

IK INTERSTITIUM JIJ INTERSTITIUMT Een fluïde staat van zijn

Het werk van Jason Hendrik Hansma,
Müge Yilmaz en Toon Fibbe & Laura Wiedijk

door Céline Mathieu

Vroeger: Toen Maag In Mens Sprong

'Vroeger leefden alle wezens, waaronder wij mensen, samen in één kamp. Onenigheid deed pas zijn intrede toen Vos Rat influisterde om het gezicht van Olifant met een knuppel in te gooien. De implosie van zijn aangezicht schreed alle beesten uit elkaar, ieder zijn kant op, waar ze leefden zoals vandaag en elkaar overwegend ontvluchtten of opvraten. Maag, die tot dan zijn eigen leven leidde in het struikgewas, maakte zich deel van de mens, van toen af aan met honger verveeld. De geslachtsdelen, die tot dan toe ook steeds hun eigen gangetje waren gegaan, klampten zich aan man en vrouw die zich nu van verlangen aan elkaar verhing. Olifant leerde de mens gierst fijnstampen, en leerde hem daarmee weergaloos werk leveren om zijn honger te stillen. Muis leerde de man verwekken en de vrouw baren en bracht Hond het vuur.¹

Onlangs: de ontdekking van Mens' grootste orgaan

Onlangs werd er het grootste orgaan van de mens ontdekt. Onduidelijk of de titel een clickbait of een waarheid schuilhield, kreeg het potentieel van die nieuwe kennis het voordeel van de twijfel. Ik klikte de tekst open in een nieuw venster. Gehaast om te begrijpen wat tot dan toe niet of verkeerdelijk was begrepen, scrolde ik de tekst naar beneden om te leren dat wij mensen een soort bindweefsel hebben waar tot voor kort altijd over, of doorheen was gekeken. Het zogenaamde "interstitium" is

1 Vrije vertaling naar Roy Willis, 'Man and Beast'

groter dan onze—tot recent als grootste orgaan bekende—huid. Door zijn omvang en door de versheid van zijn erkende aanwezigheid bleek het potentieel van het interstitium in de geneeskunde mateloos. Wikipedia verduidelijkt: 'Het interstitium is de extracellulaire ruimte, de ruimte buiten de cellen van een weefsel. Ze speelt een rol in de waterhuishouding van een meercellig organisme'.

Nu: wat u te lezen krijgt

Zoals Karen Barad² zo mooi zegt over 'touching': "Many voices speak here with the interstices, a cacophony of always already reiteratively intra-acting stories. These are entangled tales. Each is diffractively threaded through and enfolded in the other. Is that not the nature of touching?" De praktijk van Jason Hendrik Hansma, Müge Yilmaz en gelegenheidsduo Toon Fibbe & Laura Wiedijk is op veel vlakken verschillend. Deze tekst vervlecht fragmenten over het werk van de kunstenaars met stukken fictie en non-fictie, in de hoop dat ze elkaar opvolgend, al lezend ook in elkaar overlopen en associaties zullen laten resoneren.

Deze tekst speelt in op het interstitium, direct (de titel) en indirect (de opbouw), waarbij het de autonomie van de kunstpraktijken onaangeroerd laat maar abstract talig met elkaar verbindt. Het werk van Jason Hendrik Hansma, Müge Yilmaz en Toon Fibbe & Laura Wiedijk denkt na over de notie van de tussenvorm, een transitie en het wisselen van zijns-staten. Ik stel ze graag één voor één aan u voor.

Müge Yilmaz, *The Concrete: The Mountain*

Plots komt een stuk van de struik in beweging, of lost een lichaam op in het landschap. "Ze", de vervreemdende

2 Karen Barad, 'On Touching—The Inhuman That Therefore I am'

langharige wezens, verschijnen vaak als trio, als familieportret. Ze zijn zonder uitzondering aangepast aan de kleur van hun omgeving en bewegen zich uitzonderlijk voort, of uitzonderlijk traag.

Müge Yilmaz (1985, Istanbul) maakt sculpturen en performances in en met camouflage pakken die ze afhankelijk van het project als 'ready made' koopt, of zelf maakt. De letterlijk belichaamde sculpturen (*dat is echt, dat beweegt!*) nemen in haar werk geavanceerde, futuristische bestaansvormen aan; haar wezens zijn, in al wat ze doen en uitademen, een kruising tussen plant mens en dier. Doorheen die groep van derden, denkt Müge Yilmaz dramatische, of speelse met sciencefiction geïnfuseerde utopiën uit.

In eerder werk van Müge Yilmaz fungeren de overwegend stilstaande figuren als tussenvorm tussen sculptuur en performance, waarbij de vraag naar wat "echt" is meespeelt. Is een sculptuur minder echt dan een stilstaande performer? Als je niet goed ziet of iets is geanimeerd of statisch is, heeft het het potentieel om levend én dood te zijn.

Tijdens haar residentie bij Kunsthuis SYB werden de Friese bossen een plek waar de wezens tot leven konden komen. In een trage choreografie die hen van beeld naar beeld smelt, evolueert een tableau vivant van "morfining" figuren. Voortdurend in flux, aanbidden ze het water – aanbidden, zonder oppressie –, onderstreept de kunstenaars.

"Ze zijn niet het één noch het ander; ze zijn niet-niet", zegt Müge, "hebben noch geslacht noch ras noch religie, zijn noch mens noch dier noch plant."

De tussenvorm-wezens zijn de utopische ander, een vertekende realiteit of aalbare wezens met dorst en honger. De toeschouwer en de performer steken zich letterlijk in de huid van de "wezens". Kunnen we los van ons eigen 'zicht' begrijpen hoe anders te denken?

De manier waarop de echtheid van een belichaamde sculptuur de lezing van het werk stuurt is niet enkel cognitief maar ook fysiek; het potentieel van nabijheid en van aanraking genereert een heel andere verhouding tussen de sculptuur-performers en het publiek.

Müge's werken doen aan als figuren uit een kinderverhaal: personages met vereenvoudigde eigenschappen, die een hoger doel of plot dienen, en die door hun bijna amorfe identiteit moeiteloos onze menselijke projecties absorberen.

De kat van Schrödinger

Gedachtenexperiment: Als je een kat in een doos steekt met een radioactief atoom en een flesje vergif, weet je na een uur niet of de kat is vergiftigd. Pas bij waarneming, als je de doos open maakt, is de kat of dood of levend, tevoren zijn het (potentieel) de twee toestanden tezelfdertijd.³

Jason Hendrik Hansma, Superposition

Jason Hendrik Hansma's (1988, Lahore, Pakistan) handgeblazen glazen sculpturen buigen het licht af, waardoor ze pas verschijnen als je dichterbij komt. Hij werkte voor zijn recente projecten samen met kwantumfysici en systeem theoretici, maar laat vanuit een vertrouwen in de complexiteit van 'inter-dependency' (onderlinge afhankelijkheid) en 'liminality' (liminaliteit), het werk in zijn schijnbare abstractie bestaan. "Language encodes over material, but it is not there to illuminate.", zegt Jason. Hij haalt Karen Barad 'Meeting The Universe Halfway' aan, die spreekt over het onvertaalbaar idee van "matter and thought being entangled together". "That there is no not-entanglement with human agency."

³ Opmerking (van Wikipedia en van Stephan Hawking): Logischerwijs is er voor de kat geen enkele onzekerheid of hij nog leeft of dood is. De onzekerheid zit dus alleen in de waarnemer.

De introductie in 'nothingness' en 'interdependency' die hij me gaf, zijn de denkoefening waard. De kwantumfysica gelooft in een intrinsieke vervlochtenheid⁴ van wat in de klassieke fysica als afzonderlijke elementen of zelfs opposities werden gezien. Gedachte en materie, maar ook zijnsstaten; leven en dood. Jason verduidelijkt hoe 'nothingness' vaak verkeerd begrepen wordt: dat het er niet om gaat dat je niet bent, maar dat je evenzeer bestaat uit de houten poort van je huis als uit je herinneringen. Dat we poreus zijn, opgemaakt uit de wereld die ons omringt; fysiek, materieel, institutioneel en cultureel wordt ons "zelf" gemaakt door de ander, mens en niet-mens, object en artefact, verleden en toekomst. (*Ik denk aan "vessel" of ader zijn, maar misschien is "membraan" het juiste woord.*)

De glazen handgeblazen objecten van Hansma, zijn nooit volledig vast of vloeibaar. Zoals glas eigenlijk nooit echt solide is, zo maakt hij werk, dat door een poreuze staat van zijn, licht en lichtdoorlatend is. Noch in begrip, noch in presentatie, noch in materiaal. Want glas lijkt doorschijnend en stevig maar zowel het materiaal als het licht er rond zijn in transitie. Het lichtspel van de glazen objecten is wat "defractie" heet: een toestand waarin het licht niet als een reflectie afkaatst maar rond, langs en door het object heen beweegt, waarbij het uit het niks lijkt op te doemen als je er naartoe wandelt.

In de kwantumfysica wordt er gezegd dat een proef niet kan gebeuren zonder invloed van diegene die het experiment leidt. Jason vertelt het mooie voorbeeld van een onderzoek waar zich pas een vorming van zilveren parels voordeed, toen de jonge begeleider op het ronde proefblad ademde. Zijn adem bevatte het sulfaat van de sigaar die hij net rookte, precies hetgeen de test miste om te slagen.

⁴ In kwantumfysica zijn "partikels, velden en de leegte geen afzonderlijke elementen, ze zijn *intra-gerelateerd*." (Karen Barad)

Gelijkend aan die anekdote, blaast Jason lange glazen vormen, vaak geleid door het gedrag van het materiaal, en laat die in hun abstractie bestaan. Eerder dan door representatie de kijker iets aan te wijzen, laat hij het werk fluide zijn.

Het werk van Jason wordt getoond in transitie ruimtes, waardoor die verschijnings-verrassing versterkt wordt. Bij zijn glazen sculpturen werkt hij ook met zware metalen houders die gebruikt worden voor tests in de Kwantumfysica. Zoals hij zelf samenvat: "Holding on to something you cannot hold on to."

Desire to be a Red Indian, by Franz Kafka

"If only one were a Red Indian, always prepared, launched into the air on one's galloping horse, a brief tremor over the trembling ground, till one let go one's spurs for there were no spurs, and threw away one's reins, for there were no reins, and could barely make out the land in front of one opening out as smoothly mown heathland, with horse's head and horse's neck already nowhere to be seen."

Toon Fibbe en Laura Wiedijk, Grinning Machines

Verspreid over Beetsterzwaag, liggen achtergelaten maskers en oortjes van dieren. Sporen die leiden naar de sculpturale video-installatie van Toon Fibbe (Rotterdam, 1987) en Laura Wiedijk (Wageningen, 1985). In "Grinning Machines" staan drie wolven in het Friese vlakke land. Ze projecteren (letterlijk) een kleurrijk en vreemd digitaal landschap voor zich uit, videobeeld schijnend uit hun opengesperde muilen.

Dat taal en gedrag ons brein (ver)vormen, was bekend. Door hersenonderzoek, kan een brein "gemapt" worden, waarbij een brein met slaapttekort twee hersenhelften vol hiaten toont. In 'On Deep History and the

Brain', schrijft Daniel Lord Smail over de relatie tussen geschiedenis, neurobiologie en neurowetenschappen. Hij bespreekt hoe geschiedenis, de biologie beïnvloedt, en hoe cultuur biologie beïnvloedt. Zo zou het landschap dat ons omringt ons brein ook neurologisch, plastisch veranderen. We zijn als mens opgemaakt uit datgene waarmee we ons omringen.

Otherkins, nu al in tweede generatie, zijn een online underground subcultuur van jongeren die zich identificeren met dieren. Op Youtube leert een 'Otherkin Basics' video hoe Otherkin mensen zijn met een "niet-menselijke spirituele ziel". De video begint met de schuivende slogan 'Because we look like them, doesn't mean we are human.' De met vlekken geblondeerde 16-jarige onderscheidt "earthly creature, other realm creature, or otherworldly creature", die ze verduidelijkt door Otherkin voorbeelden te geven; draken, feeën, demonen, engelen, wolven,...

In de installatie van Toon Fibbe en Laura Wiedijk projecteren de wolven een eigen, digitale leefomgeving voor zich uit, en vergelijken auditief hun taal/ 'tools' voor Otherkin; grommen, janken en kruipen.

Zoals de installatie van Fibbe en Wiedijk, is perceptie en projectie de manier waarop je een wereld rondom creëert. Het internet werkt als een soort van broeikas voor het rare, maar het geeft ook mensen de kracht om zich te uiten in de echte wereld. Meer dan een plotse fixatie, bijten tieners zich vast in hun cross-over bestialiteit, en bespreken ze in chatboxen en op fora hun hang naar rauw vlees maar ook de mentale gevolgen van hun "awakening" en de daaropvolgende "coming out" bij de familie. Ze eigenen zich terminologie toe van "species dysphoria" en LGBTQI+. Ze spreken over de semi-transformatieve eigenschappen die ze ervaren, of alvast, die ze kunnen bedenken. *Phantom Shift*: wanneer je de ledematen van je *spirit animal* kan voelen.

In film en cinema, ontwikkelt een

psychologische premisse zich gewoonlijk door dialoog en plot, maar daarbij ondersteunen andere cinematografische technieken in de veruitwendiging van het interne conflict. Het landschap speelt vaak mee in het renderen van de psychologie van het personage, hetzij in een moment van introspectie, of in een dramatische verwikkeling. Het landschap wordt gebruikt als instrument om subjectiviteit en empathie op te wekken. Die dynamiek dient vaak om een ontwikkeling naar "andersheid" te ondersteunen, een metamorfose die vaak een tegenhanger is van de oorspronkelijke plek, situatie, en zijnsstaat.⁵

De schijnbaar door verbeelding gedreven identiteit vindt in het werk van Toon en Laura een drager: een scherm waarop het geheel de som van de onderdelen overstijgt. In het open veld staat, door actief gebundelde krachten, een nieuw digitaal maar niet minder "echt" landschap. Met felgekleurde vlakken en niet-natuurlijke elementen, vormt de projectie een parallelle wereld aan de parallelle virtuele wereld die wordt verbeeld. Door een spannende relatie tussen taal, lichamelijke fragmentatie, speelt het werk in op gefictionaliseerde realiteit en gerealiseerde fictie. De kijker schiet mee heen en weer tussen stukken informatie en korrels van onbegrip. Denkoefening: de kat voelt niet hoe zacht hij is.

The trees by Franz Kafka

"For we are as tree-trunks in the snow. Apparently they are merely resting on the surface of the snow, and a little push would be enough to knock them over. No, that's not the case, for they are firmly attached to the ground. But see, even that is only seemingly the case."

⁵ 'Psychological landscape films: narrative and stylistic approaches' by David Melbye for Aniki, Portuguese Journal of the Moving Image

Een virtueel associatief slotstuk

Denkoefening: Op de houten tafel in een computerspel, staan een rode en een witte fles. Het rood van de ene fles geeft af op de witte. Slechts een fractie van wat in een virtuele wereld moet worden gerenderd. In een bij aanvang donkere wereld, worden lichtbronnen bepaald in een grote ruimte. Daarna wordt er verder gebouwd met de vloer, de tafel, de twee flessen, die door een camera in de virtuele ruimte geregistreerd worden. De speler loopt rond de tafel, kijkt naar links en rechts, en ziet zijn wereld doorlopen.

De complexiteit van licht imitatie vraagt uitzinnige reken- en dus computerkracht. Om een nog echtere wereld met echtere lichtomstandigheden te creëren in CGI software (Computer Generated Imagery), wordt er nu een andere denkoefening gemaakt, waarbij een beeld niet meer pixel voor pixel wordt gerenderd van links naar rechts, frame per frame.

In de nieuwste lang verwachte *Ray Tracing*, wordt die de lange render-tijd voorkomen door niet de hele ruimte en alles wat er is (alle vloer, alle muren, alle kasten en alles in de kasten) te renderen, maar enkel datgene wat in het vizier is van de camera. Het is nu het "kijkend oog" van de camera dat door zijn "blik" zijn kijkveld oplicht, activeert en rendert, in een virtuele ruimte die verder als een zwarte zweem "inactief" blijft.

Miljoenen lichtstralen weerkaatsen op elk oppervlak alvorens als "licht" opgenomen te worden in de camera. In plaats van de zon of digitaal gerenderde lichtbronnen, staat nu de kijker, camera, mens, virtuele elf, het licht te schijnen op eender waar hij naar kijkt.

Technisch antropocentrisme, waarbij –als in werken van de besproken kunstenaars– fragmentatie, een zo echt mogelijke werkelijkheid maakt.

