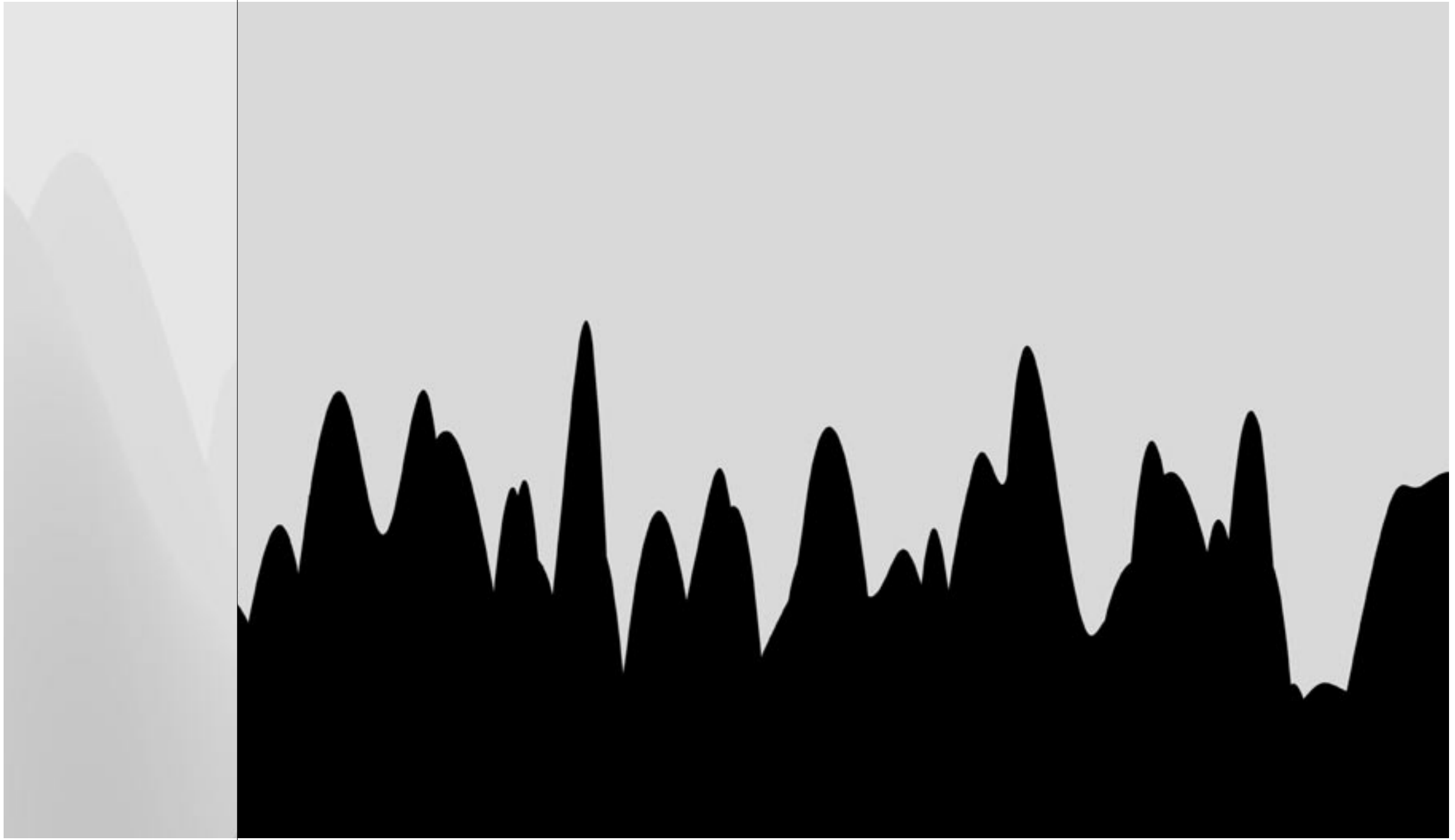
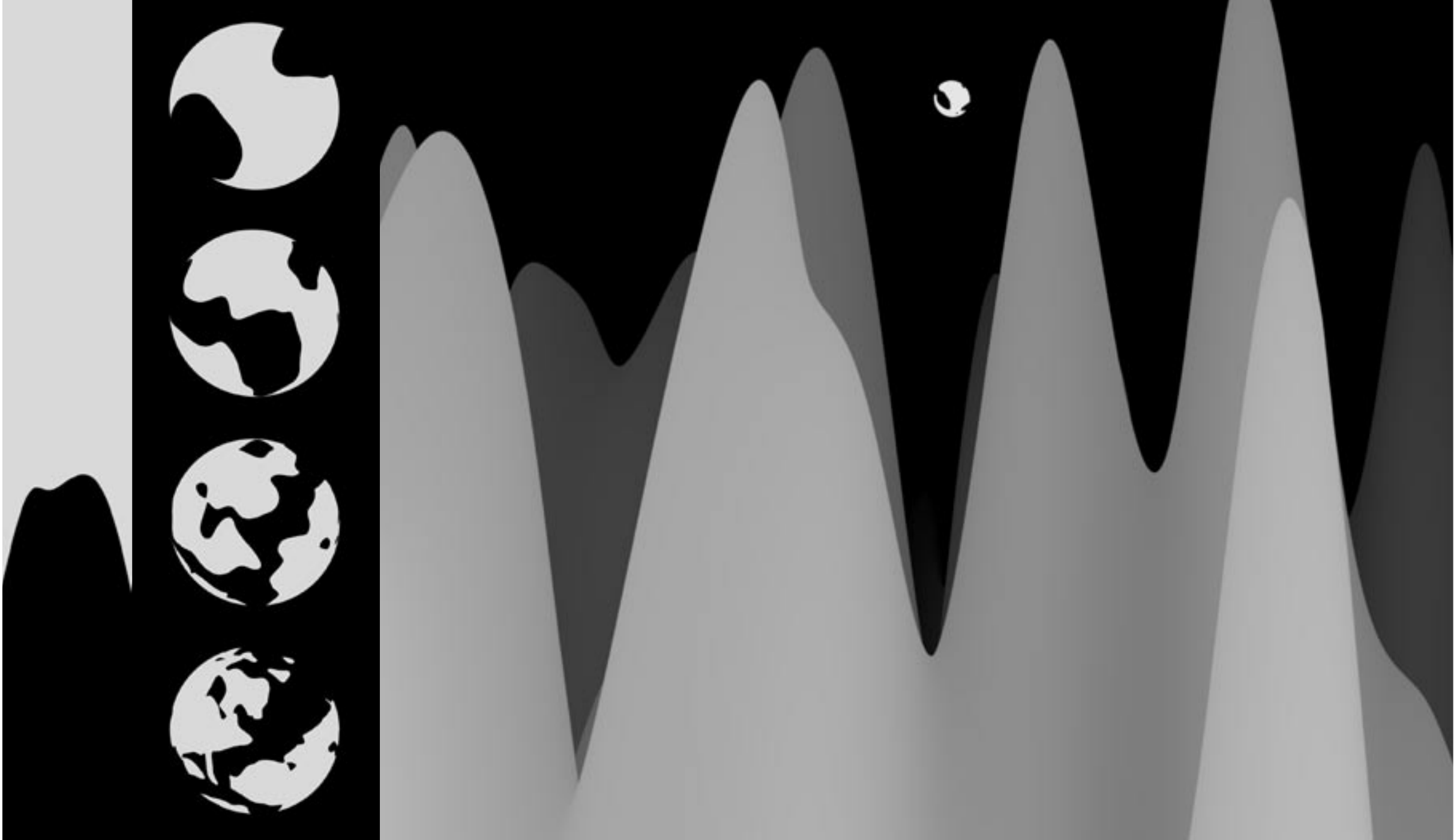
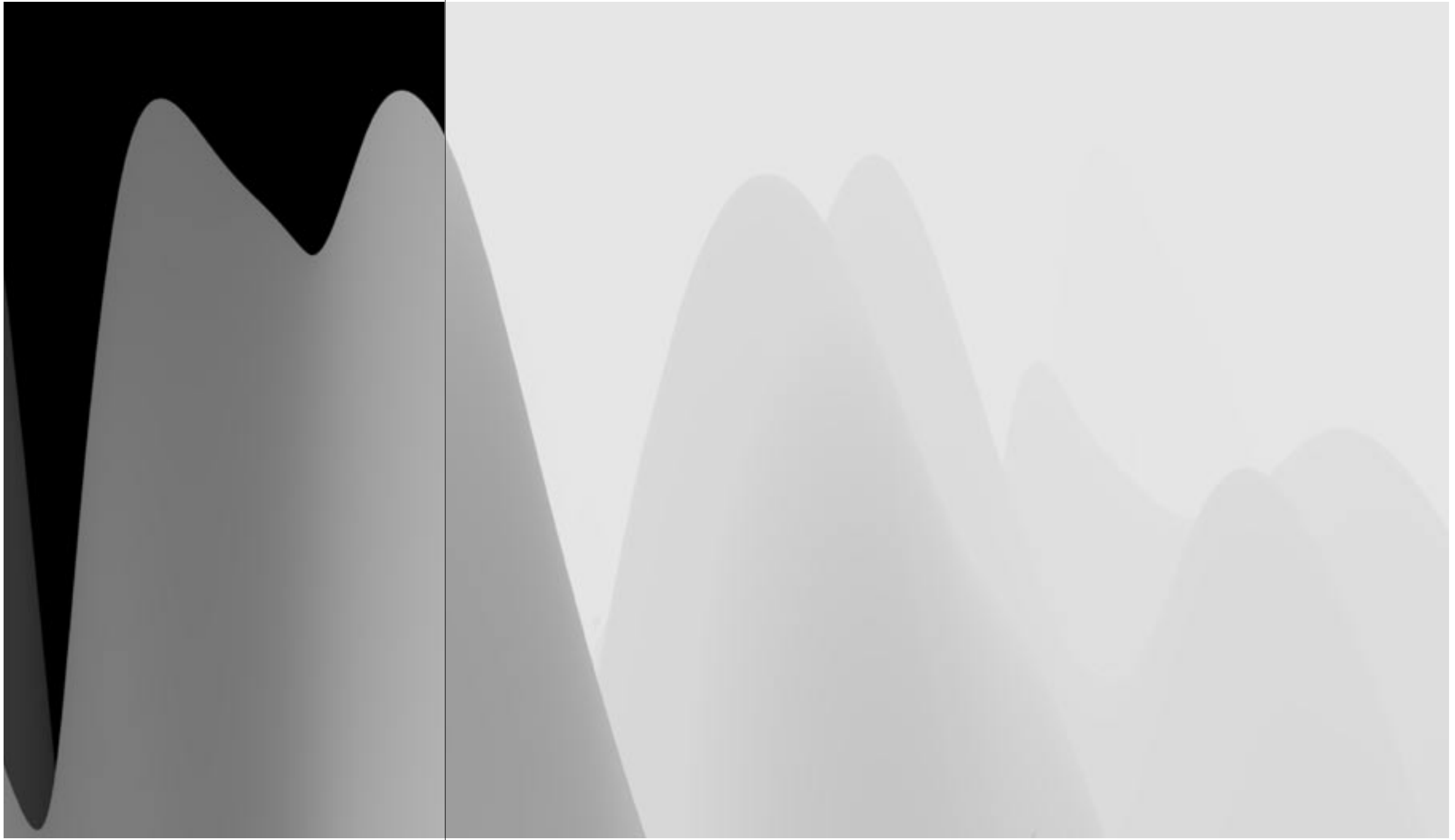


Anouk De Clercq

12.11 > 17.12.2005







# Anouk De Clercq

\_98\_

**Anouk De Clercq** (B)

**met Anton Aeki / Michael Bussaer /**

**Dominique Callewaert / Joris Cool /**

**Ryoji Ikeda / Thomas Zimmer / ...**

\_TXT\_ **Pieter Van Bogaert**

## — Black Box – White Cube —

There was a time when Anouk De Clercq, like many other cinematographers and video artists, showed her work in the black boxes provided for that purpose: the television and the cinema. Today, her images are mainly screened in the white boxes dedicated to art: those of galleries and museums. This development from screen to installation has gradually increased the importance of space in her work: space to explore and, even more, to create.

Her first spatial installation was situated – where else? – entirely in and around the black box that was her artistic habitat at the time. The title of this work was Sonar. The year was 2002. The place was a shop window in Dansaertstraat in Brussels. Two black boxes in the window replicated a single image. The first box was the television monitor; the second a cube painted a glossy black, which was constructed around the monitor like a shiny miniature theatre. Inside the box (or boxes), a white dot on the screen was reflected on the walls. To my knowledge, it was the only time (but definitely the right time) that Anouk De Clercq worked with a television monitor in her installations; and as far as I know, it was also the only time she took

## — Black Box – White Cube —

Er was een tijd dat Anouk De Clercq, zoals vele andere film- en videomakers, haar werk toonde in de zwarte dozen die daarvoor dienden: die van de televisie en de bioscoop. Vandaag worden haar beelden voornamelijk getoond in de witte dozen die dienen voor de beeldende kunst: die van galeriën en musea. De evolutie van scherm naar installatie maakt de ruimte in haar werk steeds belangrijker. Een ruimte om te exploreren en, meer nog, om te creëren.

Haar eerste ruimtelijke installatie vond volledig plaats – hoe kan het anders – in en rond de zwarte doos, haar toenmalige artistieke habitat. De naam van het werk was Sonar. Het jaar 2002. De plaats een etalage in de Brusselse Dansaertstraat. Twee zwarte dozen in de etalage vermenigvuldigden één beeld. De eerste was die van de televisie monitor. De tweede, een zwartgelakte kubus, eromheen gebouwd als een klein glanzend minitheater. In de doos (of dozen) een witte stip die van het scherm reflecteerde op de wanden. Het is bij mijn weten de enige (maar wel de juiste) keer dat Anouk De Clercq met een televisie monitor werkte in haar installaties; voor zover ik weet ook de enige keer dat ze de straat optrok met haar werk. En toch was net het unieke aan dit werk

to the streets with her work. And yet it is precisely these characteristics that make this work so unique that proved highly decisive for – in fact even characteristic of – what came after.

But first some history. The name of her production company, her organisation, is Portapak. It is an unmistakable reference to the earliest media artists of what was then still the electronic age. A flashback to the year 1965, when the Sony Portapak rendered the medium of video portable and accessible, the moment when the video image broke out of the sterile box of the television studio and set forth into the world. Thanks to the Portapak, media artists could go out into the streets, and, even more importantly, into the image. The television image, that had formerly only been accessible through the exterior – think of Nam June Paik, who used a magnet that he moved over the outside of a TV set to 'massage' the electrons on the inside – now had a portable interface, with direct access to the medium space within.

On her web portal with the same name – portapak.be – Anouk De Clercq still calls herself a 'video artist', like her predecessors from the sixties. But if you should ever run into her in the streets, she will not take out a black Sony video camera from her shoulder bag. No, it will be a white Apple computer. No tapes in this bag, but CDs and a hard disk and software with names like Final Cut Pro, After Effects, 3D Studio Max, Maya, ProTools and Photoshop. No interface for transmitting yourself and the world to the inside of the TV, but a universe in itself, a portable studio to be filled with images and sounds.

Anouk De Clercq's world comes out of her laptop, her digital portapak. It is no accident that visitors to her 2005 show at the Network Gallery were first confronted with a computer screen. From there, their attention was led to the two large video screens that filled the white space of the gallery. By way of counterpoint, there was a small LCD screen, bare, without any housing – fragile, like the work that was shown on it. And the finale was a book: a new portable space for her work, with images and sounds to take home, in your own shoulder bag.

zeer bepalend – meer zelfs: typisch – voor wat volgen zou.

Maar eerst nog een stukje geschiedenis: de naam van haar productiehuis, haar organisatie is Portapak. Een niet mis te verstane verwijzing naar de eerste mediakunstenaars uit het toen nog elektronische tijdperk. Een flashback naar het jaar 1965, toen de Sony Portapak het videomedium draagbaar en toegankelijk maakte. Naar het moment waarop het videobeeld de steriele doos van de televisiestudio verliet en de wijde wereld introk. Dankzij de Portapak konden mediakunstenaars de straat op en nog belangrijker: het beeld in. Het televisiebeeld dat voordien enkel bereikbaar was langs de buitenkant – denk aan Nam June Paik, die met een magneet langs de buitenkant van het televisiemeubel de elektronen aan de binnenkant masseerde – had nu een draagbare interface, een rechtstreekse toegang tot de mediale ruimte binnenin.

Op haar webportal met dezelfde naam – portapak.be – noemt Anouk De Clercq zich nog altijd een 'videoartist', zoals haar voorgangers uit de jaren zestig. Nochtans zal ze, als je haar ooit tegenkomt op straat, uit de tas aan haar schouder geen zwarte Sony-videocamera halen, maar wel een witte Apple-computer. Geen tapes in deze tas, maar cd's en een harde schijf met daarop programma's met namen als Final Cut Pro, After Effects, 3D Studio Max, Maya, ProTools, Photoshop. Geen interface om jezelf en de wereld naar de binnenkant van de tv te verzenden. Wel een universum op zich, een draagbare studio om te vullen met beelden en geluiden.

De wereld van Anouk De Clercq komt uit haar laptop, haar digitale Portapak. Wie eind 2005 Network Galerij bezocht voor haar tentoonstelling, werd niet toevallig eerst en vooral geconfronteerd met een computerscherm. Van daar ging de aandacht naar de twee grote videoschermen die de witte ruimte van de galerie vulden. Als contra-punt een klein lcd-scherm, gestript, zonder doos – fragiel, zoals het werk dat erop getoond werd. En als finale een boek: een nieuwe draagbare ruimte voor haar werk, met beelden en geluiden om mee te nemen naar huis, in de tas aan *jouw* schouder.

### — Ars combinatoria —

Should we still call Anouk De Clercq a video artist? Or are we stuck with the word 'multimedia'? In any case, much of the strength of her work lies in bringing together the right people, images, sounds and ideas, e.g. in the computer animations of Joris Cool and the electronic music of Ryoji Ikeda, Anton Aeki, Eavesdropper or Stevie Wishart. Or, now, in her first book, designed by Groep Damp, that manages to bring together static images, which you would never think would work on paper, in a flowing movement.

Anouk De Clercq has mastered the art of combining. Her director's training will certainly have something to do with that, even though she shows herself more of an architect in her work. Space is essential here: an extra-large screen for Kernwasser Wunderland and Horizon, a very small one for Me+ and a computer for Typospace. Just as the shiny box was the essence (or extension?) of Sonar and just as a real space served as the basis for Building (after the Bruges Concertgebouw) and for Petit Palais (after the eponymous building in Paris), of which Horizon is actually an excerpt. In more recent work we also see real spaces, like the clouds in Conductor or the colourful images in Pang. And the book too, called Log, is of course a new space for her black-and-white images, or rather, now more clearly than ever, for all the intermediate shades of grey in those images.

The way De Clercq moves between different traditions – that of fiction film and experimental film, that of the cinema screen and the art gallery, that of music and art – or between different eras – the sixties of the Portapak and the 'noughties' of the portable – is also the way she moves between different spaces. It is in these in-between styles, periods and spaces that this work acquires form. It is in this in-between that things are created – in those unexpected combinations, those small conjunctions, those minimal fusions – that are nowhere shown better than in Me+.

In this intermediate space through which things pass and, when appropriate, also cluster together, lie the opportunities for experiment.

### — Ars combinatoria —

Noemen we Anouk De Clercq nog een videokunstenaar? Of zitten we vast aan het woordje multimedia? Veel van de kracht van haar werk ligt in elk geval in het samenbrengen van de juiste mensen, beelden, geluiden en ideeën. In de computeranimaties van Joris Cool en de elektronische muziek van Ryoji Ikeda, Anton Aeki, Eavesdropper of Stevie Wishart. Of nu, met haar eerste boek, in de vormgeving van Groep Damp die statische beelden, waarvan je nooit zou denken dat ze zouden werken op papier, toch samenbrengt in een vloeiende beweging.

Anouk De Clercq verstaat de kunst van het combineren. Haar regisseursopleiding zal daar wel voor iets tussen zitten, ook al toont ze zich in haar werk eerder als een architect. De ruimte is hier essentieel: een heel groot scherm voor Kernwasser Wunderland en Horizon, een heel klein voor Me+ en een computer voor Typospace. Net zoals de glanzende doos de essentie (of extensie?) vormde van Sonar of een echte ruimte als basis diende voor Building (naar het Brugse Concertgebouw) of voor Petit Palais (naar het gelijknamige Parijse bouwwerk), waarvan Horizon trouwens een fragment is. In meer recent werk zien we ook echte ruimtes, zoals de wolken in Conductor of de schilderachtige beelden in Pang. En ook Log, het boek, is uiteraard een nieuwe ruimte voor haar zwartwitte beelden. Of liever, zo blijkt nu meer dan ooit, voor alle grijze nuances in die beelden.

Zoals De Clercq zich beweegt tussen verschillende tradities – die van de fictiefilm en die van de experimentele, die van het bioscoopscherm en die van de galerie, die van de muziek en die van het beeld – of tussen verschillende tijdperken – de jaren zestig van de Portapak en de jaren nul van de portable – zo beweegt ze zich ook tussen verschillende ruimtes. Het is in die tussenstijlen, -periodes en -ruimtes dat dit werk vorm krijgt. Het is daar dat de dingen ontstaan – in die onverwachte combinaties, die kleine conjuncties, die minimale fusies, die nergens beter getoond worden dan in Me+.

In deze tussenruimtes waar de dingen passeren en als het past ook aan elkaar klitten, liggen de kansen voor het experiment. Daar kunnen kunstenaars het medium leren kennen en aftasten.

That is where artists can get to know the medium and explore it. That was true of the first video artists who, each starting from their own artistic discipline, sought to work with the space between the front and the back of the screen, the space between the media's *inner* and *outer* spaces, the borderline experience, and it is no less true of the current generation of media artists.

### — Another Worldy —

More history. My earliest memory of Anouk De Clercq, from the time when she still exclusively showed her videos on cinema or TV screens, is a work entitled Another Worldy. If we compare that early work with her most recent creations, we see a world of difference. No computer-generated images here, but found materials: footage of female dancers, presumably from the forties, filmed in what appear to be exotic places. On the soundtrack, we hear electronic beats from the nineties. An interval of fifty years between image and sound creates a completely new universe.

Another Worldy shows a distance that is so great it can no longer be crossed. A distance in time (the forties and the nineties) and place (the oriental settings and costumes and the Western view). The artist induces alienation by disconnecting the images from the soundtrack. The ethnographic and archaeological aspects of the images are unmasked by the sounds. It is an appropriation that puts things into perspective, an orientalism that negates itself, kitsch that changes into its opposite.

It has been claimed that her recent work is abstract, appearing to belong to another world. And yet these digital images are very concrete. In fact, they belong more to this world than the found film footage it all started with ten years ago. In a cinematographic, almost workmanlike way, that early work fused together highly concrete realities into an abstract whole. This recent digital work travels in the opposite direction. Here, abstract forms lead to a highly concrete reality. It is a reality that cannot possibly be perceived with the naked eye or through the

Dat was zo voor de eerste videokunstenaars die elk vanuit hun eigen artistieke discipline zochten naar de ruimte tussen de voor- en de achterkant van het scherm, naar de ruimte tussen de *inner* en de *outer* space van de media, naar de ervaring op de grens. Dat is niet minder zo voor de huidige generatie mediakunstenaars.

### — Another Worldy —

Meer geschiedenis. Mijn verste herinnering aan Anouk De Clercq, uit de tijd dat ze haar video's nog exclusief op bioscoop- of televisieschermen toonde, is een werk met de titel Another Worldy. Als we dat vroege werk naast haar recente creaties leggen, zien we een wereld van verschil. Geen computergegenereerde beelden hier, maar wel gevonden materiaal: beelden van danseressen, vermoedelijk uit de jaren veertig en uit schijnbaar exotische oorden. Op de klankband horen we elektronische beats uit de jaren negentig. Een décalage van vijftig jaar tussen beeld en geluid die zorgt voor een volledig nieuw universum.

Another Worldy toont een afstand die nog moeilijk te overbruggen valt. Een afstand in tijd (de jaren veertig en negentig) en plaats (de oriëntaalse decors en kostuums en de westerse blik). Ze werkt een vervreemding in de hand door beeld en geluid van elkaar los te koppelen. Het ethnografische, de archeologie in de beelden worden ontmaskerd door de geluiden. Een toe-eigening die relativiseert; oriëntalisme dat zichzelf ontkracht; kitsch die verandert in zijn tegendeel.

Er wordt wel eens beweerd dat haar recente werk abstract is, als van een andere wereld. En toch zijn de digitale beelden heel concreet. Meer van deze wereld zelfs dan de gevonden filmbeelden waar het tien jaar geleden mee begon. Dat vroege werk versmolt op een cinematografisch bijna ambachtelijke manier heel concrete realiteiten tot een abstract geheel. Het late digitale werk maakt de omgekeerde beweging. Hier leiden abstracte vormen naar een heel concrete werkelijkheid. Een werkelijkheid die met het blote oog of door de camera onmogelijk te zien is. De beelden uit die vroege foundfootagevideo tonen artificiële constructies en maken de werkelijkheid die aan de basis ligt van het late werk, veel concreter.



camera. The images from that early found-footage video show artificial constructions and make the reality underlying the later work much more concrete.

How much more concrete can it get than the nuclear power stations of Kalkar and Chernobyl that form the basis of Kernwasser Wunderland? How much more concrete than the Paris Petit Palais for Horizon? How much more concrete than the intimate life of the artist in Me+?

#### — Strip —

A line, a strip: that is all that's left of the big little palace in Horizon. For the presentation at Netwerk, De Clercq chose this excerpt from Petit Palais as a prelude to Kernwasser Wunderland. A suitable gesture for an artist who seems to have made stripping her major occupation, not in the sense of scantily dressed ladies as in Another Worldy, but in the sense of a reality reduced to its essence. Or, to use her own words from Me+: 'stripping the i'.

In the buildings she used for Building and Petit Palais, the superfluous walls were removed to make more room for light, movement and space. Stripping is also what happens between the images. By removing images, the sequences are shortened, perception is altered, and a different reality is revealed. It is a method of working, applied from Whoosh (2001) up to Pang (2005), that takes us back to the days of pre-cinema, to the era of the chronophotography of Marey and Muybridge. By making series of pictures of moving people and animals, taken in quick succession, they showed details of movements that had formerly been invisible to the human eye. In a similar way, Anouk De Clercq creates a new form of 'après-cinema' and constructs images that no human eye has ever recorded. Whereas Muybridge and Marey discovered nuances in motion, De Clercq discovers nuances in the grey mass of concrete, air, image, head...

Come to think of it, aren't the titles Whoosh and Me+ stripped-down versions of the swoosh on our sneakers and the Me++ from the eponymous book by William J. Mitchell? The 'Spongy

Hoeveel concreter kunnen we nog gaan dan de kerncentrales van Kalkar of Tsjernobyl die aan de basis liggen van Kernwasser Wunderland? Hoeveel concreter dan het Parijse Petit Palais voor Horizon? Hoeveel concreter dan het intieme leven van deze kunstenares in Me+?

#### — Strip —

Een lijn, een strip: dat is wat rest van het grote kleine paleis in Horizon. Voor de presentatie bij Netwerk koos De Clercq dit fragment uit Petit Palais als opmaat voor Kernwasser Wunderland. Een passend gebaar voor een kunstenares die van het strippen haar belangrijkste opdracht lijkt te maken. Niet in de zin van schaars geklede dames zoals in Another Worldy. Wel in de zin van een werkelijkheid herleid tot haar essentie. Of, zoals ze het zelf omschrijft in Me +: "stripping the i".

Uit de gebouwen die ze gebruikte voor Building en Petit Palais, werden de overbodige muren verwijderd om het licht, de beweging, de ruimte meer plaats te geven. Strippen is ook wat gebeurt tussen de beelden. Door er beelden tussenuit te halen worden de sequenties korter, verandert de perceptie, wordt een andere realiteit blootgelegd. Een manier van werken, toegepast van Whoosh (2001) tot Pang (2005), die ons terugleidt naar de tijd van de precinema, naar de tijd van de chronofotografieën van Marey en Muybridge. Door reeksen beelden van mensen en dieren naast elkaar te leggen, maakten zij bewegingen zichtbaar die voordien met geen menselijk oog te zien waren. Zo creëert Anouk De Clercq een nieuwe vorm van après-cinema en construeert ze beelden door geen menselijk oog ooit aanschouwd. Zoals Muybridge en Marey nuances ontdekten in de beweging, ontdekt De Clercq nuances in de grijze massa's van beton, lucht, beeld, hoofd...

Nu ik eraan denk. Zijn de titels van werken als Whoosh en Me+ ook geen gestripte versies van de swoosh op onze sneakers of de Me++ uit het gelijknamige boek van William J. Mitchell? Misschien verwijst de Spongy Body uit die eerste video wel naar de Sponsored Body op uw tv thuis – gaan de mijmeringen over de persoonlijke extensie uit de tweede video naar de mijmeringen

Body' in Whoosh may well refer to the 'sponsored body' on your TV at home, and the reflections on the personal extension in Me+ to the reflections on 'the cyborg self and the networked city' in the book, whose cover has the same geometric figures and shades of grey as the video. Two punctuation marks more or less make a world of difference in the computer language of our digital world. Two different images, so far away and yet so near. So strange and yet so familiar, so abstract and yet so concrete.

#### — End —

'Il faut cultiver notre jardin'. With that conclusion, Voltaire refers the reader of Candide back to reality. Back to practical matters and away from ideas. Composting, recycling and pruning are things that need doing, and they cannot be done without thinking about them. These images do not arise of their own accord, nor are they obvious or self-evident. That is why you should not see the nuclear winter in Kernwasser Wunderland, but a digital spring. Not an old world that is disappearing, but a new world that is appearing. A new biotope, a new nature with new species and new images. For we must never forget where it all started for Anouk De Clercq: in the world of fiction film, with its inevitable happy end.

over "the Cyborg Self and the Networked City" in het boek waarvan de cover werd opgemaakt met dezelfde geometrische figuren en grijze tinten als de video. Twee leestekens meer of minder maken een wereld van verschil in de computertaal van onze digitale wereld. Twee verschillende beelden, zo ver weg en toch zo dichtbij. Zo vreemd en toch zo herkenbaar, zo abstract en toch zo concreet.

#### — End —

"Il faut cultiver notre jardin". Met dat besluit zette Voltaire de lezer van Candide terug in de werkelijkheid. Terug naar de praktische zaken en weg van de ideeën. Composteren, recycleren en snoeien is werk dat moet gebeuren, en niet zonder erbij na te denken. Deze beelden ontstaan niet vanzelf, dit zijn geen open deuren die worden ingetrapt. Zie daarom in Kernwasser Wunderland geen nucleaire winter, maar wel een digitale lente. Geen oude wereld die verdwijnt, maar wel een nieuwe die verschijnt. Een nieuwe biotoop, een nieuwe natuur met nieuwe soorten en nieuwe beelden. We mogen immers nooit vergeten waar het allemaal begon voor Anouk De Clercq: in de wereld van de (fictie)film met zijn onvermijdelijke happy end.

