



STADSTRIENNALE ZOEKT PARTNERS VOOR VIJFDE EDITIE 2019-2020

Stadstriënnale Hasselt-Genk organiseert na Super (2005), Superstories (2009), Superbodies (2012) en Trademarks (2016) een nieuwe editie in 2019 (15/09/19-15/01/20) met als centrale thema SCREEN-IT.

Want meer dan ooit staren we naar een scherm. Of dit nu het kleine schermje van onze smartphone is, de tablet die overall rondslingert of de 'conventionele TV' die ondertussen zelf smart geworden is. De drie centrale pijlers van het festival zijn dan ook hoe onze hedendaagse schermcultuur invloed heeft op het produceren van (positie kunstenaar), het kijken naar (positie consument) en het tonen van (positie intermediair) actuele kunstvormen.

Met deze OPEN CALL zoekt het festival parallelprojecten die naast de twee centrale expo's in Hasselt (Corda Campus) en Genk (C-Mine) deel willen uitmaken van het festival. Kandidaten worden gevraagd om zelf een voorstel uit te werken rond het centrale thema. Dit kan in een samenwerking met andere partners of als aparte entiteit. Het voorstel mag zowel een presentatie, een productie, een reflectie of een socio-artistiek project zijn. Het project dient volledig zelf bedruipend te zijn, maar als onderdeel van het festival wordt het meegenomen in het programma en de communicatie, alsook in het voortraject in 2018 en het opleidingstraject in 2019. De open call loopt van 15 februari tot 15 mei 2018.

Meer informatie kan u vinden op www.stadstriennale.be/screen-it of via info@stadstriennale.be

OPEN CALL SCREEN IT

De tijd die we doorbrengen, starend naar een scherm, determineert ons leven. Onderzoek toont aan dat we 38% van onze wakkere tijd in verbinding staan met een scherm; dat we ongeveer 85 keer per dag onze smartphone checken (met pieken tot 253 keer) wat resulteert in gemiddeld 2617 handelingen per dag op het kleine schermje.



Ontegensprekelijk heeft dit invloed op onze beleving. Stadstriënnale stelt dit thema centraal met de volgende onderzoeksvraag: 'Hoe beïnvloedt onze hedendaagse 'schermcultuur' de manier waarop we kunst produceren, presenteren of consumeren'. Met andere woorden, we staan stil bij de positie van de kunstenaar, de intermediair en de gebruiker. Via het inhoudelijke voortraject in 2018, waarbij onderzoek en verfijning van de vraagstellingen centraal staan, werken we naar twee presentatieclusters in 2019. De groepsexpo op de Corda Campus Hasselt geeft een overzicht aan interpretaties van het spanningsveld tussen schermcultuur en kunst terwijl de solo-opdracht in C-Mine terugvalt op de visie van één kunstenaar.

Positie kunstenaar-onderzoeker

Een van de boeiendste hedendaagse kunststromingen is 'Post-internet kunst'. Gewild of ongewild laten kunstenaars zich inspireren door materialen of invloeden van het internet. Dit is opmerkelijk genoeg terug te vinden in zowel schilder- en beeldhouwkunst, multimediakunst of design, maar evenzeer in de podiumkunsten. De huidige generatie aanstormende kunstenaars zijn dan ook 'digital natives': jongeren die vanaf hun prille geboorte met pc's en internet te maken hebben. Ontegensprekelijk geeft dit een heel andere blik op de realiteit, maar evenzeer op de manier hoe ze kennis, beelden of muziek opslaan of creëren. Binnen de scope van dit onderzoek willen we op zoek gaan naar hun visie op creatie, inspiratie en verspreiding.

Positie intermediair

Parallel met de producent (kunstenaar, muzikant, theatermaker, fotograaf, architect, modeontwerp,...) is de positie van de intermediair. Informatie, in zijn hoeveelheid van verschijningsvormen, moet worden gesorteerd en toegankelijk worden gemaakt door de intermediair. Denken we aan de tentoonstellingsbouwer, de curator of de publieksmedewerker in een traditionele museumcontext, maar evenzeer aan streamingdiensten als Spotify. In een tijdperk waarin ons 'attention-frame' kleiner lijkt te worden, moet de intermediair op zoek naar andere modellen om zijn informatie op een (economisch) interessante manier aan te bieden.

Positie consument

Anahita Razmi, een Iraanse videokunstenares, vertelde dat ze achterover viel toen ze een gezin met een jong kindje bezig zag op één van haar laatste projecten. Terwijl de ouders geïnteresseerd stonden te kijken naar de videoprojectie op de muur stond het kindje op uit haar buggy, liep naar de muur en probeerde al 'swipend' een nieuwe video te selecteren. Dit voorbeeld toont perfect aan hoe wij als hedendaagse kunst-consument lijken te evolueren. De drang naar informatie en eigen-veranderlijke contexten blijkt heel groot te zijn. Nog voor *augmented reality* helemaal ingeburgerd is, zitten we duidelijk in een belevingsvacuüm, opgesloten in een 'beeldscherm'

PRAKTISCHE INFO OPEN CALL

- 15 februari - 15 mei 2018
- Het voorstel dient bij voorkeur in het Engels te worden geschreven omwille het internationale karakter van de jury.
- Het voorstel mag maximum twee pagina's tekst bevatten (excl. afbeeldingen)
- Inhoudelijk dient het thema in te gaan op een van de drie pijlers van het festival. Het is aan te raden zo concreet mogelijk een artistieke vraagstelling te formuleren in de applicatie.
- De activiteiten dienen volledig zelfbedruipend te zijn, maw de vzw Stadstriënnale ondersteunt bij goedkeuring enkel het project via communicatie en inhoudelijke support. Er is geen financiële ondersteuning.
- De locatie van de activiteiten dient in (de buurt van) Hasselt-Genk te liggen.
- Zowel private als publieke partners worden gestimuleerd om deel te nemen aan de open call.
- De jury is adviserend en zal samen met de partners alle voorstellen wegen en mogelijk aanpassingen suggereren. De uiteindelijke selectie ligt bij vzw Stadstriënnale.
- Meer info en deelname via info@stadstriennale.be of op 0486/532498

