



From: Jacqueline Grandjean <[REDACTED]>  
Date: dinsdag 2 juli 2012 11:27  
To: Tony Oursler <[REDACTED]>  
Subject: exhibition Amsterdam

Dear Mr. Oursler,

Through Lise Pennington, curator of ARoS in Aarhus (Denmark), I received your e-mail address concerning an idea for an exhibition in The Old Church of Amsterdam.

As a curator I follow your work for some years now. I recently visited the exhibition Face To Face in ARoS (Aarhus) and I was smitten by the encounter with your works. Leaving the site, there was this compassionate feeling having met several odd and peculiar personalities, who absorbed my attention. Compliments on this very successful exhibition!

As the director of the Old Church - the oldest building of Amsterdam in the middle of the Red Light district - I am working on the re-opening of this building as the new Kunsthal of Amsterdam. The surroundings of this building are frantic, but inside there is this almost heavenly silence. I began to wonder: how would your work stand out in a church like this? I think the answer to this question is worth to be investigated.

I would be very happy to hear from you whether this approach, an exhibition in Amsterdam would be interesting for you. If so, I will be delighted to talk further.

Yours Sincerely,

Jacqueline Grandjean  
Director Oude Kerk

Oudekerksplein 23  
1012 GX Amsterdam

From: Tony Oursler <[REDACTED]>  
Date: dinsdag 3 juli 2012 01:12  
To: Jacqueline Grandjean <[REDACTED]>  
Subject: Re: exhibition Amsterdam

Dear Jacqueline,

Thanks you so much for the positive response to my our exhibition and the invitation. I'm very excited to hear more about the space and the possibilities of working together.

In general I love Amsterdam and would very much like to make something there. The church in the red light area is a great venue, and very intriguing!

I have a few questions. When would the exhibition take place? What would the scale be? I saw the church on line and could not judge the size, would you alter the interior of the space to make rooms or is the plan open?

Anyway, my cel number is [REDACTED], let's speak soon.

Would you be in NYC anytime soon?

All the best

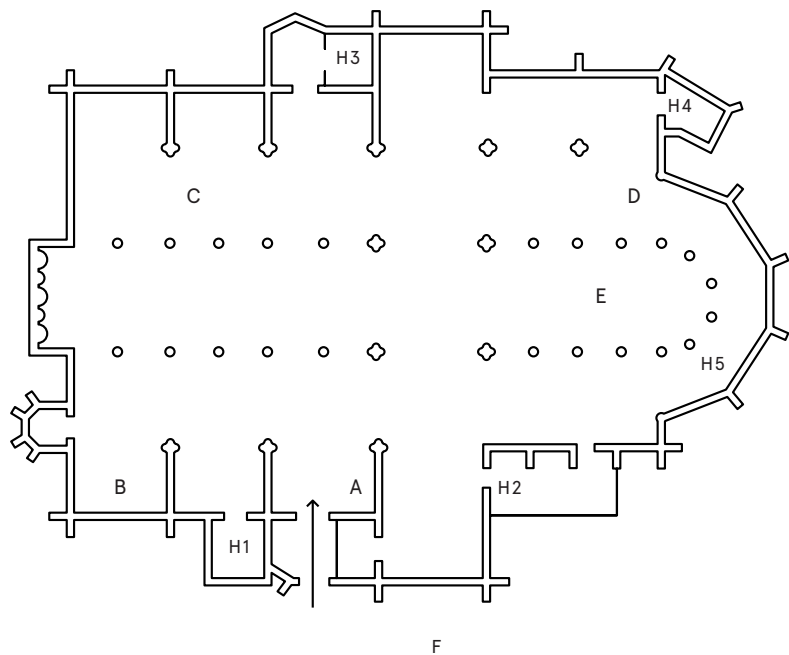
Tony





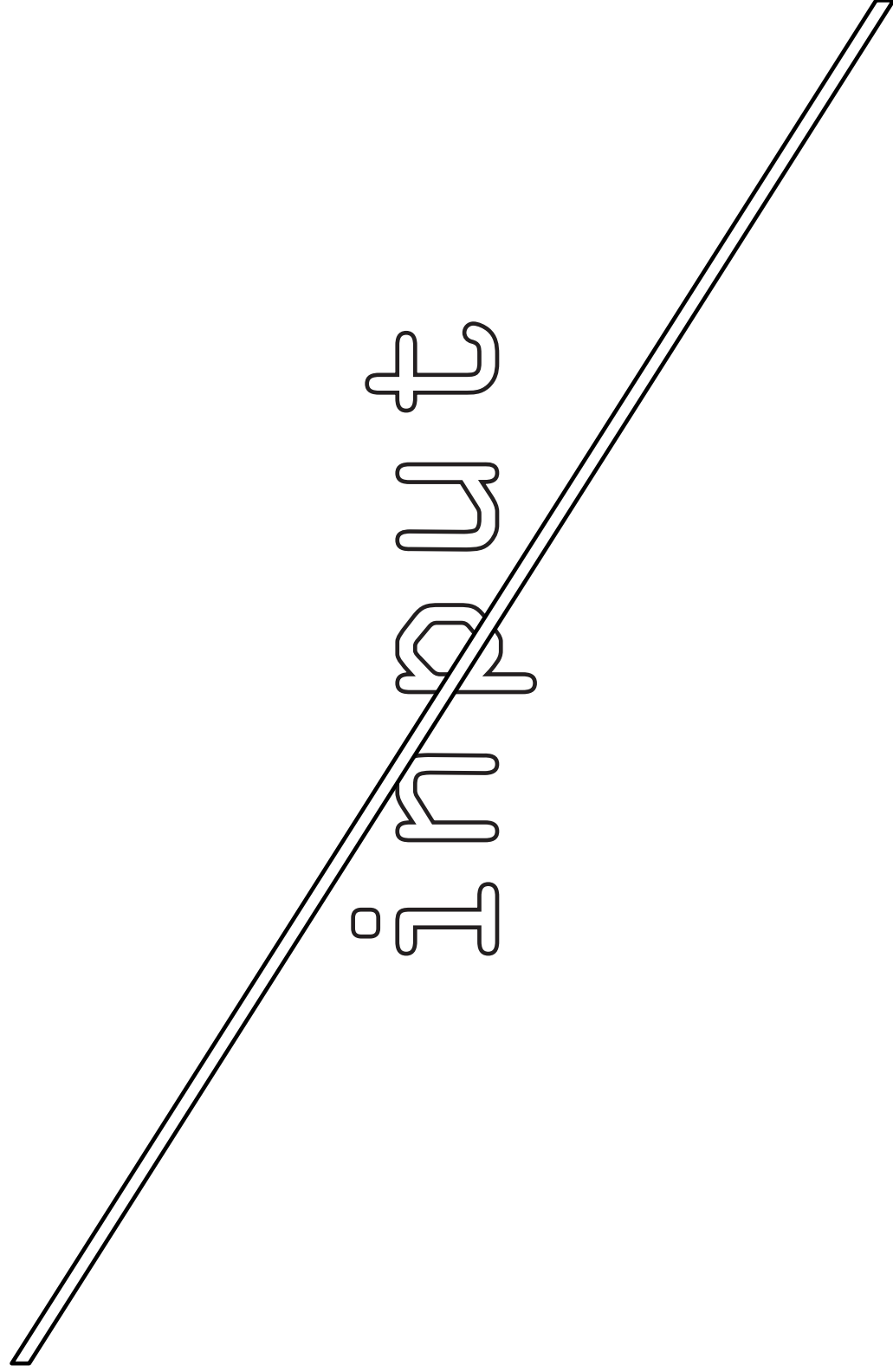


Tony  
Oursi  
er I O  
under  
flow



| #  | TXT                                                                                               | #  | IMG                                                        |
|----|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----|------------------------------------------------------------|
| 01 | voorwoord<br>preface                                                                              | A  | phyllis ma, jim fletcher,<br>constance dejong, joe gibbons |
| 02 | 'While I'm being replaced...'<br>een interview met Tony Oursler<br>an interview with Tony Oursler | B  | holly stanton / josie keefe,<br>jim fletcher / kate valk   |
| 03 | over de werken<br>about the works                                                                 | C  | phyllis ma, jim fletcher,<br>constance dejong, joe gibbons |
|    |                                                                                                   | D  | jim fletcher, jason scott                                  |
|    |                                                                                                   | E  | sarah kinlaw, brandon olson                                |
|    |                                                                                                   | F  | facade                                                     |
| 04 | x ergo y                                                                                          | G  | x ergo y                                                   |
| 05 | eerder werk<br>earlier works                                                                      | H1 | orbit                                                      |
|    |                                                                                                   | H2 | double dolls                                               |
|    |                                                                                                   | H3 | x-doll                                                     |
|    |                                                                                                   | H4 | scratch cards                                              |
|    |                                                                                                   | H5 | talking light                                              |

input



## voorwoord

door Jacqueline Grandjean, directeur van de Oude Kerk  
en curator van *I/O underflow*.

Een omvangrijke restauratie van zestig jaar zorgde ervoor dat de Oude Kerk op de Amsterdamse Wallen eind 2013 een start met een nieuw hedendaagse-kunstprogramma kon maken. In het verleden waren belangrijke kunstenaars te gast in de kerk, waaronder Wolfgang Laib (1987), Dan Graham (1998) en Rosemarie Trockel (2001). Zij lieten een betekenisvol spoor na dat in 2014 een vervolg zou krijgen: elk jaar wordt een kunstenaar uitgenodigd om zich via zijn of haar werk te verhouden tot dit middeleeuwse kerkgebouw. De Oude Kerk benaderde Tony Oursler om de spits van deze nieuwe serie af te bijten. Ourslers oeuvre vormt een rijke verkenning van de huidige beeldcultuur die via technologie en digitale media tot ons komt. Op fascinerende wijze brengt hij hoge en lage cultuur, tijd en ruimte, maar ook mystiek en ratio in zijn werk samen. Hoe zouden deze immateriële projecties zich verhouden tot de fysieke ruimte van de Oude Kerk? Oursler reageerde direct enthousiast op deze vraag.

Oursler bezocht de Oude Kerk in december 2012. Het was koud – de kerk is een van de laatste onverwarmde gebouwen van Amsterdam – en het werd vroeg donker. De uit hout gesneden misericorden, die van circa 1500 dateren en vermoedelijk uit het atelier van Jacob van Oostsanen afkomstig zijn, vielen de kunstenaar direct op. De sculpturen op deze koorbanken tonen eigenaardige taferelen en vreemde figuren die voor leken moeilijk te duiden zijn. Ik vertelde Oursler over de beeldenstorm op 23 augustus 1566, toen veel van de roomse beeldcultuur werd vernietigd, waarna de roomse aanwezigheid in het kerkgebouw beperkt zou blijven. Toch toont de Oude Kerk nog enkele sporen van die verloren roomse traditie, en zijn sommige beelden in de loop der eeuwen subtiel in het kerkgebouw teruggekeerd. Andere roomse elementen, zoals de voorstelling in het gebrandschilderd glas in de Mariakapel, zijn altijd behouden.

Een aantal maanden later trof ik Oursler in zijn studio in de Lower East Side in New York. In de verschillende ruimtes werd hard gewerkt aan nieuwe installaties. De eerste ideeën gaven blijk van zijn fascinatie voor de verdwenen beeldcultuur en in de gesprekken refereerde hij aan onze huidige digitale revolutie: een revolutie waarvan wij de gevolgen voor ons denken en de manier waarop wij de wereld (menen te) begrijpen nauwelijks kunnen overzien. De Britse wetenschapper Alan Turing vormde een belangrijk vertrekpunt voor de ontwikkeling van Ourslers werken. Turing, die vaak beschouwd wordt als de uitvinder van de computer, ontcijferde tijdens de Tweede Wereldoorlog de Duitse Enigma-code. Zijn methode van binaire codering (met enen en nullen) stond aan de vooravond van het digitale tijdperk. Oursler was evengoed gefascineerd door Turings tragische persoonlijke geschiedenis.

De locaties voor de projecties in de Oude Kerk zijn zorgvuldig uitgezocht. Het glas-in-loodvenster in de Lyseth Gravenkapel werd niet voor niets gekozen: dit raam is een reconstructie van het oorspronkelijke glas uit de Mariakapel. In de Tweede Wereldoorlog werden de glazen naar Zandvoort gebracht en daar ter bescherming in de duinen begraven. Na de oorlog kwamen sommige delen geschonden tevoorschijn. Er werd besloten om de brokstukken te behouden en deze als een nieuwe compositie in het venster van de Lyseth Gravenkapel te plaatsen. In de geprojecteerde videoperformance op dit raam wordt een metaforische Turingtest verbeeld: welke figuur is een mens en welke een computer? De zoektocht naar authenticiteit en de thematiek van de Tweede Wereldoorlog, waaraan ook in de dialogen wordt gerefereerd, komen goed samen in dit glas-in-loodraam.

Oursler projecteert regelmatig op sculpturen die hij zelf ontwikkelt. Een aantal voorbeelden hiervan zijn opgesteld in de stijlkamers van de Oude Kerk. Op de misericorden in het hoge koor projecteert hij voor het eerst op bestaande sculpturen. Alle 36 misericorden bestudeerde hij uitvoerig. Oursler koos voor de Januskop als representant van een eenheid met twee gezichten, die hij verbond aan het thema 'digitaliteit'. De sculptuur van de oude vrouw die de darmen uit het lichaam van een jonge man trekt is intrinsiek luguber, maar in combinatie met de performance van acteur Brandon Olson krijgt dit beeld een humoristische lading.

*I/O underflow* werd geopend met een door Oursler gecomponeerd muziekstuk dat gebaseerd is op algoritmen van Alan Turing. Het werd gespeeld op het Grote Orgel van de Oude Kerk. In de New Yorkse studio werden in 2014 zeven nieuwe videoperformances opgenomen, met acteurs waar Oursler soms al decennialang mee werkt. Bestaand werk werd in bruikleen genomen van galerieën in New York, Londen en Helsinki. Ook werden er projecties gerealiseerd op de zuidelijke gevel van de Oude Kerk en op de witte gevel van het Stedelijk Museum Amsterdam. In dit museum exposeerde Oursler in 1984, wat zijn Europese doorbraak betekende. Niet veel later werd zijn werk opgemerkt door curator Jan Hoet, en samen met onder andere Matthew Barney en Gary Hill werd hij gepresenteerd als de nieuwe generatie videokunstenaars op documenta 8 en documenta 9 in Kassel. Inmiddels is werk van Oursler aangekocht door de meest vooraanstaande kunstmusea ter wereld. In Nederland echter was zijn werk al vijftien jaar niet meer getoond.

Oursler infiltreert met onze hedendaagse digitale beeldcultuur het eeuwenoude kerkgebouw en legt daarmee een nieuwe laag naast het verleden. Langs die lijn laat hij ons nadenken over het digitale tijdperk, waarin werkelijkheid en fictie door elkaar heen bewegen.

## preface

by Jacqueline Grandjean, director of the Oude Kerk  
and curator of *I/O underflow*.

An extensive restoration, spanning sixty years, allowed the Oude Kerk in the Red Light District of Amsterdam to embark on a new contemporary arts programme in late 2013. In the past, the church has hosted important artists such as Wolfgang Laib (1987), Dan Graham (1998) and Rosemarie Trockel (2001). They left a significant trail that would be continued in 2014: each year an artist is invited to engage with this medieval church building through their work. The Oude Kerk approached Tony Oursler to kick off this new programming. Oursler's artistic practice forms a rich exploration of the contemporary image culture that faces us through technology and digital media. His work unites high and low culture, time and space, as well as mysticism and rationality in a fascinating manner. How would these immaterial projections relate to the physical space of the Oude Kerk? Oursler immediately responded to this question with great enthusiasm.

Oursler visited the Oude Kerk in December 2012. It was cold — the church is one of the last remaining Amsterdam buildings without heating — and darkness fell early. The artist quickly noticed the wood-carved misericords, which date from around 1500 and were most likely produced by the studio of Jacob van Oostsanen. The sculptural adornments of these quire benches show curious imagery and extraordinary figures: interpreting them requires a bit of expertise. I told Oursler about the destruction of August 23rd, 1566 as part of the Iconoclastic Fury. After much of the catholic imagery was destroyed, the catholic imprint on the church building would remain limited. Yet the Oude Kerk bears several traces of its lost catholic tradition, and some images have subtly reappeared in the church interior. Other catholic elements, such as the depiction in the stained glass in the Maria Chapel, were never removed.

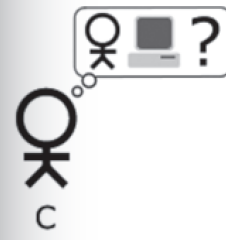
Several months later, I met Oursler in his studio in the Lower East Side of New York. In the various spaces, the new installations were fully in progress. The first ideas clearly demonstrated Oursler's fascination with the lost image culture of the Oude Kerk. In our conversations he referred to the current digital revolution: a revolution of which we can hardly grasp the consequences to our modes of thinking and the way we (believe to) understand the world. British scientist Alan Turing was an important anchoring point in the development of Oursler's works. Turing, often considered to be the inventor of the computer, deciphered the German Enigma code during the Second World War. His method of binary coding (with zeros and ones) stood at the dawn of the digital era. Oursler was equally interested in Turing's tragic personal life.

The locations for the projections at the Oude Kerk were carefully examined. The stained glass in the Lyseth Graven Chapel was chosen for good reason: this window is a reconstruction of the original stained glass from the Maria Chapel. During the Second World War, the glass was transported to the seaside town of Zandvoort and buried in the dunes there. After the war, some parts turned out to have suffered damage from this precaution. It was decided that the shattered parts would be installed in the Lyseth Graven Chapel as a new composition. The video performance projected onto this window shows a metaphorical Turing test: which figure is a human being, which a computer? The search for authenticity and the WW II theme — also referred to in the dialogues — are conjoined in this stained glass window.

Oursler regularly projects onto self-developed sculptures. Several examples of this are installed in the period rooms of the Oude Kerk. The misericords in the quire feature Oursler's first projections onto existing sculptures. He studied all 36 misericords extensively. He chose the Janus head representing a two-faced unity, which he connected to the theme of digitality. The sculpture of an old woman disembowelling a young man is intrinsically macabre, yet it acquires a humoristic airiness in combination with the performance by actor Brandon Olson.

*I/O underflow* opened with a musical composition by Oursler, based on algorithms by Alan Turing. It was performed on the Grand Organ of the Oude Kerk. In 2014, seven new video performances were recorded in the New York studio. Oursler has worked with some of the performing actors for decades. Existing works were taken on loan from galleries in New York, London and Helsinki. In addition, two projections were created for the southern facade of the Oude Kerk and the white facade of the Stedelijk Museum Amsterdam. Oursler's 1984 exhibition in this museum initiated his European breakthrough. Soon after, his work was noticed by curator Jan Hoet. Together with Matthew Barney, Gary Hill and others, Oursler was presented as the new generation of video artists at documenta 8 and documenta 9 in Kassel. Since then, many prestigious art museums worldwide have acquired work by Oursler. In the Netherlands, however, his work had not been shown for fifteen years.

Oursler uses our contemporary digital image culture to infiltrate the age-old church building, thus adding a new layer onto the past. Along that line he makes us think about the digital age, in which reality and fiction become intertwined.





# 'While I'm being replaced...'

## een interview met Tony Oursler

door Petra Heck, freelance curator (voor o.a. TAAK) en concentreert zich op hedendaagse (media)kunst, performances en (online) publieke ruimte.

### een rondleiding door de tentoonstelling

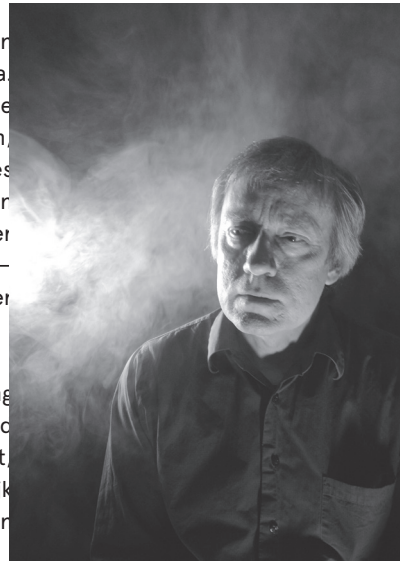
PH: *Om bij het begin te beginnen, hoe zou je deze nieuwe installatie van videoperformances, die je speciaal voor de Oude Kerk hebt gecreëerd, beschrijven aan geïnteresseerde fans van je werk die geen gelegenheid hebben om de kerk in Amsterdam te bezoeken? Wat zien en horen we?*

TO: Het ontwerp van de tentoonstelling ontstond gaandeweg, tussen het gedurende een jaar bezoeken en nadenken over de ruimte door.

De installatie voor de kerk bestaat uit personages die op een performatieve manier zijn vastgelegd via de technologie van de camera. De manier waarop ik het zie is dat deze videoperformances de poëzie, de energie, in het moment distribueren en deze bevroren of kristalliseren, om vervolgens ook in de architectuur te worden getransplanteerd. Alles is geproduceerd met de architectuur in gedachten, al heeft het een duidelijk theateraal karakter. Op een bepaalde manier – ik weet niet zeker waarom, misschien vanwege het theatrale aspect van de Oude Kerk – ben je in dit werk zeer bewust van je eigen positie: die van beschouwer of performer.

Om te beschrijven wat we zien en horen zal ik de inrichting bespreken. Ik wilde mijn interactie met de ruimte niet te indringend maken. Er zouden geen objecten in de centrale ruimte worden geplaatst, alleen projecties. De oppervlakken in de kerk vertellen natuurlijk een ongelooflijk sterk verhaal, en ik wilde op verschillende manieren connecties aangaan met deze oppervlakken.

In een gebied dat ons beginpunt zal zijn heb je het spectaculaire glas-in-lood. Het glas hier is tijdens de oorlog verwijderd geweest, begraven en daarna weer in elkaar gezet. De sectie waarop ik heb geprojecteerd is behoorlijk lukraak teruggezet: het plot raakte daarbij nogal verloren. Hier wordt een serie duetten geprojecteerd – de dubbele twee-eenheid is belangrijk in deze kosmologie, waarover later meer – waarvan het begrip digitaliteit de kern vormt, een begrip dat ik wilde overhevelen naar de performers. Soms functioneren ze als een eenheid, zoals met het stuk *holly stanton / josie keefe* waarin de acteurs als een soort koor performen [alle werken werden genoemd naar de acteurs die erin voorkomen, red.]. Op andere momenten werken de acteurs in dialoog. In *jim fletcher / kate valk* bestaat er bijvoorbeeld een gespannen machtsbalans met kantelpunten tussen de twee performers. Een derde voorbeeld is een soloperformer die



tegenover een digitaal icoon wordt geplaatst, zoals Jim/Alan [de rol van acteur Jim Fletcher is losjes gebaseerd op computerwetenschapper Alan Turing (1912-1954), red.] en de appel waarin wordt gebeten. Dit loopt door in andere delen van de ruimte. In de montage zijn performers gekoppeld aan iconische geanimeerde computermodellen van allerlei objecten—moleculen, appels, instrumenten, etc. Het binaire thema wordt dus door de gehele kerk heen voortgezet, zowel binnen als buiten.

Om verder te gaan met de rondleiding: ik wist vanaf het begin al dat ik in ieder geval het dakgewelf van de Oude Kerk wilde gebruiken. Het heeft een verfijnde houten structuur met zonornamenten, en we projecteren op een plafondgebied achterin de kerk, vlakbij zo'n zonornament met een reeks personages die hoog, heel hoog boven de kijker worden geprojecteerd. Dit is *phyllis ma*, *jim fletcher*, *constance de jong*, *joe gibbons*. Alle performers worden afgewisseld met 3D-objecten en geluidseffecten. Elk personage staat in een andere relatie tot de inhoud, maar ook tot de toeschouwer: Phyllis spreekt bijvoorbeeld Mandarijn en beschrijft hoe surveillance haar almachtig maakt, wat ook naar China's internetbeleid verwijst. Jim experimenteert met computertaal, en er worden vergelijkingen tussen menselijke en machinale vormen gemaakt. En Joe Gibbons, die op het moment van schrijven overigens zelf in de Tombs gevangenis in Lower Manhattan vastzit op verdenking van een bankoverval, speelt een soort louche digitale gluurder. Terwijl ik het script voor dit stuk bekijk valt me een referentie op naar een nummer van Elvis Presley, 'Jailhouse Rock'.

Een van de belangrijkste dingen voor mij was dat de beelden moesten fungeren als een soort reanimatie van het oppervlak van de kerk. Het is bekend dat de fresco's tijdens de reformatie zijn verwijderd, en als je goed kijkt zie je dat er resten van deze schilderijen zijn achtergebleven in de houtnerven. Er is dus een element van speelsheid, van letterlijk het oppervlak van de kerk opnieuw vormgeven in een hedendaagse setting. Ik stelde me dit in feite voor als het 'hacken' van de kerk, in een speelse verwijzing naar de geschiedenis van het hacken en van kunstmatige intelligentie.

Verderop, richting de apsis, is er aan de linkerkant een rozetraam. Hier heb ik een ander duet geplaatst, tussen Jason Scott en een geest die door Jim Fletcher wordt vertolkt. Deze personages roteren: in de montage verandert hun positie steeds, van gekanteld tot ondersteboven. Jason ziet er soms nogal vleermuisachtig uit, alsof hij aan de balken van de kerk hangt. Transparante figuren die de kerk in loeren maken natuurlijk een gotische, spookachtige indruk. Het is interessant dat ik als kind zoveel tijd in de kerk heb doorgebracht en nu besef dat dit misschien wel de bron van mijn interesse in het gotische is geweest.



Daaronder, in de centrale ruimte — het koor — van de kerk bevinden zich de misericorden met houtsnijwerk. Ik wilde hier van schaal veranderen om een interactie met de kleine details van de kerk aan te gaan. Deze gekerfde houten bankjes zijn bedoeld voor de kerkperformers om op uit te rusten. Elke afbeelding in het houtsnijwerk is verbonden aan een bepaalde allegorie. Het surrealistische aspect van dit houtsnijwerk bevalt me wel. Sommige zien eruit alsof ze gisteren gemaakt zouden kunnen zijn, andere zijn heel Hieronymus Bosch-achtig [laat-Middeleeuwse Nederlandse schilder (c. 1450-1516), bekend om zijn fantasierijke afbeeldingen, red.]. Ik koos voor een interactie met deze afbeeldingen door middel van twee soloperformances, die weer naar de acteurs genoemd zijn: *sarah kinlaw*, *brandon olson*. Brandon wordt ongeveer 20 cm groot op het hout geprojecteerd, direct links van het houtsnijwerk met een oude vrouw die de uitwerpselen van een jonge man opwikkelt [dit beeld drukt de allegorie 'Aan een zwak touw moet men zachtjes trekken' uit, red.]. Hoewel Brandon vooral in een rechtstreekse positie te zien is — hij kijkt in de camera en richt zich direct tot de toeschouwer — gebaart en verwijst hij ook naar links en rechts. Het eindresultaat is dat hij af en toe tegen de situatie aan zijn linkerzijde praat, die duidelijk nogal tragisch is.

Schuin tegenover *brandon olson* toont een andere bank twee gezichten die zodanig met elkaar versmelten dat er drie ogen en een uitstekende mond ontstaan, alsof ze verwrongen en toen in het hout gefixeerd zijn. Dit associeerde ik op de een of andere manier met verschillende psychologische of emotionele staten, of met de ongrijpbare natuur van emoties. Tegenover dit oppervlak van een vervaagd gezicht draait *Sarah Kinlaw*. De twee houtsnedes, *sarah kinlaw* en *brandon olson*, versterken elkaar in hun contrasten. Ik stelde me Brandon voor alsof hij door een soort machinelogica overgenomen was en Sarah als een tegenwicht daarvoor, een glorificatie van de menselijke natuur.

Vlak daarbij, helemaal achterin de kerk, is de installatie met een sprekende lamp. Deze hangt rechts van de misericorden en verlicht de omgeving, in synchronisatie met het geluid van mijn stem, afhankelijk van de tijd van de dag. Het miraculeuze, lichaamloze en synthetische karakter van de stem is hier een overdenking van hoe een machine zijn maker nooit echt begrijpen kan. Terugkerend langs de ingang volgt een laatste projectie die een koppel vormt met de plafondprojectie, of een soort dubbelganger daarvan is. Hij bestaat uit performances van dezelfde groep: *phyllis ma*, *jim fletcher*, *constance de jong*, *joe gibbons*. Dit werk wordt in een hoek geprojecteerd, wat een soort optische vervorming van de beelden forceert die verandert met de beweging van de bezoeker.

Tot slot is er het muzikale stuk dat we op het orgel van de Oude Kerk hebben opgenomen en dat als een soundtrack in de ruimte wordt afgespeeld. Ik heb eraan gewerkt met componist Jon Campolo: we hebben optische figuren die door Alan Turing werden bestudeerd omgezet naar muziek. Deze compositie is door Jacob Lekkerkerker [organist titulaire van de Oude Kerk, red.] in de kerkruimte uitgevoerd. De muziek is gebaseerd op wiskundige analyses die Turing maakte van patronen in levende wezens. Zo bestudeerde hij de decoratie- of camouflagepatronen op verschillende wezens als vlinders en schelpen. Op de een of andere manier verbond Turing mathematisch gecorreleerde celformaties aan deze patronen. Jon en ik namen die optische ontwerpen en converteerden ze tot muzikale elementen.

#### thematische inhoud

*Zou je iets meer kunnen vertellen over je inspiratiebronnen en ideeën voor deze tentoonstelling?*

We zitten in een moment van culturele overgang, gebaseerd op recente digitale technologie. De titel van de tentoonstelling, *I/O underflow*, refereert aan de technische termen 'input' en 'output', die een soort allegorie worden voor het huidige moment: de constante stroom van informatie, hoe deze wordt verwerkt of juist niet, en waar de informatie voor wordt gebruikt. De term verwijst naar de problemen met subtiliteiten wanneer informatie tot 'big data' wordt gegroepeerd. Met andere woorden: in dit proces raken kleine afwijkingen en de textuur van informatie kwijt in de onderstroom, die ik als uitgangspunt voor het werk neem. De aard van het werk reflecteert op de manier waarop het digitale proces een soort afronding van informatie met zich meebrengt. De vraag is dus: wat raakt er verloren in de overgang van analoog naar digitaal? Dat is de kern van het werk, en hoewel ik geen definitief antwoord heb draag ik bij aan de discussie rondom informatie en digitaliteit.

*Alan Turing speelt een belangrijke rol in de tentoonstelling. Turing was onder andere een Britse wiskundige, encryptie-analist, filosoof, computer-pionier en marathonrenner. Turing wordt ook beschouwd als de vader van de theoretische computerwetenschap en kunstmatige intelligentie. De binaire codering waarop de huidige IT-systemen zijn gebaseerd komt van Turing. In een interview met Elizabeth Janus stel je dat 'alles in lange binaire codes aan het veranderen is'; kun je meer vertellen over dit idee en de relatie met Turing?*<sup>1</sup>

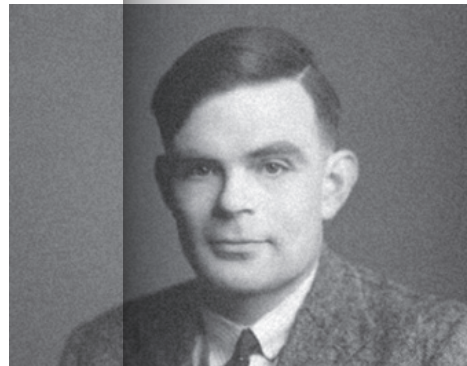
Turing is heel belangrijk voor dit werk. Ik citeer uit zijn theoretische teksten, en hij wordt uitgebeeld door verschillende personages – mannelijke en vrouwelijke – in de tentoonstelling. Nadat ik zijn leven bestudeerd

had begon ik te denken dat Turing zelf bijna als een metafoor voor zijn creaties beschouwd kan worden. Hij wordt daarmee een soort post-gender, post-menselijk individu, en hij had zo'n creatieve geest – een geest die is opgeofferd aan een wereld die zijn ontwikkelingen destijds niet kon bijhouden. Er zijn keerpunten [in zijn leven, red.] die niet alleen belangrijk zijn voor Turing, maar ook voor de Oude Kerk en voor de gehele samenleving via het seculair materialisme.

Laat me Turings leven kort samenvatten. Hij was al vroeg een wiskundig wonderkind. Door de dood van een goede vriend nam hij afstand van religie en richtte hij zich op het idee van het brein als iets dat los van het lichaam bestaat, en misschien in wiskundige systemen kon worden overgezet. Tijdens WO II kraakte hij met een team van encryptie-experts de geheime boodschappen die de nazi's met de Enigma-code verstuurden, wat de oorlog aanzienlijk verkortte. Hij wist een theoretische versie te ontwikkelen van de universele Turingmachine, wat in feite de hedendaagse computer is. Hij was ook de eerste die een hypothetische test voorstelde waarmee kon worden onderzocht of een computerachtig apparaat intelligentie of bewustzijn bezit – dit staat bekend als de Turingtest. Vanuit mijn research geloof ik dat zijn homoseksualiteit zelfs leidde tot een radicale heroverweging van zijn eigen menselijke vorm.

Toen Turing na de oorlog in Manchester aan vroege computers werkte, kwam hij door een vreemde loop van omstandigheden in de handen van de politie. In 1952 werd hij aangeklaagd voor homoseksuele activiteiten. De chemische castratie die hij onderging veroorzaakte borstgroei en hij werd ernstig depressief. Uiteindelijk pleegde hij zelfmoord, op een zeer specifieke manier. Het is bekend dat Turing nogal dol was op de film *Sneeuwwitje*, waarvan we een passage opvoeren in de glas-in-loodprojectie: de scène waarin de heks de prinses een vergiftigde appel laat eten. Alan deed cyanide op een appel en at hem op – feitelijk is dit het symbool van de Apple-computer [het iconische logo van een appel waaruit een hap genomen is, wordt vaak beschouwd als een verwijzing naar Turings dood, hoewel het bedrijf Apple een bewuste verwijzing hiernaar nooit erkend heeft, red.].

*Google had een spel dat mensen wereldwijd konden spelen om computers te helpen ontwikkelen in het correct labelen van afbeeldingen. Het werkte niet: mensen begonnen ineens aan alles seksuele beschrijvingen te geven en het hele systeem van 'bots' stortte in. Tegelijkertijd gebruiken overheden, bedrijven en personen bots en wordt automatisch gegenereerde informatie de hele wereld over gestuurd. We zijn aangekomen in een soort bot-samenleving waarin het onderscheid tussen mensen en bots vervaagt. Wat zijn jouw gedachten hierover?*



Google en hun zoekmachines en bots zullen altijd in een scheve verhouding tot de menselijke natuur blijven staan. Wij zijn niet geacht om een perfect geheugen te hebben, we zijn geen machines. Het verbaast me niets dat algoritmische segmenten er niet tegen konden om geseksualiseerd te worden. Er zal altijd een soort water-en-vuurrelatie blijven bestaan tussen machines en mensen. Natuurlijk kunnen machines verschillende aspecten van de menselijke natuur en van verlangen helpen uitvergroten. Maar uiteindelijk zullen de mensen moeten gaan terugvechten tegen de machines. Dat zeg ik niet zomaar: ik kijk naar de hoeveelheid tijd die kinderen met computergames doorbrengen, en naar hoe verslaafd ik aan mijn telefoon ben, en naar de hoeveelheid tijd die iedereen spendeert aan interactie met computertechnologie. We worden overgenomen door machines, het ziet er alleen niet zo uit als in de sciencefictionfilms van vroeger.

*Hoe zit het met je inspiratiebron Masahiro Mori (geboren in 1927)? In 1970 publiceerde deze robotwetenschapper het artikel 'The Uncanny Valley' met de hypothese dat 'robots vertrouwder ogen naarmate ze mensachtiger worden, tot aan een kantelpunt waarop subtiele onvolkomenheden in uiterlijk hen griezelig doen overkomen.'*<sup>2</sup>

Dit grijpt natuurlijk terug op je eerdere interesse in de Google-bots. De wortels hiervan liggen in de universele Turingmachine en andere experimenten in computerintelligentie door wiskundige John von Neumann, en in de eeuwig verontrustende vraag of er machines zullen komen die een bewustzijn met ons delen. [In 1935 ontwikkelde Turing het principe van de moderne computer. Turings 'stored program'-concept omvat de mogelijkheid dat de machine uit zichzelf opereert en zijn eigen besturingsprogramma herschrijft, wat zou resulteren in kunstmatige intelligentie. Voor meer hierover, zie [www.alanturing.net](http://www.alanturing.net), red.].

Mori komt in de late jaren 60 in beeld, toen ons idee van machines nog sterk aan fysieke representaties verbonden was [toen we ons machines nog uitsluitend als bonkige apparaten voorstelden, red.]. Dit is een nogal achterhaald beeld, gebaseerd op automata en robots in sciencefiction. Mori's fantastische, grafische ideeën verbreedden die visie zodat ook een weerspiegeling van de menselijke vorm hierin kon worden opgenomen, maar tegelijk gaan ze voorbij aan het eigenlijke punt. Naar mijn mening hebben we te maken met een nieuw moment van verontrusting, dat te maken heeft

met het onbelichaamd soort bewustzijn dat elke dag groeit in de vorm van het internet. Vele wereldburgers dragen dagelijks bij aan deze groei, en gezamenlijk bouwen we aan een nogal griezelige representatie van elk facet van de menselijke natuur, alsof we onszelf binnenstebuiten keren.

#### context van de kerk

*Het werk is geïnstalleerd binnen de context van een kerk. De video-performances zijn te zien op de muren en plafonds. Hoe relateert dit werk aan deze locatie en haar geschiedenis? Mensen gebruikten deze kerk al eeuwenlang voordat jouw personages er begonnen te spreken en zingen. Je groeide zelf op in een religieuze omgeving. In het interview met Elizabeth Janus zeg je dat je hiervoor dankbaar bent, omdat het je 'een mystieke kant als tegenwicht voor het technomaterialisme van deze tijd' heeft geboden.<sup>3</sup> Kun je uitleggen wat je hiermee bedoelt, en is dit ook van toepassing op deze tentoonstelling?*

Een van de dingen die mij aantrokken tot de kerk in relatie tot het thema van computerwetenschap is het eeuwige dilemma tussen religie en empirie, wat een soort obsessie van mij is geworden: de balans tussen geloofssystemen en wetenschap. Ik ben geïnteresseerd in wat er gebeurt wanneer mensen een omwenteling in hun wereldbeeld meemaken. Zo'n omwenteling kan de vorm aannemen van een rationele ontdekking of een onverklaarbaar soort openbaring. Het boeit me hoe beide onderdeel lijken te zijn van een doorlopend cultureel en wetenschappelijk idee van vooruitgang. De mislukkingen zijn vaak net zo interessant als de successen, hoewel die vaak uit de geschiedschrijving worden weggelaten en allerlei schijnbaar absurde ideeën hardnekkig blijven voortbestaan. Dit heeft me altijd gefascineerd.

In Alan Turing, zoals ik eerder zei, vinden we een mini-verhaal dat het meta-verhaal van de moderne tijd weerspiegelt. Alan wordt geconfronteerd met de dood van zijn goede vriend Christopher, en dit verlies zet een soort crisis bij hem in gang, tenminste, zo zie ik het. Er is wel bewijs hiervan in de manier waarop hij dan begint na te denken over het brein, en hoe dit los van het lichaam zou kunnen bestaan. Hij wordt tegelijkertijd steeds minder religieus en steeds sterker overtuigd van het idee dat de geest door een machine gekopieerd kan worden.

Mijn persoonlijke relatie met het mystieke is een voortdurende. Het voelt alsof ik religie op een bepaald punt met kunst heb vervangen. Zoals je zei heb ik een hoop overeenkomsten gevonden tussen het maken van kunst en het magische denken van de kerk. Er is een sterk verband tussen de twee



in het creëren van ruimte voor een 'ander' soort denken buiten de dagelijkse besommeringen. Een andere overeenkomst is die tussen de architectuur van kerkruimtes en de contemplatieve ruimte van kunstgaleries en musea, mede met het oog op de positionering van de mens in zulke ruimtes. Helaas kan het hacken van de kerk ook beschouwd worden als het hacken van de kunstwereld. Het gaat om het respecteren van de positie van de toeschouwer, en om het overwegen van een open soort relatie. In die zin lijkt de houding van de kerk ten opzichte van de bezoeker nogal tegenstrijdig: men voelt zich misschien nietig in de fysieke ruimte, maar het totaaleffect kan tegelijk beschouwd worden als uitgestrekt en transcendent.

Van oudsher is de mannelijke stem altijd dominant geweest in het spreekgestoelte, en de sociaal-politieke gevolgen daarvan zijn op z'n zachtst gezegd destructief geweest. Maar toch bevat deze geschiedenis allerlei elementen van genderverwarring. De pre-adolescente koorknaap, met zijn wonderschone klank bijvoorbeeld, net als de resonantie, de *drone* van het orgel. In het lot van de castraten [koorjongens die voor het begin van de puberteit werden gecastreerd om hun hoge stembereik te behouden, red.] zie ik een vreemd verband met het tragische lot van Alan Turing. Dus laten we hem opnieuw in de kerk zingen.

Je zou de kerk zelfs kunnen beschouwen als een muziekkamer waarmee ik enthousiast kon spelen en waarin ik kon schuiven met de machtsrelaties en het perspectief van taal in die ruimte. Sommige mensen weten misschien niet dat kerken op een heel specifieke, gecodificeerde manier worden ontworpen. Ik ben redelijk bekend met dit systeem vanwege de vele kerken waarin ik in mijn leven ben geweest. Dus het was simpel voor me om in de Oude Kerk met deze ideeën te spelen.

*Veel van de hoofden worden zeer hoog op de muur of zelfs op het plafond geprojecteerd. Verwijs je daarmee naar een soort 'mind-control', omdat je werk gaat over het oog, over controle en relaties met Big Brother? Of is het eerder iets occults? Ik las ook een tekst waarin de auteur, Demetrio Paparoni, zowel spiritualisme als sciencefiction noemt als referentiepunten voor jouw werk. Je schrijft over 'het gapende zwarte gat boven ons' en dat 'sci-fi iets onthult over de geloofssystemen en fantasielevens van mensen op dit moment [dat] de religieuze mythologieën in onze cultuur grotendeels vervangen heeft.'*<sup>4</sup>

Natuurlijk zijn deze 3D-computerbeelden, net als de gezichten en figuren die op de architectuur van de kerk geprojecteerd worden, vervangers van iconografie — of misschien moet ik zeggen: vervangers van een iconografie uit het verleden, waarin het hiërarchische systeem van engelen, heiligen, zondaars en duivels is vervangen door een nieuwe verzameling hedendaagse personages. Wat natuurlijk pas kon plaatsvinden nadat de Reformatie schoon schip had gemaakt.

*In eerdere werken heb je vaak de vraag gesteld hoe systemen voor mechanische reproductie, zoals fotografie, film, televisie en het internet, niet alleen de manier waarop we de wereld zien zijn gaan beheersen, maar ook de manier waarop beelden worden geconstrueerd. Is dit ook van toepassing op de nieuwe installatie?*

Nou, het laatste werk bijvoorbeeld, waarover ik nog niet gesproken heb, is de projectie op de buitenzijde van de Oude Kerk. Deze bestaat uit een serie statements, vermengd met roterende 3D-objecten, waarmee de gevel van de kerk op de Wallen een nieuwe functie krijgt toebedeeld. Een kerk in een rosse buurt is op zich al een veelzeggende en beladen tegenstelling. Hier vraag ik de toeschouwer om na te denken over zijn of haar relatie tot afbeeldingen met betrekking tot identiteit. Dus schreef ik een serie regels over de thema's surveillance, privacy, identificatie en identiteit. Het gegeven dat we [via apparaten, red.] worden opgenomen en verwerkt, geïndexeerd en samengevoegd, en wat dat betekent voor onze identiteit is hier een vraagstuk dat misschien wel aan de kern van hedendaagse portrettering raakt.

#### **multidisciplinaire praktijk**

*Wie zijn de performers in het werk? Ik weet dat Constance DeJong erin acteert. Ze is een New Yorkse schrijver en kunstenaar, bekend vanwege haar spoken word-performances en haar verhalen. Jullie hebben eerder samengewerkt bij grote projecten, en samen hybride werken geproduceerd: onder andere Relatives, een performance van 60 minuten uit 1988 met live performers en televisie-monitors, en Fantastic Prayers (1995-1998) met componist Stephen Vitiello voor het Dia Art Centre in New York (dit was het eerste werk in opdracht van dit platform voor internetgebaseerde werken). Zijn alle performers samenwerkingspartners of vrienden van je, en hoe werkt dit proces?*

Ik heb het geluk gehad om met vele geweldige performers te mogen werken — het werd al vroeg duidelijk dat ik niet zelf in al mijn werken kon zitten en dat het veel interessanter was om anderen de tekst te horen brengen. Dat geeft een speciale energie aan het stuk en aan het kunstwerk. Zoals je zei heb ik intensief samengewerkt met talloze mensen: Tracy Leipold, Constance DeJong, Joe Gibbons, Tony Conrad, Brandon Olson, allemaal zijn ze zowel creatief partner als performer. Ontelbare samenwerkingen dus, en er zullen er nog meer volgen. Ik denk dat een kunstenaar voor een groot deel wordt bepaald door zijn invloeden, en natuurlijk hebben mijn vrienden en collega's een sterk effect op mij: Kim Gordon, Mike Kelley, Jim Shaw, Laurie Anderson, Cameron Jamie, John Baldessari en Jacqueline Humphries. Ik stel me vaak een soort constellatie van personages in mijn achterhoofd voor als ik in de studio aan het werk

ben. Ze helpen me werken, zoiets. En dan heb ik nog niet eens de oudere personages genoemd, zoals Robertson [Gaspard-Étienne Robert] en [Athanasius] Kircher — ik heb geluk met zulke vrienden van honderden jaren geleden.

Recent ben ik geïnteresseerd geraakt in het vinden van acteurs als Kate Valk en Jim Fletcher, die jaren en jaren ervaring hebben en heel snel een magisch moment kunnen creëren, ook al heb ik in het verleden juist professionele acteurs vermeden omdat ik meer op zoek was naar persoonlijke perspectieven. Jim en Kate zijn geweldig in hun vermogen om verschillende staten te bereiken: soms heb ik het geluk om een groep gelijkgestemde zielen te vinden.

Josie Keefe is bijvoorbeeld een vriendin die me hielp met het casten van ogen [het zoeken van acteurs met de gewenste ogen, red.] en met het vinden van performers, en dat bracht me bij een hele groep jonge creatieve mensen die je niet per se acteurs zou noemen — ze kunnen ook meer aan de muzikale kant zitten.

Sarah Kinlaw, Holly Stanton, Phyllis Ma en

Jason Scott zijn allemaal kunstenaars/performers. Dat is een van de geweldige dingen aan New York: er is altijd een concentratie van creatieve mensen om je heen.

Constance en ik hebben door de jaren heen een heel goede creatieve relatie opgebouwd. Ik heb enorm veel geleerd van haar benadering van taal en ideeën. Het begrip 'samenwerking' is gelaagd: natuurlijk is het inhuren van een acteur al een vorm van samenwerking, maar het is anders dan het samen schrijven van een script of samen een idee bedenken. Al deze bijzondere performers helpen me met wat ik als het kerndoel van de video beschouw: het vastleggen van een uniek moment waarin script, stem en beeld samenkomen.

*Naast de samenwerkingen met Constance DeJong en anderen was er ook nog de band The Poetics die Mike Kelley en jij hebben opgezet toen jullie aan de kunstacademie CalArts studeerden. Het project begon als een rockband waarin jij zong en orgel speelde, en Mike Kelley drumde. Je hebt ook stukken voor radio, performance, dans en geluidskunst geproduceerd. En je werkt nog steeds in veel verschillende disciplines, zoals de videoclip die je voor David Bowie maakte. Kun je me meer vertellen over deze multidisciplinaire praktijk?*

Ik denk dat je op het synesthetische aspect van mijn werk aanstuurt. Het klopt dat ik vaak muziek in mijn hoofd heb, en ik denk ook over performances als syncopische stukken — vaak, zoals in de Oude Kerk, als Cage-achtige [John Cage, red.], steeds anders samengevoegde en veranderende composities. Ik heb het altijd aantrekkelijk gevonden om taal uit te breiden naar een auditieve of muzikale dimensie, of het nou in mijn eigen werk was of in samenwerking

met anderen, zoals met Mike in *The Poetics*. Dat leidde dan weer tot een hele serie interviews met veel van mijn muzikale helden, zoals Alan Vega, Glenn Branca, Kim Gordon, Thurston Moore, David Byrne enzovoort, over de relatie tussen geluid en kunst (een fenomeen dat vaak synesthesie wordt genoemd). Ik heb het geluk gehad om op allerlei manieren samen te werken met mensen, sommige van de meest getalenteerde mensen in de muziek: Lee Ranaldo, Beck, Kim en Thurston, Stephen Vitiello, Tony Conrad, Ikue Mori, Neil Leonard, Zeena Parkins, JG Thirlwell en natuurlijk David Bowie. Ik moet er ook bij vermelden dat het creatieve proces nog doorgaat na het werken met performers, in de montage en postproductie. Ik wil twee heel interessante kunstenaars noemen met wie ik nauw heb samengewerkt in de postproductie: Phil Birch en Tim Geraghty.

### popcultuur

*Je betrokkenheid bij de populaire cultuur is een terugkerend element binnen je artistieke praktijk, en iets dat ik ook in de nieuwe videoperformances gereflecteerd zie.*

Ja, ik beschouw mezelf als een kind van mijn tijd en waar mogelijk werk ik graag binnen het populaire idioom. Ik fantaseer graag over hoe mijn kunst interessant en toegankelijk zou zijn voor mensen die niets van kunstgeschiedenis weten. Maar ondertussen ben ik ook een kunstenaar die van alles in zijn werk opneemt — of tenminste, zo zie ik mezelf graag — dus verwijzingen kunnen overal vandaan komen. Ik pik voortdurend dingen op van het internet, uit allerlei taalbronnen zoals woordenboeken voor *slang*, uit de manier waarop mensen zich taal toe-eigenen. Voor dit werk heb ik me verdiept in hacken en computerlinguïstiek: bijzonder vruchtbaar terrein. En er is natuurlijk de verwijzing naar de Disneyfilm *Sneeuwwitje* [in het werk dat op het glas-in-lood wordt geprojecteerd, red.] Ik houd graag de trends een beetje bij, het voelt alsof dat deel is van mijn taakomschrijving.

### medium

*Voor deze installatie projecteer je video op muren en gewelven. Kun je ingaan op de veranderingen in je gebruik van video door de jaren heen?*

Terugkijkend kan ik wel een korte samenvatting geven van mijn relatie met video. Natuurlijk begon ik als schilder, en pas toen ik in 1975 of '76 voor het eerst met de videocamera te maken kreeg begon mijn interesse in schilderen en compositie te versmelten met poëzie, geluid en bewegend beeld. Achteraf is het logisch dat ik, als onderdeel van de 'televisiegeneratie', deze connectie zou maken. Ik leefde dus min of meer in een wereld die steeds schakelde tussen virtuele en echte ruimte, ik maakte geschilderde beelden voor de camera en andersom. Dat resulteerde in talloze videobanden en installaties in de jaren 80. Veel daarvan werden in Nederland vertoond, zoals *L7-L5* in het Stedelijk Museum Amsterdam



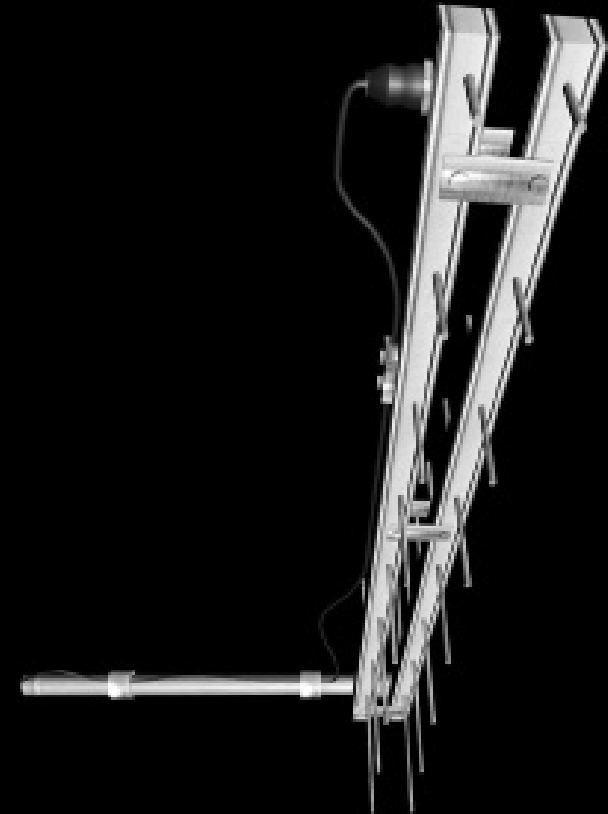
in 1984, en ik maakte allerlei videoscreenings en installaties met het World Wide Video Festival, met Tom van Vliet als directeur. Dit was een belangrijk onderdeel van de internationale scene — en ook, terugkijkend, belangrijk voor de ontwikkeling van multimedia als een kunstvorm in opkomst.

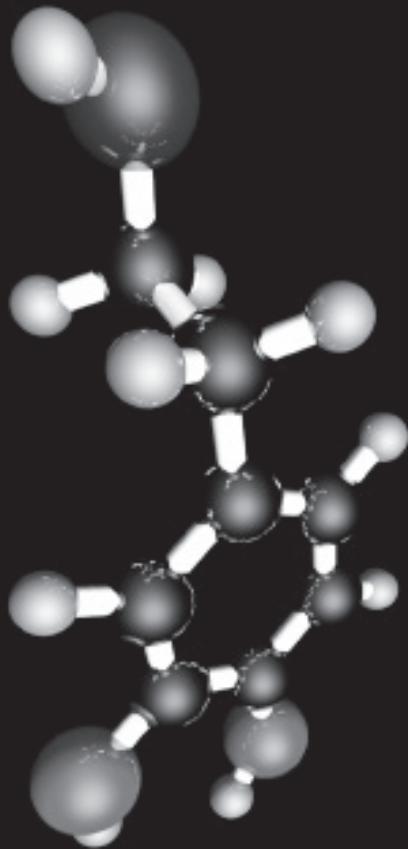
In de vroege jaren 90 kwamen er kleine videoprojectors op de markt. Die maakten het mogelijk om me te verdiepen in het bewegende beeld en zijn relatie met materialiteit. De experimenten met poppen, die in de Oude Kerk worden vertegenwoordigd door *Double Dolls* (2014, remake) en *X-doll* (1992), zijn vroege voorbeelden daarvan. Veel van mijn experimenten met deze poppen, mensfiguren en modellen hebben te maken met psychologische en emotionele staten van zijn. Ze zijn een soort psychologische tests voor het publiek. Het zijn ook experimenten met schaalverandering, en bovendien verkenningen van kwesties rondom identiteit. Over het algemeen werk ik in golven van onderzoek en ideeën. Bepaalde thema's grijpen me aan, zoals gebeurde bij de manier waarop ik de Oude Kerk benaderde, en de kunst komt voort uit zulk onderzoek.



Dit geldt ook voor de oudere werken in de Oude Kerk, bijvoorbeeld *Orbit* (2007), dat gezien kan worden als een personificatie van de astronomische wetenschap. Daarin verbeeldt Constance DeJong een soort planeet. Ik ben heel blij met hoe de planeet eruitziet in contrast met de architectuur en het decor van de kamer: dit benadrukt het sciencefiction-aspect van het werk. Er kwamen veel special effects op de computer bij deze werken kijken, terwijl de vroegere werken wat simpeler waren. Dan komen we bij *Scratch Cards* (2008), uit een serie die losjes de titel *High* draagt, waarin dwangmatige handelingen zoals roken, drinken en gokken voorkomen. Ze hebben iets pop-beeldcultuurachtigs, beïnvloed door de schaal en kleur van Claes Oldenburg en pop art. Hier zien we verschillende handen met krasloten aan de gang, in de futiele hoop op plotselinge rijkdom. Dit werk is speciaal in deze kamer geïnstalleerd om een verbinding met de vloertegels aan te gaan.

Ik heb de andere experimenten met videoprojectie die met de Oude Kerk te maken hebben nog niet genoemd, zoals de externe projectie. Mijn meer publieke werken — sommige daarvan zijn tijdelijk, andere permanent — zoals de *Influence Machine*, die nog steeds op tour is, en het permanente werk buiten in Oslo in het Ekeberg Sculpture Park. Dit was eigenlijk de derde fase van mijn video-experimenten — hoe een video kan werken in de openbare ruimte, op de gevel van de kerk bijvoorbeeld, is een oneindig fascinerende vraag voor mij. Ik heb aardig wat nagedacht over hoe ik het publiek in een paar korte momenten kon bereiken: mensen die over de Wallen lopen, op weg zijn naar een coffeshop, gewoon als toeristen rondwandelen, of lokale bewoners die het werk toevallig tegenkomen.





Dus nam ik een paar van de ideeën voor de binnenkant van de kerk, met een focus op surveillance, en refereerde aan onze positie in zo'n hiërarchisch, staatsgecontroleerd systeem, wat momenteel in alle steden van kracht is, en natuurlijk de unieke mix van activiteiten rondom de Oude Kerk. Dit was het laatste stuk dat ik schreef, dus ik beschouwde het als een provocatief visitekaartje om mensen de kerk mee in te krijgen: een uitdaging om hun positie op straat op een bepaald moment te bevragen door de kerk/kunstruimte te betreden. Ik wist dat dit mijn enige kans was om sommige van hen te bereiken. Wat zo fantastisch is van de kerk als een bewegend en veranderend 'scherm' is de iconische transitieruimte die hoog boven de stad uitstijgt maar waarschijnlijk vrijwel altijd wordt genegeerd. En er is een traditie met glas-in-loodramen – ze zijn een bekend publiek verbeeldingssysteem uit het verleden.

*In al je werken in de kerk, en veel van het werk dat je hebt gemaakt – en waar je ook beroemd en gewaardeerd voor bent – functioneert video, in je eigen woorden, 'niet langer als een raam waardoor gekeken kan worden, maar wordt [het] iets 'fysieks'.'<sup>5</sup> Je beschrijft video als een medium waarin 'taal en beeld' samenvloeien. Kun je uitleggen welke aspecten van het interieur en exterieur, maar ook van het virtuele en het fysieke, je daarbij gebruikt? En kun je verder ingaan op je unieke manier om objecten tot leven te brengen, zoals je doet door op de kerk te projecteren maar ook met de boomprojecties, de poppen en mens figuren en andere projecties op alledaagse objecten? Je laat ze allemaal 3D en sculpturaal lijken.*

Ik ben blij met die vraag: die ligt echt aan de kern van wat ik doe, en beeldconstructie is iets waar kunstenaars dagelijks mee bezig zijn. Het is vreemd om dit te analyseren, maar er wordt altijd over kunst gezegd dat het de constant veranderende aanblik is die het zo interessant maakt – ook al produceert een schilder misschien een bevroren beeld. Wanneer je begint te analyseren wat er gebeurt kom je erop uit dat het beeld gefixeerd is, maar de toeschouwer flexibel. We veranderen de hele tijd, om allerlei redenen. Vervolgens, wanneer je denkt aan de verschillen tussen mensen, wordt het natuurlijk een behoorlijk complexe en filosofische kwestie: wat het überhaupt betekent om te communiceren. En het werken met bewegend beeld brengt nog extra plasticiteit met zich mee. Het plaatsen van beelden binnen een bepaalde context of een bepaalde vorm van materialiteit voegt weer iets anders toe. Met andere woorden, een muur is een muur tot je erop projecteert. Dan ontstaat er iets anders, iets dat inherent hybride is.



Natuurlijk hebben mensen zo'n gelaagdheid van beelden ook in schilderkunst en fotografie geprobeerd — Picabia bijvoorbeeld, met zijn prachtig gelaagde schilderijen [Francis Picabia (1879-1953), een Franse avant-gardekunstenaar, red.]. Maar er ontstaat een soort verschuiving [bij projecties met bewegend beeld, red.] die mij eindeloos intrigeert: bijvoorbeeld wanneer er een gezicht wordt geprojecteerd op een bloemenboekje of op een gebouw, of op een voorbijrijvende rookwolk. Al deze fusies (bij gebrek aan een beter woord) verkrijgen een derde betekenis die hopelijk meer is dan de som der delen. Je kunt ook naar de geschiedenis van de optica en het voorbeeld van de appel kijken: dat wij een appel als rood zien komt doordat de appel alle andere kleuren van het spectrum absorbeert en alleen het rood reflecteert. Dit is wat wij geacht zijn te zien, en de manier waarop we gewend zijn de wereld te bekijken.

De crux is voor mij dat je dat natuurlijke proces onderbreekt als je op de appel gaat projecteren. Dat opent nieuwe paden voor beeldconstructie. Op de een of andere manier ben ik hierop gestuit, en het blijft me bezighouden — in ieder geval tot ik door een hologram word vervangen.

#### taal

*Taal is een heel belangrijk aspect van je kunstpraktijk, en je schrijft alle scripts zelf. Hoe gebruik je taal in het nieuwe werk en ook in relatie tot de andere, oudere werken in de kerk? In het interview met Elizabeth Janus zei je ook: 'Mijn eigen gebruik van verhalen was altijd bedoeld om de kijker in de val te lokken: een structuur om op te bouwen, mee te spelen. Net zoals bij mijn gebruik van 'acteurs' zijn ook mijn verhalen steeds in een staat van ontrafeling. Hoe meer ik narrative structuur bestudeer, hoe overtuigder ik ervan raak dat zoiets niet bestaat. Wat we kennen als narrativiteit is eigenlijk eerder een mentale of fysieke bekwaamheid bij de lezer/kijker dan een structuur.'*<sup>6</sup> In die tekst noem je ook je voorliefde voor de metafoor 'language is a virus' van auteur William Burroughs. Is dit iets waar je nog steeds graag naar verwijst?

Ik praat graag over taal. Ik heb net een boek samengesteld, *Vox Vernacular*, met fragmenten uit dertig jaar geschreven tekst, dat wordt uitgegeven door Yale University. Dit deed me reflecteren op waarom ik schrijf en wat het voor het publiek betekent. Een heel interessant fenomeen was dat als ik met mensen sprak over het maken van dit boek, ze me vaak met een wezenloze blik aankeken. Ze zagen me niet als een schrijver. Ik denk dat mensen mijn manier van schrijven als een soort *stream of consciousness* beschouwen — of ze absorberen het op een onderbewuste manier. Er is een illusoire connectie met het beeld, ik denk soms zelfs dat taal in feite beelden voor de kijker genereert. Elk project dat ik doe is op zo'n manier geschreven dat het de bedoeling is de kijker op verschillende manieren te activeren, dat is tenminste mijn hoop — ik weet nooit zeker of ik hierin slaag of niet.

De laatste tijd heb ik ook veel gelezen over neurologische experimenten, omdat er zo veel interessante voorbeelden voorbijkwamen. Ik ontdekte dat mensen eigenlijk niet in staat zijn om tegelijk een beeld te bekijken en te lezen. Ik dacht echt dat er een soort schakeling tussen hersengebieden ontstaat wanneer mensen naar mijn werk kijken, al kan ik dat natuurlijk niet controleren. Recentelijk is mijn benadering van taal veel mysterieuzer. Ik denk dat ik aan het spelen was met narrativiteit en fysiologische tests toen ik een paar van deze uitspraken deed, dus de connectie was toen helderder. Momenteel beschouw ik het werk meer in termen van poëzie, performers en muziek. Mijn performers hebben verteld dat ze zelfs in een soort trance terechtkomen.

Maar zoals je je misschien kunt voorstellen zal ik uiteindelijk wel terugkomen bij een meer lineair soort vertelling. Ik werk nu aan een film en ik probeer om tenminste een stevige lijn van een begrijpelijk verhaal aan te houden, al valt het nog te bezien of ik daarin geïnteresseerd blijf. Een van mijn favoriete boeken is *The Storytelling Animal* van Jonathan Gottschall. Het biedt een fascinerend perspectief op narrativiteit als onderdeel van de menselijke evolutie. Een van de meest boeiende punten die Gottschall bespreekt is dat — wanneer we de hoeveelheid tijd die we besteden aan verhalende of pseudo-verhalende activiteiten als dagdromen, gesprekken, internetsurfen, gaming, televisie, films, radio, en dromen serieus analyseren — onze menselijke tijdsinvestering in verhalen veel groter is dan in elk ander soort activiteit. Ik vond dit zo interessant en positief voor mezelf, als kunstenaar, omdat het creatieve proces altijd wordt voorgesteld als iets dat aan de buitenkant van de samenleving gebeurt. Maar vanuit een statistisch standpunt ligt dit dus in de kern van het menselijk bestaan.

#### Noten

- 1 Elizabeth Janus, 'Talking Back: A Conversation with Tony Oursler.' in *Tony Oursler: Introjection*. Williamstown: Williams College Museum of Art, 2010. Via <http://tonyoursler.com/files/elizabethjanus.pdf>
- 2 [http://en.wikipedia.org/wiki/Masahiro\\_Mori](http://en.wikipedia.org/wiki/Masahiro_Mori)
- 3 Janus 2010.
- 4 'An Endless Script: Dialogue Between Tony Oursler and Mike Kelley.' in *Tony Oursler: Introjection*. Williamstown: Williams College Museum of Art, 2010: p. 98. Geciteerd in en door Demetrio Paparoni, *The Living Eye of Tony Oursler and the Spirit of the Age*. Photology, 2006: p. 37.
- 5 Janus 2010.
- 6 Janus 2010.

While  
I'm  
being  
replaced...'

## an interview with Tony Oursler

by Petra Heck, freelance curator (a.o. for TAAK), concentrating on contemporary (media) art, performances and (online) public space.

### a tour of the exhibition

PH: *To start from scratch, how would you describe this new installation of video performances that you made especially for the Oude Kerk to interested fans of your work who are unable to visit the church in Amsterdam? What do we see and hear?*

TO: The layout for this exhibition evolved over time, between visits and thinking about the space for a year.

The installation for the church consists of characters that are captured in a performative mode by the technology of the camera. The way I think about it is that these video performances are kind of doling out the poetry, the energy, into the moment and freezing, crystallizing it, and transplanting it into the architecture. Everything was produced with the architecture in mind, but it has a distinctly theatrical nature. Somehow in this piece — I'm not sure why, maybe because of the theatrical aspect of the Oude Kerk — you are keenly aware of the position you are in: that of observer or performer.

To describe what we see and hear, let me discuss the layout. I really wanted to reduce my interaction with the space to a very ephemeral engagement. In other words, no objects would be placed in the main space, only projections. Of course the surfaces tell an incredible story inside the church and I wanted to connect with these surfaces in various ways.

In one area, which will be our starting point, you have the spectacular stained glass. The glass here was removed during the war, buried and then reassembled. The section I projected on was reassembled in a rather haphazard way: the plot was somehow lost. A series of duets is projected here — the double binary is important in this cosmology, as we will get into later — with the notion of digitality at their core, a notion that I wanted to transpose onto the performers. Sometimes they work in unison, as with the piece *holly stanton/josie keefe* where the actors perform a kind of chorus [all works were named after the featured performers, ed.]. At other times the actors work in dialogue. In *jim fletcher/kate valk*, for example, there is a tense power balance with tipping points between the two performers. A third example is a singular performer, juxtaposed with a digital icon: for example, *Jim/Alan* [actor Jim Fletcher loosely portrays computer scientist Alan Turing (1912–1954) in this piece, ed.] and the bitten



apple. This continues throughout other parts of the space. In the editing, performers are paired with iconic animated computer models of generic objects —molecules, apples, tools, etc. So the binary theme continues throughout the church, both inside and outside.

Continuing our tour, one area I always knew I wanted to use is the ceiling of the Oude Kerk. It has a very delicate wooden structure with sun ornaments, and we project onto a ceiling area on the far side of the church, very close to a sun element, with a series of characters projected high, high above the viewer. This is *phyllis ma*, *jim fletcher*, *constance dejong*, *joe gibbons*. All performers are intercut with 3D objects and sound effects. Each of their characters bears a different relation to the content, as well as to the viewer: for example, Phyllis speaks in Mandarin and discusses her omnipotence via surveillance, referring to China's Internet policies. Jim probes computer language, and comparisons between human and machine forms are made. And Joe Gibbons plays a kind of lost digital lurker who at the time of writing sits in the Tombs prison in Lower Manhattan, charged with bank robbery. As I'm looking over the script for this piece, I notice a reference to the Elvis Presley song, 'Jailhouse Rock'.

One of the important things to me was that the images should function as a kind of reanimation of the surface of the church. It's widely known that the frescos were removed during the reformation, and if you look closely you see traces of these paintings embedded in the wood grain. So there is an element of play, of literally re-imagining the surface in a contemporary setting. I thought of it as essentially 'hacking' the church, in a playful nod to the history of hacking and artificial intelligence.

Further along, towards the apse, there is a rose window towards the left. Here I positioned another duet, between Jason Scott and a ghost performed by Jim Fletcher. These characters rotate: their positions switch during the editing, sometimes sideways, sometimes upside down. Jason looks very bat-like at certain points, as though he was hanging from the rafters of the church. Transparent characters lurking in the space have a Gothic, spooky quality of course. It's interesting: having spent so much time in church as a kid, I now realize that this may be at the root of my interest in the gothic.

Then below that, in the center — the quire — of the church, are the carved wooden misericords. I wanted to shift scale here and interact with the small details of the church. These small, carved wooden benches are for the church performers to rest on. Each carving is associated with a particular allegory. I quite like the surreal aspect of these carvings. Some look like they could've been made yesterday, others have a very Hieronymus Bosch feel to them [late-medieval Dutch painter (c. 1450–1516) known for his

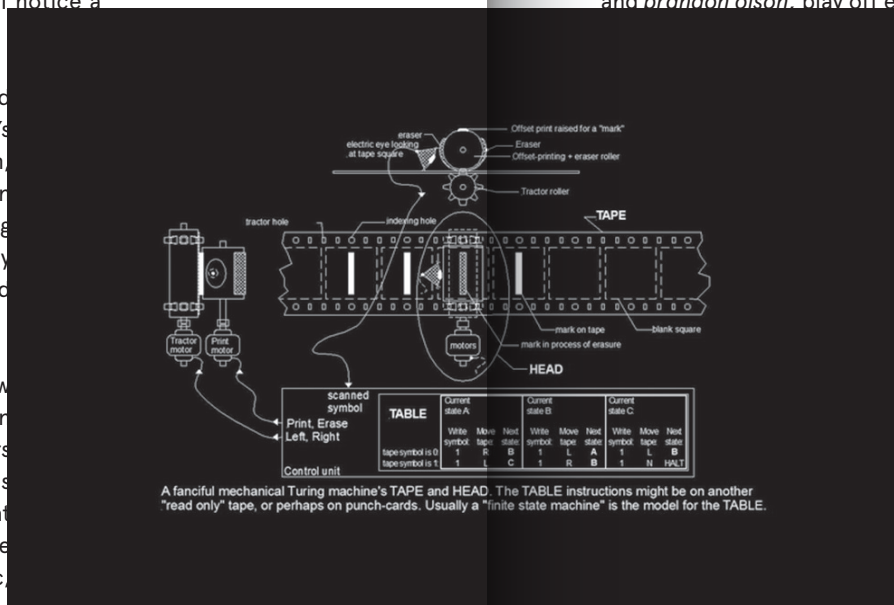
use of fantastic imagery, ed.]. I chose to interact with these in the form of two singular performances, again named after the performers: *sarah kinlaw*, *brandon olson*. Brandon is projected onto the wood just to the left of the carving of an old woman reeling the feces of a young man, at approximately 8 inches tall [this image illustrates the allegory 'The pulling of a weak rope should be done carefully', ed.]. Although Brandon is generally in the position of direct address — in other words, he faces the camera and poses his statements directly to the viewer — he also gesticulates and refers to his left and right. The overall effect is that he is occasionally talking directly to the situation to his left, a rather tragic one of course.

Just opposite of *brandon olson*, another bench displays two different faces blended together in such a way that there are three eyes and an extruded mouth, as though they have been morphed and frozen into wood. Somehow this seemed to represent to me different psychological or emotional states, or the quixotic nature of emotions. Playing across the surface of this blurred visage is *sarah kinlaw*. The two carvings, *sarah kinlaw* and *brandon olson*, play off each other. Brandon I thought of as possessed by a machine logic, and Sarah as a counterpoint to that, as a celebration of human nature.

Just near that, at the back end of the church, is the installation with a talking light. It hangs to the right of the misericord and illuminates the area in sync to the sound of my voice, depending on the time of day. The miraculous disembodied synthetic character of the voice is a contemplation of how a machine can never really understand its maker.

Following back along towards the entrance, there is one final projection, a pairing or doppelganger to the ceiling projection. It features parallel performances by the same group: *phyllis ma*, *jim fletcher*, *constance dejong*, *joe gibbons*. This piece is projected onto a corner, forcing a kind of optical distortion of the images that changes along with the movement of the viewer.

And finally, a musical score that we recorded on the organ of the Oude Kerk is played back as a soundtrack in the space. I worked on it with composer Jon Campolo: we converted optical figures that were studied by Alan Turing into music. This score was performed by Jacob Lekkerkerker



[titular organist of the Oude Kerk, ed.] in the church space. The music is based on mathematical studies that Alan Turing did of patterns in living creatures. For example, he studied the decoration or camouflage on various living creatures such as butterflies and shells. Somehow Turing mathematically correlated cell formation to these patterns. Jon and I took these optical designs and converted these into musical elements.

#### thematic content

*Could you explain more about the inspirational sources and ideas for this exhibition?*

We are in a moment of cultural transition, based on recent digital technology. The title of the exhibition, *I/O underflow*, refers to the engineering terms 'input' and 'output', which become a sort of allegory for the current moment: the flow of information, how it may be digested or not, and what it is used for. The engineering term refers to the problems of the subtleties of information grouped into big data. In other words, in this process subtle anomalies and the texture of information become lost in the underflow, which I take as the starting point of the piece. In its nature, the work reflects that the digital process implies a rounding-out of information. And so the question is: what is lost in the transition from analog to digital? That is the foundation of the piece, and while I don't have a definitive answer I'm contributing to the discourse surrounding information and digitality.

*Alan Turing (1912–1954) plays an important role in the exhibition. Turing was a British mathematician, cryptanalyst, philosopher, pioneering computer scientist and marathon runner, amongst other things. Turing is also considered to be the father of theoretical computer science and artificial intelligence. The binary coding that today's IT systems are based on comes from Turing. In an interview with Elizabeth Janus you state that 'everything is turning into big binary codes'; can you elaborate on this idea and the relationship to Turing?*<sup>1</sup>

Turing is very important to the piece. I quote some of his theoretical writing, and he is personified by various characters — male and female — throughout the exhibition. After studying his life I began to think that Turing himself could be seen almost as a metaphor for his creations. He becomes a kind of postgender, posthuman individual, and he had such a creative mind — a mind that was sacrificed to a world which at the time was unable to keep up with his evolution. There are also some turning points [in Turing's life, ed.] that are important to Turing, and to the Oude Kerk, and to society through secular materialism.

Let me encapsulate Turing's life. He was a mathematical prodigy early on. Through the death of a close friend he moved away from religion and focused on the notion of the mind as autonomous from the body, which could perhaps be transposed to mathematical systems. During WWII, he and a team of code breakers unlocked the secret messages of the Nazis' Enigma code, significantly shortening the war. He was able to theoretically design the universal Turing machine, which is essentially the contemporary computer. He also proposed the very first hypothetical test for discerning whether a computing device possessed intelligence or consciousness, which is known as the Turing test. From my research I believe that his gay inclinations caused him to radically rethink even his human form.



While working in Manchester on early computers after the war, through a strange set of circumstances, Turing was ensnared by the police. In 1952, he was prosecuted for homosexual acts. Chemical castration caused him to grow breasts and he became severely depressed. He eventually committed suicide in a very specific way. Turing was known to be quite fond of the movie *Snow White*, which we reenact in the stained glass projection: the scene where the witch gives the princess the poisoned apple to eat. Alan put cyanide on an apple and ate it — a de facto symbol of the Apple computer [the iconic logo of an apple with a bite mark is often assumed to refer to Turing's death, though the Apple company has never confirmed any conscious reference to it, ed.].



*Google used a game that people all over the world could play to help computers evolve in accurately tagging images. It didn't work: people suddenly gave sexual descriptions for everything and the whole system of 'bots' collapsed. At the same time governments, companies and people are using bots and automatically generated information is sent all over the world. We have arrived in a sort of bot society where the distinction between humans and bots becomes unclear. What are your thoughts on this?*

Google and their search engines and bots are always going to be at odds with human nature. We are not supposed to have perfect recall, we are not machines. It doesn't surprise me that algorithmic sections couldn't handle being sexualized. There is always going to be a kind of oil-and-water relationship between machines and people. Of course machines can help to exaggerate various aspects of human nature and desire. Eventually people are going to have to fight back against the machines. I'm not saying this lightly: I look back at the amount of time kids spend with video games, and how addicted I am to my phone, and how much time everyone spends interacting with computer technology. We are being taken over by machines, it just doesn't look like the science fiction movies of the past.



*What about your inspirational source Masahiro Mori (born 1927)? In 1970 this roboticist published the article 'The Uncanny Valley' on the hypothesis that 'as robots become more humanlike, they appear more familiar until a point is reached at which subtle imperfections of appearance make them look eerie.'*<sup>2</sup>

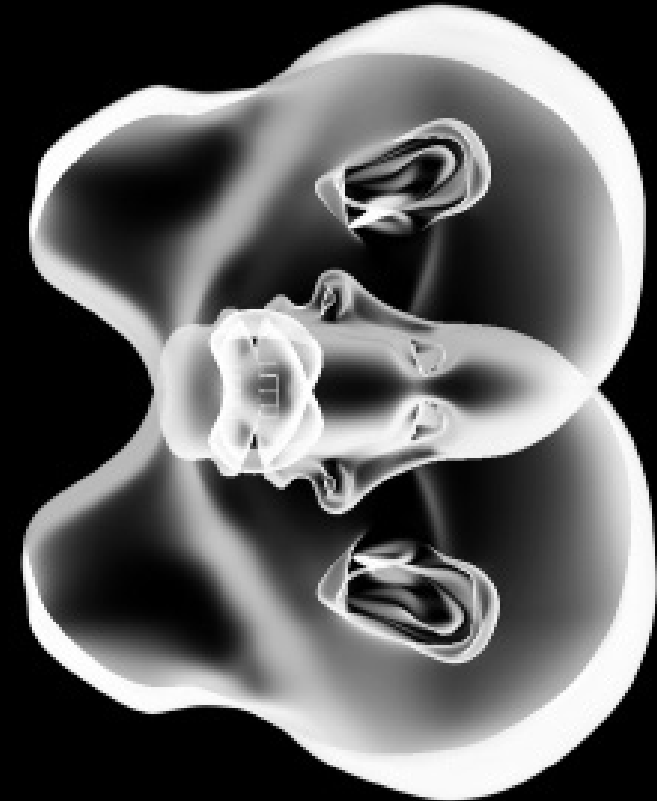
This goes back to your earlier interest in the Google bots of course. It has its roots in the universal Turing machine and other computer intelligence experiments by mathematician John von Neumann, and the continually disturbing question whether machines will share consciousness. [In 1935 Turing conceived the principle of the modern computer. Turing's stored-program concept implies the possibility of the machine operating on and modifying its own program, resulting in computer intelligence. For more on this, see [www.alanturing.net](http://www.alanturing.net), ed.].

Mori enters the picture in the late 60s, when our notion of machines was still that of a physical representation. A quite antiquated view, based on automatons and robots in science fiction. Mori's fantastic, graphic ideas evolved that vision to reflect a mirroring of the human form, but they also miss the point. My contention is that the new uncanny moment is upon us in terms of a disembodied consciousness, which is growing every day in the form of the internet. Many citizens of the world contribute to its growth every day, and collectively we are building a very uncanny representation of every facet of human nature, as though we are turning ourselves inside out.

#### **context of the church**

*The piece is installed in the context of a church. Video performances are visible on the walls and ceiling. In what way does the piece relate to the location and its history? People have used this church for centuries before your protagonists started talking and singing. You grew up in a religious environment yourself. In the interview with Elizabeth Janus you say you are thankful for this, because it has given you 'a mystical side to counteract the techno-materialism of our age.'*<sup>3</sup> *Could you explain what you mean(t) by this, and does it apply to the exhibition?*

One of the things that attracted me about the church in relation to the theme of computer science is the ongoing dilemma between religion and empiricism, which has been a kind of obsession of mine: the balance between belief systems and science. I'm interested in what happens when people have a leap of faith, which could be colored either in terms of a rational discovery or as an inexplicable sort of revelation, and in how the two seem to be part of the ongoing cultural and scientific notion of progress. The failures are often as interesting as the successes, although they get stripped from most histories and many of the seemingly absurd beliefs persist. This has always been fascinating to me.





In Alan Turing, as I mentioned before, we find a mini-narrative which reflects the meta-narrative of the modern era. We find that Alan is confronted with the death of his good friend Christopher, and the loss of this love provokes a kind of crisis for him, at least the way I see it. There is some evidence of this in the way he begins to think of how the mind may be separated from the body. He simultaneously becomes less and less religious, and more and more committed to the notion that the mind can be replicated within a machine.

My own personal relationship with the mystical is ongoing. I feel as if at some point I replaced religion with art. As you mentioned, I have found a lot of analogies between making art and the magical thinking of the church. There is a big connection in terms of creating a space for another kind of thought outside the realm of daily activity. There are also analogies between the architecture of churches and the contemplative space of the art gallery or a museum regarding the positioning of the human form within them. Unfortunately, part of hacking the church could also extend to hacking the art world. It has to do with respecting the position of the viewer, and considering an open kind of relationship. In that respect the church seems to have a conflicted attitude towards the visitor: one may feel small within the space, but the overall effect could be seen as expansive and transcendent.

Traditionally the male voice has dominated the pulpit, and the sociopolitical aspects of that have been destructive to say the least. On the other hand, this history has been punctuated by all sorts of gender confusion. The pre-adolescent choirboy has an incredibly beautiful sound, as does the resonance of the organ, the drones of the organ. The fate of the castrati [choir boys who were castrated before puberty to maintain their high vocal range, ed.] has a strange relationship to the demise of Alan Turing. So we let him sing again in the church.

One could even say the church was designed as a musical chamber that I was excited to play with and to swap out some of the power structures and the perspective of language in that space. Some people may not know churches are designed in a very specific, codified way. This system is fairly familiar to me, from the many churches I've been to in my life. So it was easy for me to play with these ideas in the Oude Kerk.

*A lot of heads are projected very high up the wall or even on the ceiling. Are you referring here to a sense of mind-control, since much of your work deals with the eye, control and a relation to Big Brother? Or is it much more occult? I also read a text where the author Demetrio Paparoni mentioned both spiritualism and science fiction as points of reference for your work. You write about 'the big black void above us' and that 'sci-fi does reveal something about people's belief systems and fantasy lives now. To a great extent it has replaced religious mythologies in our culture.'<sup>4</sup> Does this also relate to this installation in the church?*

Of course these 3D, computer-constructed images, as well as the visages and figures projected into the architecture of the church, are replacements of iconography — or perhaps I should say displacements of an iconography from the past — with the hierarchical system of angels, saints, sinners, and devils of the past replaced by a new collection of contemporary characters. Which, of course, could only happen after the slate was cleaned by the Reformation.

*In older works you have often questioned how systems of mechanical reproduction, like photography, film, television, and the internet, have come to dictate not only the way we see the world, but also the ways that images are constructed. Is this also relevant to the new installation?*

Well, for example, the final piece, which I haven't spoken about yet, is the projection on the outside of the Oude Kerk, which consists of a series of statements mixed with 3D objects, rotating in space, repurposing the facade of the church in the Red Light District. A church in a red light district is a highly activated juxtaposition, to say the least. Here I'm asking for the viewer to think of his/her relation to the image, in terms of identity, so I wrote a series of lines relating to the themes of surveillance, privacy, identification, and identity. The notion that we are recorded and processed, indexed and collated, and what this notion might mean for identity, is a question here, one that is somehow at the heart of contemporary portraiture.

#### **multidisciplinary practice**

*Who are the performers in the piece? I know that Constance DeJong performs in it. She's a New York writer and artist, well known for spoken word performances of her narratives. You have collaborated with her on some major projects in the past, and the two of you have produced hybrid works. Relatives, for instance: a 60-minute performance from 1988 incorporating live performers and television monitors, and Fantastic Prayers (1995-1998) with composer Stephen Vitiello for the Dia Art Centre in New York (the first commission for their internet based works platform) amongst others. Are all the performers collaborators or friends of yours, and how does this process work?*

I've had the good fortune to work with many great performers — it became evident early on that I couldn't be in all of my own pieces and that it was much more exciting to hear how other people delivered the text, bringing a special energy to the piece and the artwork. As you mentioned I've worked deeply with numerous people: Tracy Leipold, Constance DeJong, Joe Gibbons, Tony Conrad, Brandon Olson, all of them are both collaborators and performers. Numerous collaborations, and more to come. I think an artist is made up in great part by his influences, and of course my friends and colleagues have a great effect on me: Kim Gordon, Mike Kelley, Jim Shaw, Laurie Anderson, Cameron Jamie, John Baldessari and Jacqueline Humphries. I often think that I have

a constellation of characters in the back of my mind when I'm working in the studio. They kind of help me work. And I'm not even mentioning some of the older characters, such as Robertson [Étienne-Gaspard Robert], [Athanasius] Kircher — I'm really lucky to have friends from hundreds of years ago.

Recently I've been interested in finding actors such as Kate Valk and Jim Fletcher, who have years and years of experience and can reach a magic moment quite rapidly, although I've shunned away from traditional actors in the past, looking for more personal perspectives. As Jim and

Kate are off the charts in terms of their ability

to reach different states,

sometimes I'm lucky enough to find a group of associates. My friend Josie Keefe for example helped me with some eye casting [casting actors

particularly for their eyes, ed.] as well as

with

finding performers,

which opened up a whole group of young creative people

who you wouldn't say were actors — they could also be musically inclined. Sarah Kinlaw, Holly Stanton, Phyllis Ma

and Jason Scott are all artists/performers. That is one of the great things about New York: there is always a concentration of creatives.

Constance and I have had a great creative relationship for over many years. I've learned an enormous amount from her approach to language and ideas. The notion of collaboration is tiered: of course hiring someone to act is in its nature a collaboration, but it's different from writing a script or coming up with an idea together with someone. All these wonderful performers help me do what I think is my main objective with the video: to capture a unique moment where the script, the voice, and the image come together.



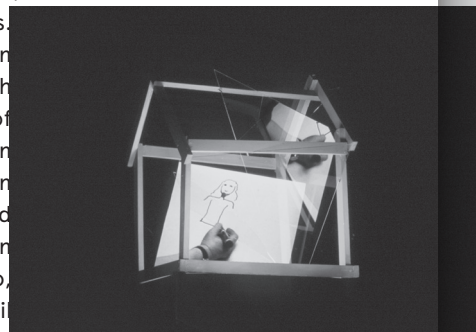
*But next to the collaborations with Constance DeJong and others, there was the band called The Poetics that Mike Kelley and you started when you were at CalArts, the art academy. It was a project that began as a rock band with you singing and playing the organ and Mike Kelley on drums. You also produced radio, performance, dance, and sound pieces. And you still work in lots of different disciplines, like the music video you made for David Bowie. Can you tell me more about this multidisciplinary practice?*

I think you are getting at the synesthetic aspect of my work. I do have music going through my head a lot, and I think of performances as syncopated in one way or another — often, like in the Oude Kerk, as Cageian [John Cage, ed.], recombinant, ever-changing compositions. Extending language into a sonic or musical space has always been attractive to me, either with my own work or in collaboration with others, like Mike and *The Poetics*, which in turn led to a whole series of interviews with many of my musical heroes, such as Alan Vega, Glenn Branca, Kim Gordon, Thurston Moore, David Byrne and so forth, on the connection between sound and art (a phenomenon often called synesthesia). I've been quite lucky to have collaborated with people in various ways, some of the best musical people around: Lee Ranaldo, Beck, Kim and Thurston, Stephen Vitiello, Tony Conrad, Ikue Mori, Neil Leonard, Zeena Parkins, JG Thirlwell, and of course David Bowie. I also have to mention that the creative process continues after working with the performers, in editing and post-production. I want to mention two really interesting artists I've worked closely with in post-production: Phil Birch and Tim Geraghty.

#### pop culture

*Your engagement with popular culture is a recurring element within your practice, and one that I see reflected in the new video performances as well.*

Yes, I consider myself a product of my time, and I like to keep things in the popular idiom if I can. I always fantasize about my art being interesting and accessible to people who don't know anything about art history. But that said, I tend to be an inclusive artist — or at least I like to see myself that way — so referencing can be far and wide. I'm always picking up things from the internet, from various linguistic sources such as dictionaries of slang, from the way people take language and make it their own. For this work I looked a lot into hacking and computer linguistics: very rich territory. And of course there is the reference to the Disney movie *Snow White* [in the piece projected onto the stained glass, ed.]. I like to keep abreast of popular trends, I feel like that is part of my job description.



#### medium

*You are projecting video on the walls and ceilings here for the new installation. Could you elaborate on your changing use of video over the years?*

Reaching back in time, I can just give you a synopsis of my relation to video. Of course I started out as a painter, and it wasn't until I was introduced to the video camera in 1975 or '76 that I began to fuse my interest in painting and composition with poetry, sound, and moving images. In retrospect it makes sense that I, being part of a 'television generation', would make this connection, so I kind of lived in a world that went between virtual and real space, producing painted images for the camera and vice versa. This resulted in numerous videotapes and installations throughout the 80s. Many of these were shown in Holland, such as *L7-L5* at the Stedelijk Museum Amsterdam in 1984, and I did numerous video screenings and installations with the World Wide Video Festival, with Tom van Vliet as director. This was an important part of the international scene — and, in retrospect, to the development of multimedia as an art form in vernal.

In the early 90s, small video projectors came on the market. They allowed me to continue my exploration of the moving image and its relationship to materiality.

The experiments with dolls, which are represented in the Oude Kerk with *Double Dolls* (2014, remake), and also *X-doll* (1992) are early examples. A lot of my experiments with these dolls, effigies and dummies, which have to do with psychological and emotional states, are a kind of psychological test for the audience. They are also experiments with scale shifts, as well as explorations of issues of identity. Generally I work in waves of research and ideas. I become fascinated with certain themes, similar to how I approached the Oude Kerk and the art comes out of this research.

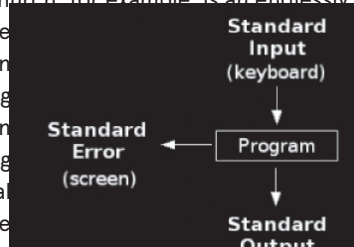
This also applies to the older pieces in the Oude Kerk, for example *Orbit* (2007), which can be seen as a personification of the science of astronomy. There you have Constance DeJong as a sort of planet. I'm very happy with the way the planet looks, juxtaposed with the architecture and decor of the room: it emphasizes the science fiction nature of the work. A lot of computer special effects are involved in those works, whereas the earlier works were a little simpler. Then we get to *Scratch Cards* (2008), from a series loosely titled *High*, which involves

compulsive activities such as smoking, drinking and gambling. They have a very pop visual culture feel to them, stemming from Claes Oldenburg and the pop artists in terms of their use of scale and color. Here we see various hands scratching away in the futile hopes of becoming instantly wealthy. This piece was especially installed in this room to relate to the floor tiles.





I haven't mentioned the other experiments with video projection that relate to the Oude Kerk, such as the external projection. My more public pieces — some of which are temporary, some of which are permanent — such as the *Influence Machine*, which is still touring, and the permanent outdoor piece in Oslo at the Ekeberg Sculpture Park. This was really the third phase of my video experimentation — how a video can work in a public space, on the facade of the church, for example, is an endlessly fascinating question to me. I thought quite a bit about how to reach the public in a few quick moments: people are passing through the Red Light District or on their way to a coffee shop, or just walking around as tourists, or they are local inhabitants who might chance upon the work.



So I distilled some of the ideas from the inside of the church, focusing on the notion of surveillance, referencing our position in that hierarchical state controlled system, which is overlaid on all cities at this point, and certainly the unique mix of activities around the Oude Kerk. This was the last thing that I wrote, so I thought of it as a provocative invitation card for people to come into the church: a challenge to question their position on the street at a moment in time, to come into the church/art space. I knew this was my only chance to reach some of them. What is so fantastic about the church as a changing and evolving 'screen' is that it has an iconic liminal space that rises up above the city, but is probably ignored most of the time. And also there is a tradition with the stained glass windows — they're a familiar public imagining system from the past.

*In all of your works in the church and most of the work you have done — and that you are famous and acclaimed for — to put it in your own words: 'video no longer acts as a window to look through but is somehow made physical', and is a medium wherein 'language and image' become one.<sup>5</sup> Can you explain the aspects of the interior and exterior and the virtual and physical in relation to the format you are using? And can you go into your unique approach of humanizing objects as you do by projecting on the church, but also with the tree projections, the dummies and dolls and other projections on daily objects? You are making them all appear 3D and sculptural.*

I love that question: it's really at the center of what I do, and image construction is something that artists think about every day. It's funny to analyze, but it's always said about art that what makes it so interesting is that it looks different all the time — even though a painter perhaps contracts a frozen image. When you start to analyze what's happening, the image is fixed but the viewer is malleable. We change all the time, for various reasons. Then of course, when you think about the differences between people, the subject starts to become

widely complex and philosophical: what it means to communicate at all. So, working with the moving image adds even more plasticity to the equation. And the imposition of image within either context or materiality adds something else. In other words, a wall is a wall until you project onto it. Then it becomes something else, something that is inherently a kind of hybrid.

Of course people have tried this layering of images in painting and photography — Picabia's beautifully layered paintings, for example [Francis Picabia (1879–1953), a French avant-garde painter, ed.]. But a kind of displacement happens that I'm endlessly intrigued by: for example, when a face is projected onto a bouquet of flowers, or a face onto a building, or a visage onto a floating cloud of smoke. All these fusions (for lack of a better word) take on a third meaning that is hopefully more than the sum of its parts. One can look at the history of optics and the example of the apple: the way we see an apple as red has to do with the fact that the apple absorbs all the other colors of the spectrum except red, which it reflects. This is what we have been designed to see, and the manner in which we are accustomed to seeing the world.

The dynamic monkey wrench for me has been that if you project onto the apple, you interrupt that natural process and create a new paradigm for image construction. Somehow I stumbled onto this and it somehow keeps me going — at least until I get replaced by a hologram.

## language

*Language is a very important aspect in your practice, you write all of the scripts yourself. How do you use language in the new piece and also in relationship to the other, older works in the church? In this interview with Elizabeth Janus you also said: 'My own use of narrative was always intended to trap the viewer: a structure to build upon, play with. As with my use of 'actors', my narratives are constantly falling apart. The more I study narrative structure, the more I become convinced that there is no such thing. What we know as narrative is really a mental or physical predisposition in the reader/viewer rather than a structure.'<sup>6</sup> You also mentioned in there to love the author William Burroughs' metaphor 'language is a virus.' Is this something that you like to refer to still?*

I like to talk about language. I just compiled a book, *Vox Vernacular*, with excerpts from thirty years of writing, which is available from Yale University. It made me consider why I write and what it means to the audience. A very interesting phenomenon was that when I was talking to people about compiling my writing into the book, they would give me a blank stare. They didn't think of me as a writer. I think people probably believe a lot of my writing is stream of consciousness writing — or they absorb it in a subliminal

way. It has an illusory connection to the image, in fact sometimes I think the language actually creates images for the viewer. For every project I do, it is written in such a way that it is meant to activate the viewer in different ways, at least that is my fantasy — I'm never sure whether this succeeds or not.

I've also read a lot about neurological experiments recently, as there have been so many interesting examples. I've found that people can't actually see an image and read at the same time. I really thought that when people look at my work there is a kind of hemispheric switching going on, although I can't verify this either. Recently I have a much more mysterious approach to language. I think I was really playing with narrative and physiological tests when I made some of those statements, so the connection was clearer. Recently, I think of the work more as poetry, performers and music. My performers have told me that they even go into trance states.

But as you may imagine, I'll eventually return to a more linear narrative. Right now I'm working on a film and I'm trying to at least have a thorough line of a comprehensible narrative, but it remains to be seen whether I'll continue to be interested in that. One of my favorite books is *The Storytelling Animal* by Jonathan Gottschall. It has a fascinating perspective on narrative as part of human evolution. One of the most salient points Gottschall makes is — if we really analyze the amount of time spent in narrative or pseudo-narrative pursuits such as daydreams, conversations, internet surfing, game playing, television, movies, radio, and dream states — our human time commitment to narrative far exceeds any other activity. I thought this was so interesting and positive for me, being an artist, since the creative process is always depicted as being on the outside of society. Yet from a statistical point of view, it is really at the core of human existence.

#### Notes

- 1 Elizabeth Janus, 'Talking Back: A Conversation with Tony Oursler.' in *Tony Oursler: Introjection*. Williamstown: Williams College Museum of Art, 2010. Via <http://tonyoursler.com/files/elizabethjanus.pdf>
- 2 [http://en.wikipedia.org/wiki/Masahiro\\_Mori](http://en.wikipedia.org/wiki/Masahiro_Mori)
- 3 Janus 2010.
- 4 'An Endless Script: Dialogue Between Tony Oursler and Mike Kelley.' in *Tony Oursler: Introjection*. Williamstown: Williams College Museum of Art, 2010: p. 98. Quoted in and by Demetrio Paparoni, *The Living Eye of Tony Oursler and the Spirit of the Age*. Photology, 2006: p. 37.
- 5 Janus 2010.
- 6 Janus 2010.

## over de werken

door Jacqueline Grandjean, directeur van de Oude Kerk  
en curator van *I/O underflow*.

*'I finally figured this out. It's like they realised it was gonna be too expensive to actually build cyborgs<sup>1</sup> and robots... I mean, the costs of that were impossible. They decided to just let humans turn themselves into robots. That's what's going on right now. Seriously, I read this thing the other day about how, like, when you hear that 'ding' in your inbox you get a dopamine rush in your brain.'*

uit de film *Boyhood* (2014),  
geschreven en geregisseerd door Richard Linklater

Het bovenstaande verwoordt een relevante en bij onze tijd passende argwaan. Ieder van ons is gemiddeld meerdere uren per dag online en staart naar digitale beelden, foto's en plaatjes die vaak weinig met de werkelijkheid van doen hebben. Zowel fysiek als mentaal pendelen wij voortdurend heen en weer tussen de digitale en de echte wereld. Hoe onderscheiden we onze virtuele wereld van de echte?

In de historische ruimte van het gebouw van de Oude Kerk staat Tony Oursler uitgebreid stil bij de manier waarop wij omgaan met digitaliteit. Speciaal voor de Oude Kerk ontwikkelde Oursler de tentoonstelling *I/O underflow* met een aantal ruimtelijke, multimediale projecties van licht

en geluid. Het zijn nieuwe videoperformances, opgenomen in Ourslers New Yorkse studio, die de gewelven, muren en glas-in-loodvensters van de kerk in een ander licht zetten. In de aangrenzende stijlkamers is eerder werk te zien. Het is voor het eerst in vijftien jaar dat Tony Oursler in Nederland exposeert.

Oursler laat geen moment onbenut om een nieuw geluid in de Oude Kerk door te laten klinken en stelt vragen bij de digitale revolutie, die wellicht nog niet eens op volle kracht is. In ons dagelijks leven worden we haast continu geconfronteerd met digitale technologie. Voortdurend doen digitale beelden en teksten een beroep op ons overbezette brein en op onze schaarse tijd. Oursler zet met zijn werk aan tot reflectie over de impact van digitale technologie op het individu en op de maatschappij. In zijn ogen is digitaliteit per



saldo een paradoxaal proces. Wat gebeurt er wanneer de nieuwste digitale ontdekkingen en onze aannames over de werkelijkheid elkaar ontmoeten? Oursler neemt ons mee op een tocht langs dilemma's als privacy, online identiteit en hacking, waarover de protagonisten zich uitlaten in uitspraken die elkaar soms tegenspreken.

De zeven monumentale, vaak meer dan levensgrote projecties stellen voornoemde onderwerpen aan de orde. In de installatie paart Oursler precisie aan chaos, vergelijkbaar met de effecten van digitale ontwikkelingen op de samenleving. Door zowel positieve als negatieve effecten te belichten voert het werk de toeschouwer mee op een wankel zoektocht door de huidige digitale wereld. Het internet is voor Oursler een onmetelijk collectief onderbewustzijn waarin het individu een dubbelganger of een digitale versie van zichzelf creëert. Daarbij gebruikt hij het gedigitaliseerde gezicht als metafoor.

In een van de videowerken combineert Oursler beelden van 3D-scans en 3D-computermodellen van artefacten, zoals roterende beveiligingscamera's, computerschips en antennes, met de witgeschminkte gezichten van acteurs Phyllis Ma, Jim Fletcher, Constance DeJong en Joe Gibbons. Starend in of juist wegstarend van het alziend oog van de camera spreken zij nu eens emotioneel en dan weer monotoon, of declameren synchroon teksten. Met hun doorschijnende witte make-up lijken

de acteurs soms op gedigitaliseerde spoken of geesten, maar tegelijkertijd vormen ze menselijke tegenhangers van de computergegenereerde, kunstmatige 3D-beelden van mediatechnologische artefacten. Zo wordt de kijker aan het twijfelen gebracht over de betekenis van wat hij ziet: is dit realiteit of fictie?

Het gezicht is een belangrijk element in Ourslers werk. Zijn oeuvre toont interesse in de manier waarop gezichten emoties en boodschappen overbrengen, en in de vraag of machines daartoe ook in staat zijn. Oursler refereert hierbij indirect aan het artikel 'Uncanny Valley' van de Japanse wetenschapper Masahiro Mori uit 1970. Mori concludeert hierin dat een robot geloofwaardig is zodra hij menselijke gelaatstrekken toont. Er is echter een kantelpunt waarop het kunstmatige gelaat aan overtuigingskracht inlevert. Dit kantelpunt wordt door Oursler bewust opgezocht door de gezichten van de performers deels te vervormen, te vergroten en te verkleuren.

In de geschiedenis is het omarmen van een nieuwe technologie een bekend fenomeen. Met de

introductie van nieuwe technieken overheersen bij kunstenaars vaak utopische gedachten, hoewel er ook altijd critici zijn. Als een van de eerste videokunstenaars schiep de Koreaanse kunstenaar Nam June Paik (1932–2006) een rooskleurig beeld van ons informatietijdperk. Dankzij de televisie zouden we in elkaars huiskamer kunnen kijken en elkaar beter kunnen begrijpen.<sup>2</sup> In de jaren zeventig kwam ook de reflectie op gang over de kansen en bedreigingen van de televisie. Net zo geschiedde het met de positieve annamies rondom de opkomst van het internet. Als videokunstenaar van de tweede generatie bevraagt Oursler met zijn werk de digitale vooruitgang. Hij stelt dat de digitale revolutie zich in een stadium bevindt waarin niemand de mogelijkheden en de valkuilen nog goed kan overzien. Hij maakt daarover geen expliciete statements, maar stelt vooral vragen. In zijn werk in de Oude Kerk gebeurt dat soms zelfs uitermate direct en humoristisch: 'Question: is this new question worse than the last?'

Het werk dwaalt door de geschiedenis van de beschaving, en laat 3D-beelden zien van moleculen, maskers en metaforen van techniek en cultuur. Ze verbeelden de ontwikkeling van de geciviliseerde en technologische wereld, en refereren aan nieuwe wetenschappelijke ontdekkingen en onderzoeken die het wereldbeeld van mensen door de geschiedenis heen overhoop hebben gegooid. In *I/O underflow* bevraagt Oursler het kruispunt tussen cultuur

en digitale technologie. Hij daagt de kijker uit dit krachtenveld binnen te gaan door het vierkante kader van het beeldscherm los te laten, en beelden op het driedimensionale vlak en in de openbare ruimte te laten ontstaan. Hierdoor ontstaat de mogelijkheid om het werk in een directe relatie te brengen met de kijker en het kerkgebouw als architectonische en culturele ruimte. In het hoge koor laat Oursler bezoekers bijvoorbeeld heen en weer lopen tussen de performances van Sarah Kinlaw en Brandon Olson. Geprojecteerd op de houtgesneden koorbanken representeren zij mogelijke houdingen ten opzichte van het digitale systeem: acceptatie of verzet. Olson presenteert zich onderworpen en stijf aan de noordzijde van het koor. De frivole bewegingen van Kinlaw zijn te zien op de misericorden aan de zuidzijde. Net als in de media (waar de nuance tussen voor en tegen vaak moeizaam tot stand komt) zit er weinig anders op dan een kant te kiezen tussen de ene grondhouding of de andere. De verdeling van het koor in twee rijen draagt hier in zekere zin aan bij.

### het werk en de kerk

Oursler vult de ruimte met spookachtige lichtprojecties, waarin hij de performers Holly Stanton, Josie Keefe, Jim Fletcher, Kate Valk, Constance DeJong, Jason Scott, Phyllis Ma, Joe Gibbons, Sarah Kinlaw en Brandon Olson presenteert. Elk werk werd specifiek ont-



wikkeld voor een bepaalde locatie binnen de kerk. De projecties zijn zodanig ontworpen dat zij moeiteloos versmelten met de houten zoldering, de stenen muren, de gotische sculpturen en het kleurrijke glas-in-lood. Al met al krijg je de indruk, aldus Oursler, 'dat de Oude Kerk op de een of andere manier is gehackt.' Het werk bevraagt de overgang van mystiek naar materialisme en weer terug, naar het magische denken van ons digitale tijdperk door middel van projecties van licht en geluid waarin menselijke en computergegenereerde representaties elkaar afwisselen. De poëtische kakofonie van teksten, variërend van geneurie, gezang en gefluister tot muzikale elementen, resonanceert thematisch met de tentoonstelling.

In de Oude Kerk zien we digitale en historische beelden als het ware door elkaar heen: een nieuwe beeldtaal overlapt de eeuwenoude overblijfselen van een vroegere beeldcultuur. Oitdient de beeldindecirkels leidraad voor ongeletterde rooms-katholieke kerkgangers. Na de Beeldenstorm van 1566 leken deze beelden te zijn verdwenen, maar tijdens de restauratie van de kerk in de jaren vijftig van de vorige eeuw kwamen vele daarvan weer tevoorschijn. Oursler zocht ze bewust op en infiltreerde met zijn digitale video performances de historische representaties van mensen, heiligen en schutstronen. Oursler zegt hierover zelf: 'Ik houd erg van de oppervlakten van de kerk, vanwege het feit dat tijdens de Beeldenstorm beelden

verdwenen en fresco's werden overschilderd. Er zijn echo's, maar het feit dat de oppervlakten van de kerk toch telkens veranderden, was voor mij de sleutel om de ruimte te gebruiken. Ik projecteer op de aanwezige geschiedenis en voeg zo een nieuwe laag toe.'<sup>3</sup>

Oursler bevraagt in zijn video projecties zijdelings de evoluerende digitale beeldcultuur waarvan de Oude Kerk in zekere zin aan de vooravond stond. De beeldenstorm maakte een einde aan de roomse beeldcultuur en verlegde de nadruk naar het woord. In de Oude Kerk zijn zowel de roomse beeldtraditie als de protestantse nadruk op het woord naast elkaar te zien. In Ourslers werk spelen zowel beeld als taal een rol van betekenis.

In een kerk wordt duiding gegeven aan ons stoffelijk leven ten opzichte van de wereldse zaken die ons omringen. Oursler benut cinematografische middelen als de close-up en zoom-out om een monumentale schaalvergroting te bewerkstelligen. Het mystieke karakter van sommige van de video performances krijgt onbedoeld een extra ervaringsdimensie binnen de ruimte van de kerk. Een voorbeeld hiervan is de door Oursler gekozen beeldvorm in het werk *holly stanton / josie keefe, jim fletcher / kate valk*, waarbij we steeds twee gezichten zien binnen dezelfde ruimte van een glas-in-loodvenster. Dit draagt en passant een vergelijking uit met de traditie van het tweeluik zoals we dat kennen uit de renaissance.



Beelden in altaarstukken en glas-in-loodramen waren destijds geïntegreerd onderdeel van het gebouw waarvoor ze werden ontworpen. Je zou de beelden kunnen zien als opnames van het innerlijk leven van de kerk. Gebouw en beeld vormen samen het geheugen van de kerk en maken onlosmakelijk deel uit van haar geschiedenis en betekenis.<sup>4</sup> In onze huidige beeldcultuur heeft het beeld niet langer een vaste plaats. Iconen kunnen thuis worden bekeken, op beeldschermen en in projecties. Door onze digitale technologie is het beeld in snel tempo reproduceerbaar en overdraagbaar geworden. Het beeld is te vervormen, te delen, te verzenden en in die zin een informatie-drager geworden zonder vaste context.<sup>5</sup> De gezichten van de protagonisten die Oursler ons toont verbinden de toeschouwer aan het punt in de tijd en de ruimte waarop ze worden bekeken, terwijl ze naar een digitaal universum verwijzen.

Zo bezien werd ook het werk van Oursler geïncorporeerd in de bestaande beeldtaal van de kerk. Werk en kerkruimte zijn in de presentatie separaat te zien. Ze staan op zichzelf, maar worden via het oog van de kijker ook met elkaar in verband gebracht. De invulling van deze ervaring laat Oursler over aan de intuïtie en fantasie van de beschouwer van zijn werk. De toeschouwer wordt aangemoedigd om een positie te kiezen in het spanningsveld tussen waarheid en fictie, digitale technologie en menselijkheid.

## Notes

- 1 Een cyborg (van het Engelse 'cybernetic organism' oftewel 'cybernetisch organisme') is een fysieke samensmelting van mens en machine.
- 2 Michelle Yun, curator voor het Asia Society Museum, over de tentoonstelling *Becoming Robot* (New York, 2014-2015).  
Bron: [www.asiasociety.org](http://www.asiasociety.org).
- 3 Machteld Leij, Het nieuwe geloof: Het digitale. *H ART*, januari 2015.
- 4 Rudolf Frieling, 'Form Follows Format: Tensions, Museums, Media Technology, and Media Art.' *Media Art Net*, 2004.
- 5 John Berger, *Ways of Seeing*, 1972.

## about the works

by Jacqueline Grandjean, director of the Oude Kerk and curator of *I/O underflow*.

*"I finally figured this out. It's like they realised it was gonna be too expensive to actually build cyborgs and robots... I mean, the costs of that were impossible. They decided to just let humans turn themselves into robots. That's what's going on right now. Seriously, I read this thing the other day about how, like, when you hear that 'ding' in your inbox you get a dopamine rush in your brain."*

from the film *Boyhood* (2014),  
written and directed by Richard Linklater

The suspicion raised above is a relevant and fitting one for our time. Each of us spends multiple hours a day online, staring at digital images and pictures that often have little to do with reality. Both physically and mentally we constantly skip back and forth between the digital and the real world. How do we distinguish our virtual world from the real one?

In the historical environment of the Oude Kerk church building, Tony Oursler carefully ponders our ways of dealing with digitality. In *I/O underflow* he developed a number of spatial multimedia projections with light and sound especially for the Oude Kerk. These new video performances, recorded in Oursler's New York studio, bathe the domes, walls and stained glass windows of the church in a different light. The surrounding period rooms feature earlier works. This

is the first time in fifteen years for Tony Oursler to exhibit work in the Netherlands.

Oursler uses every available moment to let a new sound reverberate in the Oude Kerk and to pose questions about the digital revolution, which perhaps has not even come to full speed yet. In our daily lives we are nearly continuously confronted with digital technology. Digital images and texts constantly make demands on our overtaxed brains and our scarce time. Oursler's work stimulates reflection on the impact of digital technologies, on individuals as well as on society at large. To him, digitality is at any rate a process fraught with ambiguity. What happens when the newest digital innovations and our assumptions about reality are confronted with one another? Oursler takes us on a tour that involves themes such as privacy, online identity and hacking, invoked

by the occasionally conflicting statements of the protagonists of his videos.

The seven monumental projections, often larger than life, revolve around such issues. In the installation Oursler pairs precision with chaos, similar to the way digital developments affect society. By emphasising both positive and negative effects, the works guide the viewer on a fragile quest through the digital world. To Oursler the internet is a vast collective subconscious, in which individuals create doppelgangers or digital versions of themselves. He therefore uses the digitised face as a metaphor.

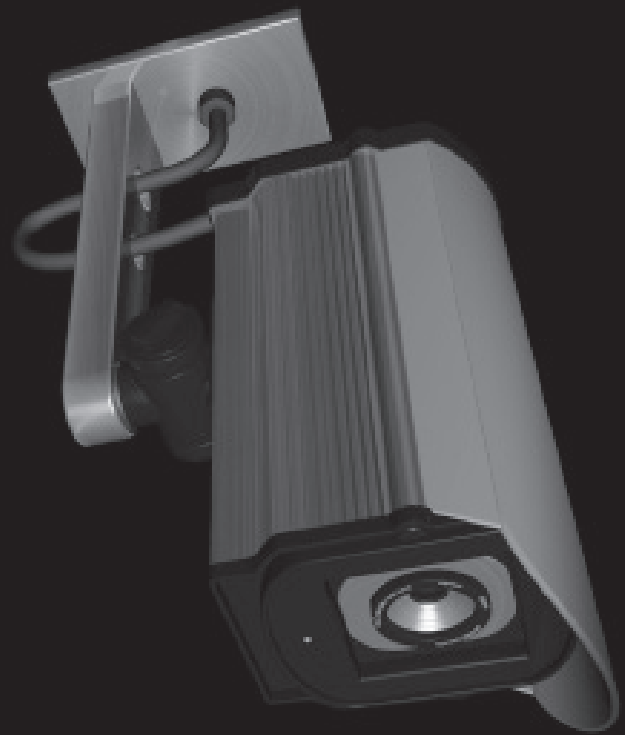
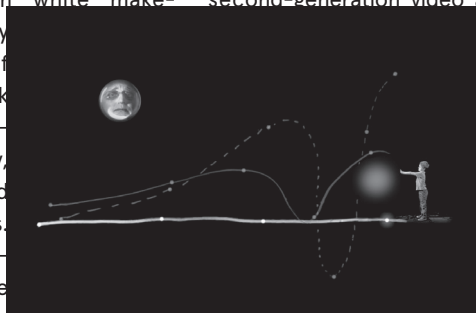
In one of the video pieces, Oursler combines images of 3D scans and computer models of artefacts, such as rotating security cameras, computer chips and antennas with the faces of actors Phyllis Ma, Jim Fletcher, Constance DeJong and Joe Gibbons, covered in white make-up. Gazing into or away from the all-seeing eye of the camera, the performers speak to the viewer: sometimes expressively, sometimes monotonously, and at times in a synchronised declamation of theatrical lines. Their translucent white grease-paint makes them appear like digitalised ghosts, but at the same time they form human counterparts to the computer-generated, artificial 3D images of media-technological artefacts. They prompt doubt in the visitors with regard to what they are viewing: is this reality or fiction?

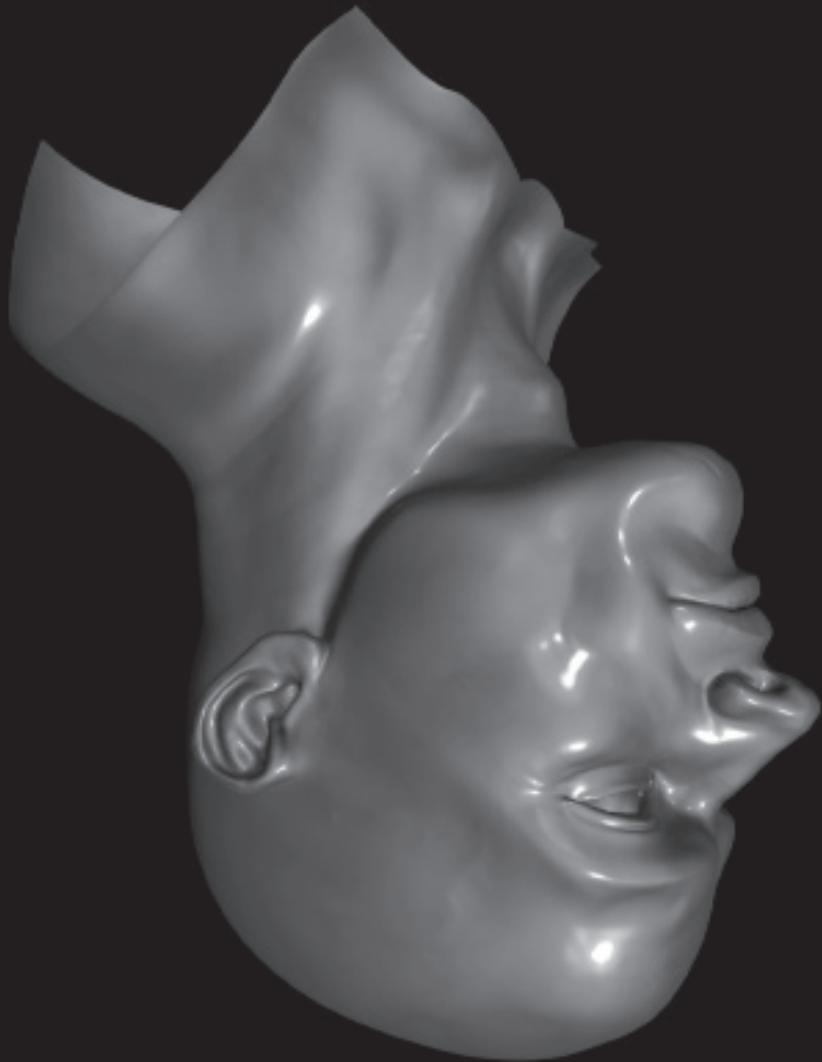
The face is an important element in Oursler's work. His oeuvre shows a continuous interest in the way faces transmit emotions and messages, and in the question whether machines are also capable of this. On this topic Oursler refers directly to 'Uncanny Valley', a 1970 essay by Japanese scientist Masahiro Mori. Mori concludes that a robot will appear credible or trustworthy if it displays human facial features,

but that there is a tipping point beyond which the artificial face will become less convincing. Oursler too seeks this tipping point, by partially distorting, enlarging or discolouring the faces of the performers.

Throughout history, the embrace of a new technology has been a familiar phenomenon. Utopian thoughts tend to dominate artists' responses to the introduction of novel technologies, though critical perspectives are always voiced as well. As one of the first video artists, Korean artist Nam June Paik (1932-2006) painted an optimistic picture of our information age. Television would offer us a view of each other's living rooms, and thus we would all understand one another better.<sup>1</sup> The 1970s also brought a reflective mode on the chances and threats of television. The same occurred with the positive expectations surrounding the advent of the internet. As a second-generation video artist, Oursler questions the notion of digital progress through his work. Now that a new media revolution is at hand, he states that we find ourselves at an uncertain stage in which no one fully grasps the possibilities and pitfalls. Rather than making explicit statements, he mostly poses questions. Many of his works at the Oude Kerk do so very directly and with a sense of humour: 'Question: is this new question worse than the last?'

As if on a stroll through the history of civilisation, the work shows 3D images of molecules, masks and metaphors of technology and culture. These images depict the development of a civilized and technological world, referring to new scientific discoveries and research that have turned people's worldviews around across history. In *I/O underflow* Oursler questions the intersection of culture and digital technology. He challenges the viewer to enter this force field by abandoning the fixed frame of the square image screen and





letting images loose on three-dimensional planes in public space. This allows for the possibility to bring the work into a direct relation with the viewer, as well as with the church building as an architectonic and cultural space. Under the high ceiling of the quire, for instance, Oursler coerces visitors into walking back and forth between the performances by Sarah Kinlaw and Brandon Olson. Projected onto the wood-carved quire benches (misericords) they represent possible attitudes towards the digital system: acceptance or resistance. Olson presents himself stiffly, as if subjected, on the north side of the quire. Kinlaw's frivolous movements are on display on the southern row of misericords. Just like with the media (which offer only a strenuous sense of nuance between 'friend or foe' attitudes) there is little choice but to take sides with one basic operative mode or the other. The quire's division into two sides certainly contributes to this effect.

#### **the works and the church**

Oursler fills the space with ghostly light projections, in which he presents performers Holly Stanton, Josie Keefe, Jim Fletcher, Kate Valk, Constance DeJong, Jason Scott, Phyllis Ma, Joe Gibbons, Sarah Kinlaw and Brandon Olson. Each work was specifically designed for a particular location within the church. The projections were developed in such a way that they seamlessly blend with the wooden ceilings, the stone walls, the Gothic sculptures and the colourful stained glass. Overall it seems, states Oursler, 'as if the Oude Kerk somehow is being hacked.' These pieces question the transition from mysticism to materialism and back to the magical thinking of our digital age, by means of projections with light and sound in which human and computer-generated representations are alternated. The poetic cacophony of texts, delivered in modes that range from humming, singing and whispering to musical elements, thematically resonate with the exhibition.

At the Oude Kerk we see digital and historical images merge, in a way: a new pictorial language is superimposed on the age-old remnants

of a past image culture. The church once served as a guideline to illiterate Roman Catholic churchgoers. These images were thought to have disappeared after the Iconoclasm of 1566, but many of them resurfaced during the restoration of the church in the 1950s. Oursler intentionally sought them out and infiltrated these historical representations of people, saints and patrons with his digital video performances. About this, Oursler states: 'I love the surfaces of the church, because of the fact that images disappeared and frescoes were painted over during the Iconoclasm. There are echoes, but the fact that the surfaces of the church were constantly changing anyway provided the key for me to use this space. I project onto the presence of history, thus adding a new layer.'<sup>2</sup>

Oursler's video projections indirectly question the evolving digital image culture that the Oude Kerk, in a sense, has stood at the dawn of. The Iconoclastic Fury ended the Roman image culture, shifting the emphasis to the word. The Oude Kerk features the Roman image tradition and the Protestant verbal emphasis alongside one another. Both image and language play significant roles in Oursler's work as well.

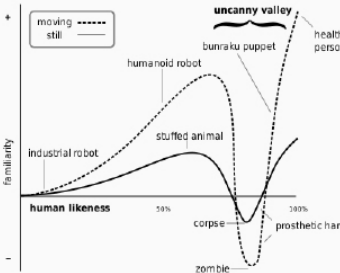
In a church, meaning is given to our mortal lives in relation to the worldly affairs surrounding us. Oursler employs cinematographic means such as the close-up and the zoom-out to produce a monumental shift of scale. Within the space of the church, the mystical character of some of the video performances achieves an unforeseen additional dimension with regard to experience. An example of this is the presentation form that Oursler chose for the piece *holly stanton / josie keefe, jim fletcher / kate valk*, in which we constantly see two faces within the same space of a stained glass window. This stimulates a comparison with the tradition of the diptych, known from the Renaissance period.

Traditionally, images in altarpieces and stained glass windows were integral elements of the building for which they were designed. One might regard them as bearers of the internal life of a church. Building and image together make up the memory of the church, and are inextricably connected to its history and meaning.<sup>3</sup> In our contemporary image culture the image no longer has a fixed place. Icons can be viewed at home, on screens and in projections. Our digital technology has rapidly caused the image to become reproducible and transmittable. The image can be manipulated, shared, sent, and has in that sense become a carrier of information without a fixed context.<sup>4</sup> The faces Oursler presents us with connect the viewer to the point in time and space from which they are viewed, while referring to a digital universe.

From this perspective, Oursler's work was also incorporated in the existing pictorial language of the church. Works and church space can be observed separately in the presentation. They exist independently, yet they become connected through the eyes of the viewer. Oursler leaves the interpretation of this experience to the intuition and imagination of the exhibition visitor. Visitors are encouraged to adopt their own positions within the force field between truth and fiction, digital technology and humanity.

**Notes**

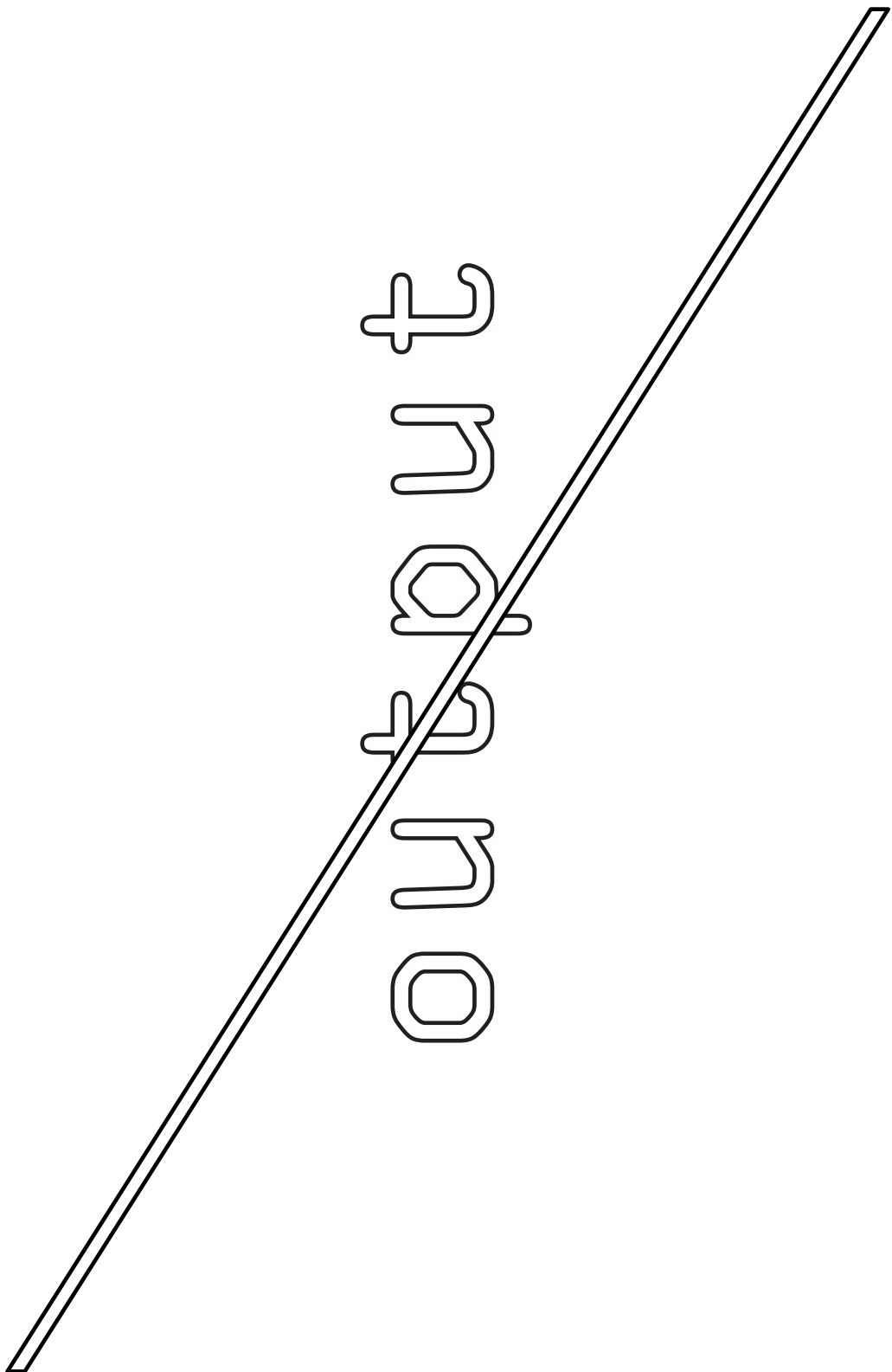
- 1 Michelle Yun, curator of the Asia Society Museum, on the exhibition *Becoming Robot* (New York, 2014–2015). Via [www.asiasociety.org](http://www.asiasociety.org).  
Bron: [www.asiasociety.org](http://www.asiasociety.org).
- 2 Quoted in Machteld Leij, 'Het nieuwe geloof: Het digitale.' *HART*, January 2015 [transl. Laura Schuster].
- 3 Rudolf Frieling, 'Form Follows Format: Tensions, Museums, Media Technology, and Media Art.' *Media Art Net*, 2004.
- 4 John Berger, *Ways of Seeing*, 1972.







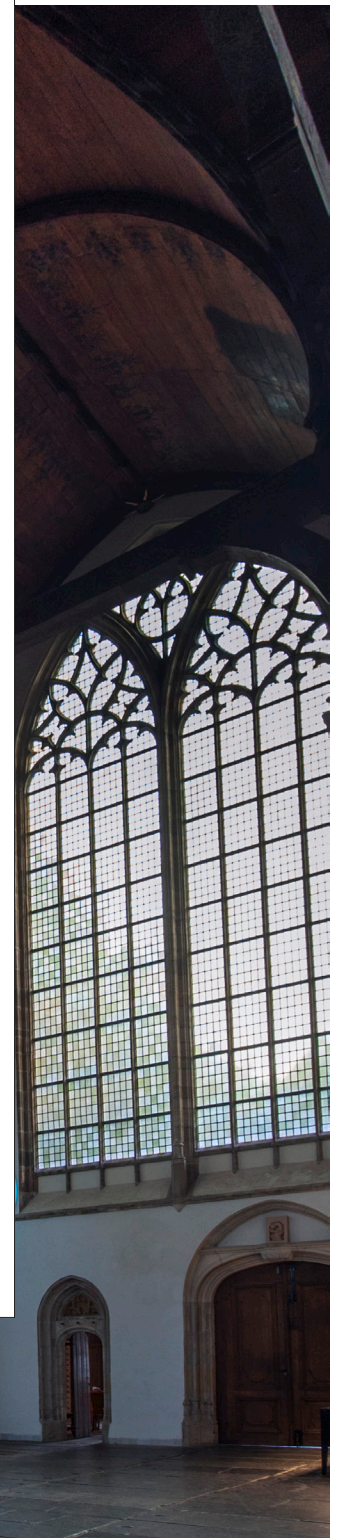
input no

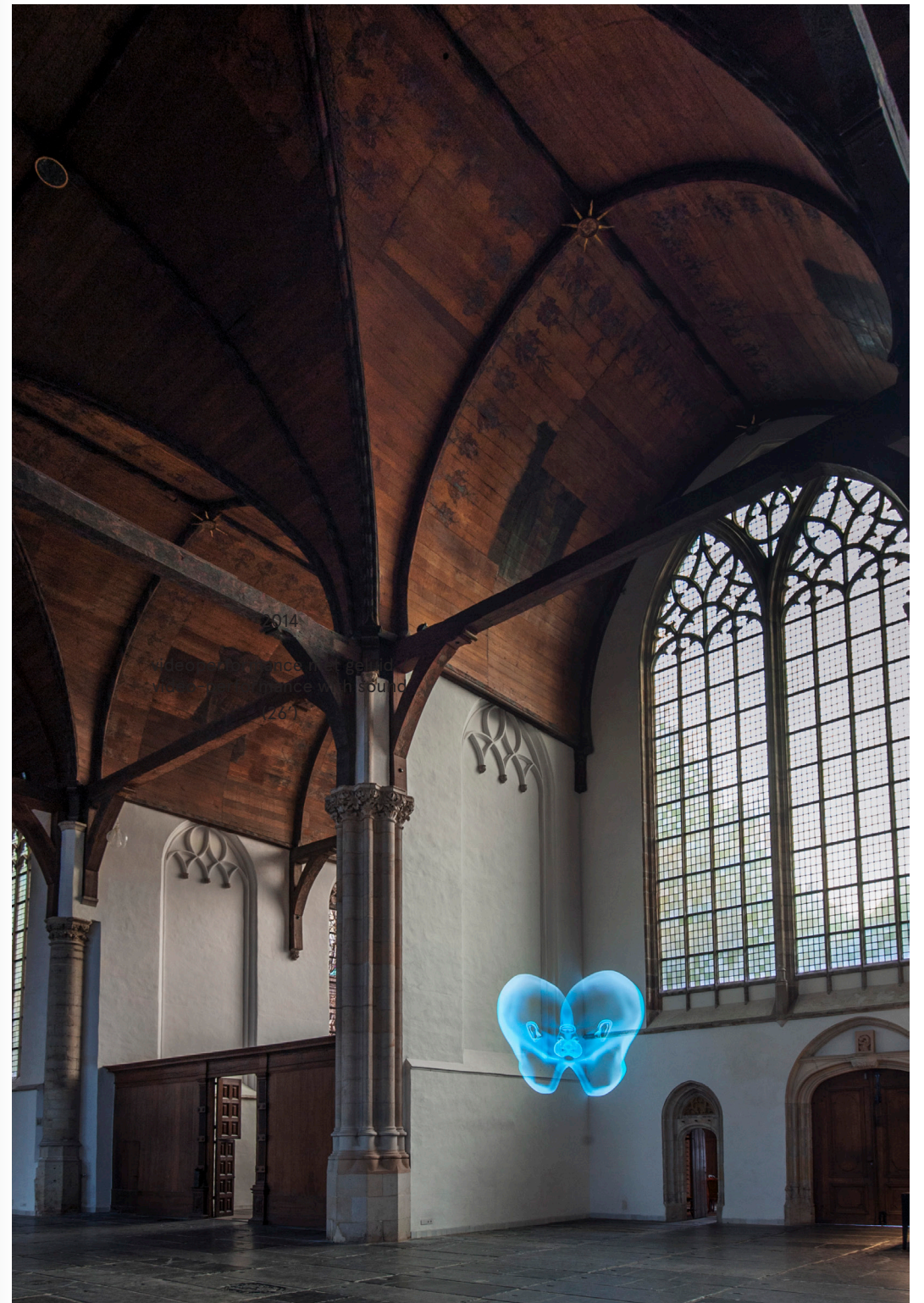


phyllis ma,  
jim fletcher,  
constance dejong,  
joe gibbons

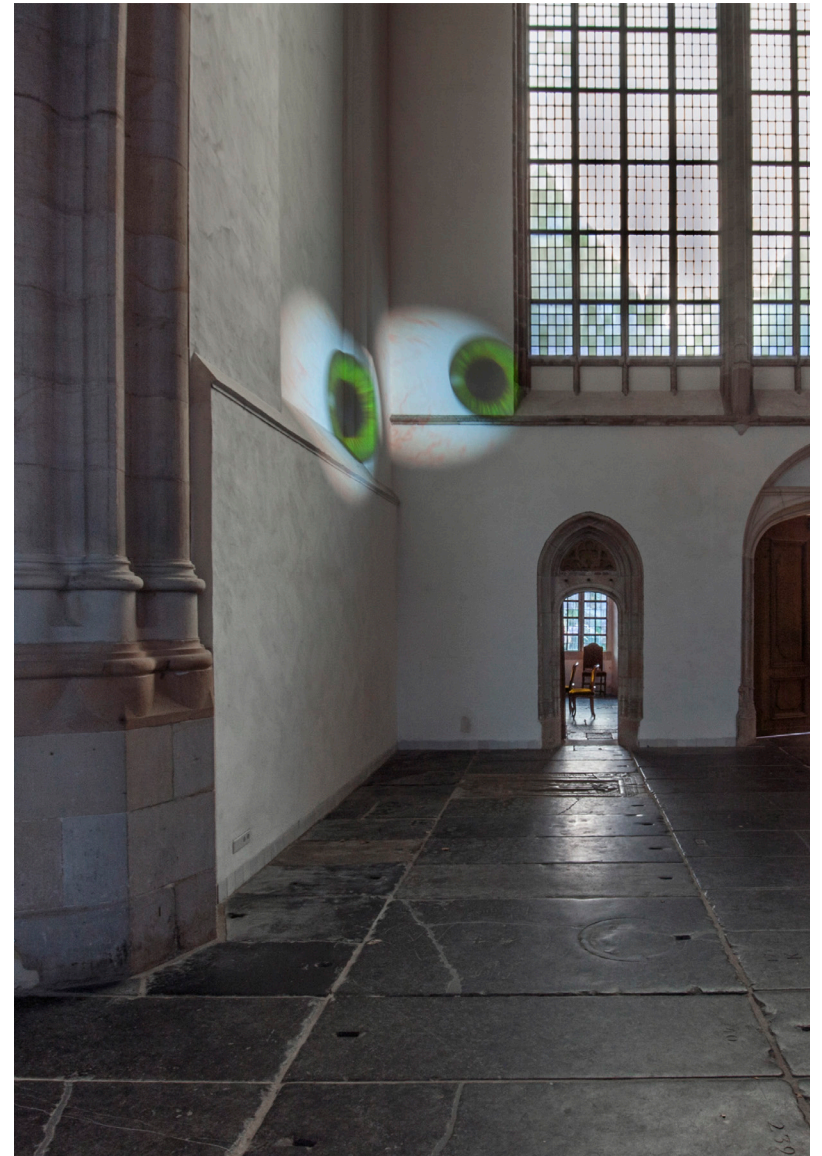
2014

videoperformance met geluid /  
video-performance with sound  
(26')





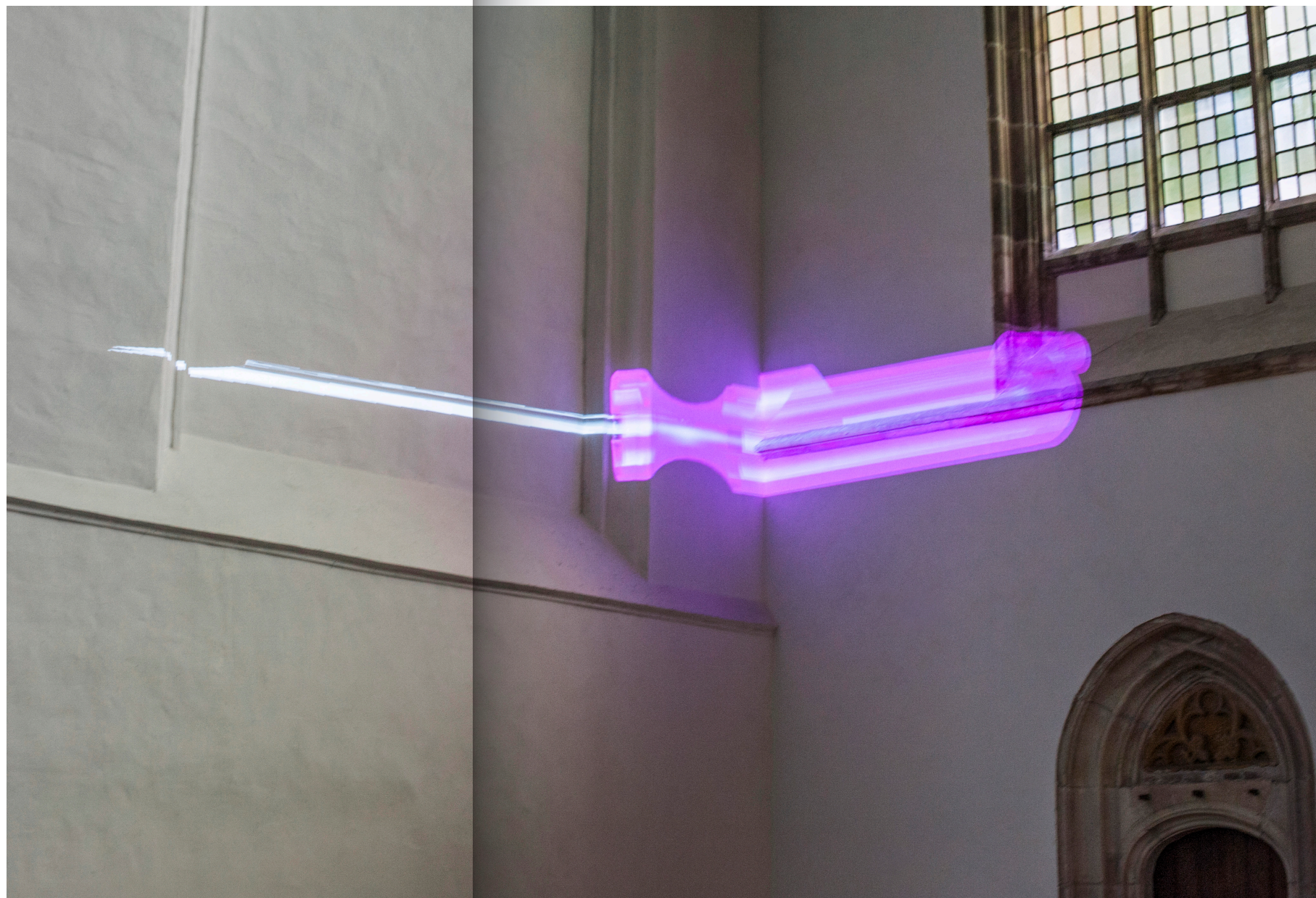








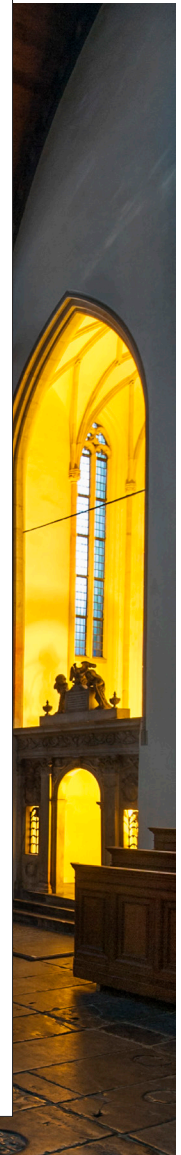




holly stanton  
/ josie keefe,  
jim fletcher /  
kate valk

2014

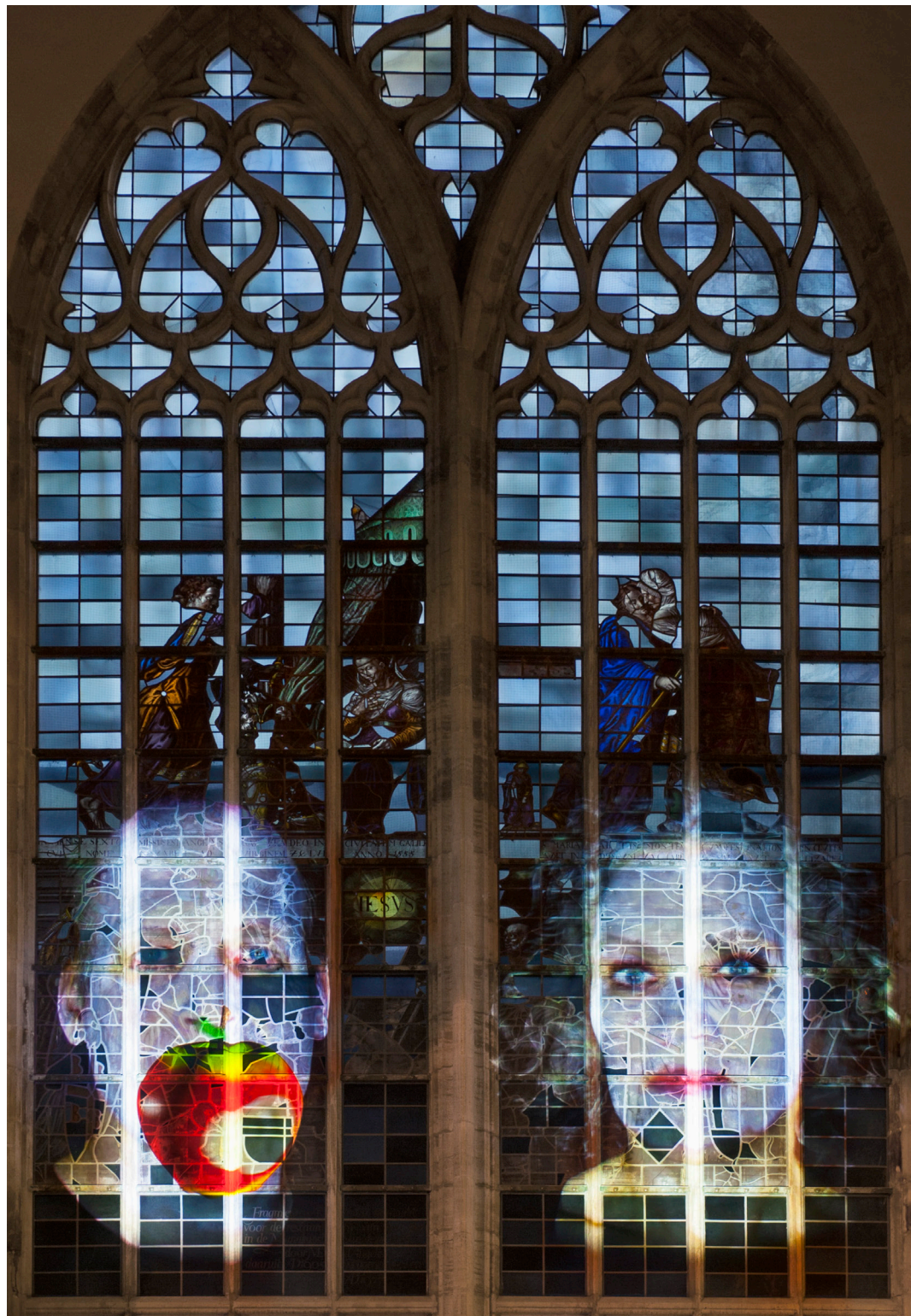
videoperformance met geluid /  
video-performance with sound  
(26')



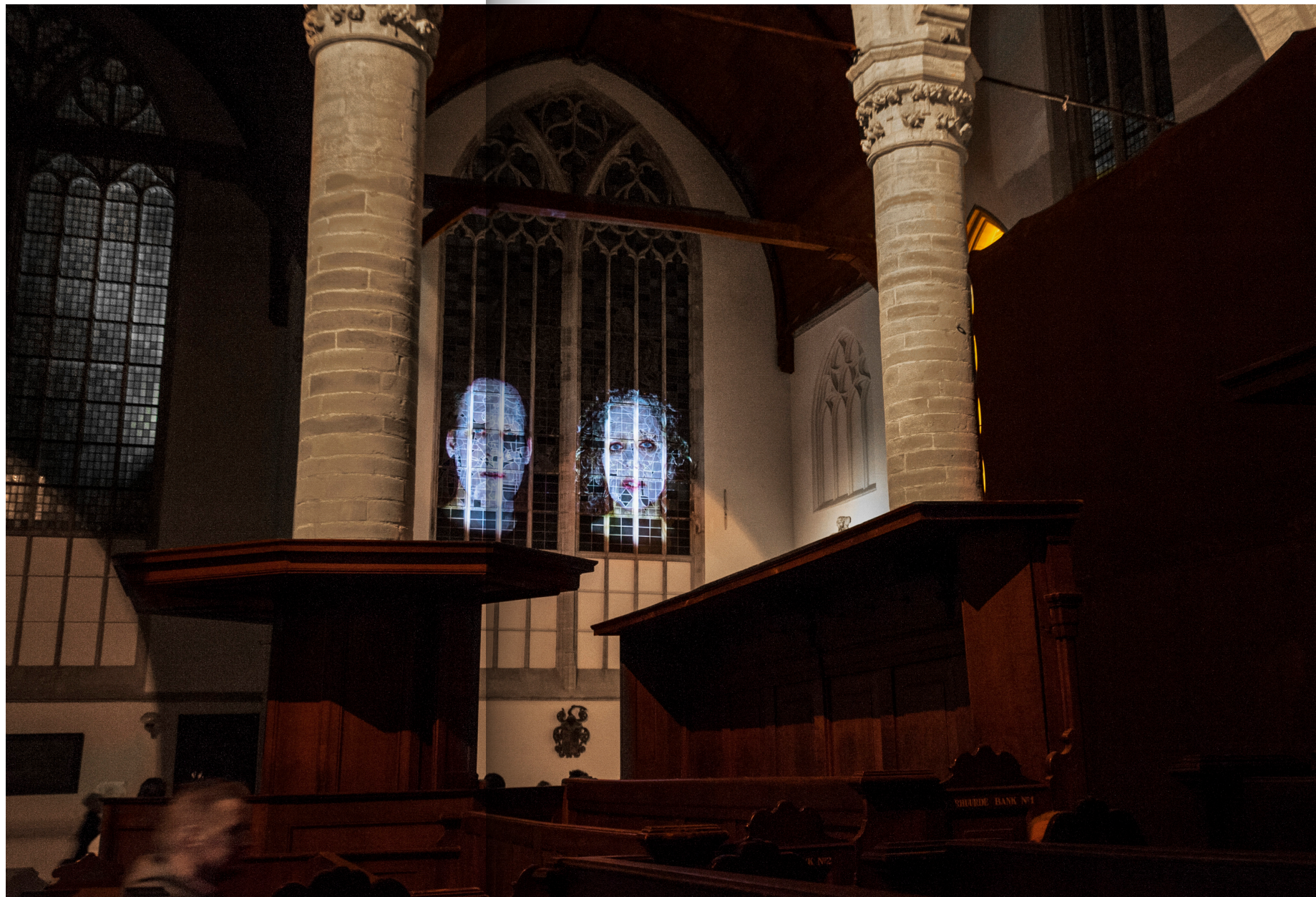












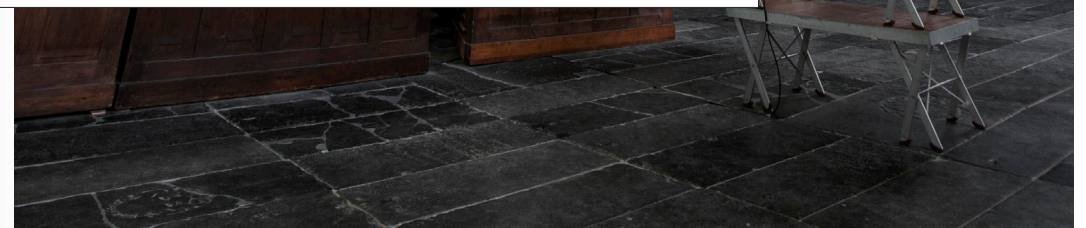


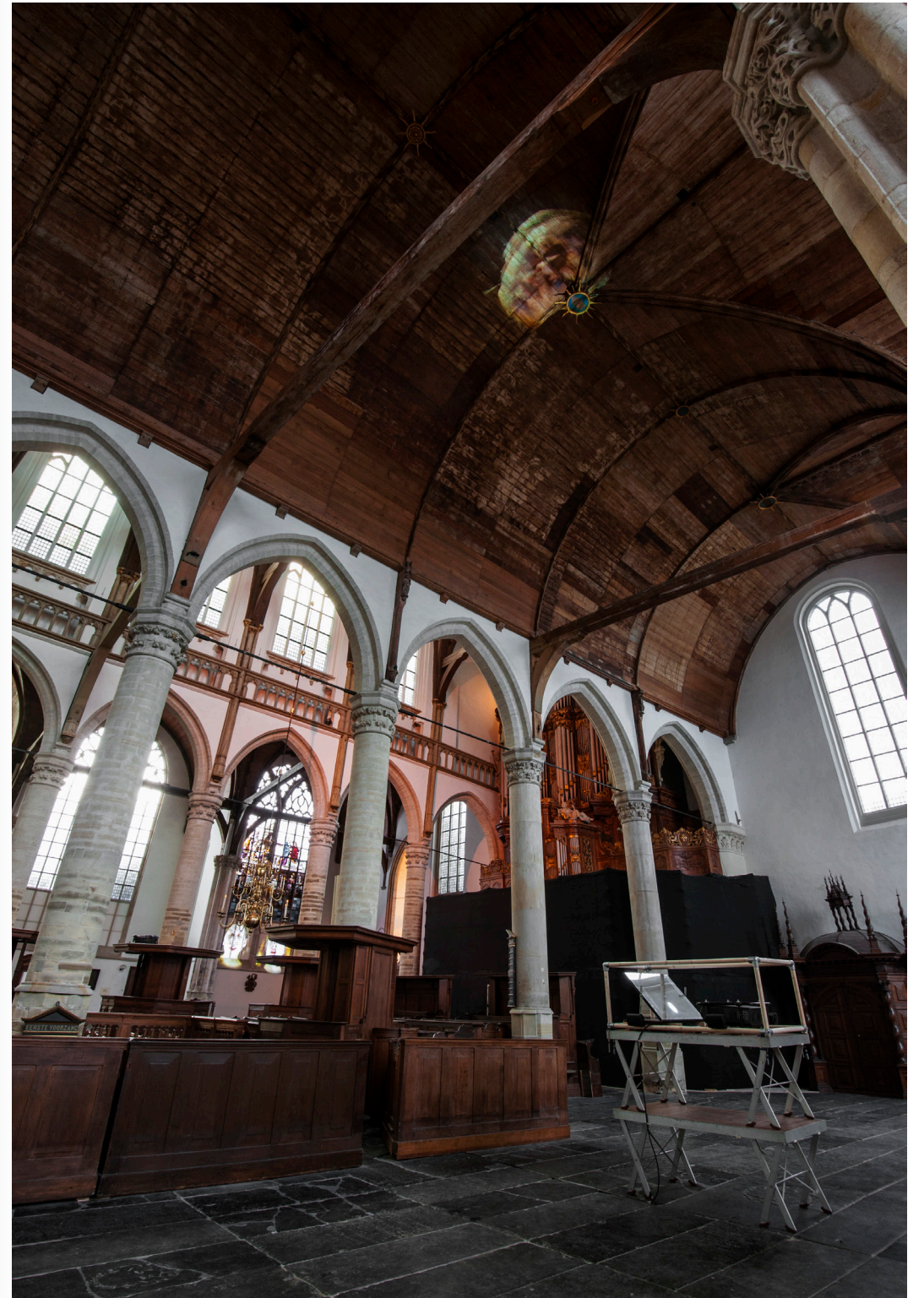


phyllis ma,  
jim fletcher,  
constance dejong,  
joe gibbons

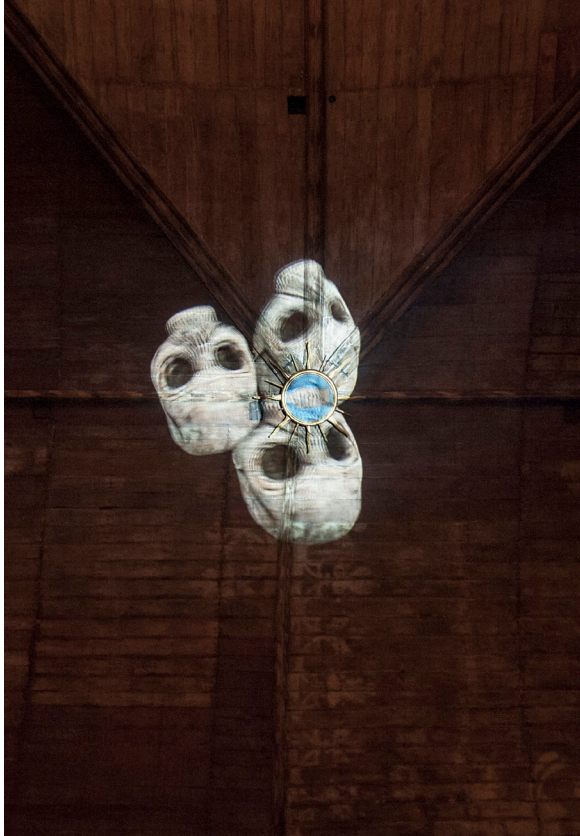
2014

videoperformance met geluid /  
video-performance with sound  
(26')















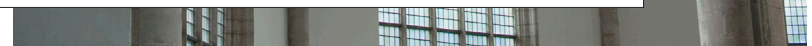


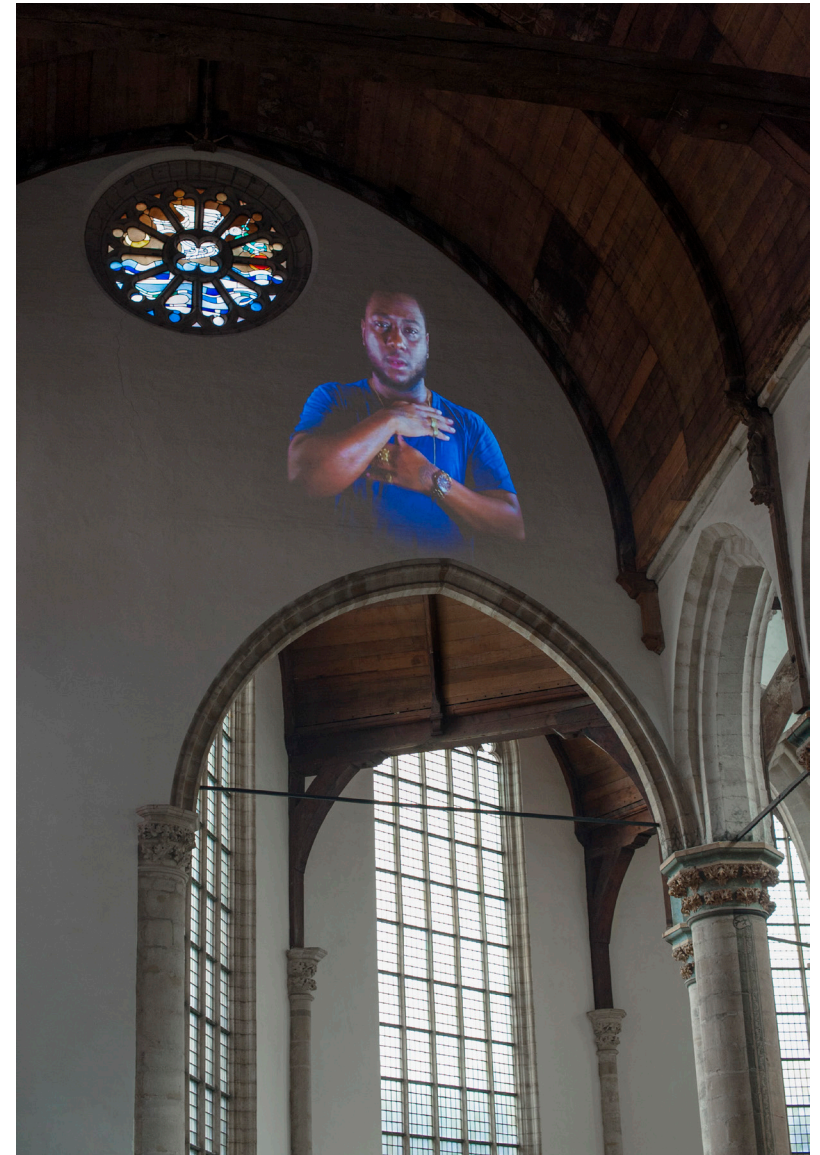


# jim fletcher, jason scott

2014

videoperformance met geluid /  
video-performance with sound  
(49')

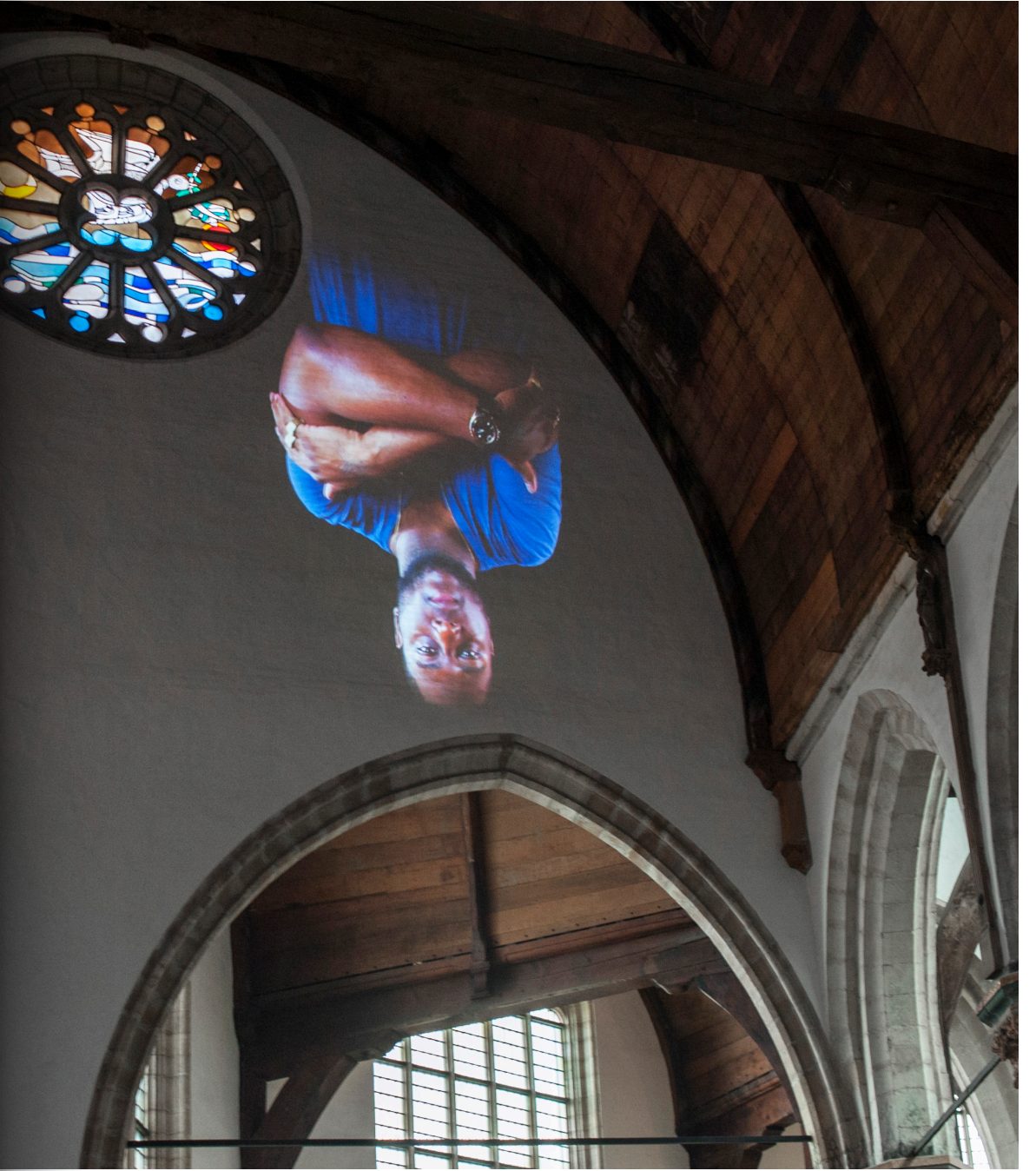














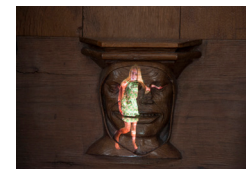
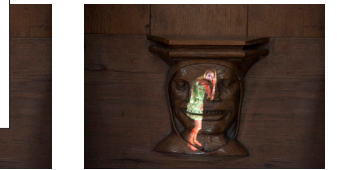


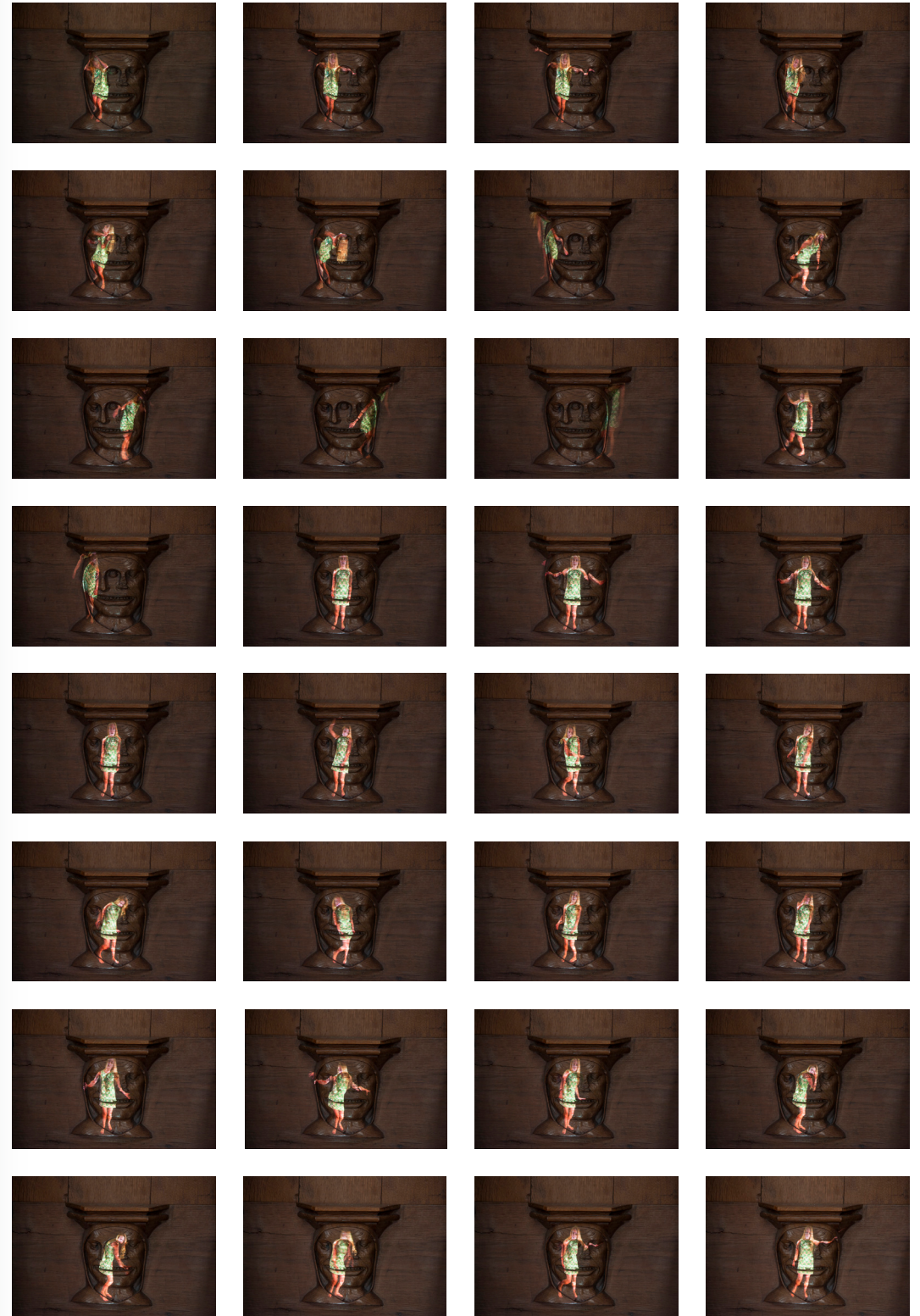


# Sarah Kinlaw / Brandon Olson

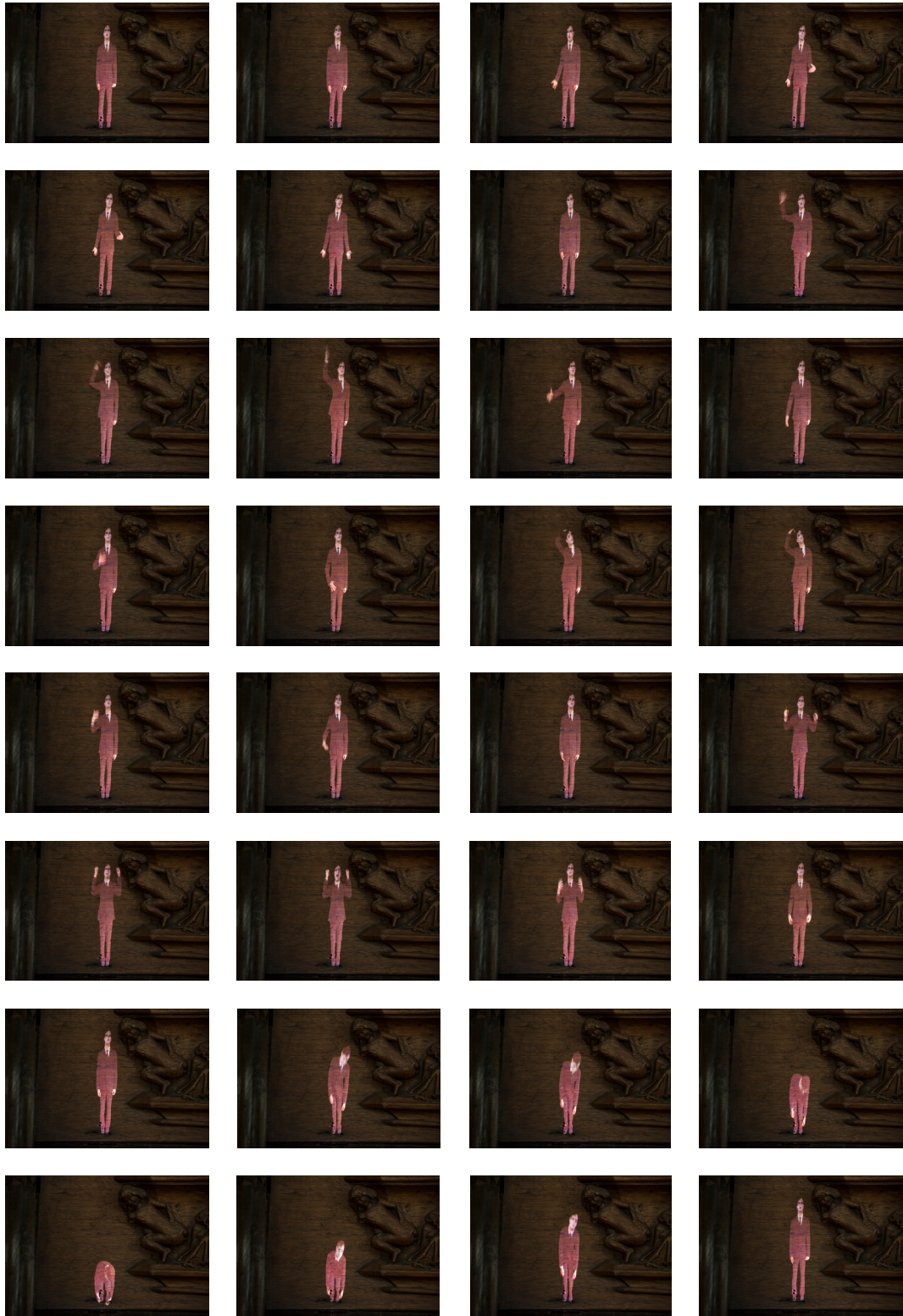
2014

videoperformance met geluid /  
video-performance with sound  
(18'14" & 14'24")















facade

2014

videoloop



F



F







2014  
videoloop

Speciaal voor het Stedelijk creëerde de toonaangevende Amerikaanse kunstenaar Tony Oursler het werk *X ERGO Y*. Oursler (New York, 1957) werkt onder meer met video, sculptuur, installatie, performance en schilderkunst. Dit is de eerste kunstprojectie op de facade van de nieuwbouw van het Stedelijk.

Deze video combineert roterende 3D-scans en computermodellen van artefacten (o.a. een voodoo-pop, een klassiek beeldhouwwerk en een Tibetaanse schedel) met stellingen en vragen die betrekking hebben op de overtuigingen en ideeën waarmee we betekenis geven aan de wereld om ons heen.

Stedelijk Museum directeur Beatrix Ruf stelt: 'Tony Oursler neemt ons mee door de geschiedenis van de beschaving en laat zien dat ons wereldbeeld continu van vorm wijzigt door nieuwe technologieën en wetenschappelijk onderzoek. We leven immers in een tijd waarin onze manieren om naar de wereld te kijken continu veranderen.'

Betrouwbaarheid en massamedia zijn belangrijke onderwerpen in het oeuvre van Oursler. Met deze dwaaltocht door de geschiedenis van beschavingen en levensvragen illustreert hij de diversiteit ervan, maar waarschuwt hij ook voor het schijnbare gemak waarmee deze complexe materie via digitale media compact kan worden gepresenteerd.

De titel *X ERGO Y* verwijst naar de retoriek – de leer van het overtuigend argumenteren – en zet aan tot een sceptische houding.

30-11-2014  
18.01.2015

One of America's leading contemporary artists, Tony Oursler, created *X ERGO Y* especially for the Stedelijk. Oursler (New York, 1957) works in a range of mediums, including video, sculpture, installation, performance and painting. *X ERGO Y* is the first art projection to be screened on the facade of the new wing.

The video combines rotating 3D scans and computer models of artifacts (including a voodoo doll, a classical sculpture, and a Tibetan skull) with statements and questions that relate to the beliefs and ideas with which we give meaning to the world around us.

According to Stedelijk Museum director Beatrix Ruf, "Tony Oursler takes us through the history of civilization, and reveals that our worldview is perpetually reshaped by new technologies and scientific research. After all, we live in an era in which our ways of seeing the world are constantly shifting."

Reliability and the mass media are central themes in Oursler's oeuvre. With this journey through the history of civilizations and human belief systems, the artist illustrates their diversity while at the same moment he warns us of the apparent ease with which this complex material can be concisely presented through digital media.

The title, *X ERGO Y*, refers to rhetoric – the art of discourse, or persuasive speaking – and encourages a skeptical attitude.









In de stijlkamers rondom de centrale kerkruimte bieden eerdere werken een overzicht van Oursler's artistieke oeuvre. In de geselecteerde werken resonant de thematiek van *I/O underflow*, en ze houden op diverse manieren verband met de nieuwe serie die voor de Oude Kerk werd ontwikkeld.

Hoewel Tony Oursler vooral als een videokunstenaar wordt beschouwd heeft hij sinds de jaren zeventig met allerlei media gewerkt. Hij verkreeg met name aanzien door de tastbare, vaak sculpturale aspecten en de emotionele impact van zijn video-installaties. Doordat bewegende beelden vaak op driedimensionale oppervlakken worden geprojecteerd – op de hoofden van mensachtige figuren, bijvoorbeeld – nemen zijn werken een vervreemdende positie in tussen het mentale en het fysieke, het levende en het levenloze. De massamedia vormen zijn belangrijkste onderwerp: Oursler analyseert hun mechanismen om hun verleidelijke en/of misleidende structuur bloot te leggen, en daarmee ons vertrouwen en geloof in media op de proef te stellen. De manier waarop visuele technologie ons sociale en psychologische zelfbeeld beïnvloedt is een doorlopend thema in zijn werk. Hij onderzoekt hoe elektronische reproductiesystemen als fotografie, film, televisie en internet zijn gaan bepalen hoe wij de wereld zien, maar ook hoe beelden worden geconstrueerd.

In de jaren negentig begon Oursler 'talking dolls' te ontwikkelen: werken waarin het gezicht centraal staat als de bron van communicatie en betekenisgeving, in moeizame verhouding tot het lichaam. Met deze elektronisch geanimeerde mensfiguren onderzoekt hij de relaties tussen lichaam en medium, waarbij de zeer menselijke wens om zich in fantasie te verliezen van humoristisch commentaar wordt voorzien. *Double Dolls*, *X-doll* en *Orbit* zijn sculpturale installaties met vervormde projecties, die gedeeltelijke gezichten

tonen waarvan de lippen meebewegen met de begeleidende soundtrack. Ze ogen vreemd, onmenselijk, soms zelfs kwaadaardig. Met de immense hand van een kraslootjes-gokker bespot Scratch Cards niet alleen een hopeloze (hoewel sociaal geaccepteerde) gewoonte, maar ook het meer algemene verlangen om de codes van 'het systeem' te kraken. In *Talking Light* wordt Oursler's interesse in geluid en licht tot in het extreme doorgevoerd: vanuit het besef dat bewegende beelden in feite slechts uit lichte en donkere puntjes bestaan, creëerde hij een simpele lichtinstallatie die door geluid wordt gemoduleerd. Het minimalistische voorkomen accentueert de cruciale rol van de verbeelding in alle visuele waarnemingen.

Deze werken wijzen op de indringende invloed van media en technologie op onze levens. Ze schetsen een toenemend complexe wereld die ons door de vingers glipt omdat we hem niet geheel meer begrijpen of vertrouwen – als dat ooit al het geval was. Zo weeft Oursler een karakteristiek en soms confronterend web aan associaties rondom brein, media, lichaam en beeld.

In the adjacent period rooms of the Oude Kerk, earlier works give an impression of Oursler's overall artistic oeuvre. The selected pieces echo the overall theme of *I/O underflow*, and relate to the commissioned works in the church space in various ways.

While Tony Oursler is primarily considered a video artist, he has worked in a wide range of media since the late 1970s. He gained reputation for the tangible, often sculptural quality and the emotional charge of his video installations. With the moving image often projected onto three-dimensional surfaces – onto the heads of humanoid figures, for instance – his works take up an uncanny position between the mental and the physical, the animate and the inanimate. Mass media form the core of Oursler's subject matter: he analyses their mechanisms to expose their seductive or deceptive structures, thereby questioning our trust and belief in them. The way in which visual technologies affect our social and psychological selves is an ongoing concern to Oursler. He examines how systems of electronic reproduction – such as photography, film, television and the Internet – have come to dictate not only the way we see the world, but also the ways in which images are constructed.

In the 1990s Oursler began to create 'talking dolls': works that revolve around the face as the centre of communication and meaning, in an awkward relation to the body. These electronically animated effigies allowed him to explore the relations between body and medium, offering a humorous commentary on the very human wish to lose oneself in fantasy. *Double Dolls*, *X-doll* and *Orbit* are sculptural installations with distorted projections, showing partial faces with lips that move to the accompanying sound track. They appear strange, alien,

even fiendish at times. Featuring the massive hand of a scratchcard gambler, Scratch Cards not only mocks a hopeless (though socially accepted) habit, but also the common human desire to hack the codes beneath 'the system'. Oursler's interest in sound and light is taken to the extreme in *Talking Light*: based upon the consideration that moving images are in essence nothing other than dots of light and dots of darkness, he created a simple light installation modulated by sound. In its minimalistic quality, this work emphasises the essential role of the imagination in all visual perception.

These works point to the intrusive impact of media and technology in our lives. They sketch an increasingly complex world that is slipping through our fingers because we don't really understand or believe it anymore – if we ever did. Thus, Oursler establishes a characteristic and often confronting web of associations concerning mind, media, body, and image.

orbit

2007

kerkmeesterskamer /  
church wardens' room

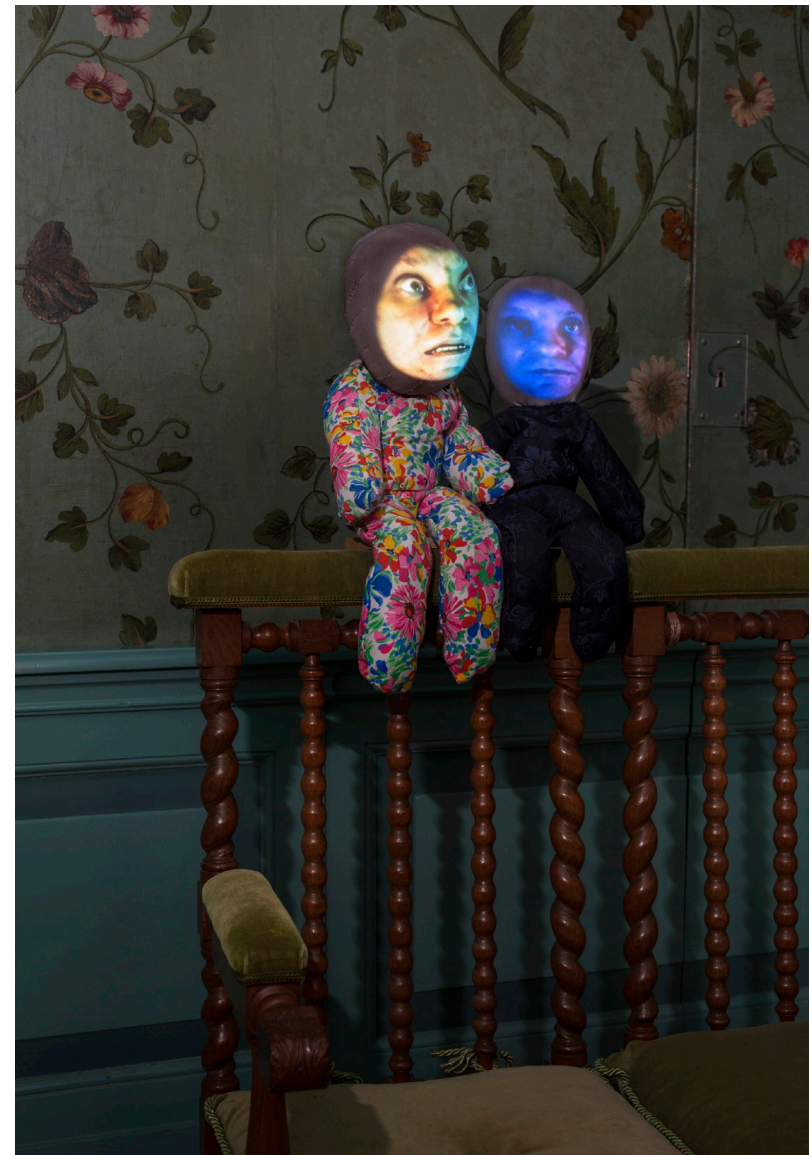




double dolls

2014

spiegelkamer /  
mirror room

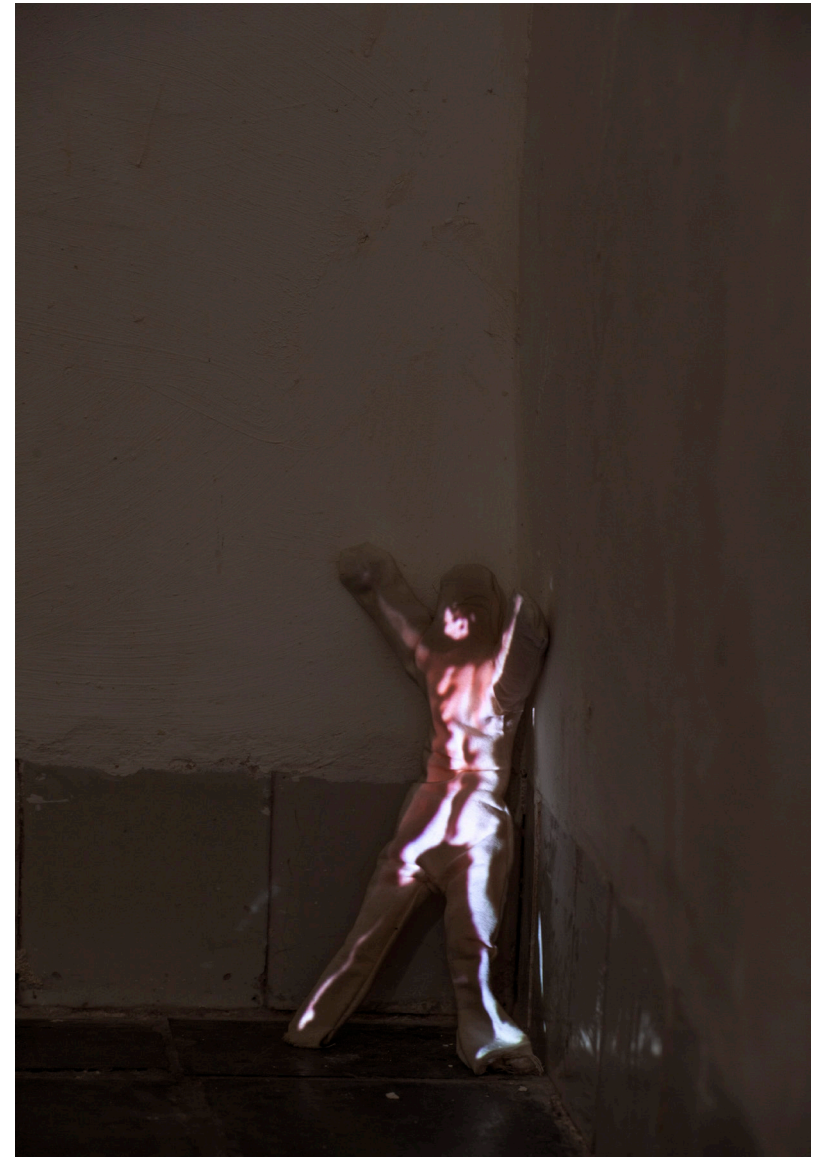


x-doll

1992

heilig graf /

holy sepulchre





scratch cards

2008

collegekamer /  
college room



talking Light

2014

kooromgang /  
ambulatory





## dank thanks

Aart van Bolhuis (Amsterdam Light Festival)  
Adriana Gonzalez Hulshof (Amsterdam Art Weekend)  
Ann Goldstein  
Bart Rutten (Stedelijk Museum Amsterdam)  
Beatrix Ruf (Stedelijk Museum Amsterdam)  
Bennie Mols  
Boris van Nes (Make Art Projects)  
Brouwerij de Prael  
CJP  
Coebergh Communicatie & PR  
De Groene Amsterdammer  
Felix Gutman (Amsterdam Light Festival)  
Galerie Forsblom, Helsinki  
Guohua Zeng  
Henk Bollekamp  
Jacob Lekkerkerker  
Josie Keefe (Studio Oursler)  
Jozef Hey  
Karin Sommerer (Stedelijk Museum Amsterdam)  
Keefe Cordeiro  
Laura Schuster  
Lehmann Maupin Gallery, New York  
Lisson Gallery, London  
Lucas Bonekamp (Stedelijk Museum Amsterdam)  
Maaïke Gouwenberg  
Maurits Martijn  
Oudekerk gemeente  
Petra Heck  
Stichting Vrienden van de Oude Kerk  
We Are Public  
Willem de Ridder

Tony Oursler *I/O underflow*  
is mede mogelijk gemaakt door de genereuze steun van /  
is made possible thanks to the generous support of:

**AF** amsterdams  
fonds voor de  
kunst

**FONDS21**

**M**  
mondriaan  
fonds

  
PRINS BERNHARD  
CULTUURFONDS

**ZABAWAS**

  
**BeamSystems**  
moving projects

## colofon colophon

|                |                 |                                  |
|----------------|-----------------|----------------------------------|
| uitgever /     | publisher       | Stichting de Oude Kerk           |
| tekst /        | text            | Jacqueline Grandjean, Petra Heck |
| eindredactie / | editor in chief | Ester Serrano                    |
| redactie /     | editing         | Ester Serrano, Laura Schuster    |
| vertaling /    | translation     | Laura Schuster                   |
| fotografie /   | photography     | Sander Heezen                    |
| ontwerp /      | graphic design  | Bas Koopmans                     |
| lettertype /   | typeface        | Apercu                           |
| papier /       | paper           | Rives design 350gr               |

|                 |              |                            |
|-----------------|--------------|----------------------------|
| oplage /        | print run    | 900                        |
| druk /          | print        | Lecturis, Eindhoven        |
| papier advies / | paper advice | De Monsterkamer, Amsterdam |

### courtesy

3D renders *I/O underflow*

*X-doll*

*Talking Light and Double Dolls*

*Orbit*

*Scratch Cards*

Tony Oursler

Tony Oursler and Lisson Gallery, London

Tony Oursler and Lehmann Maupin, New York and Hong Kong

Tony Oursler and Galerie Forsblom, Helsinki

Tony Oursler

### Disclaimer

De uitgever heeft datgene gedaan wat redelijkerwijs van haar kan worden gevergd om de rechten van de auteursrechthebbende op de beelden te regelen volgens de wettelijke bepalingen. Degenen die menen rechten te kunnen doen gelden, kunnen zich alsnog tot de uitgever wenden.

Alle rechten voorbehouden. Niets uit deze uitgave mag worden verveelvoudigd, opgeslagen in een geautomatiseerd gegevensbestand en/of openbaar gemaakt in enige vorm of op enige wijze, hetzij elektronisch, mechanisch, door fotokopieën, opnamen of op enige andere manier zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de uitgever.

All rights reserved. No part of this publication may be reproduced or transmitted in any form or by any means, electronic or mechanical, including photocopying, recording, or any information storage and retrieval system, without permission in writing from the publisher.

© 2015 Stichting de Oude Kerk

oudekerk.nl info@oudekerk.nl

