

F.A.T. lab

“release early, often and with rap music”

Scriptie Kunst en Cultuur
Academie voor Beeldende Vorming, 2013
Marloes de Vries
Begeleider: Melvin Crone
Inleverdatum:

INHOUDSOPGAVE

INLEIDING	p. 5-7
HOOFDSTUK 1: F.A.T. lab	p. 8-15
<i>Oprichters</i>	<i>p. 9-11</i>
<i>Van Graffiti naar F.A.T.</i>	<i>p. 11-13</i>
<i>Projecten</i>	<i>p. 13-15</i>
HOOFDSTUK 2: Een alternatief internet	p. 16-27
<i>Een korte geschiedenis van het internet</i>	<i>p. 17-19</i>
<i>Bulletin Boards en Fidonet</i>	<i>p. 19-21</i>
<i>Commercialisering van het internet</i>	<i>p. 21</i>
<i>Open Cultuur en Open Source</i>	<i>p. 21-23</i>
<i>Creative Commons</i>	<i>p. 23-25</i>
<i>The Free Universal Construction Kit</i>	<i>p. 25-27</i>
HOOFDSTUK 3: Van “Solitary Genius” naar collectieve artistieke productie	p. 28-41
<i>Van “solitary genius” naar open source mentaliteit</i>	<i>p. 29-31</i>
<i>Populaire cultuur</i>	<i>p. 31-34</i>
<i>Collectiviteit, auteurschap en het “product”</i>	<i>p. 35-39</i>
<i>Reactie op technologische ontwikkelingen</i>	<i>p. 39-41</i>
CONCLUSIE	p. 42-45
LITERATUURLIJST	p. 46-51

INLEIDING

“ Rock Star Artist or nOOB fresh out of art school and your art is wack, losing its viral flav’ because people don’t want any IP popos chasing them down while remixin it? Ok.. cool. Let me help you,” [1]

Ik ben één van de eerste *digital natives*, [2] iemand die is opgegroeid in het digitale tijdperk. Computers hebben van jongs af aan een grote rol gespeeld in mijn leven, ik was immers pas vijf jaar oud toen officieel de digitale revolutie begon in 1995. Inmiddels kan ik mij een leven zonder computer en internet niet meer voorstellen. Ik ben groot afnemer van kattenplaatjes en ook heb ik via Google de hele wereld al afgereisd.

Internet heeft de wereld voor mij kleiner gemaakt, ik kan net zo makkelijk communiceren met iemand op een ander continent als met mijn buurvrouw. Maar waar komt dit internet eigenlijk vandaan?

De meerderheid van de software waarop dit internet werkt is gemaakt door een groep van gepassioneerde en idealistische ontwikkelaars, en niet door grote coöperaties of overheden. Doordat internet voor individuele gebruikers de mogelijkheid biedt onderling informatie uit te wisselen zonder tussenkomst van deze coöperaties is er een enorme verscheidenheid aan culturele en technologische online productie ontstaan. Internet heeft de beschikbaarheid van informatie en de mogelijkheid tot participatie enorm vergroot. Deze ontwikkelingen beperken zich niet tot de software hoek, steeds meer kunstenaars zien de filosofie achter deze vrije software gemeenschap als interessant alternatief voor de traditionele gedachte van de kunstenaar als “solitary genius”. Zij stellen hun proces online openbaar en vervagen daarmee de grens tussen publiek en maker.

Op deze manier dienen termen als authenticiteit te worden hergedefinieerd en daarmee onze traditionele gedachte van “de kunstenaar” en zijn proces.

Om mezelf te beperken heb ik besloten één collectief als casus te nemen.

F.A.T. lab is een collectief van hackers, kunstenaars, uitvinders en advocaten die het publieke domein willen verrijken door het ontwikkelen van, en onderzoeken naar, creatieve technologieën en media. Ze faciliteren met hun projecten manieren voor mensen van over de hele wereld te participeren in de hedendaagse kunstwereld. Hiermee breken ze het publieke domein open en stellen allerlei software en ideeën beschikbaar voor iedereen met een internetverbinding.

Ik doe in deze scriptie onderzoek naar de filosofische, theoretische en ideologische achtergrond van F.A.T. labs projecten.

Vanwege de actualiteit van dit onderwerp lopen de meningen en duidingen nog erg uiteen. Voor de literaire bronnen die ik gebruik zal ik inhoudelijk zo dicht mogelijk bij de ideologie van F.A.T. lab zelf blijven. Dit doe ik vooral aan de hand van een essay

[1] F.A.T. lab blog

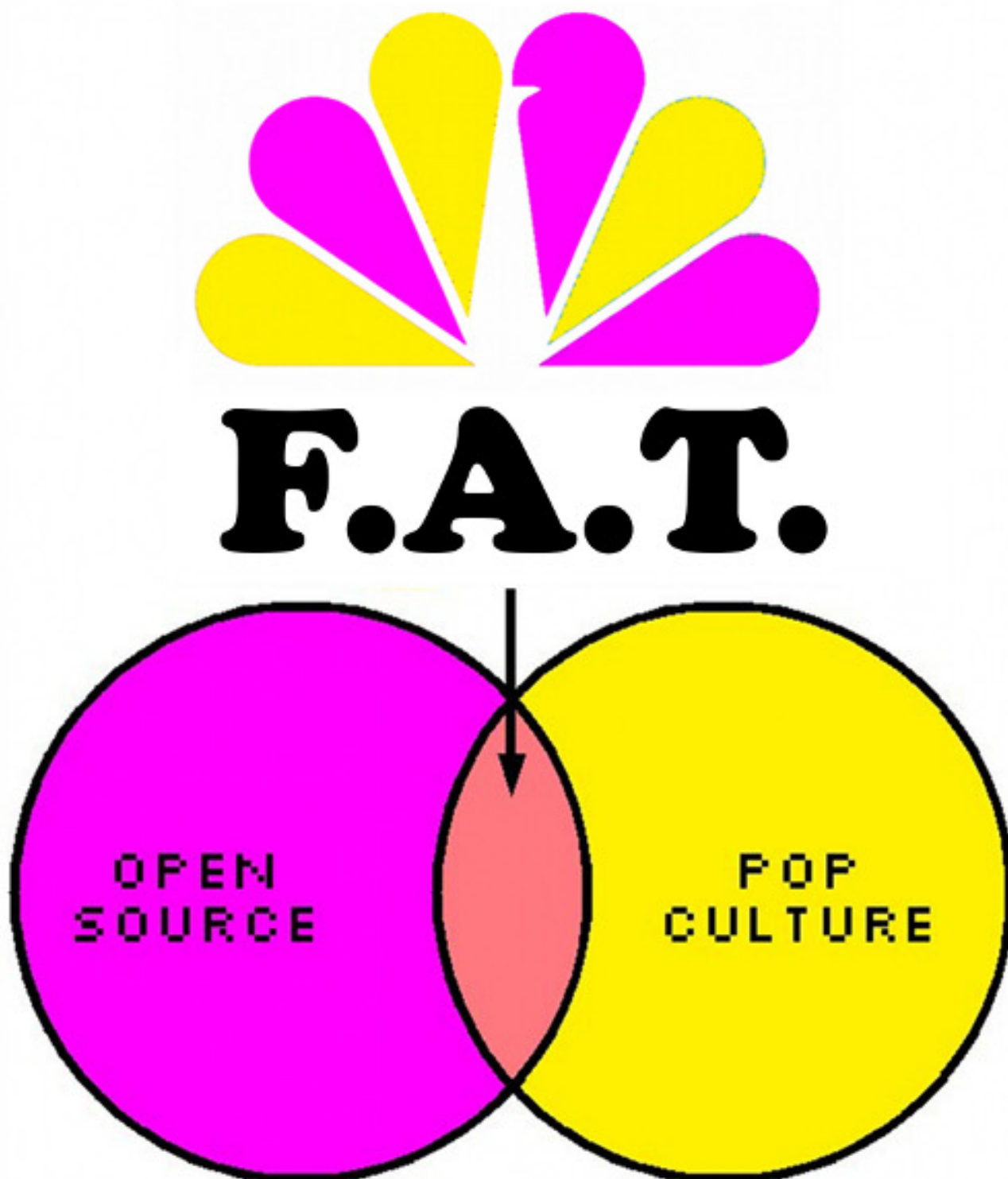
[2] Prensky, M., 2001: p.1

geschreven door één van de oprichters: Evan Roth. Bij dit essay zal ik andere relevante literatuur zoeken waarmee ik de volgende vraag kan beantwoorden:

Vanuit welk gedachtegoed opereert F.A.T. lab en wat heeft dit voor gevolgen voor het algemene idee van kunstenaarschap en kunstbegrip?

Deze scriptie is opgedeeld in drie hoofdstukken. In hoofdstuk één onderzoek ik aan de hand van interviews, essays en blogberichten van F.A.T. lab leden wat F.A.T. lab precies is. In hoofdstuk twee ga ik meer in op de technologische achtergrond van F.A.T. lab en de ideologie en filosofie die daar weer achter schuilgaat. Omdat F.A.T. lab zichzelf ook daadwerkelijk als kunstenaarscollectief typeert onderzoek ik in hoofdstuk drie de kunsttheoretische achtergrond van F.A.T. lab. Hiermee wil ik erachter komen of F.A.T. lab binnen een bepaalde kunsttraditie past en wat die kunsttraditie precies verandert in de algemene gedachte over kunstenaarschap en kunstbegrip. Met de deelvragen die ik in deze hoofdstukken beantwoord hoop ik uiteindelijk een antwoord op mijn hoofdvraag te kunnen formuleren in de conclusie.

Verder is het belangrijk te vermelden dat vanwege de inhoud van deze scriptie en de terminologie die daarmee gepaard gaat veel van die termen Engelstalig zijn. Ik heb deze termen in deze scriptie Engelstalig gelaten omdat deze ook op die manier in het Nederlands gebruikt worden en een juiste Nederlandstalige equivalent (nog) niet bestaat.



Afbeelding 1. Logo F.A.T. lab [3]

[3] F.A.T. lab blog, 2013

HOOFDSTUK 1: F.A.T. lab

Wat is F.A.T. lab?

“Dedicated to enriching the public domain one mutha-fuckin LOL at a time”[4]

In komend hoofdstuk onderzoek ik wat F.A.T. precies is. Dit doe ik aan de hand van interviews, essays en blogberichten van F.A.T. lab.

F.A.T. in F.A.T. lab staat voor *Free Art and Technology*. Het is een organisatie die zich toewijdt aan de verrijking van het publieke domein door onderzoek en ontwikkeling naar en van creatieve technologieën en media. Het gehele netwerk van kunstenaars, ontwikkelaars, wetenschappers, advocaten en muzikanten dat F.A.T. lab is houdt zich vooral bezig met het ondersteunen van open waarden in het publieke domein door het gebruik van opkomende open licenties, ondersteuning voor open ondernemerschap en vermaning van geheimhouding, copyright monopolies en patenten.[5]

F.A.T. lab werd in 2007 opgericht, gedeeltelijk geïnspireerd door de *open source* en hacker gemeenschap, deze termen worden in het komende hoofdstuk meer toegelicht. Het is een online ruimte waar kunstenaars, hackers, activisten en uitvinders samenwerken en zich vooral richten op *open source*, kunst en populaire cultuur. Hun publiekelijke missie is het verbreden van de overlap tussen open cultuur en populaire cultuur. Met open cultuur bedoel ik de openheid in proces, zoals die ook bij *open source* bekend is, op deze term kom ik later terug.[6]

“Sometimes I think about it like we’re the viral marketing wing of the open-source movement that was never requested.” (Evan Roth in PBS documentaire over F.A.T. lab)[7]

Oprichters

F.A.T. lab werd in 2007 opgericht door Evan Roth en James Powderley (zie afbeelding 2).

Evan Roth is kunstenaar met een specifieke interesse in gereedschappen voor open source en populaire cultuur. [8]

James Powderly komt ook uit de Verenigde Staten. Sinds 1992 maakt hij vooral technologie en media op de scheidslijnen tussen robotica, ruimtewetenschap, tattoos en rock ‘n roll. [9]

[4] F.A.T. lab blog, 2013

[5] F.A.T. lab blog, 2012

[6] Roth, 2012

[7] F.A.T. lab blog, 2011

[8] F.A.T. lab blog, 2008

[9] Ibidem



Afbeelding 2. James Powderley (links) en Evan Roth[10]

[10] NY Times blog, 2006

Beide oprichters ontmoetten elkaar bij *EyeBeam*. *Eyebeam Art and Technology Centre* in New York is het leidende non-profit kunst en technologie centrum van de Verenigde Staten. Ze richtten hier *The Graffiti Research Lab* op, waarmee ze onder andere technologische middelen ontwikkelden voor graffiti kunstenaars.[11]

Van Graffiti naar F.A.T.

Na het werken aan *The Graffiti Research Lab* wilden Roth en Powderly de stap maken naar een breder medium dan alleen graffiti en daarmee ook naar een groter (online) publiek. F.A.T. lab was voor hen ook een manier om andere kunstenaars, hackers en activisten te benaderen lid te worden en hierdoor met hen samen te werken. Mede door hun eigen netwerk en bekendheid hebben ze inmiddels een interessante schare van twintig leden aan F.A.T. lab weten te binden. Omdat deze leden geografisch gezien niet bij elkaar kunnen komen communiceren en werken ze samen via hun blog, en wellicht nog belangrijker via hun interne mailverkeer. Ze zien elkaar eigenlijk alleen op grote evenementen als *Transmediale* en hun laatste jubileum expositie bij *EyeBeam: F.A.T. Gold*. [12]

F.A.T. labs leden lopen qua interesses zeer uiteen, van kunst tot *DIY* en van activisme tot hiphop. Wel delen ze allemaal de gedachte dat je vooral niet moet wachten tot de commerciële bedrijven iets voor je doen, maar het heft in eigen handen dient te nemen.

F.A.T. lab heeft een jaarlijks budget van 100 euro, waarvan de domeinnaam wordt betaald. Verder zien ze elkaar vrijwel nooit in het echt, er zijn geen vergaderingen, regels of hiërarchie en iedereen heeft toegang tot alle wachtwoorden. Hiermee is F.A.T. lab een experiment in vriendschappelijke samenwerking en respectvolle anarchie en geeft internet hun bestaansrecht en –mogelijkheid. Centraal staat de oprechte interesse in het verbreden van de invloedssfeer die rond open cultuur hangt en het implementeren van open idealen in de “*mainstream*”. [13]

[11] Eyebeam website, 2013

[12] F.A.T. Public Access, 2013

[13] Raymond, 2001



Afbeelding 3. Schermafbeelding van Artzilla.org[14]



Afbeelding 4. De eerste SpeedShow in Berlijn, juni 2010[15]

[14] Artzilla website, 2010

[15] Fuck Flicker, F.A.T. lab, 2010

Voor de leden van F.A.T. lab functioneert de blog als een informele manier om hun projecten te publiceren, ze hanteren hierbij het motto: "*Release early, often and with rap music*". [16] Dit komt deels van het begrip *release early, realise often*, gepopulariseerd door Eric S. Raymond in zijn essay *The Cathedral and the Bazaar*, en is een softwareontwikkelings filosofie die pleit voor de belangrijkheid van vroege en frequente releases, hierover later meer. *Rap music* refereert hier aan de populaire (beeld)taal die F.A.T. lab gebruikt om hun projecten toegankelijker te maken. [17] Door de mate van informaliteit en de quasianonimiteit kunnen F.A.T. lab leden onder de naam F.A.T. lab projecten publiceren, die ze wellicht onder hun eigen naam niet zo snel online zouden zetten. [18]

Projecten

Door de grote variëteit aan leden kennen de kunstuitingen van F.A.T. lab veel verschillende vormen. Via de blog publiceren de leden projecten, ideeën of voorstellen. Vaak staat de bron of de manier waarop het werk gemaakt is hierbij, zodat het publiek kan participeren in het proces.

Hoewel de oprichters oorspronkelijk meer uit de technische hoek komen zijn niet alle projecten gebaseerd op computerprogramma's of software. F.A.T. lab voert ook projecten uit buiten de virtuele, en daarmee dus in de fysieke ruimte. De thema's die ze behandelen gaan echter wel vrijwel altijd over digitale of virtuele problematiek. Ze werken buiten bestaande instituten en exposeren dus vooral online, op hun blog. De projecten die ze publiceren lopen uiteen van een lijst met Firefox add-ons die onze internetervaring een stuk leuker maken (Artzilla, zie afbeelding 3) tot The SpeedShows internetkunsttentoonstellingen in internetcafés (zie afbeelding 4). Ook al worden de projecten door verschillende kunstenaars uitgevoerd, ze hebben altijd dezelfde felgekleurde beeldtaal afkomstig uit de populaire (internet) cultuur. Daarnaast wordt bij de projecten altijd het proces en de bron openbaar gemaakt. Hierdoor gaan ze voorbij aan het kunstproces als mysterieus en geheim en moedigen het publiek aan zelf een onderzoekende en producerende houding aan te nemen. Het effect hiervan is dat de projecten of kunstwerken die ze publiceren niet perse altijd af of perfect zijn, ze worden constant aangepast in dialoog met het publiek of de gebruiker.

In de komende hoofdstukken zal ik wat uitgebreider ingaan op andere projecten van F.A.T. lab.

F.A.T. Gold

Nu, in 2013, bestaat F.A.T. lab inmiddels vijf jaar, en dit jubileum wordt groots gevierd met een expositie in EyeBeam (New York) genaamd F.A.T. Gold. In deze expositie wordt een overzicht gegeven van projecten maar worden ook nieuwe projecten ontwikkeld en ter plekke uitgevoerd. F.A.T. Gold is daarmee een fysieke

[16] F.A.T. lab blog

[17] Raymond, 2001

[18] Heatwole, 2012: 11

afspiegeling van wat er al vijf jaar online op het blog gebeurt. [19]

Kunstprojecten van F.A.T. lab zijn altijd in ontwikkeling en daarmee is F.A.T. lab daadwerkelijk een laboratorium waar onderzoek en ontwikkeling zeer belangrijk is. Met hun kunstprojecten proberen ze op een toegankelijke manier, met behulp van beeldtaal uit de populaire cultuur, een groot publiek te bereiken. Ze noemen zichzelf daarom ook wel de ongevraagde marketingafdeling van de *open source* gemeenschap.

In het volgende hoofdstuk zal ik meer ingaan op de ideologische achtergrond die F.A.T. lab behandelt en hiermee de filosofische gedachtegang, of traditie, te onderzoeken die schuil gaan achter de neonkleuren, rapmuziek en glitter Gifjes.

[19] F.A.T. lab Gold 2013

HOOFDSTUK 2: Een alternatief internet

Vanuit welk gedachtegoed opereert F.A.T. lab?

“Release early, often and with rap music.”[20]

Zoals ik altijd eerder stelde dankt F.A.T. lab zijn bestaansrecht en –mogelijkheid aan internet. Ze gaan met hun projecten in op de rol die internet speelt in ons leven en moedigen mensen aan hier kritisch tegenover te staan. Daarnaast doen ze onderzoek naar de mogelijkheden van een alternatief internet, niet geleid door grootmachten of copyright regels. Ze handelen daarmee vanuit een bepaalde ideologie en gedachtegoed, in komend hoofdstuk wil ik die aan de hand van F.A.T. lab projecten onderzoeken.

Een korte geschiedenis van het internet

Alvorens ik kan ingaan op de ontwikkelingen die internet heeft doorgemaakt en hoe F.A.T. lab hierop inspeelt dien ik eerst uiteen te zetten wat internet precies is en waar vanuit het is ontstaan.

De officiële definitie van internet werd in 1995 in de VS gegeven door de *Federal Networking Council*.

“The Federal Networking Council agrees that the following language reflects our definition of the term ‘internet’. ‘Internet’ refers tot he global information system that is logically linked together by a globally unique adress space based on the Internet Protocol or its subsequent extensions/follow-ons; internet is able to support communications using the Transmission Control Protocol/Internet Protocol suite or its subsquent extesions/follow-ons, and/or other Internet Protocol-compatible proocols; and internet provides, uses or makes accessible, either publicly or privatetly, high level services layered on the communications and related infrastructure described herein.”[21]

[20] F.A.T. lab blog, 2012

[21] Martin, Dovey, Giddings, Grant, Kelly, 2009: 164

```
The MAXIMUS Computer-Based Conversation System, v1.00 (non-commercial)
Copyright 1989, 1990 by Scott J. Dudley of 1:250/814. All rights reserved.
Supplementary and OS/2 code by Peter Fitzsimmons of 1:250/628.

Compiled on Mar 03 1990 at 21:39:48 under Turbo C

Computer: Generic MSdos-class 0x0

OS: DOS 5.00
FOSSIL: BNU FOSSIL Communications Driver v1.70
Remaining memory in heap: 20384 bytes

MAIN:
Message Areas      File Areas        Change Setup      Goodbye (log off)
Statistics         Yell for SysOp   UserList          Version of BBS
Bulletin Menu     !Remote DOS Shell @User Editor      ?help
Select: _
```

Afbeelding 5. Schermafbeelding van een BBS uit 1990^[22]

²² Wikipedia, 2010

Het internet is iets anders dan het web, het is namelijk de allesomvattende infrastructuur van de vele publieke netwerken of verbonden computers. Het internet bestond dus al voordat het web überhaupt werd uitgevonden.

De eerste computernetwerken werden opgericht tussen een aantal machines gebruikt in academische en overheidsinstellingen in de Verenigde Staten. Deze netwerken werkten niet met een hiërarchie of één hoofdcomputer, waardoor alle schakels in het geheel even belangrijk waren, wanneer er één schakel wegvalt blijft het netwerk overeind. Om deze reden werd het eerste computernetwerk dan ook ingezet in de Vietnam Oorlog in 1969. Tientallen jaren werd het internet vooral gebruikt door overheids-, academische, militaire of zakelijke instellingen. Echter, het netwerk was nog wel verdeeld door de verschillende systemen die door deze instituten werden ingezet. [23]

Bulletin Boards en Fidonet

Internetpioniers wilden deze ook buiten de instituten gaan gebruiken en gingen hier zelf mee aan de slag. Vanuit deze behoefte ontstonden lokaal verbonden *Bulletin Boards* (zie afbeelding 5)(vanaf nu: BBS), die gemaakt en in stand gehouden werden door hobbyisten en vrijwilligers. Deze BBS voorzagen niches van specifieke porno fetisjisten tot postzegelverzamelaars in de mogelijkheid met elkaar te communiceren en data uit te wisselen. Omdat deze netwerken echt ontstonden vanuit de behoefte van mensen met elkaar over een specifiek onderwerp te communiceren werden ze ook naar deze behoefte vormgegeven en ontwikkeld. Er ontstond een wisselwerking tussen de ontwikkelaars om deze netwerken telkens aan te passen aan de constante veranderingen in de technologische mogelijkheden. Er kwamen hier geen grote coöperaties bij kijken die deze systemen domineerden.

Vanuit de gebruikers van BBS ontstond later de behoefte om deze afzonderlijke lokale netwerken met elkaar te verbinden. Hieruit werd in 1984 Fidonet ontwikkeld door Tom Jennings. Hij was zelf een computer hobbyist en zette de software die hij zelf gebruikte voor zijn BBS in om ervoor te zorgen dat de BBS onderling met elkaar konden communiceren doordat ze dezelfde software gebruikten.[24]

Het Wereld Wijde Web zoals we dat nu kennen, werd in 1991 opgericht door Tim Berners-Lee. Het doel hiervan was de online interface meer samenhangend te maken zodat sites toegankelijk werden zonder dat daarvoor de kennis van verschillende software en systemen nodig was. Door het ontwikkelen van een aantal regels en protocollen als URL, HTML en HTTP, vrij te verkrijgen en niet commercieel geëxploiteerd, werd de verschillende systemen van het Internet samengevoegd tot één interface. Berners-Lee heeft altijd gepleit voor een vrij internet zonder centrale macht of

[23] F.A.T. public acces, 2013

[24] Ibidem

commerciële exploitatie, hij was daarmee dus ook zeker een pionier op binnen de *open source* gemeenschap.[25]

Met deze uitvinding was Fidonet verleden tijd. De eerste pioniers op het internet hadden hoge verwachtingen dat dit een volledig non-hiërarchisch en democratisch systeem zou blijven dat in stand wordt gehouden door samenwerking.

Commercialisering van het internet

Het internet is dus altijd een systeem geweest dat vanuit de behoefte van mensen en door de gebruikers zelf werd ontwikkeld. Hier kwam in het begin van de jaren 90 verandering in toen grote commerciële partijen begrepen dat er met deze verbreding van het publieke domein veel geld te verdienen is. De aandacht voor een algemene toegankelijkheid van informatie is door de in snel tempo toenemende invloed van de commercie onder druk komen te staan. Het internet, dat enkele jaren daarvoor door toenmalige hobbyisten en vrijwilligers nog werd beschouwd als vrijplaats voor nieuwe ideeën en innovatie wordt nu deels beheerst door het grote geld. De marktwerking lijkt de mogelijkheden en onmogelijkheden te zijn gaan bepalen. Howard Rheingold, een pionier van het eerste uur schreef hierover in 1993:[26]

"The Net is still out of control in fundamental ways, but it might not stay that way very long. What we know and do now is important because it is still possible for people around the world to make sure this new sphere of vital human discourse remains open to the citizens of the planet before the political and economic big boys seize it, censor it, meter it, and sell it back to us."[27]

Open Cultuur en Open Source

Binnen het internet ontstaan er bewegingen die zich afzetten tegen deze "big boys". Evan Roth typeert dit als "hacken" in zijn essay *Artist Hacker: From Free Software to Fine Art*. Deze term beperkt zich volgens hem niet tot software maar is een (vaak speelse) interventie in een groter bestaand systeem. Hij geeft in dit essay voorbeelden als Dj's uit de jaren 70 die platenspelers hacken om zo te kunnen samplen en remixen, maar bespreekt ook Graffiti kunstenaars die de New Yorkse metro hackten om op die manier kunst te verspreiden. Ook werpt hij Richard Stallman als voorbeeld op. Stallman hackte de bestaande copyright systemen door the General Public License te ontwikkelen, een licentie die ervoor zorgde dat softwareontwikkelaars de broncodes van hun producten vrij konden geven zodat iedereen deze kan aanpassen en doorspelen. Hier komt de term *release early, release often*, waarover ik eerder schreef, weer om de hoek kijken. In het ontwikkelingsproces van de besproken software werden zo vroeg mogelijk updates uitgebracht. Dit in tegenstelling tot de traditionele manier gehanteerd door grote coöperaties, waar software pas werd uitgebracht wanneer het volledig af was. Op deze

[25] The Virtual Revolution, BBC Two, 2010

[26] Kerk op het Net, 2002

[27] Rheingold, 1993: p. 5

manier nemen de *open source* softwareontwikkelaars hun gebruikers serieus en ontwikkelen ze hun software in samenwerking en -spraak met deze gebruikers.[28]

Vanuit deze ideologie ontstond onder andere *The Free Software Movement*. [29]

“The idea of the Free Software Movement is that computer users deserve the freedom to form a community. You should have the freedom to help yourself, by changing the source code to do whatever you need to do. And the freedom to help your neighbor, by redistributing copies of programs to other people. Also the freedom to help build your community, by publishing improved versions so that other people can use them.”[30]

Tot op de dag van vandaag werkt het merendeel van de servers die het internet in de lucht houden op software ontwikkeld door deze idealisten, en niet door grote coöperaties of overheden. Deze beweging gaat verder dan de technische waarden, het is ook een inspirerend voorbeeld van de macht van het grote collectief.[31]

De vrije software ideologie beperkt zich niet tot software alleen. Door de opkomst van het internet is het steeds makkelijker data te verspreiden, dit is voor de *Free Software Movement* een praktische voorwaarde om te kunnen bestaan. Echter deze data bestaat niet alleen uit software, andere zaken die digitaal kunnen worden verspreid als muziek, films en teksten, worden steeds meer (illegaal) uitgewisseld. Dit gebeurt zonder tussenkomst van de gebruikelijke partijen en er wordt door hen op deze manier ook geen geld verdient. Dit fenomeen zorgt voor veel discussie over regels en wetten omtrent bijvoorbeeld copyright en intellectueel eigendom. Het is in het virtuele verkeer moeilijk na te gaan wie wat waar precies vandaan heeft gehaald, en met *open source* software is het daarnaast lastig aan te duiden wie überhaupt de maker is.

Creative Commons

Als reactie op de copyright discussies en veranderingen in wetgeving ontstaan er zaken als *Creative Commons*. Een organisatie die betere auteursrechtpraktijken ontwikkelt waarbij ze eerst te raden gaan bij de *open source* gemeenschap. Een van de oprichters hiervan is Lawrence ‘The Elvis of Cyberlaw’ Lessig, hij strijd al tien jaar voor een zinnige auteursrechten wet, bijgewerkt naar het digitale tijdperk. [32] *Creative Commons* werken naast de bestaande copyright wetten, en laten de gebruiker zelf bepalen welk deel van zijn werk hij wil beschermen en daarmee ook welk deel vrij

[28] Raymond, 2001

[29] Roth, 2012

[30] Free Software Movement website, 2013

[31] Roth, 2012

[32] Ted website, 2011



Copyfree and in the Public Domain;
2007-2012 by F.A.T.. No rights
reserved.

Afbeelding 6. Copyright logo op F.A.T. labs blog[33]



Afbeelding 7. Onderdelen uit The Free Universal Construction Kit[34]

[33] F.A.T. blog, 2012

[34] F.A.T. blog, Free Universal Construction Kit, 2012

te gebruiken is. Door deze licenties wordt het voor mensen mogelijk ‘ongestraft’ data van elkaar te gebruiken en bijvoorbeeld te *remixen*. [35]

Zoals gesteld in hoofdstuk één is F.A.T. lab zelf werkzaam vanuit deze *open source* gemeenschap (zie afbeelding 6). Ze maken met hun projecten gebruik van bijvoorbeeld *Creative Commons*, en betrekken hun publiek (of gebruikers) in het ontwikkelproces. Op een toegankelijke manier, *with rap music*, laten ze een breed publiek kennis maken met de *open source* ideologieën.

The Free Universal Construction Kit

Het beste voorbeeld hiervan binnen de projecten van F.A.T. lab is *The Free Universal Construction Kit*. Deze kit is een set tussenstukken waarmee je tien type populaire constructie speelgoed aan elkaar kunt verbinden.

F.A.T. lab werkte voor dit project samen met sy-lab (Synaptic Lab) beide partijen probeerden al sinds hun kindertijd verschillende soorten speelgoed met elkaar te verenigen. Ook toen begrepen ze al dat hier een soort adapters of tussenstukken voor nodig waren. Met de komst van goedkoop 3D printen werd het produceren van deze tussenstukken mogelijk en daarmee een uitgebreide set van combinatiemogelijkheden voor creatief constructie speelgoed. Met deze tussenstukken wil F.A.T. lab de verschillende bestaande constructiesystemen meer waarde geven. Daarnaast willen ze de structuren die ons worden aangeboden door massaal geproduceerde systemen doorbreken en zo streven naar een wereld waar creativiteit niet wordt beperkt door deze bestaande systemen. [36]

“The simple fact is that no toy company would ever make the Free Universal Construction Kit. Instead, each construction toy wants (and indeed, pretends) to be your only playset. Within this worldview, the other manufacturers’ construction sets are just so many elephants in the room, competing for your attention on the shelves of Toys-R-Us. No longer. The Free Universal Construction Kit presents what no manufacturer could: a remedy providing extensible, post-facto syntactic interoperability for construction toys. Let the fun begin!”[37]

F.A.T. lab verkoopt of verspreid geen fysieke versies van *The Free Universal Construction Kit* en gaat dit in de toekomst ook niet doen. Personen die deze kit graag willen gebruiken kunnen de data downloaden en zelf printen met een 3D printer. Ze stellen hierbij hun eigen onderzoek en daarmee ook hun fouten openbaar zodat gebruikers

[35] Creative Commons website, 2012

[36] F.A.T. blog. Free Universal Construction Kit, 2012

[37] Ibidem

hierin zelf ook een onderzoekende houding behouden. *The Free Universal Construction Kit* is een lopend onderzoek dat, mede door de snelle verbetering van systemen als 3D printers, steeds verder wordt uitgebreid. Ontwikkelingen in dit onderzoek worden telkens met het publiek gedeeld.

Voor het intellectueel eigendomsrecht van *The Free Universal Construction Kit* heeft F.A.T. gebruik gemaakt van *Creative Commons* en daarmee een aangepaste versie van het bekende “copyright” gemaakt. Door deze manier van rechtenbescherming te gebruiken onderschrijven ze het belang van de *open source* cultuur en geven ze een voorbeeld van hoe mensen deze zelf ook kunnen toepassen. [38]

“You are free to copy, distribute and transmit the Kit, and to remix and/or adapt the Kit; in doing so, you must attribute the Kit to “F.A.T. Lab and Sy-Lab”, and include a link to the project using the URL above. We especially welcome extensions to the Kit which provide compatibility with as-yet-unsupported play systems. Please note that extensions to the Kit require the same or similar license. You may not use the Kit in commercial mass production; however, we permit individuals to contract with fabrication service bureaus (e.g. Ponoko, Shapeways, etc.) for personal copies.”[39]

Er zijn veel parallellen te trekken in de manier waarop F.A.T. lab hun kunstprojecten uitvoert en hoe softwareontwikkelaars uit de open-source gemeenschap dit doen. Evan Roth trekt dezelfde parallel in zijn eerder besproken essay. Roth stelt dat de productiefilosofie uit de *Free Software Movement* dient als spannend alternatief van de traditionele gedachte van de kunstenaar als “lone genius”. Eric S. Raymond geloofde dat frequentere uitbrenging van software (Release Early Release Often) een hechtere band creëert met de ontwikkelaars (kunstenaars) en gebruikers (publiek) en daarmee resulteert in betere software (kunst). F.A.T. lab’s projecten zijn veelal ontstaan vanuit en met deze gedachte. Dit zie je terug in *The Free Universal Construction Kit*, waarbij het proces volledig openbaar is en het (voorlopige) resultaat mede ontwikkeld door gebruikers. [40]

In dit hoofdstuk behandelde ik vooral de ideologie achter F.A.T. lab vanuit technologische ontwikkelingen. F.A.T. lab presenteert zich echter ook vooral als kunstcollectief, in volgend hoofdstuk zal ik onderzoeken wat de kunsttheoretische achtergrond van F.A.T. labs projecten is.

[38] Ibidem

[39] Ibidem

[40] Roth, 2012

HOOFDSTUK 3: Van “Solitary Genius” naar collectieve artistieke productie

Wat is de kunsttheoretische achtergrond van F.A.T. lab?

“The democratization of computers and the appearance of sampling allowed for the emergence of a new cultural configuration, whose emblematic figures are the programmer and the DJ”[41]

In het vorige hoofdstuk vergelijk ik het artistieke proces van F.A.T. lab met dat van softwareontwikkelaars. Hierin stelde ik ook dat, omdat F.A.T. lab vanuit de *open source* gemeenschap en ideologie werkt, ze hetzelfde ontwikkelingsproces beogen. Met hun projecten wil F.A.T. lab het publieke domein verrijken, en hiervoor zetten ze het publieke domein zelf in. Om dit publiek gemakkelijk te kunnen bereiken maken ze gebruik van beeldtaal uit de populaire cultuur.

Ze staan hierin niet alleen, in de kunsttheorie zijn meer voorbeelden van kunstenaars die op een soortgelijke manier te werk gaan. In het komende hoofdstuk onderzoek ik het kunsttheoretische achterland van F.A.T. lab. Dit doe ik aan de hand van voorbeelden uit hedendaagse kunsttheorie van Nicolas Bourriaud en Olga Goriunova, die ik vervolgens relateer aan projecten van F.A.T. lab.

Van “solitary genius” naar open source mentaliteit

Evan Roth stelt in zijn essay dat F.A.T. lab behoort tot een generatie die in de *open source* ideologie een interessant alternatief zien voor de traditionele gedachte van de kunstenaar als “*solitary genius*”. Maar wat bedoelt hij precies met die traditionele gedachte?[42]

Traditioneel gezien worden iconische kunstenaars gezien als uitvinders van de visuele taal van hun tijd. Hun genialiteit wordt gevierd omdat de mythe bestaat dat ze alles alleen bedachten, in hun ateliers. Zo was bijvoorbeeld Rothko zo beschermend over zijn artistieke proces dat hij zijn methode nooit helemaal prijs gaf, ook niet aan zijn assistenten. Deze “*solitary genius*” mythe geldt nu nog maar wordt steeds moeilijker hoog te houden in het internettijdperk. [43]

“The free sharing and teaching of open source is incompatible with the notion of the solitary genius,”

De quote die hierboven te lezen is, is van Golan Levin, tevens lid van F.A.T. lab. Hij geeft hiermee aan dat het artistieke proces waarin F.A.T. lab opereert niet verenigbaar is met de gedachte van de “*solitary genius*”. De manier waarop F.A.T. lab hun projecten verwezenlijkt maakt het moeilijk één duidelijke auteur aan te wijzen. Dit maakt bijvoorbeeld het standaard museumlabel, met naam en datum, een gedateerd concept. Het feit dat de leden van F.A.T. lab bijna altijd opereren vanuit de

[41] Bourriaud, 2002: p. 35

[42] Roth, 2012

[43] Chayka, 2012



Afbeelding 8. Schermafbeelding van Twitter[44]

[44] F.A.T. blog, 2012

naam F.A.T. lab en hun eigen naam niet direct aan een kunstproject hangen heeft hier ook mee te maken.[45]

Populaire cultuur

Zoals ik eerder vermeldde werkt F.A.T. lab vanuit en met nieuwe technologieën, maar vooral ook met hun gebruikers of publiek samen. Ze proberen hiermee een groot publiek enthousiast te maken voor de *open source* cultuur. Om dit publiek gemakkelijk te bereiken maakt F.A.T. gebruik van de populaire cultuur op internet. Door middel van een toegankelijke (en bekende) beeldtaal en het behandelen van hedendaagse onderwerpen uit deze populaire cultuur, als popiconen en fenomenen uit het nieuws. Ze zijn zich erg bewust van de manier waarop zaken via het web worden geconsumeerd en spelen hier slim op in. Viraliteit is belangrijk voor de projecten van F.A.T. lab omdat ze op die manier zoveel mogelijk mensen hun boodschap kunnen meegeven en zo beter functioneren als die “*viral marketing wing van de open source gemeenschap*” die ik eerder al noemde.

Viraleiteit betekend de snelheid waarmee een afbeelding, video of stuk informatie zich verspreid over het internet. [46]

“*Impacting society is only possible if it becomes part of culture. Culture can only be rapidly affected when done virally.*”[47]

F.A.T. lab is er dus van overtuigd dat om de cultuur te veranderen (in één waar de *open source* idealen worden nageleefd) de impact op de samenleving zo groot mogelijk moet zijn.

Een voorbeeld hiervan zijn de FireFox *add ons* die F.A.T. lab ontwikkelde. FireFox is een internet browser ontwikkeld vanuit en door de *open source* gemeenschap. F.A.T. lab startte in 2008 het project Artzilla waarin ze zelf FireFox *add ons* maakten en deze publiceerde op artzilla.org, waar mensen ze vervolgens kunnen downloaden en toepassen binnen hun eigen browser.

De meest bekende van deze *add ons* is *Shaved Bieber*, een programma dat alle online tekenen van Justin Bieber blokkeert. Ze reageerden hiermee op de viraliteit van Justin Bieber op het net en maakte hiervoor een filter die uiteindelijk zelf ook weer viraal ging. De reacties op deze *add on* waren zo heftig dat men op een gegeven moment zelfs dacht dat F.A.T. lab Justin Bieber van het internet had verwijderd (zie afbeelding 8). F.A.T. lab werd via sociale media onder andere met de dood bedreigd door twaalfjarige *beliebers*.

F.A.T. lab bereikt hun publiek niet alleen in grote mate door viraal te gaan, ze gebruiken ook een kenmerkende beeldtaal afkomstig uit de populaire cultuur. Dit is binnen de kunstwereld niet nieuw, denk maar aan Pop Art. Ook in de Pop Art werd ingespeeld op de populaire cultuur ontstaan door reclame en massaproductie.[48] Roth refereert zelf ook aan deze stroming wanneer hij het over de beeldtaal van F.A.T. lab heeft. Echter de populaire cultuur waar F.A.T. lab mee werkt is die van het

[45] Ibidem

[46] Oxford Online Dictionary, 2013

[47] F.A.T. blog, 2010

[48] Bourriaud, N., 2002: p. 7

web, en die is wel degelijk “nieuw” te noemen. De snelheid waarmee informatie zich verspreid is hierin nieuw, maar vooral het feit dat deze informatie door gebruikers zelf verspreid wordt, en dat hierdoor de populaire cultuur niet bepaald wordt door (reclames van) bedrijven. [49]

Er valt hierin volgens Bourriaud in zijn boek *Postproduction* nog een parallel te trekken, namelijk die tussen hoge en lage cultuur. Deze parallel is eerder in deze scriptie nog niet getrokken maar dient wel te worden aangestipt. Bourriaud stelt dat hoge cultuur afhangt van de exacte afbakening van het object, ingeblikt in categorieën en gereguleerd door presentatiecodes. Lage cultuur wordt aan de andere kant ontwikkeld in de verheerlijking van uitersten, slechte smaak en zonde, wat niet betekent dat hierin niet ook een bepaalde afbakening geldt. Je zou dus kunnen stellen dat F.A.T. lab qua beeldtaal en thema's zich bevindt in de regionen van de lage cultuur. Doch, stelt Bourriaud, dat hedendaagse cultuur de populaire beeldtaal (of iconografie) juist gebruikt in een systeem van hoge kunst (of cultuur). [50]

Dat is bij F.A.T. lab ook zeker het geval. Ze mogen dan wel thema's en beeldtaal, zoals Justin Bieber en glitter gifjes, gebruiken, ze zijn ook wel degelijk onderdeel van de hoge cultuur. Dit alleen al omdat één van de oprichters een Master in Fine Art heeft en ze daarnaast op moment van schrijven exposeren in een gerenommeerd kunstinstituut (*EyeBeam*).

[49] Chatfield, 2013

[50] Bourriaud, 2002: p. 41-42

Collectiviteit, auteurschap en het “product”

Hiervoor stelde ik dat de populaire cultuur op internet onder andere wordt gecreëerd door gebruikers zelf, evenals dat de projecten van F.A.T. lab, en ook *open source software* mede door het publiek of de gebruiker worden geproduceerd. Dit verandert niet alleen het maakproces van een kunstenaar maar bemoeilijkt ook het duiden van die maker en zelfs van het (eind)product. Want wanneer is iets “af” als er in een constante interactie tussen kunstenaar en publiek, producent en gebruiker, geproduceerd wordt?

Bourriaud schetst in zijn boek *Postproduction* een beeld van de hedendaagse kunstenaar. Hij merkt op dat collectiviteit en delen, idealen die ook door F.A.T. lab worden onderschreven, steeds belangrijker worden onder hedendaagse kunstenaars. Hiermee worden termen als auteurschap en authenticiteit hergedefinieerd.

Kunstenaars die hun eigen werk mengen met dat van anderen dragen bij aan een erosie van de traditionele scheiding tussen productie en consumptie, creatie en kopiëren, readymade en origineel. De notie van originaliteit (de oorsprong) en zelfs creatie (het maken van iets uit niets) vervagen langzaam in het nieuwe culturele landschap, gemarkeerd door DJ's en programmeurs. Die beiden de taak hebben culturele objecten te selecteren en te re-contextualiseren. [51]

Het is interessant dat hij hier de term DJ opwerpt, omdat deze parallel eerder door Evan Roth zelf al werd getrokken in *Artist Hacker: From Free Software to Fine Art*. Het collectieve proces waaruit F.A.T. labs projecten ontstaan is volgens Bourriaud niet een kwestie van beginnen met een leeg doek of betekenisgeving aan de hand van “maagdelijk materiaal” maar juist van betekenisgeving aan de manier waarop je produceert. “Het kunstwerk” moet volgens hem daarom ook worden gecontextualiseerd binnen een netwerk van tekens en betekenissen. Dit in plaats van het kunstwerk te zien als origineel of autonoom. [52]

Roth haalt dit ook aan in zijn essay, hij beweert dat een nieuwe generatie kunstenaars waar hij zichzelf (en F.A.T. lab) onder schaaft, een kunstwerk (of product) niet zien als iets wat “af” is of vrij van fouten.[53] Dit maakt wellicht het proces, of de manier waarop iets ontwikkeld wordt interessanter of meer duidelijk als “het kunstwerk”.

Bourriaud geloof ook dat in deze nieuwe cultuur het kunstwerk functioneert als de tijdelijke halte in een proces. Waarmee hij benadrukt dat een resultaat wellicht maar een tijdelijk resultaat is. [54]

Een voorbeeld van dit proces is de *Fuck Google Week* van F.A.T. lab in 2010. De betekenis die door de populaire (online) cultuur is gegeven aan Google, en het gemak waarin wij dit voor lief nemen is in dit werk het onderwerp. Ze spelen in het project met de relatie die mensen met Google hebben en wat daarmee de betekenis van bijvoorbeeld een Google auto wordt.

[51] Bourriaud, 2002: p. 13

[52] Bourriaud, 2002: p. 17-18

[53] Roth, 2012

[54] Bourriaud, 2002: p. 19

The Twitter logo, consisting of the word "twitter" in a lowercase, blue, sans-serif font.

WE JUST BUGGED A GOOGLE STREETVIEW CAR WITH A GPS TRACKER IN BERLIN. <http://fffff.at/google-streetcar-berlin/> (SEE THE MAP!!) (PLS RT!)

5:24 AM Feb 6th from API

Afbeelding 9. Schermafbeelding van Twitter[55]

[55] Fuck Google website, 2010

F.A.T. lab werd in 2010 genomineerd voor de Transmediale Award. Transmediale is een jaarlijks festival voor kunst, cultuur en technologie in Berlijn. [56] F.A.T. lab riep de week uit tot Fuck Google Week, een week waarin heel F.A.T. lab zich wijdde aan projecten rondom bewustwording van de rol die Google in ons dagelijks leven inneemt.

“So, what is so “fuck-worthy” about Mother-google? It is the fact that a corporate entity, even one as beloved and competent as Google, is in control of such a large stake in the digital network and public utility upon which we have all grown so reliant. And, that as a publicly traded company, it doesn’t have to answer to anyone but its largest shareholders, despite the fact that its decisions effect the lives and private information of millions of people. Few even question or raise a voice in opposition to the Google-ification of the Internet.”[57]

Dit resulteerde in de spraakmakende Google Car, een exacte kopie van de Google Streetview auto waarmee Google de wereld fotografeert. Echter, de camera-installatie op het dak bestond slechts uit hout, plastic en verf. Ze lanceerden het project door een bericht op twitter te slingeren wat de gemoederen hoog deed oplaaien (zie afbeelding 9).

Hiermee lieten ze hun volgers geloven dat ze een Google Streetview auto voorzien hadden van GPS apparatuur waardoor ze het overal konden volgen.. Daarnaast lieten ze de mensen op straat geloven dat ze de echte Google auto waren door rond te rijden in Berlijn en zich ook daadwerkelijk als die auto te gedragen. Dit mede als onderzoek naar de relatie die mensen met Google hebben. In video-opnames van deze interventie is te zien dat zowel mensen hun haat jegens Google uitten en pleitten voor hun eigen privacy. Echter wanneer de F.A.T. lab auto zogenaamd de Google auto aanrijdt en “overvalt” grijpen mensen op de straat in om “Google” te redden. [58]

Dit project resulteerde in een zogenaamde *hoax* online. Onder andere the Guardian publiceerde een artikel waaruit bleek dat ze geloofden dat dit daadwerkelijk een echte

[56] Transmediale website, 2013

[57] Fuck Google website, 2010

[58] Ibidem

auto van Google was. Hier kwamen ze later op terug met een bericht vanuit Google:

"Just saw your piece on the GPS Street View car in Germany and wanted to let you know it was a hoax :-). Free Art and Technology (F.A.T.) Lab is an art organization which recently used a fake Street View car as an art project in Berlin and claimed to have put a GPS tracking device on in to track its route. This car was not an official Google car, as we are currently not driving through Germany as there are not optimal weather and light conditions at this time of year. As soon as we'll restart driving you can find the driving schedule at <http://www.google.de/streetview>." [59]

Door de reacties vanuit de sociale en professionele media konden de leden van F.A.T. lab echt de discussie aan de gang krijgen over Google's monopolie op een groot deel van het web. En hierdoor mensen laten nadenken over wat dit betekent voor hun eigen internetgedrag. [60]

Reactie op technologische ontwikkelingen

In zijn boek *Relational Aesthetics* geeft Nicolas Bourriaud aan dat elke technische innovatie (in dit geval dus internet) die plaat heeft gevonden sinds de Tweede Wereldoorlog, resulteerde in een uiteenlopende reeks van reacties onder kunstenaars. Op deze manier creëert kunst een besef van de invloed die productie methodes op menselijke relaties hebben, en, door deze meer zichtbaar te maken, de consequenties te laten zien die ze hebben op ons dagelijks leven. Dit wordt in *Fuck Google Week* mooi onderschreven. [61]

Kunstenaars hebben al vanaf de uitvinding van computers en de eerste programmeertalen deze zaken als medium voor hun artistieke uitingen gebruikt. Olga Goriunova beweert in haar boek *Art Platforms and Cultural Production on the Internet* dat de *open source* cultuur niet alleen de software productie maar ook culturele, sociale en artistieke productie heeft hergestructureerd.

Ze stelt ook dat de jaren 90 niet kunnen worden gezien als de enige tijd waarin met software werd geëxperimenteerd. Dada en conceptuele kunst zijn belangrijke referenties voor software kunst. Deze stromingen waren ook al bezig met het bevragen van de "informatie samenleving" en het afzetten tegen bestaande instituten, net zo goed als F.A.T. lab dat vandaag de dag doet. [62]

Bourriaud geeft hierbij wel aan dat dit het meest vruchtbaar is wanneer kunstenaars werken op basis van de mogelijkheden ontstaan vanuit technologieën en deze niet presenteren als technieken alleen.

Daarnaast realiseert hij zich dat hedendaagse ontwikkelingen in computerwetenschap

[59] The Guardian website, 2010

[60] F.A.T. lab blog, 2011

[61] Bourriaud, 2002: p. 65-72

[62] Goriunova, 2004: p. 77

net zo goed dreigingen en gereedschappen zijn voor onderwerping als dat het verbeteringen van ons dagelijks leven zijn.[63]

In dit hoofdstuk zijn een aantal theorieën uit de hedendaagse kunsttheorie vergeleken met de praktijk van F.A.T. lab. Met hun projecten gaat F.A.T lab in op ontwikkelingen op het gebied van technologie en wat die betekenen voor het dagelijks leven van de gebruikers. Dit is iets wat volgens Bourriaud al gebeurd in de kunstwereld sinds de Tweede Wereld Oorlog.

Er is duidelijk naar voren gekomen dat F.A.T. lab niet werkt vanuit de traditie van de “*solitary genius*” maar met het publiek en de gebruikers samen tot hun kunstprojecten komt. Deze constante uitwisseling maakt het moeilijk de maker of zelfs het “product” te bepalen. Als er al een eindproduct is, want dit is niet waar het volgens F.A.T. lab om draait. Bij F.A.T. lab ligt de waarde in het proces en de dialoog die hun projecten aangaan met het publiek. Hierdoor worden termen als “origineel” en “autonoom” minder relevant en kunnen we eerder spreken van collectieve artistieke productie en betekenisgeving. Dit is niet alleen terug te zien in F.A.T. labs projecten maar ook in de manier waarop populaire (online) cultuur gecreëerd wordt. Dit gebeurd door gebruikers en publiek zelf en wordt niet (meer) beheerst door grote coöperaties.

[63] Bourriaud, 2002: p. 65-72

CONCLUSIE

In deze scriptie heb ik getracht antwoord te geven op de volgende vraag: *Vanuit welke gedachtegoed opereert F.A.T. lab en wat heeft dit voor gevolgen voor het algemene idee van kunstenaarschap en kunstbegrip?*

Dit heb ik gedaan door de ideologische achtergrond vanuit de technische wereld te onderzoeken en tevens de artistieke productie van F.A.T. lab aan hedendaagse kunsttheorie te koppelen. Ik kan hieraan toevoegen dat ik door mijn onderzoek van mening ben voldoende antwoord te kunnen geven op mijn hoofdvraag.

F.A.T. in F.A.T. lab staat voor *Free Art and Technology*. Het is een organisatie met als publiekelijke missie het verbreden van de overlap tussen open en populaire cultuur. F.A.T. lab bestaat uit circa twintig leden die vooral online communiceren, hiermee is F.A.T. lab een experiment in vriendschappelijke samenwerking en respectvolle anarchie en geeft internet hun bestaansrecht en –mogelijkheid. Voor de leden van F.A.T. lab functioneert de blog als een informele manier om hun projecten te publiceren, ze hanteren hierbij het motto: *“Release early, often and with rap music”*. Een motto deels afkomstig uit de *open source* software gemeenschap, *Rap music* refereert hier aan de populaire (beeld)taal die F.A.T. lab gebruikt om hun projecten toegankelijker te maken.

Viraleiteit is in dit geval belangrijk omdat F.A.T. lab op die manier zo snel mogelijk, zo veel mogelijk mensen kan bereiken en op die manier hun ideologieën op grote schaal kan verspreiden. Ook becommentarieert F.A.T. lab de mate waarin we die populaire cultuur consumeren en wat dat voor gevolgen heeft op ons dagelijks leven. Hierin werken ze binnen een artistieke traditie die al sinds de Tweede Wereldoorlog bestaat, waarin kunstenaars reageren op technologische ontwikkelingen in de samenleving.

Er zijn veel parallellen te trekken in de manier waarop F.A.T. lab hun kunstprojecten uitvoert en hoe softwareontwikkelaars uit de *open source* gemeenschap dit doen. De frequentere uitbrenging van software, creëert een hechtere band tussen de ontwikkelaars (kunstenaars) en gebruikers (publiek) en resulteert daarmee in betere software (kunst). Op deze manier nemen de *open source* softwareontwikkelaars hun gebruikers serieus en ontwikkelen ze hun software in samenwerking en -spraak met deze gebruikers.

F.A.T. lab beoogt in hun kunstproces dezelfde ideologie en stelt het proces openbaar. Hierdoor gaan ze voorbij aan het kunstproces als mysterieus en geheim en moedigen ze het publiek aan zelf een onderzoekende en producerende houding aan te nemen.

Er is duidelijk in mijn onderzoek naar voren gekomen dat F.A.T. lab niet werkt vanuit de traditionele gedachte van de *“solitary genius”* maar met het publiek en de gebruikers samen tot hun kunstprojecten komt. Deze constante uitwisseling maakt het moeilijk de maker of zelfs het *“product”* te bepalen. Als er al een eindproduct is, want dit is niet waar het volgens F.A.T. lab om draait. Bij F.A.T. lab ligt de waarde in het proces en de dialoog die hun projecten aangaan met het publiek. Hierdoor worden termen als *“origineel”* en *“autonoom”* minder relevant en kunnen we eerder spreken van collectieve artistieke productie en betekenisgeving. Het *“eindproduct”* moet hierbij dan ook worden gezien als tijdelijke halte in een doorgaand artistiek proces. Dit is niet alleen terug te zien in F.A.T. labs projecten maar ook in de manier

waarop populaire (online) cultuur gecreëerd wordt. Dit gebeurt door gebruikers en publiek zelf en wordt niet (meer) beheerst door grote coöperaties.

In bovenstaande tekst wordt mijn hoofdvraag beantwoord, dit is echter slechts een tijdelijk antwoord (of halte) in een doorgaand proces.

LITERATUURLIJST

Geraadpleegde boeken/artikelen/essays

Stallabras, J., *Internet Art the Online Clash of Culture and Commerce*, London: Tate Trustees by Tate Publishing, 2003

Goriunova, O. *Art Platforms and Cultural Production on the Internet*, New York: Routledge, 2012

Martin, L., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K., *New Media a critical introduction, second edition*, Oxon: Routledge, 2009

Bourriaud, N., *Postproduction*, New York: Lukas and Sternberg, 2002

Prensky, M., "Digital Natives, Digital Immigrants", *On the Horizon*, MCB University Press, Vol. 9 No. 5, 2001

Bourriaud, N. *Relational Aesthetics*, Frankrijk: La presse de réel: 2002

Roth, E., "Artist Hacker: From Free Software to Fine Art", *Aram Bartholl: The Speed Book*. A. Bartholl, Berlin: Gestalten, 2012

Raymond, E., *The Cathedral and the Bazaar*, O'Reilly Media, 2001

Rheingold, H., *The virtual Community: homesteading on the electronic frontier*, New York 1993

Atton, C., *An alternative internet: Radical Media, Politics and Creativity*, Edingburgh: Edingburgh University Press Ltd, 2004

Heatwole, J., "Creative Codes: A conversation with Golan Levin", *Afterimage*, Vol. 39, Issue 5, April 2012

Geraadpleegde internetsites/online artikelen

F.A.T. lab blog, verschillende blogberichten, 21 april 2013
<http://fffff.at>

Ted, Versie 2011, 20 maart 2013
http://www.ted.com/speakers/larry_lessig.html

Creative Commons, Versie 2012, 20 maart 2013
<http://creativecommons.org/about>

Eyebeam, Versie Januari 2006, 17 april 2013
<http://eyebeam.org/people/graffiti-research-lab>

F.A.T. Public Access: F.A.T. History Class with co-founder Evan Roth, 18 april 2013
<http://www.gold.fffff.at/>

Worhtam, J., Firefox Add-Ons Double as Art, Pranks and Fun, The New York Times Blog (Februari 2009), 18 april 2013

<http://bits.blogs.nytimes.com/2009/02/12/firefox-add-ons-double-as-art-pranks-fun/>

Artzilla, Versie januari 2011, 18 april 2013

www.artzilla.org

Speed Show, 18 april 2013

<http://speedshow.net/>

F.A.T. lab the Free Universal Construction Kit, versie maart 2012, 18 april 2013

<http://fffff.at/free-universal-construction-kit/#caveat>

Transmediale, 19 april 2013

<http://www.transmediale.de/about>

FuckGoogle, Versie januari 2010, 19 april 2013

<http://fffff.at/google-street-view-car/>

The Guardian, Versie februari 2010, 19 april 2013

<http://www.guardian.co.uk/technology/blog/2010/feb/10/google-street-view-germany-gps-hoax>

F.A.T. lab Gold (begeleidende website bij jubileumexpositie in EyeBeam), Versie April 2013, 19 april 2013

<http://www.gold.fffff.at/about.html>

F.A.T. Public Acces: Talking Fidonet w/ Kevin Dricoll, 20 april 2013

<http://www.gold.fffff.at/>

Kerk op het Net, Versie januari 2002, 20 april 2013

<http://www.exnihilo.nl/kerkophetnet/02/8>

Free Software Movement, Versie Februari 2013, 21 april 2013

<http://www.gnu.org/philosophy/free-software-intro.html>

Chayka, K., *How open source is disrupting visual art*,

Open Source.com, Versie december 2012, 20 april 2013

<http://opensource.com/life/12/12/how-open-source-disrupting-visual-art>

Runme.org FAQ, 22 april 2013

<http://runme.org/faq.tt2>

Chatfield, A., *Sourcing Pop Culture in an Internet Culture*, buzzle.com, 23 april 2013

<http://www.buzzle.com/articles/sourcing-pop-culture-in-an-internet-culture.html>

Dayal, G, *High-Tech Graffiti: Spray Paint Is So 20th Century*, New York Times blog, juni 2006, 20 april 2013
http://www.nytimes.com/2006/06/25/arts/design/25daya.html?_r=0

Geraadpleegde documentaires

“the great levelling”, *The Virtual Revolution*, BBC Two, 30 januari 2010

Marloes de Vries, 2013

