

comite mu.Zee 2.0

TRAPPED IN THE DREAM OF THE OTHER
Tuur Van Balen & Revital Cohen

24.11.2018 – 10.3.2019
Mu.ZEE

“In de film *Trapped in the Dream of the Other* navigeert een camera door wat de kunstenaars zelf betitelen als een performance: in de zomer van 2016 werd een speciaal ontworpen vuurwerk afgestoken in een openluchtmijn vlakbij Numbi, in het oosten van de Democratische Republiek Congo. Het vuurwerk was ingevoerd uit Liuyang in de provincie Hunan, het centrum van de vuurwerkindustrie in de Chinese volksrepubliek, maar die tocht van China naar Congo was een eenentwintigste-eeuwse Iliade die enkele jaren duurde en waarbij het vuurwerk verschillende keren rond de wereld reisde – en door allerlei bureaucratieën moest glippen.

Revital Cohen en Tuur Van Balen hadden bij fabrikant Dominator Fireworks in Liuyang 100 kg speciaal ontworpen vuurwerk besteld. Om die naar de Democratische Republiek Congo te exporteren, moest een compleet nieuwe handelsweg bedacht worden, want momenteel is er geen enkel bedrijf in of in de buurt van Congo dat vuurwerk importeert. Vanuit China arriveerde het vuurwerk met een containerschip in Durban in Zuid-Afrika. Vervolgens maakte het een lange vliegreis naar Kigali in Rwanda via Addis Abeba in Ethiopië. Van Kigali ging het met een vrachtwagen naar de grens met Congo. Er volgde nog een arrestatie, een som smeergeld en een passende herbetiteling van de goederen als ‘special effects’ voor ze in Numbi terechtkwamen. Munitie invoeren was wellicht makkelijker geweest.

**

Eén partner van het kunstenaarsduo zit ver weg, de andere bevindt zich ter plekke. Een van beiden richt een aangepaste plastic Sega controller gun (A 9 10 S 11 12 Red Sinkhole) gericht op een scherm in een studio in Oost-Londen, terwijl de andere een steadicam richt op het mysterie van de zich snel verspreidende rook in de mijn. Maar waar is nu precies de scène en waar is de plaats van handeling? Waar grijpt de actie plaats en waar de reactie? Waar is het publiek en wie, zoals gesuggereerd wordt in de titel, zit gevangen in wiens droom?

Controller 1

A1–4 far white

B 5–8 centre white sparkle = 8

C 9–12 close red sparkle = 12

Controller 2

D 1–4 centre green sparkle = 4

E 5–8 green far

F 9–12 red central

—

We moeten beginnen met c

—

Dan a

—

Dat zou perfect zijn.

—

De rest beslis jij.

Een grofkorrelige video en een reeks sms'en met een summiere beschrijving van de positie van de verschillende stukken vuurwerken in de greppels van de mijn – dat is wat aan de ene kant van de werkelijkheid arriveert. Aan de andere kant: een nevelige, grijze lucht; groene heuvels die zich uitstrekken tot de horizon en die er tegelijk weelderig en leeg uitzien, werkelijk en onwerkelijk; roodbruine greppels uitgegraven in de flanken van de bergen; laarzen, zwaar van de grijze modder, die zich bewegen door het labirint (de mijn), gedragen door de benen van de mijnwerker in zijn modderkleurige kleren; in de verte muziek; het verre geluid van geiten; stemmen; verre herinneringen aan verhalen en kennis over een koloniaal verleden en neokoloniaal heden die even sterk of zelfs sterker de blik bepalen als de beelden die de kijker voor zich ziet. De camera loodst de kijker strompelend door het puin van de uitgegraven greppels naar een geïmproviseerde hut beneden aan de heuvel, in het spoor van arbeiders die zakken dragen met opgegraven erts, of toont close-ups van de vormen die in de rots gehouwen werden door zogenaamde 'artisanale' mijnwerkers. Verschillende beelden tonen het werk van de arbeiders; instinctief begrijpen we dat de zwaarte van hun werk niet in woorden te vatten is. De meest elementaire werktuigen worden gebruikt om de berg weg te hakken. Een slopende onderneming om de aarde los te maken, weg te hakken, te verpulveren en vergruizelen tot stukjes die gezeefd worden en verzameld in zware zakken. De inhoud daarvan zal rudimentair gespoeld en gesorteerd worden, om dan verkocht te worden aan *comptoirs*; vandaar gaat het erts naar opslagplaatsen in nabijgelegen grote steden, waar het verder gezift wordt, voor het met de boot naar China gaat om verwerkt te worden door Foxconn of andere bedrijven.

In beide werelden: de versterkte klank van een internetverbinding op een smartphone, het krakende, zoemende geluid van een technologische verbinding, het dreunen van deze nieuwe Iliade in de ether en in de wereld, het onophoudelijke heen en weer versturen van data tussen schermen en controllers.

Dit onwaarschijnlijke netwerk wordt tot stand gebracht door elektronische toestellen die enkele zeldzame aardmetalen bevatten, de zogenaamde conflictmineralen, die we zien opgraven in de film. De Democratische Republiek Congo is rijk aan coltan, cassiteriet, goud, wolfram en andere mineralen en metalen die essentiële componenten geworden zijn van smartphones, computers, playstations en allerlei andere toestellen. Bijna allemaal dragen we dagelijks deze conflicten genererende rijkdommen met ons mee als onderdeel van onze met elkaar verbonden levens. Precies dit in de ondergrond verborgen fortuin is de oorzaak van aanhoudend geweld in Congo. Mannen, vrouwen en kinderen werken in de

mijnen in onmenselijke omstandigheden. Pogingen van wetgevers om een eind aan deze crisis te brengen – zoals de ‘zorgvuldigheidsmaatregelen’ die de regering Obama formuleerde in sectie 1502 van de Dodd-Frank Act in 2010 – zijn er nooit in geslaagd om de situatie ontwarren. Inspanningen om ethische gedrag te laten meespelen in de toevoerketens voor Apple, Intel of andere bedrijven verzanden, terwijl de inkomstenstroom van deze bedrijven onveranderd blijven. Een praktisch systeem op touw zetten met de bijbehorende procedures voor de controle van mijnsites in ontoegankelijke gebieden van Congo om de herkomst van de mineralen te traceren, is praktisch onhaalbaar en zal ertoe leiden dat internationale kopers zich gewoon uit de regio terugtrekken. Door beroep te doen of te vertrouwen op een niet-bestaande infrastructuur, speelt de nieuwe wetgeving paradoxaal genoeg in de kaart van de gewapende militie, ‘medespelers in conflicten’ die werkeloze mijnwerker rekruteren of actief zijn in de illegale smokkel of afpersing. Ngo’s die geleid worden door ‘goedbedoelende’ mensen afkomstig uit de eerste wereld, maar met weinig kennis van de plaatselijke situatie – of erger, die belang hebben bij het handhaven van de funeste status-quo – hebben plaatselijke economieën doen instorten. Niets in deze toestand is simpel of helder, en er is geen objectief relaas van binnenuit. Er is ook geen buitenwereld. Het nieuws over de aankomst van een team documentaire filmers van het magazine *Vice* deed zo snel de ronde, dat toen de filmers uiteindelijk in het oosten van Congo arriveerden, ze een in scène gezette en cleane versie kregen voorgeschoteld van het leven en werk in de mijnen. Het is die versie die getoond werd op de van coltan voorziene schermen en toestellen van hun wereldwijde publiek.

Trapped in the Dream of the Other pretendeert niet de Congolese realiteit of de situatie in de mijnen te tonen. De film van Cohen en Van Balen is eerder een poging tot reconstructie van de internationale handelsroutes die de brug vormen tussen de regio ten zuiden van de Sahara en China – een brug die steunt op de extractie van mineralen en de productie van elektronica. De film documenteert een performance die vooral te maken heeft met een belangstelling voor het gebrek aan antwoorden en de gefaalde poging om deze verstrengeling in kaart te brengen, en het onbehagen dat daarmee gepaard gaat. De steadicam gebruikt een geaccentueerd groothoekbeeld, waarbij het centrum benadrukt wordt en de randen vervormd worden, wat resulteert in een sterke gelijkenis met een first-person shooter videogame. (Een van de belangrijkste recente ‘coltan rushes’ had overigens te maken met het gigantische succes van de PlayStation 2-console in 2000 en de prijs van het mineraal schoot dan ook de hoogte in. Dat leidde tot agressieve landroof en een immense toename van geweld, verkrachtingen, moorden, massale ontheemding, ineenstorting van de landbouw en onherstelbare verwoesting van het sociale weefsel. Dit is de realiteit van een anderszins gevirtualiseerde speltheorie over Grand Theft Auto en andere spelen, waarvan de materialiteit in dit geval gevat zit in de zwarte console.)

De camera beweegt door een actieve mijn in de buurt van Numbi, waar de arbeiders op die specifiek dag bezig zijn met het opgraven van coltan of cassiteriet (in de mijn zelf kan men het verschil niet zien tussen deze twee mineralen). Op andere dagen werken ze in andere mijnen; hun dagelijks labeur en de grondstof die ze opgraven wordt bepaald door de fluctuerende prijzen van de mineralen en metalen op de wereldmarkt. De bewegingen van de camera zijn duidelijk deze van een menselijke operator: hij stapt, ploetert, klimt, draait naar links of rechts op zoek naar de stukken vuurwerk, in een poging om te anticiperen op de commando’s van de Sega-controller. Wanneer de camera een explosie dichtbij filmt, wordt hij omgeven door een witte, groene of roze rook die voorkruipt door de greppels en er blijft hangen, ongrijpbaar maar toch onderhevig aan de zwaartekracht, en op een vreemde manier beziel. De metaalachtige knallen in de lucht knetteren na de explosie, het glimmende goudstof verspreidt zich terug over de grond, waar het vandaan kwam (net zoals in het eerdere fotowerk *Retour*). Opdat de

vuurpijlen in de juiste richting zouden vliegen (omhoog), bevatten ze bijna allemaal een kleine hoeveelheid aarde die afkomstig is uit de regio waar het vuurwerk geproduceerd wordt. Gevangen in de vuurwerksterren die de lucht inschieten via een afstandsbediening, worden op die manier kleine hoeveelheden Chinese aarde verspreid over de Congolese mijn en vermengen zich met de andere mineralen die uiteindelijk China als bestemming hebben.

Een immense en enigszins manische activiteit omgeeft het werk van Van Balen en Cohen. De nauwgezette ontmanteling en herassemblage van materialen (zoals in *D/AlCuNdAu*, waar de metalen uit harde schijven afkomstig van het datacentrum DataCell in IJsland geëxtraheerd worden en een nieuwe gedaante krijgen in minerale vorm) gaan gepaard met een algemene belangstelling voor de handeling op zich van ontmanteling als een instrument dat ontzuivering en herconfiguratie bewerkstelligt. Het werk heeft steeds te maken met het afleggen van grote of kleine afstanden. Het kan gaan daarbij gaan om reizen rond de wereld – zoals de overtocht van de Indische Oceaan in een containerschip met bestemming China – of het reizen door de tijd door zich de super 8-film toe te eigenen die Van Balens grootvader filmde tijdens zijn verblijf in Congo in het midden van de twintigste eeuw. Vertrouwde koloniale verhalen worden op die manier letterlijk persoonlijke familieverhalen in de tweekanaalsvideo *Dissolution (I Know Nothing)*.

Het lijkt er echter op dat die continue beweging – een imitatie van de wereldwijde verstrengeling van ertswinning, handel en uitgaven – in essentie te maken heeft met een belangstelling van de kunstenaars voor het ontleden van materie, beweging of medium, en tevens verwijst naar een ultiem bewegingloos centrum. De gerecycleerde mineralen en metalen die de essentie zijn van Van Balens en Cohens opgravingen en cirkelbewegingen blijven onbeschadigd en onveranderd terwijl ze op hun rondreizen deel worden van een constant rondwentelend systeem. Op dezelfde manier berust tenslotte ook het wereldwijde systeem zelf op de fundamentele continuïteit van onze consumptiepatronen. De koortsachtige bewegingen en zelfs de taal van de westerse, door technologie gedomineerde wereldorde – dat is het duidelijkst in de term ‘ontwikkelingsland’ – beschrijven in laatste instantie een systeem dat zo ontworpen is dat het niet hoeft te veranderen. Maar terwijl Cohen en Van Balen de essentiële componenten van het mainframe van die wereld zichtbaar maken, tonen ze dat diezelfde componenten ook daarbuiten kunnen functioneren. Iets dat door mensenhanden gemaakt is, kan worden tenietgedaan, en iets prehistorisch kan in elkaar worden gezet.

Verschillende bedrukte gordijnen van gaas zijn opgehangen in de galerie. Het werk, net als de tentoonstelling, draagt de titel *Avant tout, discipline*, een motto dat de kunstenaars met krijt geschreven opmerkten op de muur van een gebouw van de geheime politie in Zuid-Kivu. Op de gordijnen staan landschappen die we kennen uit de film. Hier lijken ze onwerkelijker, en zelfs op een koortsachtige manier meer griezelig dan in de film. Om deze beelden te maken, werden de filmbeelden bewerkt met een programma waarmee immersieve omgevingen worden gesimuleerd voor videospellen: de bewegingen van de camera (die op zich al het perspectief imiteren van de speler vanuit een op afstand gecontroleerd lichaam met een cyclopisch oog) leverden de parallax-informatie die nodig is om de rudimentaire driedimensionale vormen van rotsen en gesteente te genereren.

Avant tout, discipline zou de openingszin kunnen zijn van een alternatief boek Genesis, een gewelddadige scheppingsmythe van de moderniteit: In het begin was er discipline. Deze door Foucault geïnspireerde opvatting van discipline als een a priori, als iets waarvoor zowel een voordien als nadien onaanvaardbaar zijn, beschrijft niet enkel hoe kolonialisme, imperialisme en het kapitalistische winnen

van ertsen de wereld zoals we die kennen gevormd hebben, maar ook de manier waarop beweging en perceptie onderworpen worden aan een discipline die tegelijk symbiotisch wordt belichaamd en gesitueerd in ofwel een mijn in Congo, aan een spelconsole, in een vuurwerkfabriek of in een Apple store. Het werk van Cohen en Van Balen verwijst naar deze correlatie, terwijl het ook aanspoort tot een drastische dislocatie als een mogelijke vorm van weerwerk: ze organiseren daartoe een virtueel droomlandschap van rook en vuurwerksterren en brengen de materialen en actoren van dit scenario in direct of afstandelijk contact.”

Eva Wilson

De tentoonstelling werd georganiseerd door Comitee Mu.ZEE, dat jonge kunstenaars promoot via het kunstplatform ENTER binnen de museummuren van Mu.ZEE, Oostende. Voor elke ENTER-tentoonstelling maken de kunstenaars een beperkte, gesigneerde en genummerde multiple. Deze zijn te koop in de museumshop.

Comiteemuzee.be

Contact

Colette Castermans – Hoofd Communicatie Mu.ZEE & Permekemuseum

pers@muzee.be – 059 56 46 89