

Hans den Hartog jager over Goochelkunst in de NRC van 15 sept. 2022

Toegegeven, ik heb al lang moeite met het werk van Studio Drift. Het is namelijk kitsch: Drift, bestaand uit Lonneke Gordijn en Ralph Nauta, grossiert in lege, betekenisloze gestes, die de suggestie geven van diepte, maar draaien om simpele sensaties. Neem hun zwevende ‘betonblok’ (dat geen betonblok is, huhuh), hun drone-formaties die specifieke patronen vormen in de duisternis (een hart!) of hun lampen, omringd met paardenbloempluisjes: Drifts werk bestaat uit grapjes, effectjes, trucjes. Goochelkunst. Dat is al erg, maar het wordt nog erger doordat het Drift-duo hun werk stevast rechtvaardigt met ronkende, semi-geëngageerde teksten en filmpjes waarin voortdurend woorden vallen als urgent, actueel, ecologie en maatschappij. Alleen *zie* je dat engagement niet: elke serieuze maatschappelijke betrokkenheid staat mijlenver af van Drifts plooiende, zalvende beelden die louter lijken te worden gemaakt om een zo groot mogelijke consumerende massa te pleziëren. Hipsterkitsch, dat is Drift – ‘choreographing the future’: choreographing je ego en je bankrekening, *that is*.

Drift neemt een object, een Spa-fles, een Rolex-horloge, een Volkswagen Kever, en haalt dat uit elkaar om te analyseren uit welke materialen het bestaat, en in welke hoeveelheden. Die materialen legt Drift vervolgens bij elkaar in strak geperste blokken, waarbij het formaat van elk blok de hoeveelheid gebruikt materiaal aangeeft om, in zalvende Drift-taal, „op poëtische wijze aandacht te vragen voor de impact van de mens op onze omgeving”.

Toen ik dit las, herkende ik het idee meteen: Drifts deconstructieconcept lijkt namelijk héél veel op een serie werken die de Spaanse, in Nederland wonende kunstenaar Lara Almarcegui vanaf 2013 maakte, onder andere in het Spaanse Paviljoen op de Biënnale van Venetië. Almarcegui berekende daarvoor nauwkeurig uit welke materialen het paviljoen was opgetrokken, en hoeveel van elk. Vervolgens liet ze die materialen, in ruwe vorm, in grote bergen in datzelfde paviljoen storten. Dat was geweldig: als toeschouwer stond je in een gebouw, met datzelfde gebouw in ruw materiaal aan je voeten. Daardoor begon je meteen te fantaseren over de manier waarop ruw materiaal tot bouw materiaal werd getransformeerd, hoe een gebouw eigenlijk „werkt” en welke processen er plaatsvinden tussen grondstoffen en afgerond gebouw.

Tegelijk is Almarcegui’s werk als kunstwerk behoorlijk weerbarstig – haar idee is voorbehouden aan grote, lege ruimtes als musea, en omdat het telkens maar op één gebouw van toepassing is, moeten alle berekeningen elke keer opnieuw worden uitgevoerd, waardoor het moeilijk te herhalen is, en lastig te verkopen. En laat nu exact dát het belangrijkste verschil zijn met Drifts *Materialism*: door hetzelfde proces toe te passen op consumptiegoederen, en de materialen in blokken te persen, maakt Drift de deconstructie hanteerbaar en verkoopbaar.

En Drift waakt ervoor het allemaal niet ingewikkeld te maken. Anders dan Almarcegui noemen ze bijvoorbeeld niet de exacte hoeveelheden materiaal en leggen ze ook geen verantwoording af over het werkproces. Uit welke hoeveelheden materiaal bestaat de Kever precies? Vormt die (opvallend kleine) stapel kubussen exact de Kever? Hoe zit het met zaken als materiaaldichtheid? Door die vaagheid blijft er van het „aandacht vragen voor de menselijke impact” weinig over, en doordat Drift het in hun glimgeilheid niet kan laten de blokken helemaal suf te polijsten denk je geen seconde aan extractieprocessen, milieuschade of bouw, maar ben je louter aan het puzzelen welk aaibaar of glanzend blok welk materiaal representeert. Wél heeft Drift de tijd om in de begeleidende tekst op hun website een kokette link te leggen naar het werk van abstracte kunstenaars als Hilma af Klint en Piet Mondriaan en te suggereren dat [Materialism](#) zich op hetzelfde platoonse niveau afspeelt als het werk van deze twee grootheden.

Inderdaad, dat maakt me pissig.

Toch is er iets anders waarover kunstliefhebbers zich meer zorgen zouden moeten maken – of beter: wat pissiger over zouden mogen worden. De Drifts en de Roosegaardes van deze wereld hollen namelijk de beeldende kunst uit. Cruciaal voor hun praktijk is dat ze handig gebruik maken van het conceptuele gedachtegoed, in die zin dat „het verhaal achter het werk” een belangrijke aanvulling én uitbreiding is op het fysieke werk.

Daar is niks mis mee, de beste kunstenaars doen hetzelfde, maar daarbij is het altijd belangrijk dat er een duidelijk verband bestaat tussen de vorm van het werk en de pretenties die in het achterliggende concept worden gesuggereerd. Hoe verhouden concept en beeld zich tot elkaar? Hoe wordt een eventuele kloof tussen beide verklaard? Dat gaat ook in de beeldende kunst regelmatig mis, maar daar komt meestal doordat het concept (tot ergernis van velen) zo belangrijk wordt gevonden (ellenlange tekstbordjes) dat het fysieke werk er nogal bekaaid vanaf komt (en het werk tegelijk commercieel nauwelijks aantrekkelijk is).

Drift en Roosegaarde werken omgekeerd: zij gebruiken dampende concepten om hun lege, gelikte Efteling-trucjes tot ‘kunst’ op te tillen. Dat kunnen ze doen omdat ze feilloos doorglippen tussen de mazen van kunst en design, én omdat zowel de design- als de kunstwereld hen niet serieus durven aanpakken: beide werelden lijken te denken dat het volgens de ander wel goed zit.

Dat dit gebeurt mag, onder andere, het Stedelijk zich aantrekken. Musea zijn bij uitstek de instituten die beide werelden zouden moeten overzien én scherp moeten houden. Dat lukt niet helemaal: terwijl, bijvoorbeeld, de autonome afdeling van het Stedelijk de laatste jaren nadrukkelijk een consumptie-kritische, geëngageerde houding ten opzichte van kunst promoot, haalt de design-afdeling van hetzelfde museum vrolijk Drift en Roosegaarde naar binnen die met hun fake-engagement glimmende consumenten-kitsch naar binnen schuiven – en die, erger, hun erkenning door het Stedelijk, baken van inhoud en betrokkenheid, gebruiken om hele reeksen prestigieuze opdrachtgevers van hun betekenis te overtuigen. Waardoor het Stedelijk wezenlijk bijdraagt aan de verspreiding en popularisering van dit soort werk. Dat voelt ook als zwichten voor gemakzucht: juist musea zouden de plaats moeten zijn waar ‘moeilijke’ kunst als die van bijvoorbeeld Almarcegui een plek krijgt, en niet de platte, hapklare brokken van Drift.

Toch is de hypocrisie van Drift het ergste. Terwijl de wereld in rampen en ontij is gehuld – klimaatverandering, bosbranden – gebruikt Studio Drift de ondergang van de wereld om zwevende lichtjes en gladgepolijste blokkendozen mee aan de man te brengen. Serieuze kunstinstituten en grote opdrachtgevers die daarin meegaan, geven eigenlijk aan dat zulke humbug oké is, dat je daar in de kunstwereld prima mee weg komt, dat uiterlijk en verkooppraatjes belangrijker zijn dan inhoud. Die kant moeten we niet op willen.