

https://web.lexis-nexis.com/universe/form/academic/s_guidednews.html "Tijd Nieuwslijn
November 20, 2002
LENGTH: 1729 words

HEADLINE: Bepaalde algoritmes

Het verschil tussen traditionele kunstvormen (geschilderde, gesculpteerde, gefotografeerde of zelfs gefilmde beelden en muziek) en de computerkunst is dat de laatste een onvoorspelbaar dynamische vorm heeft meegekregen. Computerkunst werkt niet met beelden die vastliggen, maar wel met algoritmes instructies die omgezet worden in processen. Dat zorgt ervoor dat werk gemaakt voor en door de computer er steeds anders kan uitzien. Toch is veel van die spontaneiteit maar schijn, alles wat geprogrammeerd is, is immers ook gedetermineerd. Dat leren we uit het werk van Antoine Schmitt.

Sinds 1997 creëert deze Franse kunstenaar kunstmatige wezens in kunstmatige omgevingen. In tegenstelling tot vele andere collegas die de toeschouwers trachten te verbluffen met ingewikkelde grafische hoogstandjes, houdt Schmitt het zo eenvoudig mogelijk. Het liefst werkt hij met zeer simpele vormen: lijnen, cirkels of woorden met heel af en toe een beetje diepte. Zijn figuren bewegen in duidelijk afgebakende ruimtes meestal zijn dat simpele rechthoeken, tweedimensionale dozen en trachten zich zo goed en zo kwaad mogelijk aan te passen aan een fysische omgeving met gelijkaardige eigenschappen als de onze. De zwaartekracht, het vallen en opstaan, de elasticiteit, het aantrekken en afstoten. Alles is zeer herkenbaar voor de doorsnee aardse computergebruiker met beide voeten op de grond.

Het principe van een algoritme is eigenlijk redelijk eenvoudig: alles wat beschreven kan worden, kan ook worden gerealiseerd. Alles wat gebeurt in een algoritme werd vooraf door de programmeur bepaald. Zon rekenkundig voorschrift is fundamenteel onvrij. Ook wat wij als toeval ervaren, is geprogrammeerd. Soms zijn het simulaties, soms lijkt het werk te reageren op indrukken van buitenaf. Maar altijd werd elke beweging vooraf gepland. Elk algoritme is een gesloten systeem en elke interactiviteit een illusie. De kunst van de code bestaat erin een realiteit om te zetten in een rekenschema.

Beweging en ruimte zijn zowat de sleutelbegrippen in Schmitts werk. Hij werkt zoals de choreograaf en de architect, wiens taak ook grotendeels afgelopen is van zodra het zich realiseert. Zo gaat dat met mediakunsten: het resultaat zit altijd ergens tussenin. Het is wat na de maker en voor de toeschouwer komt. Programmeren is het uitwerken van een idee of het exploreren van een concept, aldus Schmitt.

Schmitts werk doet in verschillende opzichten denken aan dat van Etienne-Jules Marey (1830-1904), de pionier uit de precinema die vanuit zijn medische praktijk gefascineerd was door alles wat bewoog van het bloed in onze aders tot een kat die uit een boom valt. Iedereen kent de beeldenreeksen van Marey. Het zijn bewegingsstudies van mensen die alledaagse handelingen uitvoeren als stappen of heffen. Soms dansen ze, of ze vechten. Soms maakt hij fotos van dieren in beweging (van vliegende vogels tot lopende paarden). Door de beelden naast elkaar te zetten, creëert de fysioloog een analyse van de natuurlijke beweging. Door de beelden versneld te tonen, creëert de cineast avant la lettre de illusie van beweging.

Als fysioloog wil Marey de beweging vastleggen, als avant-cineast wil hij ze regisseren. Marey evolueert met de jaren tot een steeds abstractere aanpak. Lichamen in beweging worden gereduceerd tot bewegende skeletten. De vormen worden steeds geometrischer. Een vroege techniek die hij daarvoor gebruikte was dat van het bewegingspak een strak aansluitend zwart pak met op de zijkanten lijnen die de structuur van de ledematen weergeven. Door de modellen op een zwarte achtergrond te fotograferen toont Marey enkel nog de schematische lijnen en creëert zo de illusie van een wandelend skelet.

Antoine Schmitt gaat bij zijn creaties omgekeerd tewerk. De figuren in zijn recente werk hebben ook iets van wandelende takken, maar waar Marey echte bewegingen zo abstract en schematisch mogelijk trachtte weer te geven, zoekt Schmitt naar mogelijkheden om zijn abstracte figuren zo realistisch mogelijk te laten handelen. Daarom zet hij zijn elementaire lichamen als geometrische vormen in een herkenbare ruimte (de illusie van een doos, gecreëerd door een simpele rechthoek). Vervolgens krijgen de lichamen spieren, waarmee ze kunnen reageren op impulsen uit de onmiddellijke omgeving (de grenzen van de doos of muisbewegingen met een entropisch effect). Ten slotte geeft Schmitt

aan zijn lichamen een motivatie die maakt dat ze willen rechtop staan, of willen springen, of als vastgenageld aan de grond bewegen

Avec Tact is een vroege reeks die Schmitt in 1997 begon en waarin hij onderzoekt hoe hij zijn creaties kan laten reageren op aanrakingen. Een bekende toepassing van hetzelfde principe gebruikte hij voor dont.touch.me, een banner waarin een figuurtje probeert te ontsnappen aan de muisclicks die ze als banner normaal zou moeten aantrekken. Avec Determination is de opvolger van Avec Tact, waarin Schmitt onderzoekt hoe zijn figuren autonoom kunnen handelen. Het resultaat zijn figuren die te autonoom zijn om nog interactief genoemd te worden en te interactief om ze al autonoom te noemen. Ze zijn gedetermineerd door hun impotentie om te ontkomen aan de grenzen van hun doos; elke handeling wordt bepaald door de grenzen van de lus die steeds weer zegt als dan . Gevangen in haar eigen ritme.

<http://www.gratin.org/as/>

“ “Samenstelling: Pieter VAN BOGAERT”