

# WORDS WORDS WORDS WORDS WORDS

---

Waar gaan we elke keer weer heen als een repeterend algoritme?

Het begint met de vogels

overall waar we komen nemen we de geluiden met ons mee.

Vaak valt het niet op, het is er gewoon.

Zodra we opmerken dat het er niet meer is zal het vreemd gaan voelen,  
als een dreiging.

Het is een geluid dat hoort bij onze dagelijkse tocht. Deze hoeft niet ver.

Je stapt de deur uit, inhaleert diep en zet jezelf aan tot de eerste pas.

Aan dit moment is een heleboel vooraf gegaan, het is nog maar het begin.

De stappen lopen op en voeren steeds sneller over het wegdek.

Haast is een woord dat altijd voorkomt net als de vogels.

Zouden vogels ook haast hebben om hun lied te zingen?

Haast voordat niemand hen meer hoort,

haast voordat een ander begint met zingen.

Het wegdek verandert van structuur onder de zwevende voetstappen door.

Het geluid is niet merkbaar in de wereld om je heen.

Het wordt opgeslokt door het rumoer en de drukte.

Toch voelt dit fijn, je bent niet de enige die onderweg is. Er zijn duizenden met jou.

Allemaal in dezelfde stroom, allemaal met de geluiden van de vogels in hun onderbewustzijn.

De stroom beweegt voort, een niet meer te onderscheiden massa van bewegende delen.

Al deinende op en neer gaat het langzaam voorwaarts, iedereen heeft op hetzelfde moment haast.

Het moment wat voortgaat zonder betekenis te hebben.

Wat geen betekenis heeft bestaat misschien niet.

Het moment waarop je de deur uitstapt

is een moment waarop je de keus maakt of die dag bestaat.

Zodra je de vogels hoort ben je in de wereld.

- Robin Hendriks

Waar ik de vorige keer mijn statement ben begonnen met de vier woorden: 'Observeren, filosoferen, abstraheren en concluderen', wil ik daar bij deze iets in aanpassen. Het laatste woord, concluderen, is misschien niet juist gekozen. In de afgelopen tijd heb ik geleerd dat conclusies trekken (iets is waar we in de huidige maatschappij heel goed in zijn geworden) een zekere mate van kortzichtigheid is en waar eenmaal conclusies zijn getrokken, zijn deze heel lastig bij te stellen. In plaats van het woord concluderen zou ik er nu inzicht van willen maken.

## Observeren - filosoferen - inzicht - abstraheren

Met deze vier woorden zou ik dit artikel graag willen beginnen. Mijn werk en mijn proces zijn makkelijk te linken aan de menselijke perceptie. De hoofdzin die altijd achterin mijn hoofd blijft steken is dan ook: 'Waar houdt de realiteit op en nemen de herinneringen het over tot het vervormen van de realiteit?' Ik heb ontdekt dat ik, om zoveel mogelijk perspectieven te krijgen heel veel boeken lees, documentaires bekijk, filosofen bestudeer, de straat op ga om te observeren en de waarom vraag stel aan mijn medemens. Daarnaast is het onderzoeken welke handelingen of gedachtes het sterkst meespelen in de perceptie een rode draad. Voor mij begint deze zoektocht heel klein, een detail dat iedereen in zijn leven wel herkent. Na het lezen van het boek 'Kamer' van Emma Donoghue vielen alle puzzelstukjes van mijn idee over perceptie op zijn plaats.

Alles wat hij kende speelde zich af binnen vier muren, eenmaal buiten worden al zijn zintuigen op de proef gesteld op een manier die wij niet kennen. Dit uiterste geval van de wereld ervaren heeft voor mij nieuwe wegen geopend in mijn processen en het gebied waarin ik aan het werk ben. De mens is constant aan verandering onderhevig, en door de snel ontwikkelende wereld waarin we leven volgen deze veranderingen elkaar steeds sneller op. Soms voelen we ons allemaal wel even Jack, als er moeilijk te snappen situaties op ons pad komen. De mens wordt mijn medium en installaties, fotografie/film mijn tools omdat dit voor mij het dichtst bij kijken en ervaren zelf in de buurt komt. Zo kan ik experimenteren op een manier die voor iedereen toegankelijk is. In beeld en video wordt je meegenomen als kijker naar een wereld die zo dicht bij de realiteit staat dat het verschil ongrijpbaar is. Toch zit hier een zekere afstand in bewaard, het is een tool waarnaar gekeken wordt. Binnen mijn werk is de mens in al haar facetten mijn medium, een afstand creëren is dus niet waar ik naar opzoek ben. Waar het om gaat is het ongrijpbare van de menselijke psyche zichtbaar maken en ogen doen twinkelen. En vooral de vraag: Maar wat als...?' doen rijzen. En om dat te bereiken richt ik mij op dit moment voornamelijk op installaties en objecten die ik observeer in de leefomgeving van de mens, ondersteund door beeld. De mens in zijn natuurlijke habitat, wat dat dan ook mag zijn.

Voor mij is de digitale wereld één grote meetbare wereld die gebaseerd is op feiten en duidelijke uitkomsten. De programmering is erop afgesteld om datgene te doen wat er in de code staat geschreven. Het zijn machines, tools, en processen die gemaakt zijn om een taak uit te voeren, en wel zo precies en snel mogelijk zodat een mens dat nooit zou kunnen doen. Ze hebben geen gevoelens of herinneringen die meespelen in de uitkomst van de handeling. Het is niet de bedoeling dat ze een interpretatie geven aan wat jij ze opdraagt. De verwachting is precies datgene waarvoor ze zijn gemaakt. In zeker opzicht kan je de mens hier mee vergelijken. Wij zijn de machine en de programmering is onze opvoeding en verwachtingspatronen. Hierbinnen voldoen we op zekere hoogte aan wat er van ons verwacht wordt, we gaan naar school, we leren lezen en schrijven zodat we later een baan kunnen krijgen en dan gaan we aan het werk. Of we hebben onze naasten lief en zorgen voor ze mocht dat nodig zijn.

### Emma Donoghue / Kamer

*'Ik kan alle lekkere zwarte lucht ademen. Weer een licht dat over me heen zoeft. Dingen glijden door de lucht dat zijn denk ik bomen. En huizen en lampen op reuzepalen en sommige auto's en alles zoeft. Het is net een tekenfilm waar ik in zit maar dan rommeliger. De lucht is super groot, daarachter is een roze oranje maar de rest is grijs. Als ik omlaag kijk is de straat zwart en heel heel ver. Ik kan goed springen maar niet als alles brult en botst en met de lampen helemaal wazig en de lucht zo raar ruikt naar appel ofzo'. Blz 149.*

Het verhaal wordt verteld vanuit een kind van 5, genaamd Jack. Zijn hele leven zit hij samen met zijn moeder opgesloten in een klein tuinhuisje van zijn ontvoerder. Op een gegeven moment weet hij te ontsnappen en komt hij voor het eerst buiten. Er wordt beschreven door de ogen van een kind hoe het is om voor het eerst buiten te zijn.

De film *Modern Times* van Charlie Chaplin reageert op deze opvatting in de vorm van satire. Mens en machine worden kritisch onder de loep genomen. De film geeft kritiek op de consumptie maatschappij en industrialisatie. Deze twee hoofdredenen boezemen angst in voor het wegzakken van individualiteit als gevolg van anonimiteit en mechanische monotomie. In zijn andere film 'The great dictator' haalt hij dit ook aan, in wat wordt gezien als de meest invloedrijke speech uit de filmgeschiedenis. Een klein deel hiervan:

“ Greed has poisoned men's souls, has barricaded the world with hate, has goose-stepped us into misery and bloodshed. We have developed speed, but we have shut ourselves in. Machinery that gives abundance has left us in want. Our knowledge has made us cynical. Our cleverness, hard and unkind. We think too much and feel too little. More than machinery we need humanity. More than cleverness we need kindness and gentleness. Without these qualities, life will be violent and all will be lost...

Soldiers! don't give yourselves to brutes - men who despise you - enslave you - who regiment your lives - tell you what to do - what to think and what to feel! Who drill you - diet you - treat you like cattle, use you as cannon fodder. Don't give yourselves to these unnatural men - machine men with machine minds and machine hearts! You are not machines! You are not cattle! You are men! You have the love of humanity in your hearts! You don't hate! Only the unloved hate - the unloved and the unnatural! Soldiers! Don't fight for slavery! Fight for liberty! ”



En dat is precies datgeen waarin we ons onderscheiden van de machine. In machines ontbreekt de ziel, terwijl juist deze ziel alles is waar we ons als mens mee kunnen identificeren. Als je kijkt naar de beweging van kattenfilmplaatjes en gezichten herkennen in objecten op het internet wordt het voor mij nog duidelijker. Herkenning en herinneringen spelen een enorme rol bij het ervaren van de wereld. Technologie en machines zijn het product van jaren bloed, zweet en tranen maar er ontbreekt nog een groot deel. Niemand kan zich identificeren met een aantal draden, chips en onderdelen waarvan we niet precies weten wat ze allemaal doen. Een groot deel van het begrijpen valt weg en daarvoor in de plaats komt angst en nostalgie.

Door de enorme vooruitgang binnen technologie is men er op dit moment toe in staat om robots te bouwen die in 1 seconde 24 nieuwe dingen kan leren. Dat betekent dat de intelligentie ver boven die van de mens uitstijgt en vormen aan kan nemen die we nu nog niet kunnen bedenken. Daarom zijn er bepaalde regels/wetten geschreven die deze robots binnen de perken moeten houden. Genaamd de drie wetten van Robotica:

Over deze wetten en de gaten hierin zijn talloze boeken geschreven en films gemaakt. Een recente daarvan is *Ex machina*. Waarin de gevolgen zijn te zien van een robot die voorbij het robot zijn gaat.

Nulde wet: Een robot mag geen schade toebrengen aan de mensheid, of toelaten dat de mensheid schade toegebracht wordt door zijn nalatigheid.

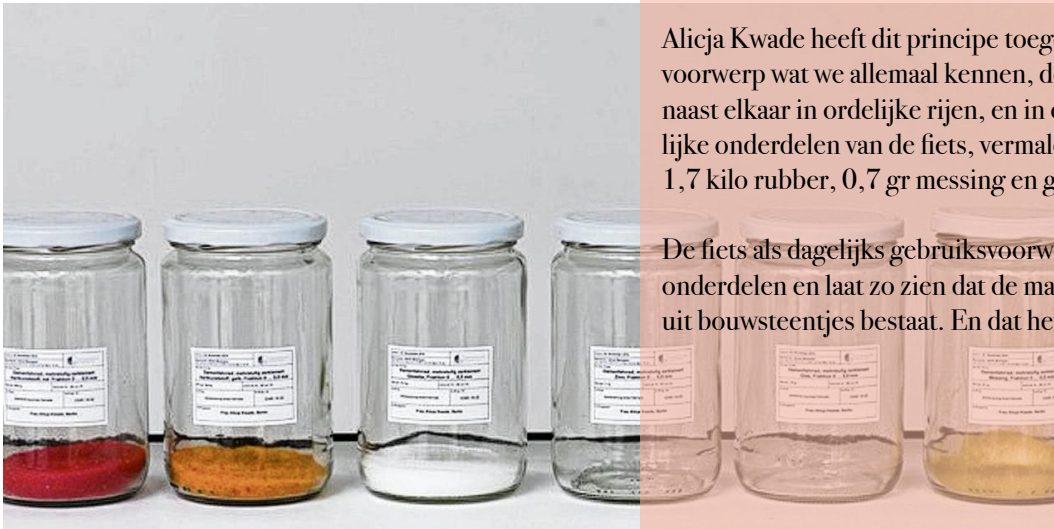
Eerste wet: Een robot mag een mens geen letsel toebrengen of door niet te handelen toestaan dat een mens letsel oploopt behalve als dit de Nulde Wet zou schenden.

Tweede wet: Een robot moet de bevelen uitvoeren die hem door mensen gegeven worden, behalve als die opdrachten in strijd zijn met de Nulde Wet of de Eerste Wet.

Derde wet: Een robot moet zijn eigen bestaan beschermen, voor zover die bescherming niet in strijd is met de Nulde, Eerste of Tweede Wet

Hier zit voor mij de uitdaging in: hoe kan ik, als niet-wetenschapper of super technoloog, herinnering en herkenning verwerken in het digitale? Wat hoe we het ook wenden of keren, technologie maakt al een heel groot deel uit van ons leven en dat zal in de toekomst alleen nog maar meer worden. Er zijn zoveel verschillende manieren zoals sensoren en trackers die rechtstreeks in verbinding staan met de omgeving en de mensen die zich daarin bevinden. Het wordt een spel tussen de ruimte, de mensen en technologie waarvan de gevolgen nog niet zijn bekend.

Mijn vorige project ging over dagelijkse simpele handelingen en objecten die zo gewoon zijn geworden dat ze bijna onzichtbaar zijn. De grote lijnen worden herkend, maar de details die iets maken tot wat het is vervagen. Ieder mens creëert daardoor zijn eigen realiteit die niemand kan nabootsen. Maar als je dieper inzoomt en deze handeling ontleedt in kleine fragmenten kom je tot de essentie die weer opgebouwd kan worden uit de key-elementen, die wel constant een andere uitkomst geven. De handeling wordt het focuspunt en het eindresultaat is slechts een uitkomst van deze handeling die al dan niet blijft bestaan.



Alicja Kwade heeft dit principe toegepast op een gebruiksvoorwerp wat we allemaal kennen, de fiets. Allemaal potjes staan naast elkaar in ordelijke rijen, en in elk potje zitten de afzonderlijke onderdelen van de fiets, vermalen tot poeder. 80,7 gr leer, 1,7 kilo rubber, 0,7 gr messing en ga zo maar door.

De fiets als dagelijks gebruiksvoorwerp wordt gereduceerd tot zijn onderdelen en laat zo zien dat de materialistische wereld ook maar uit bouwsteentjes bestaat. En dat het aan jou is wat je er mee doet.

En daar op dat punt waar ik gebleven ben begon iets nieuws te kriebelen. Deze handelingen worden uitgevoerd door de mens, mijn medium. Maar als je dit ontleedt in kleine fragmenten kom je uit bij de key-elementen: zien, horen, voelen oftewel de zintuigen ogen, handen/huid en oren. Deze stellen ons in staat om de wereld rondom ons waar te nemen en er gevoelens of herinneringen aan te koppelen. Wanneer we buiten op de fiets langs een bakker rijden die net vers brood aan het bakken is gaan we in onze gedachten terug naar de zorgeloze ochtenden, waar je heerlijk uitgeslapen naar beneden strompelde en dat daar verse broodjes voor je klaar stonden. Of het zien van een bloem in een bloemenkraam die je moeder vroeger altijd op tafel had staan. Wij als mens hebben de mogelijkheid om aan alles een zintuigelijke ervaring te koppelen die verder gaat dan alleen onthouden. Ook hierin verschillen wij van de machine en robots, die ik hierboven al heb aangestipt.



We kennen allemaal het moment wel dat je bij iemand ligt en dan je als gehypnotiseerd luistert naar de hartslag van de ander. Zo'n belangrijk onderdeel waaraan je kan zien of iemand gezond is, of opgewonden, nerveus, boos, rustig.. Het hart zit vol met herinneringen en gevoelens.

In het project 'Pulse Machine' van Alicia Eggert en Alexander Reben is de mens gestript tot een levensduur en de hartslag. De installatie is geprogrammeerd om de gemiddelde levensduur te hebben van babies geboren in Tennessee diezelfde dag. De drum symboliseert de 60 slagen per minuut van een hart en het display laat de overgebleven hartslagen zien. Een interne sensor houdt de tijd bij wanneer de installatie uit staat. De installatie zal 'overlijden' wanneer de counter op 0 staat. Op deze manier wordt de handeling die binnen in een mens gebeurt, en die zo automatisch gaat dat we er niet meer bij nadenken, vergroot en omgezet in een machine. Die dezelfde menselijke sterfelijkheid zal bezitten.

Maar de meeste van deze zintuigelijke ervaringen zijn te gewoon en te veel geworden. Je ontbijt begint met hetzelfde bordje om hetzelfde tijdstip en je weet ondertussen wel hoe de handvaten van je stuur voelen. De reclames die je onderweg tegenkomt wisselen wel maar het zijn er zoveel dat je er niet echt aandacht aan besteed. In deze ochtend zijn al zoveel ervaringen op je af gekomen dat de meeste langs je glijden. Wanneer je op reis bent of in een nieuwe omgeving krijgen als deze ervaringen wel de aandacht, dan nemen we alles zo goed mogelijk in ons op en proberen we zoveel mogelijk foto's te maken om het te delen en niet te vergeten. Waarom kunnen we alleen onze aandacht vestigen op iets nieuws en interessants? Terwijl de kleine dagelijkse handelingen al voor zoveel verwondering kunnen zorgen.

Om deze verwondering terug te vinden zou je kunnen zeggen dat er een reset knop nodig is. Iets wat alle voorgaande ervaringen weg neemt zodat er een nieuw moment gecreëerd wordt. Een moment van rust waarin je zintuigen worden ontleed tot iets op zichzelf staand. Een klein fragment in een groter geheel. Vanaf dat moment kan het opnieuw opgebouwd worden. Na dat moment is er iets veranderd, het zintuig is er nog steeds maar anders. Met meer bewustzijn. Met dit gegeven ben ik aan het spelen in mijn nieuwe project.

De pyjama wordt aangetrokken, nog een paar minuten en dan lig je in bed. De dag was lang maar voldaan, eindelijk hoef je even niks meer te doen. Het dekbed wordt open geslagen en ruikt heerlijk fris naar wasmiddel. Zodra het lichaam het bed raakt kraken de dekens als een uitnodigend gebaar. Even de geur opsnuiven, je koopt nog steeds hetzelfde wasmiddel als je moeder vroeger deed. De geur is vertrouwd en veilig. Ergens in je achterhoofd malen nog de gebeurtenissen van vandaag, de drukte die je hebt doorstaan. Het hoort allemaal bij het leven en het is fijn, er ligt geen verveling op de loer. Je hoofd raakt het kussen en veert weer omhoog. Je ogen willen dichtvallen maar een stemmetje verteld je dat er nog 1 ding te doen is. Je gaat weer rechtop zitten en pakt iets vierkants naast je bed vandaan en zet hem op schoot. Voorzichtig til je je hand op en legt hem op het oppervlak. Het voelt aangenaam en je hand wordt opgenomen in de vorm. Voor 5 minuten zit je daar voor je uit te staren. Alleen de handeling van je handen is op het moment aanwezig. De gebeurtenissen van die dag vloeien in het vierkante object lijkt het. De handen worden een op zichzelf staand zintuig los gekoppeld van het lichaam. Je staat even stil bij alles wat je handen die dag wel niet hebben aangeraakt en wordt verast door de herinneringen die daarbij naar boven komen. Je ogen vallen nu echt langzaam dicht en zet het object weer naast je neer. Tijd om je hoofd op het kussen te leggen en de dekens over je heen te trekken. Vandaag is het mooi geweest.

Hoe anders zou de wereld eruit zien als je je zintuigen kan resetten. Dat je aan het einde van de dag als een soort meditatie even de rust neemt om je zintuigen een voor een te resetten. Alle gebeurtenissen en indrukken vloeien weg zodat er de verwondering van een kind naar boven komt onder alle lagen. Elke dag opnieuw kunnen genieten van zelfs de allerkleinste en allergeeueste handelingen en even bewust zijn bij de hoeveelheid die de wereld te bieden heeft. En stilstaan bij de enorme hoeveelheid prikkels die op je af komen waar makkelijk een selectie uit gemaakt kan worden. Het zou een ritueel creëren in ons leven waarin bewustwording het doel is. Binnen mijn project ben in de grenzen op gaan zoeken van de zintuigen handen, ogen en oren binnen de natuurlijke leefomgeving van de mens: thuis en de



Dit wordt heel mooi verbeeld in het project van Siri Bahlenberg en Sofia Bergfeldt genaamd 'Melt and Recreate'. Het is een lamp van ijs die langzaam smelt, de lamp is constant aan verandering onderhevig door de invloeden van die dag. Op een gegeven moment in hij helemaal gesmolten en druipet het water naar beneden in een nieuwe mal. Daar wordt een nieuwe lamp van gecreëerd die bestaat uit hetzelfde materiaal maar is toch compleet nieuw. De lamp moet eerst tot in zijn meest kale vorm komen om weer opnieuw te kunnen opgebouwd uit dezelfde bouwstenen. Het gaat over reflectie en bewustzijn creëren in de huidige maatschappij waarin consumeren een groot goed is. Iets wat we te als gewoon beschouwen en voor lief nemen.

werk omgeving. Binnen deze omgeving is het object een eigen leven gaan leiden, een meditatie moment waar het niet wordt verwacht. De reis die door het huis gemaakt werd, op zoek naar de ideale plek, om uiteindelijk tot stilstand te komen op een vaste plaats als altaar voor het zintuig. Een deel van de leefgewoontes wordt omgegooid en er komt een extra dimensie bij. Aan de hand van de ingevulde vragen door de proefpersonen is gebleken dat de objecten een eigen leven zijn gaan leiden. Constant in stilte vroegen ze erom om opnieuw gebruikt te worden en daadwerkelijk ook extra aandacht genereerden voor het desbetreffende zintuig. Minder ervaringen die als gewoon worden beschouwd maar echt stilstaan bij wat er gebeurt en wat het met je doet. Voor mij was dit het belangrijkste van dit project. Binnen een maatschappij waarin ontwikkelingen en ervaringen steeds sneller elkaar opvolgen is het heel normaal geworden om in een dag zoveel mogelijk te stoppen. Want ervaring maakt de mens wijs. Maar binnen deze draaikolk waarin we worden meegesleurd ontstaat een beweging die te snel gaat om bij te houden. En juist daar is het belangrijk om op te blijven letten. Want de ervaringen die er echt toe doen, zijn kwetsbaar.



BRONNEN:

*Melt and Recreate project.*  
[siriba.com/meltandrecreate.com](http://siriba.com/meltandrecreate.com)

*Alicja Kwade.*  
[koeniggalerie.com/artists/7548/alicja-kwade/works/](http://koeniggalerie.com/artists/7548/alicja-kwade/works/)

*Alicia Eggert en Alexander Reben - Pulse machine.*  
[aliciaeggert.com](http://aliciaeggert.com)

*Film: Ex Machina*

*Robotica wetten*  
[wikipedia.org/wiki/Drie\\_wetten\\_van\\_de\\_robotica](http://wikipedia.org/wiki/Drie_wetten_van_de_robotica)

*Boek: Kamer - Emma Donoghue*

*Film: Modern Times - Charlie Chaplin*

*Speech: The great Dictator - Charlie Chaplin*