyseer ik hoe de overgang van het werk naar een videoformaat ook de mogelijkheid in de hand heeft gewerkt om er een werk in oplage van te maken. Nu er twee versies van het werk bestaan zijn de kansen toegenomen dat het geëxposeerd kan worden. De *de-description* in dit hoofdstuk heeft geholpen om vast te stellen wat de invloedrijke bemiddelaars zijn geweest bij de totstandkoming van de identiteit van dit werk, zoals de tentoonstellingsrecensies, die een dubbele rol hebben vervuld: ze hebben zowel de perceptie van het werk als de vorming van de identiteit beïnvloed, en daarnaast zijn ze een bron van informatie geweest bij het vaststellen van de identiteit van andere bemiddelaars. In de conclusie van dit hoofdstuk betoog ik dat het kunstwerk pas na twintig jaar eindelijk een stabiele presentatievorm heeft bereikt die recht doet aan het concept dat John Massey in 1982 voor ogen stond.

Ik besluit mijn onderzoek met een bespiegeling over het *scripting*-proces van in oplage verschenen video- en filminstallaties en met een uiteenzetting hoe dit theoretische instrument kan dienen voor een beter begrip van de socialisatie van deze kunstwerken. Ik bespreek hoe de methode van *de-scripting* mij in staat heeft gesteld de levenscycli van *Play Dead; Real Time, Day Is Done* en *As the Hammer Strikes (A Partial Illustration)* te reconstrueren, en hoe die methode het mogelijk heeft gemaakt om alle relevante bemiddelaars in het *scripting*-proces te identificeren. De bestudering van de tentoonstellingsgeschiedenis van deze kunstwerken heeft licht geworpen op de vraag hoe ze in verschillende tentoonstellingen zijn ingekaderd, hoe ze op elk van die tentoonstellingen zijn geëxposeerd en ook hoe ze zijn geïnterpreteerd binnen de context van specifieke tentoonstellingen. Door te kijken naar de distributieggeschiedenis van in oplage verschenen werken is zichtbaar gemaakt hoe ze circuleerden binnen de kunstwereld en hoe de verschillende edities en nakomelingen met elkaar in verband zijn blijven staan. Tot slot is uit de bestudering van de conserveringsgeschiedenis van deze werken naar voren gekomen dat hun conservering was

gebaseerd op een conceptuele benadering en niet zozeer op een materiële benadering. De methode van *de-scripting* heeft er bovendien voor gezorgd dat de verschillende versies konden worden geïdentificeerd, en bij elke nieuwe versie ben ik in staat geweest vast te stellen of deze het resultaat was van een aanpassing gedaan door de kunstenaar en/of andere partijen, of het resultaat van een conserveringsproces. Uiteindelijk blijkt het bestaan van verschillende versies, en niet zozeer het feit dat een werk in oplage is verschenen, de meest ingrijpende invloed te hebben op de identiteit van in oplage verschenen video- en filminstallaties.