

Hey how ya doin'

Een tentoonstelling per
mobiele telefoon

Een virtuele minnaar die een week lang nachtelijke smsjes en foto's verstuurt naar de mobiele telefoon. Dit is een voorbeeld van een werk dat deel uitmaakte van de Paradiso Phone Expo, enkel te bekijken op het mobiele telefoonscherm. Is deze virtuele communicatie een antwoord op de vraag of de mobiele telefoon anonimiseert of sociale contacten versterkt?

'Een tentoonstelling via de mobiele telefoon is, althans theoretisch gesproken, een uitstekende mogelijkheid om een boodschap aan een heel groot publiek over te brengen.' Dit stelt kunstenaar Marco Ugolini, gevraagd naar zijn reden om mee te doen aan de tweede editie van de Paradiso Phone Expo. Deze virtuele tentoonstelling presenteerde in 2012 vier kunstenaars die kunstwerken speciaal voor een telefoonscherm hebben gecreëerd of toegepast. De Paradiso Phone Expo past in de doelstelling van Paradiso, waarin de poptempel stelt dat het verder wil gaan dan slechts het bieden van popconcerten en de grenzen wil verkennen van popcultuur. Voor dat doel heeft Paradiso een speciale afdeling voor cultureel ondernemerschap opgezet (Paradiso Research & Development), waarbij het instituut optreedt als cultureel ondernemer en fungeert als een podium voor nieuwe cultuur.¹

Volgens Paradiso is er 'een tweestrijd in het huidige communicatiediscours over de toenemende aanwezigheid van telefoons. Men maakt zich zorgen dat intimiteit en gemeenschapszin het onderspit delven tegen de sociale contacten via mobiele telefonie en sociale media. Maar nieuwe media hoeven het menselijk contact niet te vervangen. Slechts de manier waarop het contact plaatsvindt verandert.'² Dit was de aanleiding voor de tweede editie van de Paradiso Phone Expo, getiteld *Hey how ya doin'*, waarin kunstenaars werden uitgenodigd tot het ontwikkelen van innoverende kunstvormen die geschikt zijn voor een nieuwe tentoonstellingsruimte: de mobiele telefoon. Aan deze tentoonstelling komt geen fysieke tentoonstellingsruimte te pas; deze is alleen te bekijken op het scherm van een smartphone. Zo is de Phone Expo een soort eigentijdse incarnatie van André Malraux' beroemde 'museum zonder muren'.

Andere gemeenplaatsen raken ook aan het schuiven. Zo is de bezoeker van de Paradiso Phone Expo bijvoorbeeld eigenlijk geen bezoeker.

Hij of zij hoeft niet in Paradiso aanwezig te zijn om een code te scannen: op de website van Paradiso Phone Expo kan een telefoonnummer ingevuld worden om gratis de werken te ontvangen. Paradiso Phone Expo vroeg voor de tweede editie vier kunstenaars een bijdrage te maken die mensen bij elkaar brengt of juist afzondert. De deelnemende kunstenaars: Rafaël Rozendaal, Coralie Vogelaar, Marco Ugolini en het ontwerpduo Pinar & Viola.

Alle vier de bijdragen lijken op een bepaalde manier interactiviteit te insinueren en te stimuleren, maar daadwerkelijk een dialoog aangaan is niet mogelijk. Wel zetten de werken aan tot overpeinzing van maatschappelijke vraagstukken, variërend van de consumptiecultuur tot digitale omgangsvormen. Organisator Jeldau Kwikkel, programmamaker Beeldende Kunst van Paradiso, antwoordt op de vraag of de mobiele telefoon anonimiseert of juist samenbrengt: 'Persoonlijk denk ik dat het even wat tijd kost om je op een prettige manier te verhouden tot een relatief nieuw medium als de mobiele telefoon. Grappig genoeg heb ik sinds de Phone Expo zelf geen iPhone meer omdat ik vond dat ik er veel te veel op keek. Ik heb nu een oude Nokia waarmee ik alleen kan bellen en sms'en, dat voelt een stuk minder versnipperd.'

De Paradiso Phone Expo blijft te bekijken via www.phone-expo.nl

Winnie Hofmeester

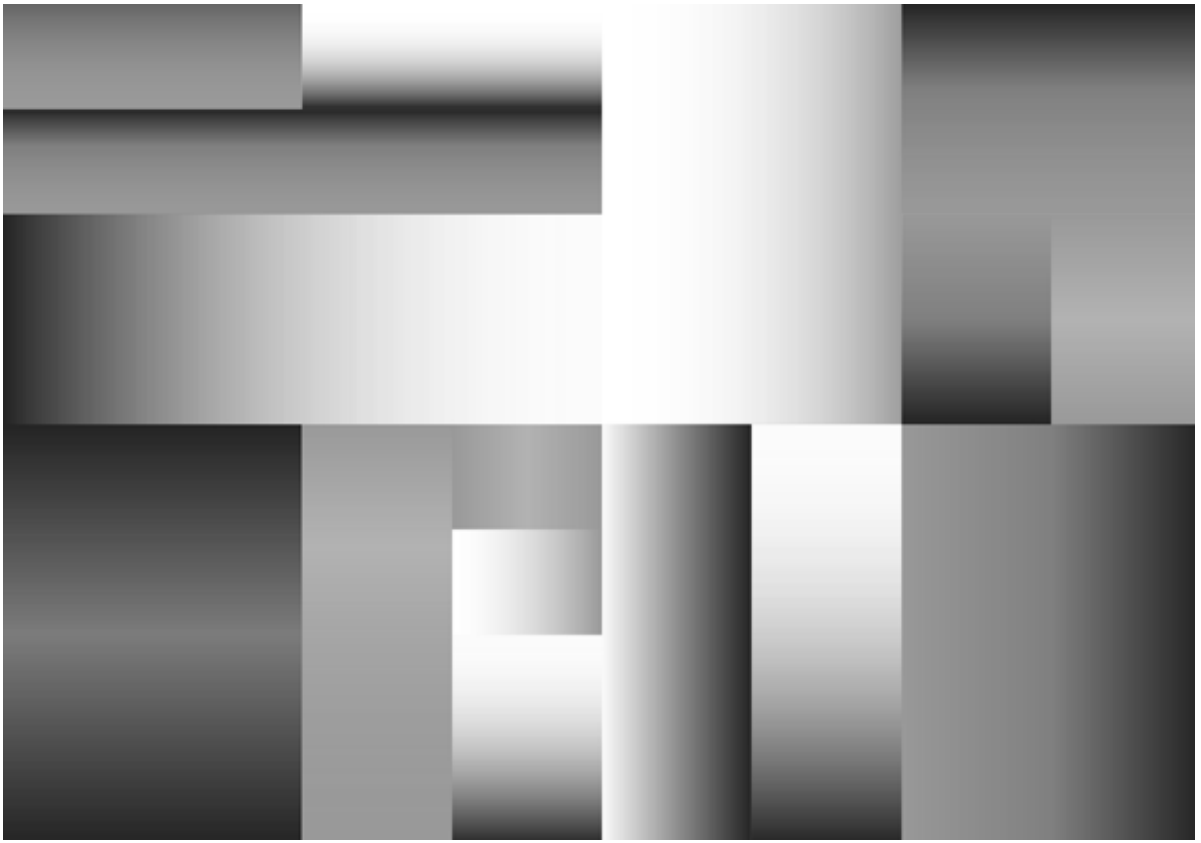
- 1 Zie voor meer informatie over de aanleiding voor Paradiso om de tentoonstelling te organiseren: <http://paradiso.nl/web/Over-paradiso/Paradiso-en-Paradiso-RD.htm>, geraadpleegd op 8 november 2012.
- 2 Paradiso, ongepubliceerd projectvoorstel Paradiso Phone Expo, 2011/2012.

Rafaël Rozendaal – *Untitled*

Rozendaal (1980) richtte zich op de afleiding die een mobiele telefoon kan bieden. Rozendaal ontwierp *Untitled*, een oneindig beeld dat te groot is om weer te geven op een beeldscherm (afb. 1). Het werk kan dus altijd enkel gefragmenteerd bekeken worden, hoe groot het beeldscherm ook is. De manier waarop Rozendaal met ruimte werkt, benadrukt het gevoel dat een fysieke tentoonstellingsruimte kan uitlokken bij de beschouwer en wat bij het bekijken op een telefoon

uitblijft: een groot werk in een fysieke ruimte heeft een heel ander effect dan hetzelfde werk op een telefoonscherm. Het telefoonscherm zorgt voor een bepaald gevoel van afstand. Ook al kan je op smartphones zeer gedetailleerd inzoomen, het kunstwerk blijft ongrijpbaar.

Untitled werpt een interessant licht op het fenomeen telefoontentoonstellingen, maar richt zich niet op de kwestie of men samen de kunst beleeft of alleen.



1. Rafaël Rozendaal. Detail van *Untitled* (phone game for Paradiso), 2012.

Coralie Vogelaar – *Gold Rush*

Coralie Vogelaar (1981) heeft met *Gold Rush* het concept van de webgame teruggebracht tot zijn meest elementaire vorm (afb. 2). In *Gold Rush* gebeurt dit door het indrukken van een knopje. De speler die het meest drukt, komt in het bezit van de gouden knop (de hoogste *ranking* staat op het moment van schrijven op 552). Er staat geen tijdslimiet ingesteld voor deze wedstrijd: diegene die het meeste geduld opbrengt om zo vaak mogelijk achter elkaar op een knop te drukken, wint.

Vogelaar richt zich met *Gold Rush* op de mobiele revolutie waar wij ons momenteel in bevinden. Zoals ze zelf stelt: ‘met één druk op de knop hebben we kennis, nieuws, muziek en beelden tot onze beschikking én kunnen we hier onze mening over geven.’ Het lijkt makkelijker dan ooit maatschappelijk betrokken te zijn, maar zijn we dat ook? *Gold Rush* laat de toeschouwer nadenken over of wij met dit ‘druk-gedrag’ daadwerkelijk maatschappelijk geëngageerd zijn of dat we slechts toegeven aan dwangmatig gedrag.



2. Foto van een telefoon met daarop *Gold Rush* van Coralie Vogelaar, 2012.

Marco Ugolini – *Approximately 50%*

Een halverwege afgezaagd blikje cola, een halve hamburger, de bovenste helft van een appel. *Approximately 50%* (afb. 3) van Marco Ugolini (1983) bestaat uit twaalf foto's van halve objecten. Een visueel essay, zo noemt Ugolini de serie. Hij schat dat ongeveer 50% van de wereldbevolking een mobiele telefoon bezit; tegelijk refereert hij aan de opvatting dat 50% van de welvaart in de wereld in handen is van de rijkste 1% van de mensheid. De halve objecten worden in het werk een soort staafdiagrammen die deze statistieken

op vervreemdende wijze uitbeelden. Het is de vraag in hoeverre *Approximately 50%* werkelijk iets over mobiele telefonie vertelt. De foto's zijn niet specifiek bedacht voor op het telefoonscherm. De gesuggereerde relatie tussen telefoonbezit en welvaart is wankel; het is niet duidelijk of Ugolini werkelijk gelooft in een causaal verband tussen deze twee cijfers. Naar eigen zeggen is het zijn bedoeling de toeschouwer zich bewust te maken van zijn eigen positie in de ongelijke welvaartsverdeling in de wereld.



3. Marco Ugolini, deel van de twaalfdelige serie *Approximately 50%*, 2012.

Pinar & Viola – *4eva*

‘Houdt je telefoon je warm ’s nachts?’, vroeg de kunstenaar Simon Wald-Lasowski zich bij de eerste Paradiso Phone Expo af. Deze vraag lijkt het vertrekpunt van *4eva* (afb. 4) van Pinar & Viola (1985 en 1982). *4eva* is een virtuele mina(a)r(es) die in acht sms’jes vurig contact met de toeschouwer onderhoudt. In zogenaamde sms-taal verklaart jouw ‘persoonlijke’ minnaar je de liefde en word je als toeschouwer

meegenomen in de wereld van digitale vriendschappen. Als je als gebruiker vervolgens niet reageert, wat overigens onmogelijk is omdat de afzender anoniem is, wordt de digitale geliefde wanhopig en stuurt midden in de nacht smsjes als: ‘U iz da best person I have eva met & u mean da world 2 me babi & don/’t eva want 2 lose u.’ ●



4. Pinar & Viola, still van een oorspronkelijk bewegend gif-bestand, onderdeel van *4eva*, 2012.