

This item is the archived peer-reviewed author-version of:

De immersieve kunstervaring: schone schijn of emancipatie?

Reference:

De Munck Marlies.- De immersieve kunstervaring: schone schijn of emancipatie?
Algemeen Nederlands tijdschrift voor wijsbegeerte - ISSN 0002-5275 - 115:4(2023), p. 391-408
Full text (Publisher's DOI): <https://doi.org/10.5117/ANTW2023.4.004.MUNC>
To cite this reference: <https://hdl.handle.net/10067/2011120151162165141>

De immersieve kunstervaring: schone schijn of emancipatie?

Marlies De Munck

Abstract

The Immersive Experience of Art: Deception or Emancipation?

The immersive experience plays an increasingly important role in the contemporary experience of art. Digital and multimedia technologies are used to make works of art accessible to a broad and diverse audience. In popular discourse, this evolution is often framed in a narrative of democratization and social emancipation through the participation in art. In the background of that narrative resounds the Schillerian ideal of aesthetic *Bildung*, which regards the experience of beauty as a necessary condition for achieving individual and political freedom. The question, however, is whether the contemporary immersive art experience is not fundamentally different from the pre-digital aesthetic experience, and what the repercussions of this would be for its emancipatory potential. This contribution examines the aesthetic characteristics of the immersive experience, including a case study of the work *Sleep* by the post-classical composer Max Richter, in order to assess the extent to which the contemporary immersive art experience can be understood as a continuation or, on the contrary, a departure from the Schillerian vision of art.

Key words: immersive experience, virtual reality, aesthetic value, emancipation, Friedrich Schiller, Max Richter

Ervaringsmachines

'Superduper neuropsychologists could stimulate your brain so that you would think and feel you were writing a great novel, or making a friend, or reading an interesting book.' (Nozick 1974: 42) Toen Robert Nozick in 1974 zijn beroemde gedachte-experiment van de ervaringsmachine formuleerde, stond hem een duidelijke uitkomst voor ogen: dat we in het leven ultiem iets anders nastreven dan enkel aangename sensaties. Zelfs al zou een machine ons perfecte simulaties kunnen bezorgen van alle mogelijke gewenste ervaringen, dan nog zouden we het echte leven verkiezen boven een leven aangesloten aan zulke machine, meent Nozick. Met het schrikbeeld van een onecht, zombie-achtig bestaan dirigeerde hij zijn lezers naar de conclusie dat een ervaring pas authentiek en waardevol is wanneer ze voortkomt uit werkelijk contact met de realiteit – 'a plumbing of deeper significance' (1974: 43). Elk jaar leg ik deze passage van Nozick voor aan mijn studenten om hen de argumentatieve kracht te tonen van een gedachte-experiment. Maar de laatste jaren moet ik er steeds meer uitleg bij geven. De basisintuïties waaraan Nozick appelleert vinden de studenten niet langer evident. Als kinderen

van het digitale tijdperk voelen zij geen spontaan wantrouwen ten aanzien van zuiver artificiële ervaringen. *Virtual reality* beschouwen zij niet als *slechts* een illusie. Het maakt deel uit van hun dagelijkse leven, onder meer in de vorm van *games*, en oefent wel degelijk een grote aantrekkingskracht op hen uit.

Die positievere waardering voor het virtuele heeft, zoals volgt uit het argument van Nozick, ongetwijfeld gevolgen voor opvattingen over het goede leven. Maar wat ik in deze bijdrage wil laten zien is dat ze ook gevolgen heeft voor de aard en waarde van de esthetische ervaring, die van oudsher eveneens in de schemerzone van de schijn en de illusie vertoeft. Niet toevallig loopt de vraag naar het belang van de schoonheidservaring voor het morele en maatschappelijke leven als een rode draad doorheen het westerse denken over kunst. Hoewel het schijngehalte van de kunsten voor velen een filosofisch obstakel vormde – een bezwaar dat sinds Plato het westerse denken over de kunsten heeft getekend – zagen andere denkers in dat virtuele karakter net een groot potentieel. Friedrich Schiller, bijvoorbeeld, pleitte in zijn *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens* (1793-1794) voor een opwaardering van de kunst als belangrijk instrument voor humanisering en politieke ontvoogding. Het esthetische spel was voor hem een noodzakelijke psychologische wegbereider voor de vrijheid. Sindsdien is het Schilleriaanse ideaal van esthetische *Bildung* een belangrijk element in pleidooien voor een brede ontsluiting van kunst en cultuur. Het lijkt bijgevolg logisch om te veronderstellen dat ons huidige tijdperk, waarin kunstwerken door digitale reproductietechnieken toegankelijker zijn dan ooit, eindelijk het volledige maatschappelijke en politieke potentieel van kunst kan realiseren.

De vraag dringt zich evenwel op of de digitaal gemedieerde, virtuele esthetische ervaring niet fundamenteel verschilt van haar pre-digitale voorganger, en wat daarvan de repercussies zouden zijn voor het ontvoogdende potentieel van kunst. Kan digitale ontsluiting bijdragen aan de democratisering van kunst, en dus aan het realiseren van de individuele en politieke vrijheid zoals Schiller dat voor ogen had? Of is het net andersom: bemoeilijkt de toename aan virtuele ervaringen onze voeling met de maatschappelijke en politieke realiteit? Worden we met z'n allen veeleer in slaap gewiegd wanneer we ons laten onderdompelen in de zoveelste *immersive expo*? Om deze vragen enigszins af te bakenen legt deze bijdrage de focus op de hedendaagse trend van immersieve kunstervaringen. In wat volgt zal ik eerst onderzoeken waarin die immersieve kunstbeleving precies bestaat en in welke zin die in het dagelijkse discours wordt gepresenteerd als een instrument voor de democratisering van kunst. In een volgend deel bespreek ik hoe die profilering van kunst als wegbereider voor maatschappelijke emancipatie voortkomt uit de esthetica van Schiller en het daarmee verbonden ideaal van *Bildung*. Vervolgens

ga ik dieper in op het hedendaagse academische debat over het politieke potentieel van de immersieve ervaring in de kunsten. De argumenten pro en contra worden in een volgend deel afgetoetst aan de populaire compositie *Sleep* van Max Richter, die dit immersieve werk expliciet kadert als een politiek werk. Aan de hand van die casus ga ik tot slot na of en in welke mate de hedendaagse immersieve kunstbeleving kan begrepen worden als een verderzetting of eerder afwijking van de Schilleriaanse visie op kunst.

Digitale immersie en de democratisering van kunst

Laat ons beginnen met een begripsbepaling. Kunstwetenschappers Nele Wynants en Kurt Vanhoutte omschrijven de ervaring van immersie in de digitale cultuur als ‘the sensory experience / perception of being submerged (being present) in an electronically mediated environment’ (2010: 47). Ze wijzen op het verschil met het tweedimensionale, lineaire perspectief van de toeschouwer die ‘analoog’ kijkt, vanop een zekere afstand, naar een afbeelding in een tekening, schilderij of fotografie. De immersieve ervaring onderscheidt zich volgens Wynants en Vanhoutte van die klassieke esthetische ervaring doordat de toeschouwer kijkt van binnenuit (‘from within the image’ (2010: 47)). Immersie betreft dus de ervaring van ondergedompeld te zijn in een virtuele omgeving die door digitale en / of multimediale technieken wordt gecreëerd. Zo maakt de digitale technologie intermediale en interactieve producties mogelijk die de kijker in het centrum van het dramatische gebeuren plaatsen. Deze immersieve technieken worden vandaag de dag steeds vaker toegepast, niet enkel om nieuwe producties te creëren, maar ook om bestaande kunstwerken te ontsluiten of om te vormen tot een multimediale voorstelling. De immense populariteit van die immersieve technieken strookt met de trend om de beleving van de toeschouwer steeds meer centraal te stellen in de kunstpraktijk. In de plaats van de meer traditionele focus op de eigenschappen van het kunstwerk als object, gaat de aandacht steeds meer naar de subjectieve ervaring ervan. Ontsluiting van kunstwerken gebeurt dan ook door maximaal in te zetten op de toegankelijkheid van de beleving en minder door inhoudelijke informatie te verschaffen over de ontstaanscontext of interpretatie van het werk. De immersieve ervaring vervult daarin een belangrijke rol, doordat de toeschouwer of luisteraar kan worden ondergedompeld in een zintuiglijke totaalbeleving van een kunstwerk.

Enkele voorbeelden kunnen deze trend illustreren. Musea investeren op grote schaal in multimediaal en interactief *edutainment* of worden zelfs volledig omgevormd tot

‘belevingscentrum’. Het werk van beroemde kunstenaars als Vincent Van Gogh en Gustav Klimt wordt getoond in grote, rondreizende immersieve expo’s. Muziek heet steeds vaker een ‘klankervaring’ waarin je quasi eindeloos kan vertoeven dankzij de onophoudelijke digitale toevoer van *streaming devices* zoals Spotify en Apple Music. Ook alternatieve formats zoals ligconcerten dragen bij aan de profilering van muziek als bovenal een bron van weldadige lichamelijke sensaties. Je onderdompelen in een klankenbad wordt aangeprezen als een bijna moreel gekleurde vorm van zelfzorg.¹ Dit alles gaat gepaard met de suggestie dat de hedendaagse toeschouwer immersie nodig heeft om kunstwerken ten volle te kunnen ervaren. Zo bracht de tentoonstelling ‘Lights on Van Eyck’ met vier dansende robotarmen en projecties op elke beschikbare muur van de Gentse Sint-Niklaaskerk een ‘digitale en muzikale interpretatie’ van Het Lam Gods en Van Eycks oeuvre. De website vermeldt dat de digitale technologie werd gebruikt om het kenmerkende heldere licht en de zuivere kleuren van Van Eycks schilderijen te accentueren, zodat het hedendaagse publiek met dezelfde verwondering naar het werk kan kijken als de mens uit de 15^{de} eeuw.² Het is opvallend hoe deze beschrijving de bron van verwondering niet situeert in de religieuze betekenis van het altaarstuk, maar volledig in de intensiteit van de visuele beleving. De esthetische ervaring lijkt zo gereduceerd te worden tot louter de zintuiglijke sensatie die het kunstwerk teweegbrengt. Door die sensatie te verheven, zo wordt gesuggereerd, krijgt de toeschouwer opnieuw toegang tot het werk.

Het populaire discours rond de immersieve ervaring bevestigt die indruk, onder meer door te suggereren dat de afstand tussen kunst en de toeschouwer te groot is geworden. Die laatste ervaart traditionele kunst als ontoegankelijk, wegens te moeilijk, te elitair, te veraf. Digitale manipulatie en immersie willen hiervoor soelaas bieden: door de toeschouwer of luisteraar virtueel onder te dompelen in de zintuiglijke wereld van het werk, wordt het gevoel van vervreemding overwonnen. Vanuit deze redenering worden virtuele animatie en *digital enhancement* van kunstwerken vaak voorgesteld als pedagogische hulpmiddelen die bijdragen aan de democratisering van kunst. Zo krijgt het inzetten van digitale technieken een maatschappelijke rol toebedeeld. Mario Iacampo, artistiek directeur van de immersieve expo’s rond Van Gogh en Klimt, stelt bijvoorbeeld dat hij mensen op een laagdrempelige manier wil laten kennismaken met grote namen in de kunst. (Beckers 2021) Zijn immersieve expo’s fungeren volgens hem als opstapje naar het echte werk doordat ze drempelverlagend werken.

¹ Een kleine greep uit het rijke aanbod aan immersieve kunst- en muziekervaringen: mudia.be; vangoghexpo.com; klimtexpo.com; lichtkerk.be; Hearing Wellness Festival; candlelightexperience.com; de Soundscape theaterzaal in Hasselt; kunst op Secondlife (Metaverse).

² lightsonvaneyck.be

De maatschappelijke voordelen van digitale manipulatie of presentatie van kunstwerken worden ook door anderen bevestigd. Volgens de Leuvense professor Frederik Truyen, bijvoorbeeld, bevordert de digitalisering van kunstwerken ook de diversiteit van het museumpubliek. Hij wijst erop dat het Rijksmuseum in Amsterdam, door een groot deel van zijn collectie online te zetten met open licenties, paradoxaal genoeg ook meer fysieke bezoeken kreeg. (Beckers 2021) Immersieve ervaringen zouden ook voor de jeugd de drempel van musea verlagen. De redenering is dat deze manier van kunst ontdekken voor jonge mensen juist meer vertrouwd is, aangezien schermen sowieso al deel uitmaken van hun leven. Voor jongeren voelt de virtuele ervaring als natuurlijk aan en is ze aantrekkelijker dan de moeizame en vaak tijdrovende analoge contemplatie van een kunstwerk. (Beckers 2021) Een groot deel van de aantrekkingskracht van de immersieve ervaring schuilt wellicht ook in het gevoel van interactie dat wordt gecreëerd. De virtuele ervaringen, zelfs van statische schilderijen, zijn dynamisch en geven de toeschouwer de indruk actief te participeren aan het kunstwerk.³ De onderliggende claim lijkt in al deze voorbeelden te zijn dat de kunsten, dankzij het bredere publieksbereik en de grotere toegankelijkheid die de digitale technologie verschaft, hun elitaire karakter kunnen afschudden en actief groepen mensen kunnen betrekken die er voorheen niet of moeilijker mee in contact zouden zijn gekomen.

Schillers ideaal van esthetische opvoeding

Op de achtergrond van dit populaire discours rond de maatschappelijke voordelen van digitalisering en de immersieve ervaring in de kunsten weerklinkt de Schilleriaanse gedachte dat toeschouwers, door kunst te beleven, worden geëmancipeerd. Precies om die reden is het van belang om zoveel mogelijk mensen, en in het bijzonder mensen uit kwetsbare of achtergestelde groepen, aan het kunstgebeuren te laten participeren. De esthetische ervaring wordt immers verondersteld bij te dragen aan hun sociale en politieke ontvoogding. Dat is alleszins de Schilleriaanse invulling van het ideaal van *Bildung* dat tot op de dag van vandaag nog steeds dienst doet in de maatschappelijke en politieke legitimatie van kunst. (Laermans 2016) Binnen dit paradigma dient cultuurparticipatie dus niet alleen als louter educatief project

³ Zie bijvoorbeeld de Bruegel Box in het Koninklijk Museum voor Schone Kunsten Antwerpen (youtu.be/GZETf3eqfvc), die door de verantwoordelijke externe communicatie van het museum expliciet werd gelinkt aan interactie: ‘Wij proberen op verschillende manieren interactief te zijn. Zo hebben we ook immersive experiences: de Bruegel Box maakt permanent deel uit van het museum.’ (Beckers 2021)

maar ook als stimulans voor emancipatie. De vraag is echter of de huidige trend van immersieve kunstbeleving dat ideaal werkelijk realiseert, of er net een breuk mee vormt. In de esthetica van Schiller speelden bijvoorbeeld de noties van vrijheid en autonomie van de toeschouwer een doorslaggevende rol om van humanisering of emancipatie te kunnen spreken. In de hedendaagse immersieve ervaring is het niet zo duidelijk of en hoe dat autonomie-ideaal moet worden begrepen. Laat ons dus even kijken wat Schiller precies bedoelde wanneer hij pleitte voor een esthetische opvoeding.

Schiller schreef zijn *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens*⁴ in reactie op de mislukking van de Franse Revolutie. Als aanhanger van de revolutionaire waarden vroeg hij zich af hoe het kon dat de revolutie was omgeslagen in terreur. Zijn diagnose luidde dat noch het volk, noch de revolutionaire elite moreel voorbereid waren voor deze ingrijpende maatschappelijke transitie. Het volk leefde nog te zeer in een ‘dierlijke’ toestand, gedreven door louter materiële, zintuiglijke driften, terwijl de elite zich de revolutionaire idealen enkel op een rationele, abstracte manier had eigengemaakt. Die twee toestanden samen hadden ervoor gezorgd dat zelfs het ideaal van vrijheid uiteindelijk op een dogmatische manier, *manu militari*, aan de bevolking werd opgelegd. Om een verlichte rationele staat te realiseren was het volgens Schiller nodig dat eerst het karakter van de burgers en de elite moreel gevormd werd, en daarin speelde voor hem de schoonheidservaring een centrale rol. Zo verzekert hij zijn lezer ‘dat men om het politieke probleem van deze eeuw daadwerkelijk op te kunnen lossen, de esthetische weg moet behandelen, omdat de schoonheid leidt tot vrijheid’ (Schiller II: 28). En onder dat laatste verstaat hij zowel de individuele als de politieke vrijheid, want pas wanneer de mens uit eigen vrije beweging het goede doet, is hij of zij klaar voor politieke vrijheid. Daarom komt het er volgens Schiller op aan dat de mens leert om te gaan met de vrijheid zonder zich te verliezen in enerzijds zijn zintuiglijke ‘stofdrift’ die hem van binnenuit bepaalt, en anderzijds zijn rationele ‘vormdrift’ die morele principes van bovenaf oplegt. We kunnen volgens Schiller pas spreken van vrijheid wanneer die twee driften in balans zijn en met elkaar in wisselwerking treden, waardoor ‘de werkzaamheid van de een die van de ander tegelijkertijd fundeert en begrenst en waarbij elke afzonderlijke drift tot haar grootste activiteit komt juist door de werkzaamheid van de ander’ (Schiller XIV: 89).

Precies daar ziet hij een belangrijke taak voor de kunsten. In de schoonheidservaring wordt de mens namelijk geconfronteerd met kunstwerken waarin de twee driften al met elkaar in evenwicht zijn gebracht. Die confrontatie wekt een geheel nieuwe drift op, met name de

⁴ In wat volgt verwijs ik naar de Nederlandse vertaling uit 1994 door Aart J. Leemhuis, en vermeld ik de nummers van de brieven in Romeinse cijfers.

speeldrift, waarin de zintuiglijke drift en de vormdrift elkaar versterken. (Schiller XIV en XV) Om de vrijheid van binnenuit vorm te leren geven, vanuit vrije zelfbepaling, kan de mens zich dus spiegelen aan de schone kunsten. Net zoals schoonheid zich manifesteert als een vrije ‘levende vorm’ die door niets van buitenaf wordt bepaald en waarin leven en vorm met elkaar verenigd zijn, zo kan ook de ziel van de mens zichzelf in vrijheid bepalen in en door het esthetische spel. In die esthetische toestand is de mens geen slaaf meer van egocentrische zintuiglijke driften, maar ook niet vervreemd van die zintuiglijke natuur.

Schoonheid als het object van de speeldrift is dus een ideaal waarnaar we dienen te streven, een levende vorm die in staat is om onze zintuiglijke en rationele capaciteiten in gelijke mate aan te spreken. Maar kan de virtuele, immersieve kunstervaring wel aan deze strikte voorwaarden voldoen? Heeft zij wel voldoende zintuiglijke werkelijkheid in te brengen in de esthetische ervaring? In brieven 26 en 27 werkt Schiller zijn visie op de schoonheidservaring verder uit in de termen van ‘esthetische schijn’, die hij contrasteert met ‘de onmiddellijke aanwezigheid van een object in de zintuigen’ (XXVI: 150). Dat schijnkarakter maakt digitale kunst op het eerste gezicht zelfs geschikter om tot een esthetische ervaring te komen dan materiële kunstwerken. Toch blijkt Schillers concept van esthetische schijn daarover geen uitsluitsel te geven. De notie van schijn heeft voor hem namelijk niets te maken met het al dan niet virtuele karakter van het object van de esthetische ervaring, maar enkel met de manier waarop het aan ons verschijnt.⁵ Dat wil alvast zeggen dat de digitaal gemedieerde esthetische ervaring niet per se meer, maar ook niet minder aansluit bij Schillers esthetica dan de esthetische ervaring van een fysiek aanwezig schilderij of beeldhouwwerk. Beide kunnen in principe de esthetische schijn creëren die de speeldrift aanwakkert.⁶

Het verband tussen schoonheid en vrijheid, en dus tussen kunst en politiek, ziet Schiller in het feit dat de speeldrift, die door schoonheid wordt aangestoken, een staat van openheid in onze wil creëert. Die staat – de esthetische stemming van het gemoed – omschrijft hij als een ‘grote kalmte en vrijheid van de geest, verbonden met kracht en strijdvaardigheid’ (Schiller XXII: 125). Wanneer echter slechts een deel van de menselijke natuur wordt aangesproken, komt er geen echte vrijheid tot stand, en dus ook geen openheid van de wil. Dan wordt in het

⁵ In hun bespreking van Schillers notie van esthetische waarde wijzen Samantha Matherne en Nick Riggle erop dat de term ‘*Schein*’ typisch wordt vertaald in het Engels als ‘*semblance*’, maar dat dat foute connotaties oproept, alsof de schijn zou aangeven dat het om een loutere illusie gaat. In werkelijkheid verwijst de notie ‘schijn’ bij Schiller naar de manier waarop schoonheid aan ons verschijnt. Het heeft de connotatie van ‘schijnen’ en ‘gloeien’, en daarmee onderscheidt de esthetische schijn zich van de manier waarop de dagdagelijkse dingen aan ons verschijnen. (Matherne en Riggle 2020: 388-389)

⁶ Om dezelfde reden hoeven we ook de muziek niet uit te sluiten als voorwerp van de schoonheidservaring, hoe immaterieel zij ook is. Het schijngehalte komt pas tot stand in de perceptie van de toeschouwer of luisteraar.

beste geval slechts een gedeeltelijke openheid bewerkstelligd, zoals bijvoorbeeld een grotere ontvankelijkheid voor zintuiglijke indrukken. Kunstwerken die dus al te zeer de zintuigen behagen zonder in gelijke mate de vormdrift aan te spreken, brengen geen echte schoonheidservaring teweeg, maar dreigen ons eerder in een staat van passiviteit te brengen. ‘Datgene wat in de directe gewaarwording onze zintuigen streelt,’ schrijft Schiller, ‘opent ons gevoelige en beweeglijke gemoed voor elke indruk, maar maakt ons ook in dezelfde mate minder voor inspanning geschikt. (Schiller XXII: 125) Hetzelfde geldt voor een eenzijdige stimulering van de abstracte denkkrachten: ‘[het] sterkt onze geest tot elke soort weerstand, maar verhardt hem ook in dezelfde mate – het berooft ons van ontvankelijkheid en stelt ons tegelijkertijd tot zelfwerkzaamheid in staat.’ (Schiller XXII: 125) Beide situaties leiden uiteindelijk tot uitputting. Het evenwicht wordt pas bereikt in de schoonheidservaring: ‘Hebben wij ons daarentegen overgegeven aan het genot van echte schoonheid, dan beheersen wij op zo’n moment in gelijke mate onze passieve en actieve krachten.’ (Schiller XXII: 125) De verhouding tussen passiviteit en activiteit van de toeschouwer in de esthetische ervaring staat bijgevolg rechtstreeks in verband met de mate van vrijheid die erdoor kan verwezenlijkt worden. Wanneer het kunstwerk er niet in slaagt om een evenwichtige speeldrift op gang te brengen, verliest het ook zijn vermogen om de vrijheid van geest te realiseren, die op haar beurt nodig is voor politieke vrijheid. Maar hoe zit het dan met die balans tussen activiteit en passiviteit van de toeschouwer in de immersieve ervaring? Op basis van Schillers theorie alleen kunnen we ook daar geen uitsluitsel over geven. In de volgende paragraaf gaan we daarom wat dieper in op de hedendaagse academische literatuur over de immersieve ervaring, aangezien de mate van activering en autonomie van de toeschouwer daarin een uitdrukkelijk aandachtspunt is.

Het politieke potentieel van immersie in de kunsten

De digitale immersieve kunstervaring wordt door kunstwetenschappers doorgaans begrepen in het verlengde van twintigste eeuwse avant-garde-experimenten zoals de *expanded cinema* van Gene Youngblood en Antonin Artauds totaaltheater. (Vanhoutte en Wynants 2010: 47) In dat licht wordt zij ook gezien als onderdeel van een maatschappelijk geëngageerde of zelfs ronduit politieke kunstpraktijk. Een goed voorbeeld vinden Vanhoutte en Wynants in het werk van de Belgische kunstenaar Eric Joris. (2010: 69-74) Met zijn gezelschap CREW onderzoekt Joris hoe digitale technologie de mens verandert en in staat stelt in *real-time* verschillende werelden

in te wisselen. De kunstvorm die het gezelschap hiervoor opzoekt is immersie, wat ze zelf omschrijven als ‘de sensatie volledig omgeven te zijn door een totaal andere wereld’.⁷ Transdisciplinair onderzoeker Constantinos Miltiadis definieert de immersieve ervaring als ‘equivalent to perfect mediation, where there is no gap, inconsistency or discontinuity between sensory and cognitive functions’ (2018: 1). Deze omschrijving van een harmonieuze relatie tussen de verschillende faculteiten herinnert aan Schillers karakterisering van de schoonheidservaring als het esthetische spel waarin de zintuiglijke drift en de vormdrift elkaar in evenwicht houden en versterken. In haar overweldigende, grenzeloze karakter sluit de immersieve ervaring volgens Miltiadis echter ook aan bij de ervaring van het sublieme, zoals die door Jean-François Lyotard werd gedefinieerd. (Miltiadis 2018: 3). De sublieme esthetische ervaring komt tot stand in de confrontatie met een vormeloos, grenzeloos object dat in zijn oneindigheid niet kan worden gevat door concepten. Hoewel de rede hier machteloos tegenover staat, benadrukt Lyotard het artistieke en emancipatorische potentieel dat sublieme kunst, waaronder de postmoderne avant-gardekunst, haalt uit de tegenstrijdige gevoelens van lust en onlust die zij opwekt. (Lyotard 1992) Daarmee verzet Lyotard zich tegen de Schilleriaanse visie die een evenwicht en harmonie tussen de tegenstrijdige driften veronderstelt om enige politieke impact te genereren. In de mate dat ook de digitaal gemedieerde immersieve ervaring wordt ingezet om disruptie te veroorzaken, lijkt ze misschien wel een politiek potentieel te bevatten, maar past ze dus niet langer binnen het op harmonie en evenwicht gerichte Schilleriaanse paradigma. Op basis van deze korte verkenning kunnen we de digitale immersieve kunstervaring alvast onderverdelen in twee soorten. Enerzijds zijn er immersieve kunstwerken die een harmonieus gevoel proberen te creëren, anderzijds zijn er de immersieve werken die mikken op sublieme disruptie.

Een ander onderscheid dat in de academische literatuur rond de immersieve ervaring wordt gemaakt met het oog op haar politieke potentieel, betreft de mate van participatie en actieve betrokkenheid door de toeschouwer. Enerzijds schuiven de pleitbezorgers van immersieve performancetechnieken het ideaal naar voren van de ‘interactive, embodied, mediated yet hyper-present, affectively rich, and / or environmentally embedded mode of spectatorship’ (Werry en Schmidt 2014: 468). Zo stelt theaterwetenschapper Josephine Machon dat de immersieve ervaring een nieuw zintuiglijk bewustzijn kan creëren van het eigen lichaam, van andere lichamen en van de ruimte, doordat de grenzen vervagen tussen het gebeuren en de toeschouwer, en tussen realiteit en fictie. (Werry en Schmidt 2014: 470) Net doordat de

⁷ crew.brussels/nl/over-crew

toeschouwer zichzelf volledig opgenomen voelt in de immersieve ervaring kan zich een nieuwe relatie ontvouwen met het eigen lichaam en met het lichamelijke *tout court*. De activering die hiervan uitgaat heeft, in lijn met het Schilleriaanse denken, het effect van een nieuwe openheid in de eigen zintuiglijkheid.

Dit ideaal van de (inter-)actieve toeschouwer is het tegenbeeld van de ‘klassieke’ toeschouwer die Werry en Schmidt omschrijven als ‘static witness and obedient consumer, a socially disembodied, ideologically and physically passive receiver of visual and aural messages’ (2014: 468). In hun afwijzing van deze passieve toeschouwer treden de voorstanders van disruptieve immersieve kunst in de voetsporen van Guy Debord en zijn invloedrijke kritiek op de spektakelmaatschappij. (1967/2015) Om de toeschouwer te politiseren riep Debord op tot het creëren van onverwachte en nieuwe situaties die alle zintuigen van de deelnemers prikkelen. In de mate dat immersieve kunst zich presenteert als een activerende kunstvorm, zoals bijvoorbeeld in het werk van CREW, is zij ongetwijfeld een erfgenaam van dit politiek gemotiveerde situationisme. Tegelijk dient opgemerkt dat het participatieve model dat het situationisme nastreefde, waarin geen hiërarchie of zelfs maar onderscheid bestaat tussen kunstenaar, kunstwerk en deelnemer, moeilijk valt te rijmen met de technologische basis-setting van digitale immersieve kunst. Hier kan geen sprake zijn van volledig democratische co-creatie door de toeschouwer, aangezien de digitale immersieve ervaring vooraf volledig moet worden geprogrammeerd. Daardoor komt de vrije zelfbepaling van de participant onder druk te staan. In dit opzicht lijkt het moeilijk voor digitale immersieve kunstvormen om zelf niet deel te worden van de sturende en consumptiegerichte spektakelmaatschappij die door Debord net werd bekritiseerd. Minstens voor de meer spectaculaire, commercieel gedreven immersieve expo’s lijkt dit een reëel risico.

Deze laatste opmerking resoneert met de kritiek van kunsthistorica Claire Bishop op participatieve kunst, waartoe ze ook de immersieve kunst rekent. Volgens Bishop houden interactieve werken al te vaak valse beloften in van democratie en inclusie: ‘all relations that permit “dialogue” are automatically assumed to be democratic and therefore good. But what does this “democratic” really mean in this context?’ (Bishop 2005: 34) Voor haar impliceert de term ‘democratisch’ dat de deelnemer ook frictie moet ervaren zodat het antagonisme dat inherent is aan een democratische samenleving niet wordt uitgewist in de esthetische ervaring. Enkel door een gevoel van onbehagen en ongemak te creëren kan een participatief kunstwerk volgens Bishop politieke impact hebben en misschien democratiserend werken, ‘because the work *sustains* a tension between viewers, participants and context’ (2005: 34, cursief in origineel). De vraag is echter of zulk een *permanente* staat van frictie wel valt te verenigen met

de fenomenologie van de immersieve ervaring. Wordt de deelnemer, wanneer geconfronteerd met disruptieve externe elementen, niet automatisch uit de schijn van de immersieve bubbel getrokken? Het absolute karakter van het volledig ondergedompeld zijn zonder ‘gap, inconsistency or discontinuity between sensory and cognitive functions’, zoals Miltiadis het omschreef, lijkt een werkelijke confrontatie met wat zich buiten de virtuele realiteit bevindt in de weg te staan, en in die zin ook een afstandelijke, kritische blik te bemoeilijken.

Een andere kritiek van Bishop luidt dat participatieve kunstprojecten al te gemakkelijk worden gerecupereerd door neoliberale krachten die in het verkopen van ervaringen – de zogenaamde ‘experience economy’ – een verdienmodel zien en de ervaring sturen ten voordele van het eigen neoliberale project. (Bishop 2012) Werry en Schmidt werpen soortgelijke vragen op:

Does greater imaginative or corporeal engagement for the spectator lead to greater activism and political commitment? Or does it lead, on the contrary, to a more powerful, pedagogical means of interpellating subjects into the social, political, or economic regimes of the (modern or neoliberal) moment? (Werry en Schmidt 2014: 469)

Actieve participatie garandeert dus nog geen vrije esthetische blik. Filosofe Anneleen van Kuyck komt tot een gelijkaardige vaststelling met betrekking tot de grote immersieve expo's rond het werk van, onder meer, Van Eyck en Van Gogh. Die expo's beweren in te zetten op een brede democratische ontsluiting van de grote meesterwerken. Van Kuyck waarschuwt echter dat de grote inzet op *storytelling* en technologisch vernuft de unieke ervaring van het authentieke werk finaal in de schaduw dreigt te zetten, met een verwrongen perceptie tot gevolg. De sensatiegerichte ervaring haalt het volgens haar van een kritische houding: de expo ‘eigent zich de kunstgeschiedenis toe, creëert een verhaal waarin enkel de (collectieve) beleving bestaansrecht heeft en corrumpeert de verwachtingen van het publiek’ (van Kuyck 2021). Kortom, het ideaal van de participerende en daardoor geëmancipeerde toeschouwer dreigt te worden ingeruild voor de rol van de consument die telkens nieuwe, sensationele ervaringen verwacht. In de casus die hieronder volgt, wordt weerwerk geboden tegen deze pessimistische kijk op de immersieve kunstbelevingen.

Casus: Max Richters *Sleep*

Met hun focus op het scheppen van klankwerelden creëren hedendaagse postklassieke componisten immersieve ervaringen in de muziek. Dit populaire genre omvat de verstilde muziek van componisten als Max Richter, Ólafur Arnalds, Nils Frahm, Ludovico Einaudi, Joep Beving en vele anderen. Ze werken met de repetitieve principes van het minimalisme en maken sobere, uitgesponnen klankketens, vaak uitgevoerd op akoestische piano of andere ‘klassieke’ instrumenten, aangevuld met elektronica en digitaal bewerkt. Vergeleken met klassieke muziek schept de postklassieke muziek andere verwachtingen. In plaats van een muzikale ontwikkeling te presenteren als expressie van een muzikale of andere inhoud die de luisteraar moet proberen te begrijpen, belooft de postklassieke muziek een onderdompeling in rustgevende klanken. De klanken zijn geen autonome ‘Ander’ waartoe de luisteraar zich moet verhouden maar worden zodanig gecomponeerd en akoestisch gemixt dat de luisteraar geen alteriteit ervaart en de indruk krijgt volledig op te lossen in het hier-en-nu van de akoestische ruimte. Deze setting verandert de aandachtsmodus van de luisteraar, die de muziek niet secuur hoeft te volgen maar er gewoon in kan ‘verwijlen’. De immersieve luistermodus behoeft geen luistertraining, noch gespecialiseerde expertise of voorkennis. Als zodanig lijkt postklassieke muziek een oplossing te bieden voor de vermeende crisis van de klassieke muziek, die kampt met een verouderend en weinig divers publiek. Ook vanuit commercieel oogpunt wordt postklassieke muziek door velen gezien als de redder van de klassieke muziektraditie, omdat ze de verkoopcijfers van platenlabels zoals *Deutsche Grammophon* een boost gaf en een jong publiek naar de grote concertzalen lokt. Max Richter bevestigt dat de crisis van de klassieke muziek een trigger was voor de artistieke ommekeer in zijn werk:

I come from a high-modernist classical music training, where maximum complexity, extreme dissonance, asymmetry and impenetrability were badges of honour. If you wrote a single tonal chord – even by accident – people would mock you, and concerts were more like the issuing of manifestos. I wrote a lot in that tradition, but came to feel that, for all its technical sophistication, this language was basically inert. It reached almost nobody beyond the new music cliques. I didn't want to talk to just those people. I deliberately set out to be as plainspoken as possible. (Richter, geciteerd in Wallace 2018)

Een interessant voorbeeld is Richters compositie *Sleep*. Het werk duurt acht uur en is gecomponeerd met de expliciete bedoeling dat de luisteraars slapen tijdens de uitvoering. Dat leverde opvallende beelden op van uitvoeringen waar honderden mensen naast elkaar op veldbedden liggen terwijl op het podium Richter en zijn muzikanten het werk uitvoeren. Bij het

componeren werkte Richter samen met een neurowetenschapper om de hersengolven van de verschillende slaapstadia na te bootsen en zo het ontspannende effect van de muziek te maximaliseren. Ook al bevat de muziek melodieën en akkoordprogressies, de langzame ontwikkeling ervan is niet bedoeld om door de luisteraar op de voet gevolgd te worden. Doordat het werk zodanig uitgesponnen en repetitief is, kan je je er gerust in en uit laten drijven zonder cruciale wendingen te missen. Deze muziek is bedoeld om gehoord te worden, maar niet om naar te luisteren. Voor Richter was dit werk ‘een poging om te zien hoe die ruimte wanneer je bewuste geest op vakantie is, een plek kan zijn voor muziek om in te leven’ (Richter, geciteerd in Strauss 2015). Met *Sleep* wil hij een ruimte van stilte bieden om de luisteraar te *empoweren*. Dat doet hij door de luisteraar uit te nodigen om zich terug te trekken uit de wereld. In deze zin beschouwt Richter dit werk dan ook als politiek: ‘It’s protest music against this sort of very super industrialized, intense, mechanized way of living right now. It’s a political work in that sense. It’s a call to arms to stop what we’re doing.’ (Richter, geciteerd in Laban 2018)

Wanneer Richter in *Sleep* zoveel mogelijk barrières tussen de luisteraar en de muziek wegneemt – het feit dat hij inzichten uit de neurowetenschappen gebruikte om de muziek aan te passen aan de verschillende slaapstadia is daarvan een perfecte illustratie – betekent dat voor hem geen ondermijning van de emancipatorische kracht van muziek. Integendeel, precies in het creëren van een perfecte immersieve ervaring schuilt voor hem iets subversiefs. De kritiek van Bishop op de al te gemakkelijke, harmonieuze esthetische ervaring keert hij dus om. In een maatschappij waar frictie en vervreemding de norm zijn, bestaat verzet er net in om daar alternatieven voor te voorzien, waardoor de luisteraar aan den lijve ondervindt dat het ook anders kan. Dit was, zoals we zagen, ook de redenering van Machon: door het creëren van ongekende zintuiglijke ervaringen opent zich een nieuw lichamelijk bewustzijn en daarmee ook een nieuwe ruimte voor kritisch politiek bewustzijn. Voor Richter betekent dat het muzikaal vormgeven aan een alternatief artistiek en maatschappelijk ideaal van stilte en stilstand. Zo spoort hij de luisteraar aan om niet langer mee te hollen in de *ratrace* van de overprikkelde, gemechaniseerde samenleving. Hij trekt bewust een muur op tussen de esthetische schijn van zijn kunst en de dagelijkse realiteit, waardoor de luisteraar zich bevrijd weet van zijn of haar geconditioneerde zintuiglijke reflexen. In die zin toont Richter zich een erfgenaam van de Schilleriaanse esthetica. De welluidendheid van zijn muziek is bovendien ook een artistiek protest tegen het intellectualisme en de overmatige ‘vormdrift’ van de hedendaagse experimentele klassieke muziek. Die laatste verzaakt volgens Richter aan haar artistieke plicht om het publiek affectief te raken. Als reactie op dat falen herstelt Richter de relatie tussen de muziek en de luisteraar, waardoor ook diens zintuiglijke ‘stofdrift’ opnieuw wordt

aangesproken. Ook in deze zin kunnen we de immersieve ervaring van *Sleep* begrijpen als erfgenaam van het esthetisch-emancipatorische project van Schiller.

Conclusie

Maar wat zegt deze ene casus nu over het politieke potentieel van digitale immersieve kunst? Uiteraard kunnen we hieruit geen sluitende conclusies trekken over dé immersieve ervaring *tout court*. Zoals we zagen is dat een heterogene categorie, die bovendien nog in volle ontwikkeling is. De kunstgeschiedenis leert alvast dat nieuwe technologie niet alleen leidt tot artistieke vernieuwing, maar dat zij ook de manier verandert waarop kunstwerken worden ervaren en begrepen. Het lijkt dus geen wilde gok om te veronderstellen dat de digitale revolutie druk zet op het Schilleriaanse paradigma dat zo afhankelijk is van de aard van de esthetische ervaring. Tegelijk kunnen we dat oude paradigma ook gebruiken om kritisch de vinger aan de pols te houden. Zo wilde ik in deze bijdrage aantonen dat de theorie van Schiller zich deels leent als apologie voor de immersieve ervaring als educatief en emanciperend project, maar dat ze tegelijk ook de risico's blootlegt van een al te voorbarige politisering van diezelfde immersieve ervaring. Terwijl voor Schiller het esthetische spel, en daarmee ook het politieke potentieel van kunst, berust op de kunst van de vrije zelfbepaling, laat de digitale immersieve ervaring minder speelruimte voor autonomie. Veel immersieve expo's beloven actieve participatie te stimuleren, maar hun digitale en technologische onderbouw is sterk sturend. Hier kan geen sprake zijn van een 'vrije verschijning' aangezien de immersieve ervaring van buitenaf wordt bepaald door het berekende effect op de toeschouwer.

Hoewel de hedendaagse immersieve kunst dus niet per definitie buiten het Schilleriaanse schema valt, lijkt het toch aannemelijk dat zij ervan weg zal evolueren. Dat heeft alles te maken met het gemak waarmee de digitale technologie, in tegenstelling tot unieke, materiële kunstwerken, de virtuele esthetische ervaring kan aanpassen *à la tête du client*. Zulke individualisering van de esthetische ervaring strookt met de huidige tijdsgeest van hyper-individualisering en vermarkting van ervaringen. Maar wanneer de immersieve ervaring al te zeer wordt afgestemd op de individuele behoeften van de toeschouwer, dreigt die te vervallen in het onevenwicht waarvoor Schiller waarschuwde. De esthetische ervaring wordt dan niet meer dan een aangename ervaring die niet langer aanzet tot actieve strijdvaardigheid. Deze evolutie krijgt bovendien de wind in de zeilen van de Angelsaksische esthetica, die de waarde van kunst standaard situeert in het zintuiglijke welbehagen dat een kunstwerk veroorzaakt.

(Shelley 2019) Die Angelsaksische *default theory* beschouwt de gemeenschapswaarde van kunst niet als een intrinsiek onderdeel van haar esthetische eigenschappen, en kan daarmee ook de link niet leggen met individuele en politieke vrijheid.⁸

Los van de twijfels over het maatschappelijke en politieke potentieel van hedendaagse immersieve kunstbelevingen kan je ook de vraag stellen of de immersieve expo's werkelijk dienstdoen als pedagogisch opstapje naar 'het echte werk'. Zou het kunnen dat de toeschouwer die eerst getrakteerd is op een indrukwekkende immersieve ervaring uiteindelijk teleurgesteld is bij het bekijken van de echte kunstwerken? Voor het begrijpen van die laatste is immers wél een esthetische opvoeding nodig en wie niet heeft geleerd hoe zulke analoge, niet-immersieve kunstwerken zelf te interpreteren, krijgt de esthetische afstand misschien nog moeilijk overbrugd. In plaats van de actieve verbeelding te trainen dreigt de digitale technologie de toeschouwer op te sluiten in een passieve houding.

Tot slot is wellicht de verleiding groot om bij dure immersieve producties de winstmarges te laten primeren op het emancipatorisch potentieel van de kunst. Elke artistieke of andere vormbepaling die de toeschouwer tot afstandname en kritische reflectie zou kunnen dwingen, dreigt vermeden te worden om de illusie van immersie niet te doorbreken. Tegelijk worden ook de diepere inhouden of betekenissen die verdeeldheid of frictie onder de toeschouwers zouden kunnen uitlokken – bijvoorbeeld de religieuze betekenis van de werken van Van Eyck – aan de aandacht onttrokken, ten voordele van zuiver zintuiglijke prikkels. In zulke 'veilige' esthetische bubbels kantelt de balans van het esthetische spel volledig in de richting van de onvrije stofdrift. Wie deze kanteling voorstelt als een vorm van democratisering en emancipatie dreigt die begrippen uit te hollen. Schiller toont wat daarvan de politieke repercussies kunnen zijn.

Bibliografie

- Beckers, K. (12 april 2021) Zeg niet 'expo', zeg 'onderdompeling', *De Standaard*.
https://www.standaard.be/cnt/dmf20210411_97662873
- Bishop, C. (2005) Art of the Encounter: Antagonism and Relational Aesthetics, *Circa* 114, pp. 32-35.
- Bishop, C. (2012) *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*. London: Verso.

⁸ Precies om die reden stellen Samantha Matherne and Nick Riggle dat het belangrijk is om Schiller opnieuw te lezen: 'Although we have lost touch with this way of thinking about aesthetic value and freedom, we submit that it is illuminating for contemporary thinking about both.' (2021: 19)

- Debord, G. (1967/2015) *De spektakelmaatschappij & Commentaar op de spektakelmaatschappij*. Vertaling Rokus Hofstede, Utrecht: Uitgeverij IJzer.
- Kuyck, A. van (2021) De immersieve expo door de ogen van Walter Benjamin, *Rekto Verso* 4. <https://www.rektoverso.be/artikel/de-immersieve-expo-door-de-ogen-van-walter-benjamin>
- Laban, L. (2018) Exploring the Science of *Sleep* with Max Richter, *SXSW* <https://www.sxsw.com/world/2018/exploring-science-sleep-max-richter/>
- Laermans, R. (2016) ‘Eeuwige Bildung?’ *De Witte Raaf* 180. <https://www.dewitteraaf.be/artikel/eeuwige-bildung/>
- Lyotard, J.F. (1992) Het sublieme en de avantgarde, in: *Het onmenselijke. Causerieën over de tijd*. Vertaald door Ineke van der Burg, Kampen/Kapellen: Kok Agora/Pelckmans, pp. 93-115.
- Matherne, S. en Riggle, N. (2021) Schiller on Freedom and Aesthetic Value, Part II, *British Journal of Aesthetics* 61 (1), pp. 17-40.
- Miltiadis, C. (2018) Immersion and the Sublime, preparatory notes for roundtable ‘On Immersion’ at Künstlerhaus Graz. DOI: 10.13140/RG.2.2.34161.12648
- Nozick, R. (1974) *Anarchy, state, and utopia*. New York: Basic Books.
- Shelley, J. (2019) The Default Theory of Aesthetic Value, *British Journal of Aesthetics* 59 (1), pp. 1-12.
- Schiller, F. (1794/1994) *Brieven over de esthetische opvoeding van de mens*. Vertaald door Aart J. Leemhuis, Kampen/Kapelle: Kok Agora/Pelckmans.
- Schmidt, B. en Werry, M. (2014) Immersion and the Spectator, *Theatre Journal* 66 (3), p. 467-479.
- Strauss, M. (27 sept. 2015) Max Richter Performs Sleep Live for Eight Hours, Sets Guinness World Record on BBC Radio 3, *Pitchfork*. <https://pitchfork.com/news/61389-max-richter-performs-sleep-live-for-eight-hours-sets-guinness-world-record-on-bbc-radio-3/>
- Vanhoutte, K. en Wynants, N. (2010) ‘Immersion’ en ‘The Work of CREW with Eric Joris’, in: S. Bay-Cheng et al. (red.) *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, p. 47 en pp. 69-74.
- Wallace, W. (2018) Liner notes of Max Richter, *The Blue Notebooks*. Deutsche Grammophon (CD).

Over de auteur

Marlies De Munck doceert muziekfilosofie en esthetica aan het Departement Wijsbegeerte van de Universiteit Antwerpen. Ze is ook verbonden aan het *Antwerp Research Institute for the Arts*, waar ze onderzoek in de kunsten begeleidt. Haar eigen onderzoek richt zich voornamelijk op artistieke betekenisprocessen, met een focus op muziek. Ze schrijft regelmatig columns voor *De Standaard* en is auteur van filosofische essays over muziek en kunst, waaronder 'Waarom Chopin de regen niet wilde horen', en 'De vlucht van de nachtegaal. Een filosofisch pleidooi voor de muzikant'.