

INSIDE INSTALLATIONS

Interview met Tjebbe van Tijen in het kader van de case-study 'Revolution, a monument for the television revolution', 1990

Op 10 maart 2006 afgenomen door Gaby Wijers (Nederlandse Instituut voor Mediakunst, Montevideo) en Tatja Scholte (Instituut Collectie Nederland) in Amsterdam.

Uitgewerkt door Annick Kleizen, mei 2007



Projectvoorstel voor 'An Imaginary Museum of Revolution' van Jeffrey Shaw en Tjebbe van Tijen, zoals afgedrukt in de catalogus van de tentoonstelling 'Inventer '89' in 1989 in La Villette, Parijs.

De installatie 'Revolution. A monument for the television Revolution' in de collectie van het ICN en het Nederlands Instituut voor Mediakunst, Montevideo komt voort uit het project 'An Imaginary Museum of Revolution' dat Jeffrey Shaw en Tjebbe van Tijen ontwikkelden naar aanleiding van een prijsvraag ter gelegenheid van de bicentenaire, de tweehonderdjarige gedenkdag, van de Franse Revolutie. In dit interview vertelt Tjebbe van Tijen over het concept en de totstandkoming van beide projecten, hij plaatst ze in de (technologische) context van de tijd waarin ze ontwikkeld zijn en geeft zijn mening over de manier waarop de beide projecten zich tot elkaar verhouden.

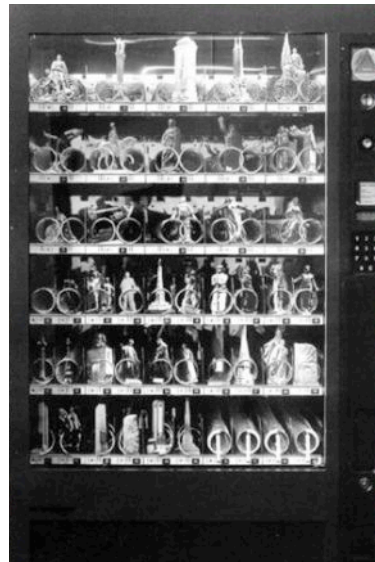
Jeffrey Shaw en ik ontwikkelden 'An Imaginary Museum of Revolution' in 1987 voor een prijsvraag rond de bicentenaire, de tweehonderdjarige gedenkdag van de Franse Revolutie. Van 200 jaar hebben wij revolutionaire momenten ingedeeld. Geen revoluties want je weet niet wanneer die plaatsvinden: als je weet wanneer het begint weet je nog niet wanneer het ophoudt. Bij die momenten zouden wij dan in de meest ruime opzet 200 replica's van standbeelden maken.

Deze replica's zouden iets meer dan mensgroot worden. Voor het merendeel van de beelden betekende dit dat ze verkleind moesten worden.

In het origineel van de inzending situeerden we het werk op Place de la Bastille. Deze eerste opzet is nooit gepubliceerd. Het idee was anders dan de latere plannen: om de standbeelden zouden we blauwe mallen van de beelden leggen. Jeffrey en ik zijn beiden opgeleid als beeldhouwer en hadden al eerder wat met mallen gedaan. Later, in de eerste publicatie over het werk, plaatsten we het op het pleintje voor het Musée d'Art moderne de la Ville de Paris, tegenover de Eiffeltoren. Dit pleintje is tot wereldgrondgebied verklaard in 1948 bij de oprichtingsvergadering van de Verenigde Naties in Parijs. Een historisch betekenisvolle plek dus. Daarnaast was de Eiffeltoren ontworpen voor de centenaire van de Franse revolutie en ontwikkelden wij dit project voor de bicentenaire.

In deze publicatie hebben we een tekening afgedrukt, die geconstrueerd is op basis van een enorme hoeveelheid onderzoek. Omdat we een deal hadden met de drukker werd het ook overgedrukt in *Mediamatic*.¹

De prijsvraag was opgezet door Inventer '89. Wij kenden de groep die dit organiseerde, genaamd 'Utopie', rond onder andere Jean-Paul Jungmann en Hubert Tonka, van vroeger. Zij hadden met de Ville de Paris en met de Franse staat afgesproken dat er van de circa 800 inzendingen tien gekozen en gerealiseerd zouden worden. Ons project werd ook gekozen maar niet gerealiseerd, omdat wij de Franse Revolutie niet centraal stelden. De Ville de Paris wilde het nog wel uitvoeren en we hebben vergaande onderhandelingen gehad. Daardoor hebben we het allemaal nog verder uitgewerkt. We zouden een permanente plek in in La Défense krijgen, in de Grande Arche. Daar heb ik ook nog opzetten en berekeningen voor gemaakt, maar uiteindelijk ging het niet door.



'An Imaginary Museum of Revolution' in de tentoonstelling 'Inventer '89' in La Villette, Parijs 1989, zoals afgebeeld op de website van Tjebbe van Tijen, <http://imaginarymuseum.org>

¹ Jeffrey Shaw, Tjebbe van Tijen, 'The Imaginary Museum of Revolution', *Mediamatic* vol. 2 #4 (1988) p. 192-208

De geselecteerde projecten werden tentoongesteld in La Villette. Op dat moment gingen we er echt voor om het te realiseren. In Den Haag hebben we op een manifestatie in 1988 een keer een voorstadium gedaan. We hadden toen op het plein in Den Haag waar toen de Raad van State was een automaat staan, gevuld met kleine modelletjes van standbeelden. Daar kon je er één van kiezen en dan zag je een projectie.

In het begin maakten we de modelletjes van papier. In dat voorstadium zijn het uiteindelijk briefkaarten geworden met barcodes. Tijdens dat voorstadium hebben we echt besloten dat we het gingen maken. We hebben toen met BRS Premisela Vonk samengewerkt. Er hebben heel veel ontwerpers aan meegewerkt. Toen we er echt serieus mee bezig gingen is het gepubliceerd. Iedereen dacht daarna dat het bestond omdat het er zo realistisch uitzag. We kregen verschillende uitnodigingen om het te laten zien, maar de budgetten die ons aangeboden werden waren veel te laag. Ze hadden geen idee wat een dergelijk project kost.

Wat is er wel gerealiseerd?

Ik heb een database gemaakt van die revolutionaire momenten. Onze eerste ideeën schetsen, onduidelijke pogingen, waren kaarten waar iets doorheen zou komen. Cartografie zou vermengd worden met beeld. Op een scherm ziet het er heel anders uit dan in de gedrukte versie. In het hele project is het idee ook dat die prenten soms niet begrijpbaar zijn voor de niet-ingewijden. Het kan ook nooit helemaal begrijpbaar zijn: wij gebruiken immers de emblematiek van over de hele wereld en uit twee eeuwen.

Het maken van de beelden was een heel proces en we werkten er met een heel team aan. De beelden bestaan uit meerdere in elkaar geschoven afbeeldingen, dus aan elk plaatje ging een onderzoek vooraf. De meeste beelden maakten we via reproducties. We werkten met fotokopieën in een systeem met mappen. Door de opslagcapaciteit van toen konden we niet alles digitaliseren en dan uit het digitale beeld kiezen. We moesten zo min mogelijk digitaliseren. Scannen was in die tijd nauwelijks mogelijk. Niemand had een scanner, behalve dan een handscanner. Fotokopieerapparaten werden wel uitgebreid gebruikt, ook voor de esthetiek.

We spraken iedere dag door welk beeld er gemaakt ging worden, bijvoorbeeld met Curt Adelbert of Marijke Griffioen. Soms maakte ik de beelden zelf, maar het meeste was echt groepswerk, echt een productie. De meeste keuzes, het historisch deel, komt wel op mijn terrein. We hadden veel verschillende bronnen. Het was belangrijk in dit project dat er een voorwerp was, iets tastbaars. Daarnaast was er beeld en er was een touchscreen, dat ook echt is gemaakt. Daarnaast was er ook geluid, in dit oorspronkelijke concept waren dat strijdlieden. Die liederen werken vaak als symbolen. Dat is een apart onderzoek geweest, dat ik heb gedaan met Fred Gales, een antropoloog. Oorspronkelijk was het plan dat er, als je een standbeeld aanraakte, ook een kort fragment van die revolutie te horen zou zijn. Het was het idee dat allerlei informatiebronnen, van tekst tot beeld tot voorwerpen geïntegreerd zouden worden. Het onderzoek in zijn geheel was dus heel ingewikkeld: we hadden een standbeeld nodig, beeldmateriaal en een lied en het moest allemaal ook nog passen in het concept.

Wat betreft de techniek is de referentie de techniek zoals die voorhanden was in '88. Het eerste voorstel was in 1987 en in 1988 ontwikkelden we het verder. We gebruikten een videodisc, een laserdisc, want dat was het enige dat zoveel beeld en eventueel ook geluid kon opslaan. Het elektronisch schaakspel was in die tijd één van de vroegste dingen waarbij voorwerpen als

interface elektronisch werden vertaald. Touchscreens waren er ook wel, maar het commerciële gebruik ervan was nog vrij nieuw. De elektronische aanwijspen was al wel heel vroeg ontwikkeld, maar was nog niet in de handel verkrijgbaar. Photoshop bestond niet. De computercollages waren hardware gebonden en die hardware was heel primitief. De opname ging alleen via een camera. Er hing dus een grote driebuis camera, RGB. Je kon daarmee wel wat isoleren en er waren ook al wel wat functies. Jeffrey had die apparatuur, als één van de eersten in Nederland. Hij had ook twee schermen.

Uiteindelijk hebben we 72 momenten geproduceerd. Het ging om de reis in tijd, in ruimte en in ideologie. Het zijn gebeurtenissen die chronologisch achter elkaar staan, een soort kronieken. We wilden laten zien hoe veel het er zijn. In de database hadden we ongeveer 2500 momenten uit die 200 jaar. Daaruit selecteerden we, maar de andere momenten bleef je ook steeds zien. Dus als je een moment koos, kon je ook de gelijktijdige gebeurtenissen zien. De momenten konden ook in ruimte en in ideologie worden geclassificeerd. Zo kon je daar tussendoor navigeren. Oorspronkelijk dachten wij dat met vier schermen te doen: één touchscreen en drie gewone schermen. Dat hebben we technisch uitgewerkt. Toen vroeg Gottfried Hattinger van het Brucknerhaus in Linz, of we wat konden doen. Het maximale budget was 150 000 DM. Uiteindelijk hebben we in Linz in het voorjaar van 1989, dus na Den Haag, een pilotversie gerealiseerd. Deze versimpelde versie is in vier maanden gemaakt en was van 5 tot 12 mei in het Brucknerhaus te zien. In deze versie hebben we veel achterwege gelaten. Wat er bleef was een automaat, waar briefkaarten in zaten. De standbeelden konden niet worden gerealiseerd, maar er was wel een parade van standbeelden te zien op schermen. Dat projecteerden we met een soort hybride tussen een filmprojector en een diaprojector. Die parade werd geprojecteerd in loops en de beelden schoven heel langzaam langs. In de automaat zaten die briefkaarten en die werkten ook echt. Je moest er geld ingooien en dan kreeg je zo'n kaart met een barcode. Dan had je een sokkeltje, waarop ruimte, tijd en ideologie stonden: een vierkant, een cirkel en een driehoek. Dat komt ook terug in de interfaces. Dan werd de code herkend en ging de computer aan het werk. We gaven met een hand die iets aanraakt aan dat het touchscreen was, want daar waren mensen niet aan gewend. Op het scherm verscheen vervolgens een sequentie die bestond uit een hoofdbeeld en een korte tekst. Al die 72 momenten waren samengevat in een tekst.

Het lijkt of het concept heel erg uit jouw eerdere werk voortkwam: het verzamelen van beeldmateriaal, dat verwerken, het historische perspectief. Hoe ging dat in samenwerking met Jeffrey Shaw? Wie kwam er met het idee om iets dergelijks te doen?

Jeffrey vroeg mij. Wij hebben in het verleden heel intensief samengewerkt en zijn daarna eigenlijk twee kanten opgegaan. We kennen elkaar uit Milaan waar we samen gestudeerd hebben. Hij is via mij met de technologie in contact gekomen. Ik werkte in een soort communegroep in Beek en Donk. Ik was daar de enige kunstacademiestudent - ik studeerde beeldhouwen - en de anderen studeerden aan de academie van industriële vormgeving. Uit die samenwerking ontstond het idee om buiten de kunst, buiten de musea te werken: we wilden dingen op straat doen met techniek. De techniek stelde toen nog niet zo veel voor. Computers waren nog ver weg, maar we hielden ons er wel van op de hoogte. Wij hebben toen bijvoorbeeld Sigma Projecten gedaan in het Sigma centrum. Dat was een initiatief geïnspireerd op de ideeën van Alexander Trocchi [1925-1984], een drugaddict, pornoschrijver en situationist. Ik weet niet of je op de hoogte bent van de situationistische beweging, maar dat is toch wel heel belangrijk om te weten. Ik kende de beweging en de geschriften uit Italië. Die ideeën komen ook in dit project terug. Het is een

kritische houding tegen alle vormen van heersen en staatsocialisme. In heel veel van de beelden die we maakten voor 'An Imaginary Museum of Revolution' zitten allerlei verschillende lagen. Veel ideeën die ik er in heb verwerkt hebben met het situationisme te maken. In die Sigma Projecten kwam ook al het idee voor van documentatie, documentatie van kunst en techniek en samenleving.

Jeffrey is doorgedaan met de techniek, vooral door Theo Botschuiwer. Jeffrey en ik hebben altijd wel contact gehouden. Hij woonde in Amsterdam en is begonnen met de Eventstructure Research Group. Toen ontstonden op een gegeven moment ook dingen als de eerste Anti City Circussen. Waar het nu vooral om gaat, is dat alles door elkaar gebeurde en dat veel mensen samenwerkten. Nu is daar vaak weinig meer van terug te vinden. Het lijkt dan of het door een persoon gemaakt is.



'Revolution' tijdens een proefopstelling in het Nederlands Instituut voor Mediakunst, Montevideo in 2004

Hoe ontstond 'Revolution' uit 'An Imaginary Museum of Revolution' ?

'Revolution' was een spin-off. Jeffrey wist dat ik het niet goed zou vinden, want ik heb er zo veel tijd in gestoken en dit moest in een half jaar tijd af. Maar aan de andere kant konden we nu eindelijk wat verdienen met datgene waar we zo ontzettend hard aan hadden gewerkt. Dat geld was er omdat er een IMAGO tentoonstelling kwam. Het is puur commercieel ontstaan, gewoon voor de inkomsten. Toen heeft Jeffrey wat verzonnen en dat vond ik niet heel goed, maar ik heb toch meegedaan en gezorgd voor de beelden. De keuze voor de vorm, voor de interface heeft Jeffrey gemaakt.

In 'Revolution' zitten beelden van 72 momenten. Van ieder moment waren er twee tot drie beelden, denk ik, want meer konden we niet maken. Dus met 72 momenten kom je ongeveer op 180 beelden. Het grootste deel van de beelden heb ik gekozen uit de enorme database van rond de 2500 beelden die we al hadden gemaakt. Heel veel beelden werden niet gebruikt, en de tekst, de

achtergrond, de muziek en de symbolen gebruikten we ook niet. Ik heb toen ook een aantal nieuwe beelden gemaakt. In 1989 was de Berlijnse Muur gevallen en vonden de Fluwelen Revolutie in Tsjecho-Slowakije plaats. Het was ook het jaar van de protesten op Tiananmen, het Plein van de Hemelse Vrede in Peking. Van die momenten heb ik ook beelden gemaakt en toegevoegd. Misschien dat ik nog een paar andere beelden heb toegevoegd, maar het was natuurlijk heel erg gebaseerd op alles wat daarvoor was.

Ik vond het eigenlijk niet erg goed. Het rondduiven met die stang, daar kon ik nog wel wat in vinden. Maar dat beeld van die molensteen door de tijd, dat hinkt op twee benen, ook qua concept. We hebben het gehad over De Revolutionibus, het geschrift van Copernicus, waarin het geocentrisch beeld vervalt. Ik vond dat dat verder uitgewerkt had kunnen worden. Maar ja, het moest snel af...

Zie jij jezelf als medekunstenaar?

Ik ben coauteur. Het hele idee van een auteur is iets lastigs. De museale cultuur is helemaal op een auteur ingesteld. Eigenlijk gaat het over rollen en identificatie van de rollen. Bij de film en bij de opera is het gebruikelijk dat iedereen genoemd wordt. Maar bij de mediakunst gebeurt dat niet. Ook de technici die eraan hebben gewerkt, die achteraf nog veel zouden kunnen vertellen, worden meestal niet genoemd.

In het eerdere concept is gekozen voor strijdliederen, maar bij de installatie 'Revolution' is het geluid niet goed thuis te brengen. Wat is daar te horen?

Als je ronddraait passen strijdliederen niet. Het had met wat moeite misschien wel gekund, maar het is niet gebeurd. Uiteindelijk zijn alleen de beelden van het eerdere project in de installatie terecht gekomen. Het zou kunnen dat er wel wat te horen is, maar daar heb ik niet op gelet. Ik sta er niet helemaal achter, maar ik heb met plezier de beelden gemaakt. In mijn concept staat dat project er nog steeds en kan het nog steeds gerealiseerd worden. We zijn ook al een paar keer in onderhandeling geweest, maar het is er tot nog toe niet van gekomen.

Het geluid in de installatie staat op een Eprom. Waarom is daarvoor gekozen?

Eproms waren in die tijd wel in. Je kon er geluid op opslaan. Alle andere opties moesten geladen worden. Voor 'Revolution' was het belangrijk dat het geluid meteen te horen was. Een Eprom is met de techniek van toen een logische oplossing.

Bij het project zoals het in Linz stond, was het geluid opgeslagen op videodisc, een glasmaster. De database met daaraan gekoppeld beelden stond op een laserdisc. De beelden konden nog niet op de computer staan, want die was nog niet snel genoeg. Toen we het met het project bezig waren, kwam er voor het eerst een grotere harde schijf. In het begin moesten we de beelden allemaal opslaan op floppy's. Daar hadden we een apart iemand voor in dienst.

Nu kan je een visuele database in een minuut maken. Dat kon toen helemaal niet. Het probleem is, dat we vaak niet konden zien wat we deden. Dat was tot begin jaren negentig nog een probleem.

Hoe moeten we in de toekomst omgaan met Revolution, met de verschijningsvorm die de installatie nu heeft en de apparatuur zoals die nu functioneert?

De verschillen in de resolutie en het feit dat een videodisc een bibberig beeld geeft, hebben te maken met de opslagruimte van toen. Ik hou wel van hardware, maar ik betwijfel of het hier erg betekenisvol is. Je zou de resolutie best na kunnen maken. Het bibberen van het beeld zou eventueel ook geëmuleerd kunnen worden.

Wat belangrijk is, is dat de beelden allemaal getoond worden. Ook het ronddraaien, het interactieve is een wezenlijk onderdeel. Er moet kracht gezet worden. De frictie is er bewust ingebouwd. Dat vind ik ook wel goed. Ik ben erg voor lijfelijke, fysieke interfaces. Het is een combinatie van dematerialisering en iets fysieks. Dat zou ik zo handhaven. Dat is ook makkelijk te doen; die frictie zal niet zo snel kapot gaan.

Het uiterlijk van 'Revolution', de monitor die op het frame staat, zou ik zo laten. Over het geluid kan ik weinig zeggen, daar gaat Jeffrey over.

Overigens is de realisatie van dit soort projecten relatief. Het idee is tot op de dag van vandaag dat dit project allerlei bestaansvormen kan hebben, dat een realisatie maar één uitdrukkingvorm is. Het hele project is een concept. Het zou in allerlei versies gerealiseerd kunnen worden, maar het zou steeds over hetzelfde werk gaan. Het is zeker mogelijk dat er nog een keer iets uitgevoerd wordt op basis van al het materiaal dat ik heb. Het revolutie-project was een model. Het was ook echt gedacht als een model. Een aantal delen kon toen nog niet uitgevoerd worden. We hadden bijvoorbeeld ook nog biografieën en portretten van mensen. Daarbij hadden we ook nog verschillende symbolen en hoe die door de tijd heen veranderen, zoals bijvoorbeeld het hakenkruis. Het is typisch een project waaraan verschillende instellingen hun informatie kunnen koppelen, het is een ingang.