

Plug In

#38

Lily Van der Stokker en gast:

HW Werther

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

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

2. Geef je over aan vertwijfeling en slapeloze nachten.

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

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

5. Formuleer inhoudelijke uitgangspunten, zoals:

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

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

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

d. Het museum als memen-transmissie-station. Een niet-politieke, conceptuele benadering van het loslaten van materiële kunstwerken en kunstcollecties door musea. Het bevrijden van kunst uit de geldstroom niet door collectiëren en conserveren van materie, maar door het loslaten van materie en het bevorderen van memenverspreiding. Het stoppen met de promotie van authenticiteit, aura en

schaarste en het bevorderen van goede replicering, multiplicering en verspreiding.

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

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

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

h. Het algoritme als vorm van derde generatie kunst.

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

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

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

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

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

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

e. Dim het licht.

vanabbemuseum

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

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

HW Werther, 2008

Plug In

In april 2006 zijn de eerste afleveringen van Plug In geopend, een nieuwe serie collectiepresentaties die onder andere door gasten van buiten het museum zoals kunstenaars en gastconservatoren worden samengesteld. Elke zaal staat op zichzelf, met een eigen thema en een eigen presentatieduur. Hierdoor ontstaan in de opeenvolgende zalen steeds weer andere verhalen, verrassende verbanden en onthullende tegenstellingen.

Plug In werd mede mogelijk gemaakt door een bijdrage van de Mondriaan Stichting.

Cicerone?

Voor meer informatie kunt u terecht bij onze cicerone. De cicerone is een museumvraagbaak die graag persoonlijk voor u de tijd neemt om uw inhoudelijke vragen over tentoonstellingen of kunstwerken te beantwoorden. U herkent de cicerone aan de badge met het vraagteken.

Plug In

#38

Lily Van der Stokker and guest:

HW Werther

Algorithm 'AL.EX.01' by HW Werther for organising an exhibition with all works from the Van Abbemuseum collection, less the works which the algorithm excludes, in room B2-05 of the Van Abbemuseum, in which the walls are clad with the wallpaper work entitled 'In de versiering' (In the decoration) by visual artist Lily van der Stokker.

- 1.** Think about the invitation by the Van Abbemuseum and Lily van der Stokker to do something, based on a conceptual approach, with the Van Abbemuseum collection in room B2-05, against the backdrop of Lily van der Stokker's wallpaper.
- 2.** Surrender to doubt and sleepless nights.
- 3.** Do not see the invitation as an urgency test but as a puzzle with the opportunity to realise dreams and then accept the invitation with thanks.
- 4.** Collect the ideas and factual information from all parties involved. Make an inventory and analyse.
- 5.** Formulate basic exhibition premises, such as:
 - a.** The swapping of the foreground and background. Each new work at the Van Abbemuseum is always exhibited against a background (context) of place and time (history), and particularly the history of the Van Abbemuseum and the collection that is a residue of it. The collection will now be displayed against the literal backdrop of a recent work by Lily van der Stokker.
 - b.** Wallpaper → decoration → algorithm. Lily's wallpaper is an infinite, decorative pattern of parallel lines, made according to an algorithm. Decoration has no perspective, no depth (no significance??).
 - c.** Separate matter and significance. In terms of problems, every work of art can be divided into matter (conservation, restoration, replication, storage, transport, insurance, security, theft) and significance (the ideas you can distil from a work and the stories you can relate and spread about it, but also the aura, copyright, autonomy, trade and speculation, price rises caused by scarcity).
 - d.** The museum as a meme transmission station. A non-political conceptual approach to the release of material works of art and art collections by museums. The liberation of art from the cash flow, not by keeping art works in collections and conserving them, but by releasing matter and facilitating the spread of memes. Stopping the promotion of authenticity, aura and scarcity and improving replication, multiplication and dissemination.
 - e.** The chiasmic relationship between the conceptual and

the physical in the form of conceptual physicality and physical conceptualism.

- f.** The creative and explosive potential of large numbers close to one another.
 - g.** The change of disposition, diffusion of individuality due to the proximity of the other.
 - h.** The algorithm as a form of third-generation art.
-
- 6.** Arrive at the following solution to the puzzle: develop an exhibition algorithm (repeatable procedure or method) for placing all works (or as many as possible) from the Van Abbemuseum collection on the walls and floors of a room in such a way that the matter in the collection is spread about the room in a significance suspending manner and, at the same time, the materiality (the means of transport of artists' ideas) and quantity (of the collection) can be experienced in as breathtaking a way as possible.
 - 7.** To do so, make the necessary modifications to the room. In the case of room B2-05:
 - a.** Remove the sterile, neutrality-suggesting, autonomy-encouraging, grey gloss museum floor by laying a colourful carpet that matches the green shade of the wallpaper.
 - b.** Improve the acoustics and intimacy of the room by using a soft velvet carpet.
 - c.** Change the room from a superficial, draughty passage into a secret, intimate room, a cul-de-sac, where you can go in and then have to find your way out again. Do this by closing off the two existing, facing, enormous openings in the short walls and making a much smaller opening in the long wall.
 - d.** To enhance visitor-friendliness and as an additional experience, drill peepholes in the panels covering the closed openings.
 - e.** Dim the lights.
 - 8.** Study the Van Abbemuseum collection in The Museum System, the museum database. The collection is subdivided into eight sections: audiovisual art, sculptures, miscellaneous, photography, graphics, installations, paintings and drawings.

vanabbemuseum

9. Exclude the use of the following sections: audiovisual art (due to immateriality); miscellaneous (apart from the works that could also be included in the sculptures or paintings section); photography (due to immateriality and/or the use of frames with glass); graphics (due to the use of frames with glass); installations (due to intolerance with respect to the proximity of other works; drawings (due to the use of frames with glass).

10. Also exclude: all works on loan; all works given on loan; all works being used in other Van Abbemuseum exhibitions; all works being restored; all works that use electricity; all sculptures that are too difficult to install, too vulnerable or too big; all sculptures that cannot be experienced as a compact, individual body; all sculptures that cannot stand alone on the floor; all sculptures for which, according to the Van Abbemuseum, the artist would not grant permission to be used in this way; all paintings behind glass; all paintings that cannot be hung on the wall; all paintings that are not rectangular; all paintings with one or more sides shorter than 25 cm; all paintings that are thicker than 10 cm.

11. Calculate the total surface area of the available wall space of the gallery in question.

12. From the paintings section (less all excluded work), in sequence of surface area, from small to large, choose as many paintings until the sum of all surface areas of the selected paintings is 60% of the total surface area of the available wall space of the gallery. If there are not enough paintings to achieve the 60%, expand the collection of useable paintings or reduce the total wall space by choosing or making another gallery.

13. Make the inventory numbers of the selected paintings a random series.

14. Hang the painting with the first inventory number in the random series in the middle of the first wall to the left of the main entrance to the gallery.

15. Hang the painting with the second number in the series with its bottom left-hand corner against the top right-hand corner of the first painting. Then move the second painting 10 cm to the right and 20 cm down.

16. Hang the third and following painting in the series in the next corner that fits (between two paintings) in a clockwise direction. Then move this painting first (in the test sequence) 10, 30 or 20 cm horizontally and then 10, 30 or 20 cm vertically in relation to the adjacent paintings in such a way that there are as few adjacent horizontal and vertical lines between the paintings as possible and that the newly created corners make an overlap of at least 15 cm. This minimum overlap of 15 cm is not necessary on the edges of the available wall space if the remaining space is less than 35 cm (and no following painting fits). Make sure that the distance between an outermost painting and the edge of another object (corner, ceiling, skirting board, door, window, radiator, etc.) is at least 10 cm.

17. Carry on hanging paintings from the random series until there is no more space to hang the next one in the series. Then move on to the next wall (in clockwise direction).

18. Repeat steps 14 to 17 until there is no space to hang the following number in the series on the final wall.

19. Now forget the sequence of the random series and find a suitable place for the remaining works on one of the used walls, bearing in mind the previous hanging rules and an even spread. The works that no longer fit are not used.

20. When all the walls in the gallery are ready, place all non-excluded works from the sculptures section in the gallery, from high to low and from the middle of the floor to the edges. Do so in such a way that the sculptures fit together like a puzzle as well as possible (with a minimum distance between them of 10 cm) into an attractive, compact heap, yet making sure that each individual piece is visible.

21. Use at least 30 sculptures and a maximum number of sculptures to leave enough room around the sculpture heap for people to walk around it safely. If there are not

enough useable sculptures available, expand the collection of useable sculptures or do not perform algorithm 'AL.EX.01'.

HW Werther, 2008

Plug In

In April 2006 the first 'episodes' of Plug In were shown – a new series of collection displays put together by guest curators, including artists. Each museum space has its own independent, themed display as well as its own time span. By sequentially changing the spaces, fresh narratives, surprising links and revealing contrasts are constantly being invoked.

Plug In has been realised in part by a contribution by the Mondriaan Foundation.

Cicerone?

For more detailed questions you can go to one of the museum cicerones, a 'walking encyclopaedia' who is happy to take the time to answer personally your more in-depth questions about exhibitions, art works and architecture. Cicerones can be recognised by a badge with a question mark.