



Zaaloverzicht Plug In #38. Foto Peter Cox.

titel	Lily van der Stokker en gast: HW Werther
aflevering	Plug In #38
looptijd	van 19-04-08 tot 31-08-08
conservator	Lily van der Stokker i.s.m. HW Werther
tekst geschreven door	HW Werther
fotograaf	Peter Cox

Algoritme 'ALEX.01' van HW Werther voor het maken van een tentoonstelling met alle werken uit de collectie van het Van Abbemuseum, minus alle in het algoritme uitgesloten werken, in zaal B2-05 van het Van Abbemuseum, waarvan de wanden bekleed zijn met het behangwerk 'In de versiering' van beeldend kunstenaar Lily van der Stokker.

1. Overdenk de uitnodiging van het Van Abbemuseum en Lily van der Stokker om iets te doen, vanuit een conceptuele benadering, met de collectie van het Van Abbemuseum in zaal B2-05 tegen de achtergrond van het behang van Lily van der Stokker.

2. Geef je over aan vertwijfeling en slapeloze nachten.

3. Zie de uitnodiging niet als een urgentietest, maar als een puzzel met een kans om dromen te realiseren en neem vervolgens de uitnodiging in dank aan.

4. Verzamel de wensen, idealen, en feitelijke gegevens van alle betrokken partijen. Inventariseer en analyseer.

5. Formuleer inhoudelijke uitgangspunten, zoals:
a. De verwisseling van voorgrond en achtergrond. Ieder nieuw werk in het Van Abbemuseum wordt altijd getoond tegen een achtergrond (context) van plaats en tijd (geschiedenis) en in het bijzonder de geschiedenis van het Van Abbemuseum en de collectie die daar een residu van is. Nu zal de collectie getoond worden tegen de letterlijke achtergrond van een recent werk van Lily van der Stokker.

b. Behang ► decoratie ► algoritme. Lily's behang is een oneindig, decoratief patroon van parallelle lijnen, gemaakt volgens een algoritme. Decoratie is zonder perspectief, zonder diepte, zonder diepgang (zonder betekenis??).

c. De loskoppeling van materie en betekenis. Ieder kunstwerk is qua problematiek op te splitsen in materie (conservering, restauratie, imitatie, opslag, transport, tentoonstelling, verzekering, beveiliging, diefstal) en betekenis (de ideeën die je eruit kunt destilleren en de verhalen die je erover kunt vertellen en verspreiden,

maar ook aura, auteursrechten, autonomie, handel en speculatie, prijsopdriving door schaarste).

d. Het museum als memen-transmissie-station. "Een meme is een begrip uit de memetica en betekent een idee dat zich onder informatiedragers verspreidt (tot nu toe voornamelijk als menselijke hersenen), en wordt ook wel omschreven als een besmettelijk informatiepatroon." (Wikipedia). Een niet-politieke, conceptuele benadering van het loslaten van materiële kunstwerken en kunstcollecties door musea. Het bevrijden van kunst uit de geldstroom niet door collectioneren en conserveren van materie, maar door het loslaten van materie en het bevorderen van memenverspreiding. Het stoppen met de promotie van authenticiteit, aura en schaarste en het bevorderen van goede replicering, multiplicering en verspreiding.

e. De chiasische relatie tussen het conceptuele en het lichamelijke in de vorm van conceptuele lichamelijke en lichamelijke conceptualiteit.

f. De creatieve en explosieve potentie van grote aantallen dicht bij elkaar.

g. De verandering van geaardheid, diffusie van eigenheid, door nabijheid van het andere.

h. Het algoritme als vorm van derde generatie kunst.

6. Kom tot de volgende oplossing van de puzzel: ontwikkel een tentoonstellingsalgoritme (herhaalbare procedure of methode) voor het plaatsen van alle (of zoveel mogelijk) werken uit de collectie van het Van Abbemuseum op de wanden en de vloer van een ruimte, zodanig dat de materie van de collectie op een betekenisopschortende manier wordt verspreid over de ruimte en tegelijkertijd de materialiteit (van het transportmiddel van de ideeën van kunstenaars) en kwantiteit (van de collectie) op een zo adembenemend mogelijke manier kan worden ervaren.

7. Maak hiervoor de nodige aanpassingen aan de te gebruiken ruimte. In het geval van zaal B2-05:

a. Verwijder de steriele, neutraliteit-suggesterende, autonomie-in-de-hand-werkende, museale, grijsglanzende vloer door middel van het aanbrengen van een kleurige vloerbedekking in de groentint van het behang.

b. Verbeter de akoestiek en intimiteit van de ruimte door de uitvoering van de vloerbedekking in een zachte velours.

c. Verander de ruimte van een vluchtige, tochtige (door)gang in een geheime, intieme kamer, een cul-de-sac, waarin je naar binnen kunt gaan en vervolgens weer uit weg moet zien te komen. Doe dit door de twee bestaande, tegenoverliggende, reusachtige doorgangen in de korte wanden te sluiten en een veel kleinere opening in de lange wand te maken.

d. Maak ter bevordering van de publieksvriendelijkheid, en als extra ervaring, kijkgaten in de panelen van de dichtgemaakte doorgangen.

e. Dim het licht.

8. Bestudeer de collectie van het Van Abbemuseum in The Museum System, de database van het museum. De collectie is onderverdeeld in 8 rubrieken: audiovisuele kunst; beeldhouwkunst; diversen; fotografie; grafiek; installatie; schilderkunst; tekenkunst.

9. Sluit uit van gebruik de rubrieken: audiovisuele kunst (wegens immaterialiteit); diversen (behalve de werken die ook zouden kunnen vallen onder de rubrieken beeldhouwkunst of schilderkunst); fotografie (wegens immaterialiteit en/of het gebruik van lijsten met glas); grafiek (wegens het gebruik van lijsten met glas); installatie (wegens onverdraagzaamheid ten opzichte van de nabijheid van andere werken); tekenkunst (wegens het gebruik van lijsten met glas).

10. Sluit verder uit: alle werken die in bruikleen zijn genomen; alle werken die in bruikleen zijn gegeven; alle werken die in gebruik zijn voor andere tentoonstellingen in het Van Abbemuseum; alle werken die in restauratie zijn; alle werken die electriciteit gebruiken; alle sculpturen die te moeilijk te installeren of te kwetsbaar of te groot zijn; alle sculpturen die niet als een compact afzonderlijk lichaam ervaren kunnen worden; alle sculpturen die niet los in de ruimte op de vloer kunnen staan; alle sculpturen waarvan, volgens het Van Abbemuseum, de kunstenaar geen toestemming zou geven voor deze manier van gebruik; alle schilderijen achter glas; alle schilderijen die niet aan de muur kunnen hangen; alle schilderijen die niet rechthoekig zijn; alle schilderijen die een of meer zijden hebben kleiner dan 25 cm; alle schilderijen die dikker zijn dan 10 cm.

11. Bereken de totale oppervlakte van de bruikbare wandruimte van de gekozen tentoonstellingsruimte.

12. Kies uit de rubriek schilderkunst (minus alle uitsluitingen), in volgorde van oppervlakte, van klein naar groot, zó veel exemplaren totdat de som van alle oppervlakten van de gekozen schilderijen 60% bedraagt van de totale oppervlakte van de bruikbare wandruimte van de tentoonstellingsruimte. Wanneer er te weinig schilderijen zijn om tot 60% te komen, vergroot dan de collectie bruikbare schilderijen of verklein de totale wandruimte door het kiezen of maken van een andere tentoonstellingsruimte.

13. Maak van de inventarisnummers van gekozen schilderijen een random reeks.

14. Plaats het schilderij met het eerste inventarisnummer uit de random reeks in het midden van de eerste wand links van de hoofdingang van de tentoonstellingsruimte.

15. Plaats het schilderij met het tweede nummer uit de reeks met zijn linker onderhoek tegen de rechter bovenhoek van het eerste schilderij. Verschuif het tweede schilderij vervolgens 10 cm naar rechts en 20 cm naar onder.

16. Plaats het derde en volgende schilderij uit de reeks steeds in de eerstvolgende passende hoek (tussen twee schilderijen) met de klok mee. Verschuif dit schilderij vervolgens eerst horizontaal (in de probeerorde) 10 of 30 of 20 cm en daarna verticaal 10 of 30 of 20 cm ten opzichte van de aangrenzende schilderijen, zodanig dat er zo min mogelijk aangrenzende horizontale en verticale lijnen tussen de schilderijen ontstaan én dat de nieuwe hoeken een minimale overlap van 15 cm maken. Deze minimale overlap van 15 cm is niet noodzakelijk aan de randen van de bruikbare wandruimte, als de resterende ruimte kleiner is dan 35 cm (dus als er geen volgend schilderij meer past). Zorg dat de afstand tussen een buitenste schilderij en de rand van een ander object (hoek, plafond, plint, deur, raam, radiator, etc.) minimaal 10 cm bedraagt.

17. Ga net zolang door met het plaatsen van schilderijen uit de random reeks op de wand, totdat er geen passende plek meer is voor het eerstvolgende nummer uit de reeks. Ga dan door naar de volgende wand (met de klok mee).

18. Herhaal stap 14 t/m 17 totdat het eerstvolgende nummer uit de reeks geen passende plaats meer vindt op de laatste wand.

19. Laat nu de volgorde van de random reeks los en zoek voor de resterende werken een passende plek op een van de gebruikte wanden, rekening houdend met voorgaande plaatsingsregels en een evenredige verdeling. De werken die niet meer passen, worden niet gebruikt.

20. Als alle wanden van de ruimte klaar zijn, plaats dan alle niet-uitgesloten werken uit de rubriek beeldhouwkunst in de ruimte: van hoog naar laag en vanuit het midden van de vloer naar de randen. Doe dat zodanig, dat de sculpturen zo goed mogelijk als een puzzel in elkaar passen (met een minimale tussenruimte van 10 cm) tot een mooie compacte berg en tegelijkertijd maximaal afzonderlijk zichtbaar blijven.

21. Gebruik minimaal 30 sculpturen en maximaal zoveel sculpturen dat er aan alle kanten om de sculptuurberg heen voldoende ruimte overblijft om er veilig omheen te kunnen lopen. Wanneer er te weinig bruikbare sculpturen beschikbaar zijn, vergroot dan de collectie bruikbare sculpturen of voer algoritme 'AL.EX.01' niet uit.

Kunstwerk

Een lijst van kunstwerken in deze Plug In is op te vragen bij Nicole de Boer, n.de.boer@vanabbemuseum.nl, +31 40 2381019..