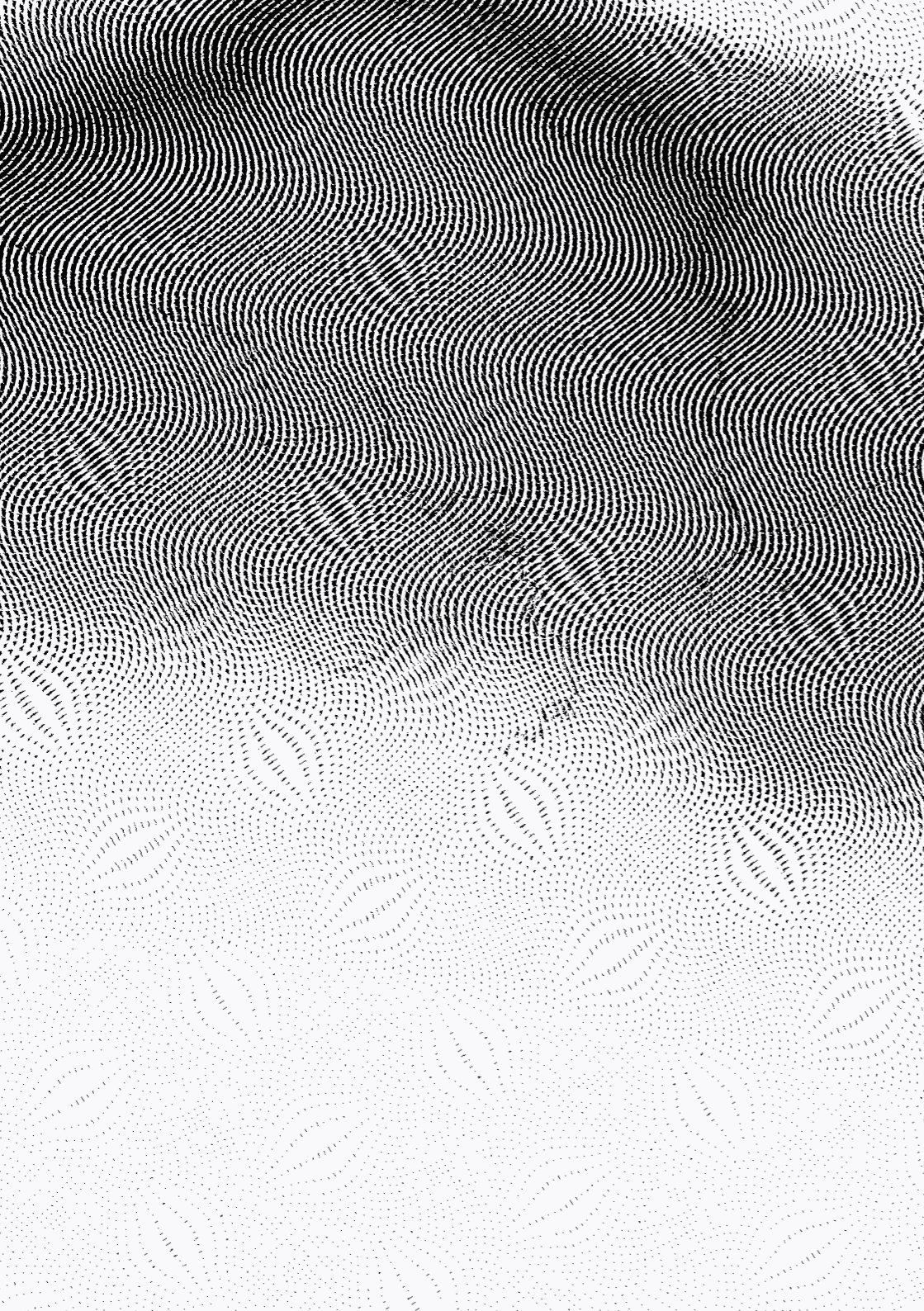




# De Vierde Krenking

Julian Vennik



# De Vierde Krenking

Julian Vennik



ArtEZ Hogeschool voor de Kunsten  
Graphic Design, 2021

- I.*      **Inleiding**
  
- II.*     **De dierlijke mens**
  
- III.*    **Conditionering**
  
- IV.*    **Onze mede dieren**
  
- V.*     **Het (virtueel) bereiken  
van een ander**
  
- VI.*    **Symbiose**
  
- VII.*   **Conclusie**

*Hoe om te gaan met het bewustzijn van een 'ander',  
de zoektocht naar (ontwerp)oplossingen omtrent het  
wederzijdse onbegrip in relatie tot 'anderen' en de  
herpositionering van onze eigen dierlijke aard.*



*Vennik, J.  
More than human (2021)  
[Videobestand].*



## I. Inleiding

Ik ben van mening dat enorm veel meningsverschillen in onze maatschappij voortkomen uit misvattingen over ogenschijnlijk gedeelde waarden.

Wij als mens verwachten een antwoord van de ander, gebaseerd op hoe wij die ander zien. Maar het probleem is dat de ander zichzelf niet ziet zoals jij diegene ziet en heeft daar logischerwijs ook al het recht toe.

Is het inzichtelijk maken van deze (wederzijdse) onwetendheid over het 'zijn', wellicht van essentieel belang voor het ontstaan van van oprechte empathie voor anderen?

Maar wie is deze 'ander' überhaupt voor wie je dat geduld zou moeten opbrengen?

Ik ben er van overtuigd dat alle levensvormen in de essentie een gelijkwaardige bewuste ervaring delen maar dat deze compleet individueel wordt ingekleurd door zintuiglijke informatie en fysieke eigenschappen, gevormd door de directe omgeving.

Hierdoor zijn we als groeiende levensvormen geneigd een ongegrond vooroordeel te hebben over hetgeen wat we niet kennen. Bij ons mensen manifesteert dit zich onderling in racisme, xenofobie en homofobie, maar ook tegen de natuur waar wij als beschaving in leven, stellen we ons roekeloos onwetend, maar vooral empathieloos op.

Ik hoop met deze scriptie een verbinding te kunnen leggen tussen de mens en zijn dierlijkheid, om ons zo als collectief dichterbij onze/de natuur te brengen.

Ik denk namelijk dat iedereen deze dierlijkheid op individuele basis onder ogen moet komen, omdat hier misschien niet alleen veel van onze begrijpelijke impulsen vandaan komen, maar ook omdat we onszelf anders irrationeel boven onze omgeving blijven plaatsen met als gevolg een cognitieve dissonantie als het aankomt op ons menselijk zelfbeeld en die van 'dieren'.

Ook het 'antropomorfisme' (het toekennen van menselijke eigenschappen aan niet-menselijke wezens) kan ons niet alleen hinderen in ons perspectief op de complexe communicatie van levensvormen buiten de mens, maar ook in de mens zelf.

Wij als mens baseren onze empathie tegenover dieren namelijk maar al te vaak vanuit antropocentristische waarden, waarbij we de door dieren geuite communicatie slechts op menselijke wijze (h)erkennen en tevergeefs scharen onder antropomorfistische (zelf)herkenning zonder het dier in zijn oprechte communicatie te erkennen.

Alle hedendaagse inzichten in interacties tussen levensvormen blijven gepolariseerde bevindingen over momentopnames tussen complexe dynamisch veranderlijke systemen waarin zonder oordeel ieder ander als potentieel gelijkwaardig zou moeten worden beschouwd.

Het onbewust vast blijven houden aan deze oude waarden over de ander zet ons op een naïef, onverdiend en vooral onredelijk voetstuk tegenover de 'ander' en onze natuur.

Ik zie mijn rol als toekomstig ontwerper dan ook als er een van een spiegelfunctie, het is namelijk onrealistisch om pragmatisch verder te dromen dan het hedendaagse. Maar niet alles wat buiten de realiteit lijkt te staan is ook daadwerkelijk onrealistisch.

We leven wellicht in een van de meest tekenende momenten in de menselijke geschiedenis, wij zijn op het moment een van de meest talrijke en invloedrijke ecosysteem-ingenieurs die deze planeet ooit heeft gezien (*Een biobouwer of ecosysteem-ingenieur is een organisme die het milieu waarin deze voorkomt in sterke mate kan veranderen en daarmee invloed heeft op ecologische relaties, de biodiversiteit en de abiotische situatie*).

Deze onnipotente mens, leeft allang niet meer zelfstandig van het land. De jacht op 'wilde' planten en dieren vanuit overlevingsdrang is vrijwel opgegeven en in plaats daarvan

hebben we als mensheid onze gewassen en mede dieren tot slaaf gemaakt en genetisch gedwongen tot antropocentrische 'efficiëntie'.

Lang is dit geleidelijk gebeurd, er was misschien een onredelijke verhouding tot de dieren, maar mensen leefden nog altijd samen met deze dieren en kwesties van leven en dood kwamen vaak aan bod.

Waar vroeger een gedood dier nog enigszins in zijn individualiteit erkent werd (al dan op z'n minste door het dier in zijn vaardigheden te overmeesteren en/of de dood en al het bereidings werk wat hieraan sluit te verzorgen), zijn dieren nu weggestopt en verborgen in gemaakte natuur, stallen of hokken.

De gemiddelde hedendaagse mens is gewend geraakt aan het concept van abstracte, anonieme en ontraceerbare dierlijke resten welke massaal en onnodig verwerkt zijn in producten, met als gevolg dat we als mens geconditioneerd worden om deze dieren (en wellicht onszelf) als grondstof te gaan zien.

Ondanks dat we als 'moderne' mens geen grootschalige plek zien voor dieren naast de mens in onze maatschappij, kunnen we deze niet negeren als we ondertussen met onze industriële maatschappij onzichtbaar de wereld verder koloniseren. Als gevolg van deze gelijkwaardige manier van kijken naar het mede individu ontkomen we er niet aan dat hier in de toekomst offers voor gebracht moeten worden.

Het wordt tijd dat we onze eigen dierlijkheid gaan (h)erkennen.

## II. De dierlijke mens

De mens als dier, voor de een klinkt het logisch en voor de ander is het een onwennige schijnwaarheid. Worden we begrenst door onze dierlijkheid of is onze dierlijkheid juist wat ons in staat stelt om mens te zijn?

Allereerst zijn we natuurlijk geneigd om de wereld te beschrijven via onze menselijke zintuigen, door te horen, zien, ruiken, proeven en voelen vergaren we meestal genoeg empirische data om met elkaar tot gedeelde conclusies te komen, maar zijn deze gedeelde waardes wel echt hetzelfde? In essentie communiceren we in symbolen en concepten, het concept 'kleur' is bijvoorbeeld moeilijk uit te leggen aan iemand die blind geboren is omdat deze specifieke zintuiglijke realiteit ontbreekt. De Behavioristische filosoof Ludwig Wittgenstein heeft de volgende stelling bedacht als metafoor ten aanzien van de waarneming.

*"--Suppose everyone had a box with something in it: we call it a "beetle". No one can look into anyone else's box, and everyone says he knows what a beetle is only by looking at his beetle. --Here it would be quite possible for everyone to have something different in his box. One might even imagine such a thing constantly changing. --"*

Een boodschap kloppend over brengen kan dus soms moeilijker zijn dan je denkt; en dan zijn we ons vaak ook nog niet eens bewust van ons persoonlijk gekleurde taalgebruik of waar ons beeld dat we aan de ander proberen uit te leggen, vandaan komt.

Sigmund Freud, zenuwarts en grondlegger van de psychoanalyse beschreef in 1917 in de "Inleiding tot de psychoanalyse" over de narcistische krenkingen die de mens

<sup>1</sup> Wittgenstein, L. (1953), *Philosophische Untersuchungen/ Philosophical Investigations*, §293.

in de geschiedenis al heeft doorstaan.

Zo was volgens Freud<sup>2</sup> de eerste krenking door Copernicus, waarbij hij het idee van de zon die om de aarde zou draaien, verruilde met met het idee dat de aarde juist om de zon draait. Hierin zou de zon het centrum zijn van het universum (heliocentrisme).

De tweede krenking was Darwin, die had aangetoond dat de mens niet een goddelijke maar dierlijke oorsprong had.

De derde krenking was Freud naar eigen zeggen zelf, waarbij hij ontdekte dat de mens geen baas is in eigen huis, maar wordt geleid door wat zich in het onderbewuste afspeelt.

Maar toch is ons menselijke perspectief nog steeds niet heel goed onderlegd, opdat deze is gevuld met misvattingen.

Er zijn namelijk nog zat narcistische krenkingen over, zo is de zon bijvoorbeeld niet het centrum van ons universum zoals Copernicus dacht en lijkt deze hemelse verhouding eerder op een brandend projectiel met een vortex<sup>3</sup> van planeten achter zich aan.

Ook de ideeën van Darwin zijn gevormd door hoe de maatschappij er mee is omgegaan, zo stammen mensen bijvoorbeeld niet letterlijk af van hedendaagse apen maar hebben we gedeelde voorouders wat ons wel degelijk één van de primaten maakt en zo is er ook het beeld van dinosauriërs dat ze zijn uitgestorven, terwijl vogels genetisch net zo dinosauriër zijn als dat wij mensen, eekhoorns, koeien en olifanten allemaal zoogdieren zijn.

Een goede constructieve opvolgende krenking zou naar mijn idee dan ook het volgende zijn:

*Wij zijn allen Stroom.*

*Ik bedoel dit niet alleen als metafoor, maar vooral als een verschuiving in het paradigma van bewustzijn.*

*Je hebt geen ziel, er is geen innerlijke pit; slechts manipulatie van context.*

*Je bent een collectieve samenwerking tussen organisch materiaal wat vervolgens Stroom produceert, zowel een metabolisch bijproduct van de microkosmos als de hele essentie.*

*Jij bent; je lichaam, je hersenen, je handen, je ogen, je haren en je nagels, maar in hoeverre 'ben' je dat? Ben je dan ook de haar die je verliest in de trein?*

*Ben je dan ook je hersenen? Of 'ben' je slechts Stroom wat is opgewekt en in specifieke plekken als neuronen rondhangt om zo een ervaring te simuleren die langzaam muteert door de tijd, iets wat meerdere versies van realiteit creëert die de illusie van het ego vormen.*

*Deze interne conflicten zijn wellicht de oorzaak van veel onwetendheid en onbegrip zonder dat hier kenbaarheid aan wordt gegeven. Conflicten die niet kunnen worden opgelost met antwoorden, maar juist met de volle acceptatie van het gebrek eraan.*

*Want, wellicht zijn wij allen Stroom.*

<sup>2</sup> Freud, S. (1917). *Inleiding tot de psychoanalyse*.

<sup>3</sup> DjSadhu. (2012, 25 augustus). *The helical model - our solar system is a vortex [Videobestand]*.

Geraadpleegd op 5 juni 2021 van [https://youtu.be/0jHsq36\\_NTU](https://youtu.be/0jHsq36_NTU)



Uiteindelijk zijn we allen te reduceren tot een bewustzijn gebaseerd op een variëteit aan aspecten die onze potentie, wellicht begrensd, tot uiting laat komen; maar voor mijzelf als maker, denker en ontwerper vind ik het belangrijk om deze verwarrende nederige aard van ons bestaan te erkennen.

Mijn Stroom ethiek neigt naar wellicht het meeste naar het fysicalisme, een filosofische hypothese die stelt dat alles fysisch is en dat immateriële eigenschappen van biologische, psychologische, morele of sociale aard voortkomen uit het fysische.

Al wat bestaat, is in diepste wezen materie, bepaald door objectieve natuurwetten en fysisch-chemische oorzaken, onze subjectieve beleving van realiteit is hierin dus eigenlijk relatief; objectief, omdat we als individuele autonome organismen altijd een oprechte reactie op onze omgeving tonen.

Het is dus belangrijk om door middel van introspectie en zelfreflectie de processen die bewust en onbewust plaatsvinden te doorgronden en te leren herkennen om je zo oprechter te kunnen uiten naar je omgeving.

Ook de 'identiteitstheorie' ofwel de 'filosofie van de geest', welke een reactie was op het filosofisch behaviorisme waarin men uitgaat van respons en stimuli, stelt dat de geest niets anders is dan een hersenproces, al wordt er in deze theorieën naar mijn idee nog steeds te nauw gekeken naar wat 'denken' is, omdat deze gericht is op het fysiek achterhalen van de belevingswereld, terwijl we juist begrip moeten krijgen voor deze persoonlijke virtuele waan, waarin we (lijken te) 'zijn'.


Wat ik bedoel met de dierlijke mens sluit hierop aan; als we namelijk als individu in essentie te duiden zijn tot manifestaties van Stroom, is onze beleving van individualiteit, zintuiglijke perceptie en ons perspectief op de algemene realiteit (los van culturele invloed) vergelijkbaar met enorm veel van de dieren met wie we deze aarde delen.


Een definitieve uitspraak over de precieze groep met wie we

onze beleving delen kan ik niet geven en zou naast naïef ook onbedoeld speciësistisch zijn, omdat veel van de voor de hand liggende dieren, zoals de nauw verwante zoogdieren, genetisch immers meer op andere soorten lijken dan dat je op het eerste gezicht zou denken en ook het formaat van de hersenen<sup>4</sup> zegt niet per definitie iets over de mate of het gebruik van intelligentie. Zelfs fotosynthese, het 'bekende' biologisch beschreven proces waarbij planten energie in licht gebruiken om koolstofdioxide om te zetten naar koolhydraten als glucose, staat binnen het nieuwe denkkader van kwantumbiologie<sup>5</sup> wellicht gelijk aan neurale denkprocessen zoals we deze zien bij hersenen.

Als we deze abstractie rondom dierlijkheid leren respecteren en we hierdoor anticiperen op anderen, leidt dit naar mijn idee tot een betere wereld.

Maar in hoeverre ben ik als dierlijk mens een product van mijn omgeving en ben ik wel onpartijdig?

4  World Science Festival. (2020, 31 januari). *Rethinking Thinking: How Intelligent Are Other Animals?* [Videobestand]. Geraadpleegd op 5 juni 2021 van <https://www.youtube.com/watch?t=694&v=tdsVRh9oKiE&feature=youtu.be>

5  World Science Festival. (2015, 17 september). *Quantum Biology: The Hidden Nature of Nature* [Videobestand]. Geraadpleegd op 6 juni 2021 van <https://www.youtube.com/watch?v=ADiql3FG5is>

### III. Conditionering

Als dierlijke mens zijn we onderhevig aan conditionering. Conditionering is een verzamelterm voor leerprocessen waarbij organismen zich aanpassen aan hun omgeving. Geconditioneerd gedrag verwijst naar gedrag dat in functie staat van omgevingscondities.

Het is iets dat in mijn ervaring vaak wordt gebruikt als ontkrachting van dierlijke intelligentie, waarbij mensen stellen dat communicerende dieren slechts reageren op vooraf vastgestelde stimuli. Zo zijn er al enorm veel dierlijke taalonderzoeken ‘ontkracht’, maar dit komt ook vooral door het perspectief op het onderwerp.

Zo verwachten we vooral functioneel gedrag van dieren maar staan we zelden open voor de emotionele beleving van dieren. Zo zou je bijvoorbeeld kunnen stellen dat taal geen wezenlijke indicator is van intelligentie, omdat intellect natuurlijk veel meer is dan slechts ‘inhoudelijke’ conversaties.

We lijken bijna te snel voor ons eigen goed in het komen tot conclusies en zijn we des te verrast als het tegendeel wordt bewezen.

Zo is leesrichting bijvoorbeeld niet overal hetzelfde en wordt er in europa van links naar rechts gelezen waar in het arabisch van rechts naar links gelezen wordt. Dit aangeleerde visuele vooroordeel beïnvloedt ook onze initiële visuele aftasting en kijkrichting<sup>6</sup> als we kijken naar een ontwerp.

Je zou dus kunnen stellen dat onze gedeelde concepten ons dus eigenlijk vormen en dat deze gedeelde waarheid de manier waarop we onze omgeving waarnemen beïnvloedt.

Maar ook de omgeving zelf beïnvloedt ons.

Zo is er de ‘carpentered environment theory’, ofwel getimmerde omgevings theorie, die stelt dat (vroegtijdige) blootstelling aan een vierkante, hoekige en gefabriceerde

<sup>6</sup> Afsari, Z. Ossandón, J. P. König, P. (2016). *The dynamic effect of reading direction habit on spatial asymmetry of image perception. Journal of Vision, September, Vol.16(8). <https://doi.org/10.1167/16.11.8>*

omgeving invloed heeft in perceptuele ontwikkeling. Hierdoor wordt het individu geneigd de wereld in te schatten in vlakverdelingen gebaseerd op perspectief en kan hierin dus vatbaarder zijn voor rechthoekige illusies zoals bijvoorbeeld het 'Ames raam'<sup>7</sup>.

Doordat de vorm een incongruente ofwel onregelmatige rechthoek is, met een smalle en een brede zijde, vervormen onze hersenen het beeld tot een kloppend perspectief. Deze illusie die voor mensen uit een 'getimmerde' omgeving lijkt te oscilleren, ofwel heen en weer bewegen, lijkt voor iemand die uit een omgeving komt waar ronde woningen als hutten en organische vormen de norm<sup>8</sup> zijn de illustratie rond te draaien zoals dit in de werkelijkheid ook gebeurt. Zij zijn hierin dus onbewust minder visueel bevooroordeeld.

Het zintuig "zien" is dus een enorm conditionerend en misleidend iets, het idee dat wat we zien ook echt is blijkt een schijnwaarheid. Ons zicht is ergens net zo echt als onze dromen waarin we kunnen zien, omdat het niet de ogen zijn die zien, maar de hersenen.

De realiteit leert dus dat we veelvuldig worden misleid in onze aannames over de realiteit.

"Citadels" is een serie stroboscopische installaties van Matthijs Munnik die inzage geeft in het hallucinatoire rijk dat in de ogen wordt gecreëerd en wordt gestimuleerd door flikkerend licht, ontdekt rond 1800 door de Boheemse fysioloog Johannes Purkyne.

Deze hallucinaties komen dus niet voort uit bedwelmende middelen of waanideeën, maar vanuit het onderbewuste.

7 *Veritasium*. (2020, 31 december).

 *The Illusion Only Some People Can See* [Videobestand]. Geraadpleegd op 6 juni 2021 van [https://www.youtube.com/watch?v=dBap\\_Lp-0oc&t=4s](https://www.youtube.com/watch?v=dBap_Lp-0oc&t=4s)

8 Allport, G. W., & Pettigrew, T. F. (1957). Cultural influence on the perception of movement: The trapezoidal illusion among Zulus. *The Journal of Abnormal and Social Psychology*, 55(1), 104–113. <https://doi.org/10.1037/h0049372>

De associatieve storm die de ervaring van het leven op een individu inprint.

Ik heb zelf in 2020 hier ook een werk over gemaakt<sup>9</sup>, waarin ik het stroboscopische psychedelische effect combineer met twee verschillende illustratieve vormen, waarvan de één gebruik maakt van hoekige kubistische spiegelsymmetrie en de ander van organische en radiale symmetrie, waarbij het aanzicht van een van beide illustraties de opvolgende associatieve hallucinaties enorm beïnvloedt en stuurt, niet veel anders dan de eerder genoemde 'carpentered environment' theorie.

Zoals ook deze hallucinaties aantonen hebben wij als mens een denkbeeldige verwachting van onze omgeving en de zaken waarmee we interactie aangaan. Een interessante ontwerpstyl vind ik dan ook het skeuomorfisme, wat op deze verwachtingen inspeelt.

Skeuomorfisme is een ontwerpstyl waarin een ontwerp een materiaal of vorm nabootst, iets dat in digitale vormgeving rond 2000 enorm populair was. Elk app icoontje had een 'echte' gloss, alsof het gemaakt was van hetzelfde glas als je smartphone en knoppen leken zoveel mogelijk op de werkelijke tegenhanger.

Inmiddels is er op digitale platformen een verschuiving te merken naar neuomorfisme, een mix tussen uitnodigende 'tastbaar' ogende vormgeving en het minimalistische flatdesign.

Maar ook haptische technologie, kinesthetische communicatie of 3D-aanraking is een skeuomorphistische ontwerp ingreep. Gebruikt in game controllers en smartphone schermen waarbij het apparaat lijkt te vibreren of klikken bij handelingen als activatie van de zaklamp en het maken van een foto, om deze ervaringen zo natuurlijker proberen te laten voelen.

9 *Vennik, J.* (2020, 29 september).

*STROOMBOOM [!EPILEPSIE !WAARSCHUWING!]*  
*[STROBOSCOPISCH EFFECT].*

 [https://youtu.be/SD2CNN9fo\\_Y?t=281](https://youtu.be/SD2CNN9fo_Y?t=281)

**< ! EPILEPSIE ! WAARSCHUWING !**

Een ludiek voorbeeld van het ontwerpen voor deze complexe individuele 'verwachting' die we (binnen een cultuur) hebben van de realiteit, is de afbeelding van een vlieg in een urinoir. Ontworpen door Aad Kieboom en voor het eerst toegepast in de urinoirs van Schiphol, is dit vliegje een vorm van nudging, een motivatie techniek waarbij je subtiel wordt gestimuleerd om je op de gewenste wijze te gedragen. Het vliegje bevindt zich namelijk op een plek waar, eenmaal geraakt, de urinestraal minder terugkaatst uit het urinoir en dus zorgt voor een betere hygiëne in de toiletten.

Deze visuele prikkel zorgt dus voor een intuïtieve reactie, waarin het individu dus wordt begeleid in zijn eigen vrije keuzes, zonder dat diegene zich in dit proces gemanipuleerd hoeft te voelen.

Uiteindelijk zal het voor een individu dan ook vooral als een autonome keuze worden ervaren, iets waar men onder andere bij het toepassen van slukreclame dankbaar gebruik van maakt.



## IV. Onze mede dieren

Het lijkt alsof zaken als kunst en ontwerp mensen alsmaar wil laten 'voelen', maar wat is dit voelen nou eigenlijk?

Is voelen niet gewoon ervaren, iets meemaken en daar dusdanig controle over hebben dat er een mening of onbewuste conclusie over kan worden gevormd?

Wat voelen precies betekent voor een individu blijft iets abstracts en is wellicht ook niet in volledigheid te duiden, we moeten er dus maar vanuit gaan dat onze mede mens hetzelfde voelt als ons. Maar hoe zit dit met onze mede dieren?

In 'De dierlijke mens' bespraken we het argument van Ludwig Wittgenstein over de kever die als symbool de innerlijke belevingswereld vertegenwoordigt tegenover anderen.

Bij deze uitwisseling met de 'ander' gaan we vooral uit van mensen, maar ik pleit met mijn scriptie voor de inclusie van de gehele natuur voor zover deze ons bekend is.

De mensheid ziet dieren over het algemeen als een grondstof, terwijl zij ook net als de mens een bewustzijn hebben. Als we de mens als dier op biologische basis bekijken, zijn de verschillende componenten variaties van wat we zien in de natuur. Het is niet dat de mens uniek is in zijn beleving van de wereld en zijn bestaan.

Hoewel niet ieder dier per direct baat heeft bij diepere cognitieve introspectie, betekent dit dus niet dat deze geen individuele levens ervaring heeft gebaseerd op (zintuiglijke) indrukken. Dieren kunnen zich in het algemeen misschien niet (zoals ons) uiten, maar ogen in mijn optiek hierin wel vatbaar voor vormen van expressie.

De mensheid legt dieren al eeuwen beeldend en schrijvend vast, veelal vanwege hun symbolische eigenschappen en fysieke kenmerken maar in hoeverre worden dieren in hun diversiteit écht erkent?

Met dat laatste bedoel ik onze menselijke blik op dieren, waarin

vrijwel elk dier er slechts één uit zijn soort is en waarlijke diversiteit onmogelijk lijkt.

Deze generalisatie van dieren kleurt ook ons zicht op een grimme realiteit, namelijk er een van uitsterving. Dit doemscenario oogt vooralsnog ver weg omdat we de waarlijke afnemende diversiteit niet waarnemen, onder andere door de voortzetting van deze dieren als iconen, in vormen van foto's, illustraties, knuffels en mascottes, waardoor het leed van individuele dieren onzichtbaar blijft en door de karige maar aanhoudende vertegenwoordiging van dieren in onze culturele uitingen, worden deze gegeneraliseerd tot algemene wezen waarvan het enigszins ondenkbaar lijkt dat deze specifiek zullen verdwijnen.

Laten we de dieren waarmee we deze aarde delen, nu het nog kan, dan ook erkennen in hun diversiteit in plaats van ze te generaliseren tot een algemene soort.

Een project van de Nederlandse fotografe Charlotte Dumas waarin iemand deze individualiteit van dieren belicht is het boek 'Retrieved' uit 2011 waarin ze de honden die hebben geholpen in de zoektocht naar overlevende in het puin van de aanslagen op 11 september 2001 heeft opgezocht en vastgelegd in een fotoreeks.

Deze honden kunnen zichzelf niet verklaren, maar zijn niet te min een levend bewijs van hun reeds geleverde prestatie. Erkenning voor geleverde diensten, het is iets dat sporadisch ter sprake komt op (een) dodenherdenkingen en bij een pensioen borrel, maar wordt zelden geuit naar dieren.





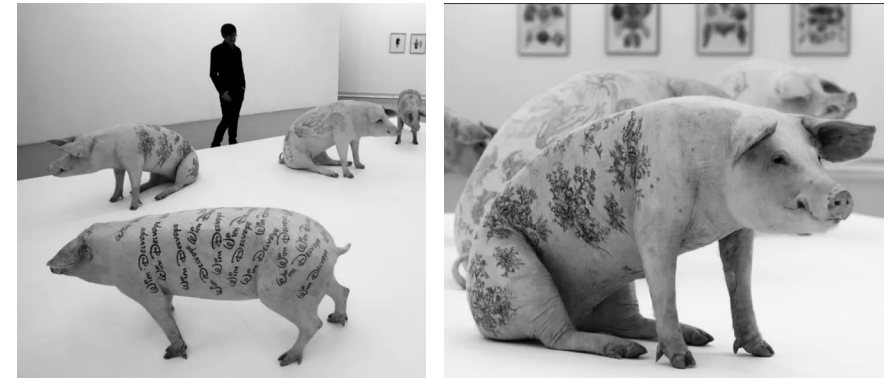
[Afbeeldingen; verschillende aanzichten op het werk 'Donkey Table'<sup>10</sup>.]

Een kunstwerk die hier nog een stap verder in gaat is het werk 'Donkey Table' van Tarik Sadouma. Het meubilair is een kunstwerk over westers imperialisme en de arabische cultuur. Geïnspireerd door, vanuit europa gedoneerde vuilniswagens in Caïro die ongebruikt langs wegen staan, terwijl ezels al manoeuvrerende in stegen en straatjes het zware werk verrichten heeft Tarik een aantal van deze oude afgebeulde ezels laten slachten en met hun beslagen huid deze stoelen bekleed.

Hij laat de conceptuele kwetsbaarheid en kracht zien van de dieren, maar wel door ze eerst te reduceren tot een grondstof. Dit voelt voor mij enorm dubbel, maar in ons huidige paradigma ook verrassend normaal, wellicht zelfs veilig en genormaliseerd. We zijn maar al te gewend de natuur- en daarbij dus anderen, als grondstof te zien.

Het doorleefde leed, het wrede eind en de materiële toepassing van deze ezels is in onze maatschappij ethisch te verantwoorden als het ware het plukken van een bloem.

<sup>10</sup> Sadouma, T. (2007). *Donkey Table* [Wood, Lacquer]. Geraadpleegd op 20 februari 2021 van <https://www.keepingitrealartcritics.com/wordpress/donkey-table/>



[Afbeelding; Een aantal van de door Wim Delvoye getatoeëerde- en inmiddels opgezette varkens<sup>11 12</sup>]

Een ander provocatief werk zijn de varkens van Wim Delvoye. Deze als biggetjes getatoeëerde varkens zijn een voorbeeld van kunst in dit ethisch grijze gebied.

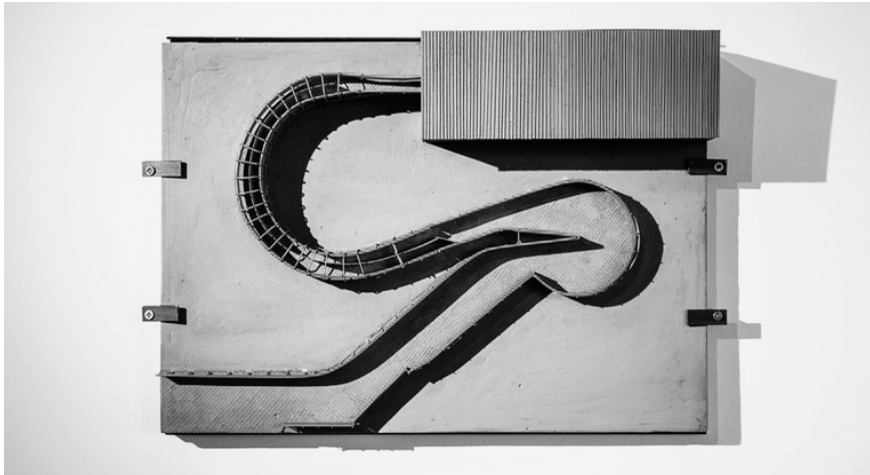
Het varken, een zeer intelligent dier dat oorspronkelijk zelfvoorzienend in het wild leefde is in onze tijd verworden tot een industrieel product, gevormd naar onze eisen. Hierin sluit de potentiële belevingswereld van een varken dus niet meer aan op wat hij aantreft in zijn omgeving. De varkens van Delvoye zijn wellicht gered van de agrovoedingsindustrie en verdoofd voor het tatoeëren, maar ze zijn ook als grondstof gebruikt om tot kunst te maken.

Ik ben van mening dat in ons huidige discours dit soort kunst enorm confronterend kan zijn voor onze westerse maatschappij, omdat wij anderen onbewust indirect als grondstof zien, maar dit niet strookt met de individualiteit die we zien in de varkens.

<sup>11</sup> HACHE, V. & AFP. (2010). *Les cochons tatoués de Win Delvoye, stars d'une exposition en 2010 au Mamac*. [foto]. Geraadpleegd van [https://france3-regions.francetvinfo.fr/image/GRby0vF\\_3qTDDzm0i9stRo3Ky\\_w/930x574/filters:format\(webp\)/regions/2020/06/22/5ef0cdec54092\\_000\\_par3053523-4889378.jpg](https://france3-regions.francetvinfo.fr/image/GRby0vF_3qTDDzm0i9stRo3Ky_w/930x574/filters:format(webp)/regions/2020/06/22/5ef0cdec54092_000_par3053523-4889378.jpg)

<sup>12</sup> Delvoye, W. (2015). *Varkens* [foto]. Geraadpleegd op 20 maart 2021, van <https://bit.ly/3fXwlWh>

Is het wel waard de eigenschappen van iets te vieren als je daarmee het origineel/individue vernietigt? Waar trekken we de grens tussen inclusie en exclusie en hoe kunnen we in deze maatschappij gebaseerd op kromme ethiek dan toch voortbouwen en verbeteren op wat er al is? Hoe kunnen we dit proces van 'bloemen plukken' herzien?



[Afbeelding; Maquette van de Serpentine Ramp, door Temple Grandin.<sup>13</sup>]

Een enigszins dubieus, maar doeltreffend ontwerp is de 'Serpentine Ramp' van Temple Grandin, dat onder andere wordt ingezet bij het vaccineren en slachten van vee. Temple Grandin is Amerikaanse zoöloog en bekend hoogbegaafd persoon met autisme. Ze is hoogleraar aan de Colorado State University en ontwerper van 'diervriendelijke' slachterijen.

Ze strijdt voor verandering in de vee industrie en (neuro) diversiteit in bewustzijn. Geïnspireerd door haar eigen cognitieve variaties van realiteit, merkte ze op dat ze in verhouding tot 'normale' ofwel neurotypische mensen veel

<sup>13</sup> Grandin, T. (1974). *Serpentine Ramp at Science Gallery, Dublin [maquette]*. Geraadpleegd van <https://i1.wp.com/we-make-money-not-art.com/wp-content/uploads/2016/11/0larampe222.jpg?w=762&ssl=1>

meer oog had voor genuanceerde details en zaken overzag op basis van visuele zintuiglijke waarnemingen als geuren, kleuren, geluiden en andere indrukken, waarbij gedachten worden gevormd via een bewust virtueel systeem. Ze beschrijft hierover in een TED-Talk<sup>14</sup> dat ze visuele gedachten samenstelt op een gelijke wijze als de afbeeldingen zoekfunctie van Google en vervolgens deze vermengde compositie beelden omzet tot bewegend beeld door zaken als wind of neerslag toe te voegen.


Deze uitleg over het bewustzijn spreekt mij persoonlijk enorm aan, omdat ik mijzelf in de kern ook meer identificeer met een op kennis gebaseerd neurale systeem, dan een autonoom bewustzijn of 'ego'. Wellicht komt deze gedeelde opvatting voort uit het feit dat Temple en ik beiden geclassificeerd zijn met autisme, ofwel neurodiversiteit en hierin afwijken van neurotypische hersenen en de hierop gebaseerde opvattingen van het menselijke bewustzijn.

Wellicht is het deze gedeelde neurodiverse inslag, die op autonome en emotionele herkenning gebaseerde empathie verruilt voor (obsessieve) objectieve, op empirische observatie gebaseerde empathie, wat ervoor zorgt dat de belevingswereld van dieren bekend voelt en dusdanige rechtvaardigheid verdient.

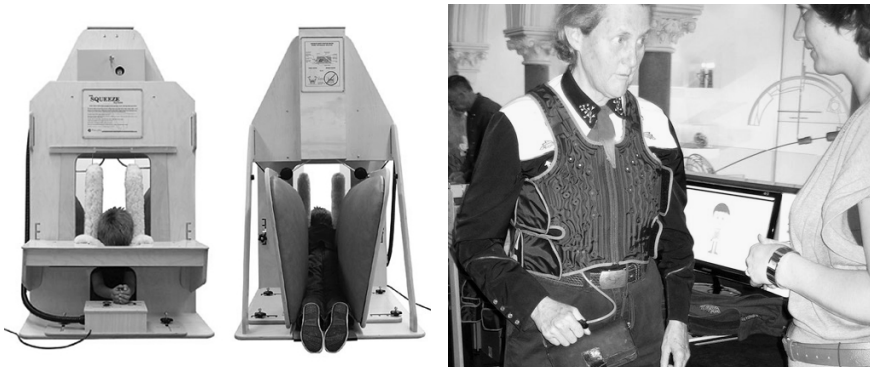
In haar ontwerp voor de Serpentine Ramp keek ze dan ook allereerst naar zaken die de dieren stress bezorgen tijdens medische ingrepen maar ook vooral in het begeleiden van hun sterven.

Het is iets waar je als ontwerper voor bewustzijn liever ver vandaan blijft, maar we ontkomen niet aan het feit dat er jaarlijks al niet dagelijks miljoenen 'geproduceerde' dieren sterven.

<sup>14</sup> TED. (2010, 24 februari).

 *The world needs all kinds of minds | Temple Grandin [Videobestand]*. Geraadpleegd van [https://www.youtube.com/watch?v=fn\\_9f5x0f1Q](https://www.youtube.com/watch?v=fn_9f5x0f1Q)

Ze ontwierp allereerst vanuit de belevingswereld van koeien, waarbij ze opmerkte dat zaken als een wapperende vlag, een jas op een hek, kuilen in de grond, loshangende kettingen of verdwaalde tuinslangen al redenen kunnen zijn voor hoge stress en daaruit volgende verwondingen.



[Afbeeldingen van links naar rechts; Een 'cattle-crush' of 'squeeze chute', is een voor koeien ontworpen installatie gericht op efficiëntie, veiligheid en maximale productiviteit waarin er met het oog op de omgang met runderen, weinig stress moet worden nageleefd<sup>15</sup>. ,Temple Grandin's Squeeze

15 Bauer, S. (z.d.). Image Number K5441-1 [foto]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://www.ars.usda.gov/is/graphics/photos/k5441-1.htm>

*machine<sup>16</sup> en Temple Grandin die het 'deep pressure' vest van Squease probeert<sup>17</sup>.]*

Deze overweldigende kracht van details en overprikkeling wordt door veel mensen op het neurodiverse spectrum ook zo ondervonden, zo heeft Temple Grandin gebaseerd op 'cattle-crush of squeeze chutes' de 'Squeeze- of 'Hug' Machine' uitgevonden tijdens haar afstuderen, waarmee ze overgevoelige personen tracht te kalmeren door middel van therapeutische, stress verlichtende, prikkel stimulatie en zintuiglijke verlichting. Ik heb deze ontworpen zintuiglijke verlichting persoonlijk eerder ondervonden, tijdens mijn destijds door autisme gekleurde levenstraject, in vormen als een drukvest en een verzwaringsdeken.

De nauwe dichte muren van de Serpentine Ramp zorgen voor minder visuele stress en de krullende muren geven de indruk dat men mee kan vloeien in de ruimte met als gevolg minder chaos, getrap en verdrukking.

Al deze zorg, voor dieren die het leven wellicht even snel weer wordt ontnomen, het lijkt misschien raar maar deze hygiëne rondom zintuiglijke stimulatie beperkt het totale leed wel degelijk.

Zo is er nog een initiatief om de levenskwaliteit van koeien te verbeteren door middel van een zomerweide in virtual reality waarin er volgens het Russische Ministerie van Landbouw en Voedsel er een duidelijke link te zien is tussen de gemoedstoestand van de koe en de kwantiteit en kwaliteit van de melk. De VR headset, welke is aangepast aan de anatomische kenmerken van koeienhoofden, zorgt naast het

16 Squeasewear. (z.d.-b). Temple Grandin's Squeeze machine [foto]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://www.squeasewear.com/wp-content/uploads/2014/08/Temple-Grandin-Squeeze-machine.jpg>

17 Squeasewear. (z.d.). Dr. Temple Grandin tried on our Squeeze deep pressure vest [foto]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van [https://www.squeasewear.com/wp-content/uploads/2015/04/Squease\\_user\\_story\\_Temple.jpg](https://www.squeasewear.com/wp-content/uploads/2015/04/Squease_user_story_Temple.jpg)



verminderen van individuele angst en stress voor een meer ontspannen en vrolijker kudde.

Deze bekommering om het bewustzijn van anderen is een eindeloze maar belangrijke zaak omdat we allen vergankelijk zijn en samen (voort)bestaan.

Het verschil tussen inclusie en exclusie in een maatschappij is voor veel dieren tekenend.

Zo is het imago van kraaien, raven en roeken, dieren waarvoor mensen ooit enorm ontzag hadden vanwege hun intelligentie, in de tijd van de pest ineens veranderd vanwege de verbintenis die ze kregen met de dood. Vandaag de dag zien we ze slechts als neutrale aaseters die zich soms bemoeien met het door ons achtergelaten vuilnis in de stedelijke omgeving, maar echte erkenning is er niet meer.

Dieren die we wel massaal (h)erkennen zijn 'huisdieren', gedomesticeerde soorten met een door de eeuwen afgedwongen genetische aanleg tot zachtaardigheid<sup>18</sup>.

Deze huisdieren zijn vaak ontstaan vanuit de behoefte aan hulp, bescherming en zelfs communicatie, maar ze worden in onze tijd maar al te snel overzien. Zo is de stadsduif een afstammeling van de gedomesticeerde rotsduif, waarna deze huisduif/postduif later weer verwilderd is.

De stadsduif is, net als de parkeend, de parkgans en de huismuis deel van onze directe leefomgeving, maar we delen deze ruimte niet zoals we dat doen met huisdieren.

Maar is deze innige band die we hebben met onze huisdieren wel zo puur?

In hoeverre erkennen we een huisdier als individu of stoppen

18 *Kanttekening; Een interessante video over vondsten die zijn gedaan over genetische aanleg tot zachtaardigheid tijdens het domesticatieproces van de zilvervos in Rusland vanaf 1960 tot 2012.*

*Verge Science. (2018, 11 september). We met the world's first domesticated foxes [Videobestand]. Geraadpleegd van [https://www.youtube.com/watch?v=4dwjS\\_eI-lQ](https://www.youtube.com/watch?v=4dwjS_eI-lQ)*

we huisdieren in een hokje gebaseerd op onze verwachting van hoe ze zouden moeten zijn.

Als ik het denk over de band die we hebben met onze huisdieren moet ik denken aan een uitspraak van Simone De Beauvoir; 'Men wordt niet als vrouw geboren, men wordt tot vrouw gemaakt'. Omdat als ik kijk naar mensen en hoe deze met hun dieren omgaan ik enorm veel herhaling en overweldiging zie. Grenzen worden continue overschreden en terwijl de ene hond hard wordt toegebluft door zijn 'baasje' dat hij moet zitten, zal een andere hond met een andere opvoeding wellicht genoeg hebben aan een subtiele suggestie tot zitten óf zal deze zelfs gaan zitten vanuit eigen overwegingen over de potentiële toegevoegde waarde van het zitten in bepaalde situaties.

In andere woorden, ze worden dus niet als huisdier geboren, maar tot huisdier gemaakt.

Een ander aspect waarin deze naar mijn idee vormende kleinering te zien is, zit in de benaming; Dieren zijn enorm veranderlijke individuen die zich (net als mensen) vormen naar hun omgeving, maar ze worden in een ornamentale rol gedrukt door ze te scharen onder een huiselijke noemer.

Deze bekrompen perceptie op deze bewuste dieren en de manier waarop ze worden vertegenwoordigd in onze taal is naar mijn idee dan ook achterhaald.

Zo kan een dakloze man een goed functionerend huisdier hebben, zonder dat deze dierlijke metgezel ook maar iets van zijn bewustzijn baseert op 'huiselijke' waardes.

Wellicht is er een toekomst voor het bieden van toegankelijke opties aan dieren, in plaats ze te dwingen tot medewerking, want wat als we een hond niet dol zouden drammen met commando's, maar deze een gepersonaliseerde vorm van taal bieden?

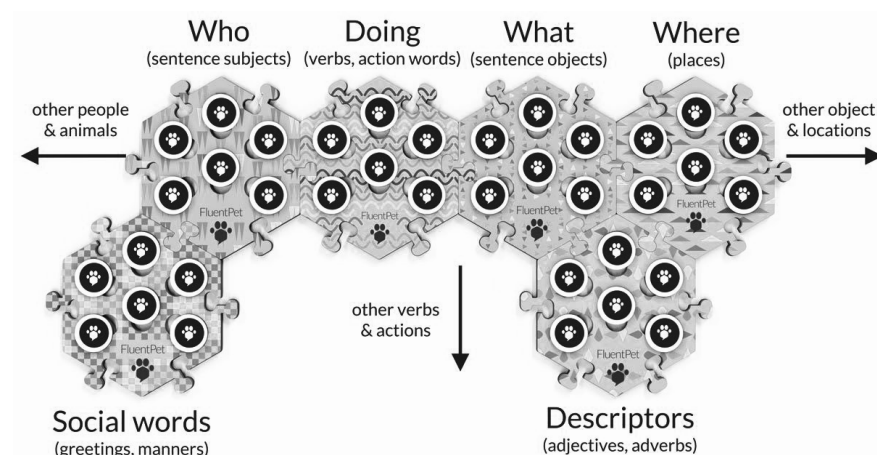
Wellicht zouden er zo zelfs toekomstige educatieve systemen mogelijk zijn waar we allerlei dieren een kans geven tot zelfontplooiing om zo echt over de belevingswereld van anderen te kunnen leren, voorbij het voor ons bekende gekleurde mensbeeld.

Een van de manieren om deze ander te leren kennen (binnen de huiselijke setting), is om ze handvatten tot zelfexpressie te geven, communicatieve hulpmiddelen die het dier (menselijke) taalconcepten biedt waarmee ze zich kunnen identificeren en uiten tegenover de mensen met wie ze samenleven.

Een voorbeeld van deze introductie tot taal is 'FluentPet' (ontwikkeld door Leo Trottier, cognitief wetenschapper), al zijn er ook andere initiatieven en knoppen waarmee mensen ongelooflijke vooruitgang boeken<sup>19</sup> door hun huisdieren de geluidsknoppen aan te leren, om zo met elkaar te communiceren. Ieder dier reageert- en gebruikt de knoppen anders, maar het biedt ze nieuwe kansen tot zelfexpressie en uitingen van individualiteit<sup>20</sup>.

19 *Good Morning America*. (2021, 4 mei). *Stella the dog learned to "talk" and she will change the way you think about pets* | GMA [Videobestand]. Geraadpleegd op 7 juni 2021 van <https://www.youtube.com/watch?v=8m-xupLJc4M>

20 *Dog Speaks English with Buttons - Looks in Mirror, says "Who's This?"* (2020, 15 november). [Videobestand]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://www.youtube.com/watch?v=EXCOxynSalA>



[Afbeelding; Voorbeeld van de indeling van FluentPet tegels en knoppen<sup>21</sup>]

Maar dan is er weer het argument van conditionering, het schijn idee waar anderen (in dit geval specifiek dieren) slechts hun intellect kunnen inzetten door middel van kopieergedrag terwijl mensen een soort irrationele individuele zelf zouden hebben.

Ik denk dat de waarheid hier ergens tussenin ligt. Iedere perceptie is volledig en voelt vrij voor het individu, maar uiteindelijk vallen we allen ten prooi aan conditionering en het daaruit volgende wederzijdse onbegrip.

Ik vind initiatieven als Fluentpet zeker stappen in de goede richting, wel zou er aan de hand van dit ontwerp kunnen worden gesteld dat we dieren vaak, al is het met goede bedoelingen, vanuit een bevooroordeelde antropocentrische visie proberen te ondersteunen. We doen dit onbedoeld ook vaak naar anderen. Deze wellicht onbedoelde maar bevooroordeelde psychologische projectie zie je ook terug

21 *FluentPet*. (z.d.). *Organize words by category to help them learn* [illustratie]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van [https://cdn.shopify.com/s/files/1/0397/2903/7469/files/Button\\_Full\\_Hextile\\_Layout\\_1728x.jpg?v=1602822846](https://cdn.shopify.com/s/files/1/0397/2903/7469/files/Button_Full_Hextile_Layout_1728x.jpg?v=1602822846)



in het “Enjoy poverty” project van Renzo Martens, waarin hij ontwikkelingshulp gerelateerde media waardes vanuit de westerse maatschappij probeert over te brengen naar Afrika met het doel ze economische vrijheid te bieden. Echter zijn de praktijken die hij deze medemens aanbiedt, namelijk het fotograferen van leed in de gemeenschap, enorm onethisch omdat de geuite moraal sterk iets weg heeft van ‘gebruik het leed van jou en je gemeenschap als grondstof om zo jezelf financieel te kunnen redden’.

Een ander voorbeeld van een werk waarin een ‘ander’ centraal staat, of eigenlijk centraal is ‘gemaakt’, is de hond ‘Human’ van Pierre Huyghe. Deze hond leefde in 2012 in Huyghe’s exposities en was hier zelf ook een onderdeel van. Pierre Huyghe beschouwt zijn werken als levende veranderlijke tuinen en de hond Human is hierin een actieve onbepaalde factor. Er zijn eindeloos veel mogelijke interacties, maar de manieren waarop entiteiten definitief interactie met elkaar aangaan blijft onbepaald.

Het is niet de bedoeling dat bezoekers zelf interactie zoeken met Human, omdat Pierre Huyghe in zijn werken niet langer iets tentoon wil stellen aan iemand, maar eerder iemand tentoonstellen aan iets en hierdoor het individu op basis van zijn potentiële veranderlijkheid wil erkennen.

## V. Het (virtueel) bereiken van een ander

Hoe kunnen we een ander bereiken zonder verstrikt te raken in aannames en is het effectief om zelf verder te dromen in een wereld die gebaseerd is op conclusies van anderen?

Er zijn enorm veel conflicten, waarbij mensen onderling elkaar niet als gelijkwaardig zien of hebben gezien. Deze conflicten kunnen mensen zowel van elkaar scheiden als dat ze worden gedwongen tot samenwerking.

Tijdens de Europese kolonisatie van het Afrikaanse continent zijn enorm veel culturen en families tragisch uit elkaar gerukt en als goederen verspreid over de wereld.

Deze mensen, vormden uiteindelijk pidgintalen, vereenvoudigde talen ontstaan door samenkomende sprekers van verschillende moedertalen, die elkaars taal niet begrijpen maar elkaar toch proberen te begrijpen middels basale woorden te versterken met gebaren.

Er wordt gedacht dat het woord pidgin afstamt van een oud Chinees woord voor handelen, wat best logisch lijkt als je je beseft dat er wereldwijd op allerlei toeristenmarkten in een pidgin achtige manier wordt gecommuniceerd. Goede voorbeelden van pidgin achtige zinnen zijn dan ook “Kijken, kijken, niet kopen” en “Long time, no see” waarin de begrepen betekenis zwaarder weegt dan grammatica of zinsbouw.

Maar wat ik hieraan interessant vind betreffende het onderwerp ‘Het bereiken van een ander’ is het gegeven dat daar waar nieuwe generaties opgroeien in een omgeving waar voornamelijk door middel van pidgin wordt gecommuniceerd, er uiteindelijk vanzelf een nieuwe taal wordt gevormd.

Dit soort talen worden ook wel creoolse talen genoemd en worden vooral gesproken in voormalige kolonies. Met alle verschillende talen en dialecten in Nederland en de overeenkomsten die we hebben met andere Europese talen

zou je kunnen stellen dat taal in het algemeen een eeuwig veranderlijke structuur heeft, gebaseerd op context tussen voorgaande sprekers binnen een maatschappij.

Deze gemeenschap helende samensmelting vind ik enorm inspirerend omdat het voortkomt uit pogingen om elkaar te begrijpen.

Dit idee van pidgintalen is dan ook niet heel anders dan het eerder besproken Fluentpet initiatief waarin de communicatie tegenover (huis)dieren ook vanuit belangrijke kernwoorden en fysieke handelingen het wederzijdse begrip langzaam wordt verbreed.

Deze samensmelting komt dus voort uit intensieve samenwerking, samen iets beleven. Het smeed mensen (maar ook dieren) dan ook vaak samen en het is deze zintuiglijke (gedeelde) interactie waar mijn interesse naar uitgaat. Net als hoe Temple Grandin in haar ontwerp voor de Serpentine Ramp dacht vanuit de bewuste zintuiglijke ervaring van de koeien, vind ik het ook belangrijk om onze uitingen te vormen naar de ontvangers, niet gebaseerd op geconditioneerde waardes als cultuur en koopgedrag maar onze gedeelde zintuiglijke, fysiologische dierlijke aard.

Een interessant fenomeen waaraan ik mijzelf heb blootgesteld is ASMR, wat staat voor Autonomous Sensory Meridian Response. Het is een bepaalde zintuiglijke ervaring gekenmerkt door een tintelend gevoel dat begint op het achterhoofd en zich uitstrekt langs de nek en de rug, al kan dit op individuele basis enorm verschillen.

Een zintuiglijke sensatie die normaal misschien iemand na een onverwacht intieme streling kippenviel zou bezorgen, wordt nu kunstmatig opgewekt door 360° auditieve stimulatie in de vorm van regengeluiden, smaken en het strelen van de microfoon, iets dat ondanks zijn surrealistisch ogende aard een sterk fysiologische reactie kan oproepen bij veel mensen.

Deze zintuiglijke perceptie in het bewustzijn en hoe dit zich uit voor een individu is overigens iets dat bij iedereen verschilt, net als dat de mate waarin ons bewustzijn onze zintuiglijkheid inkadert kan verschillen.

Zo zijn er tal van variaties in hoe mensen concepten als kleur zien, zo kunnen er tussen verschillende werelddelen en talen verschillen zijn in het benoemen van kleuren<sup>22</sup>.

Waar vroeger ons begrip van kleur nog kwam uit onze omgeving en wellicht wat exotische pigmenten is deze nu gebaseerd op synthetische kleuren spectra zoals we deze kennen uit programma's als photoshop en paint. Kleuren hebben niet langer een duidelijke verbonden betekenis maar zijn abstracte details.

Deze abstractie van kleur zie je ook terug in synesthesie, een neurologische verschijnsel waarbij een zintuiglijke waarneming ongewild ook een of meerdere andere zintuiglijke indrukken oproept en waarbij vooral kleurassociaties vaak voorkomen als ondersteuning van zintuiglijke stimuli en versterking van gedachten.

Zelf ben ik ook van mening dat dit een duidelijke fysiologische verklaring zou kunnen zijn voor enkele 'paranormale' fenomenen zoals het zien van aura's, wat dan dus eigenlijk onbewuste visuele emoties zouden zijn, ofwel visuele vertalingen van persoonlijke interpretaties.

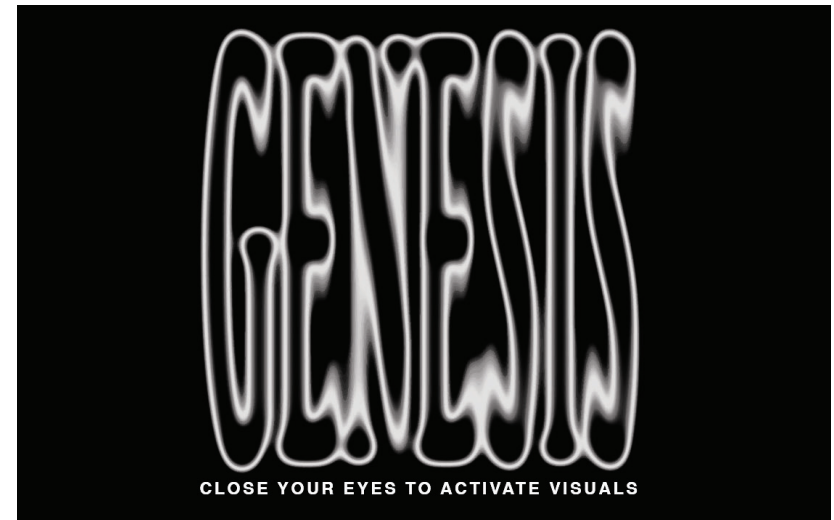
Hoe we iets beleven lijkt dus in de essentie compleet verstrooid, maar dat kan ook komen door het gebrek aan context wat we hebben bij de beleving van een ander. Kan er doormiddel van begeleidende context een verhaal worden overgebracht en hoe zou dit er dan uitzien?

Ik zie deze oplossing zelf in 'virtuele' simulatie. Het is iets dat in het huidige discours al snel doet denken aan

<sup>22</sup> Vox. (2017, 16 mei). *The surprising pattern behind color names around the world* [Videobestand]. Geraadpleegd op 12 maart 2021, van <https://www.youtube.com/watch?v=gMqZR3pqMjg>

digitale omgevingen maar in de essentie betekent 'virtueel' iets wat niet echt is maar wel echt lijkt, of iets dat slechts denkbeeldig is. Deze inherent diverse individuele virtuele realiteit is waarvoor ik het liefste wil ontwerpen. Ontwerpen voor virtuele belevingswerelden is wellicht lastig omdat je afhankelijk bent van de perceptie van de ander op de gemaakte uiting, waar deze vooral wordt geleid door zijn eigen context, maar juist in het erkennen van deze afstand, kan ik persoonlijk enorm genieten van eigen interpretaties van de ontvanger.

Deze 'virtuele' uitlokking heb ik al eens eerder toegepast in mijn Genesis<sup>23</sup> project uit begin 2020, een 12 minuten durend hoorspel over, onder andere de formatie van de aarde, ons ecosysteem en de menselijke cultuur. Waarbij ik in de communicatie rondom het hoorspel, de ontvanger probeer te stimuleren om zichzelf te verliezen in zijn eigen virtuele realiteit.



[Afbeelding; De digitale 'omslag' van het "GENESIS" hoorspel]

<sup>23</sup> Vennik, J. (2020, 23 januari). *GENESIS*. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://julianvennik.com/genesis>

Ik denk dat ik voor mijzelf als ontwerper dan ook mijn waarde vindt in het oproepen van deze virtuele reactie bij anderen, al zijn ze buiten mijn bereik.

De belevingswereld wordt namelijk gebaseerd op individuele context, gebaseerd op persoonlijke interpretaties van eigen ervaringen, deze filtering van het ego maakt ons ieder een enigma voor onszelf en anderen.

Ik heb het bijvoorbeeld altijd al fascinerend gevonden waarom sommige mensen bij het aanzien van een expressionistisch colorfieldpainting schilderij van Mark Rothko hun primaire driften niet kunnen beheersen en emotioneel worden, of zoals bij de werken van Barnett Newman, waar deze werken ook daadwerkelijk fysiek iets is aangedaan. De precieze aard van de door die mensen gemaakte keuzes kan niet achterhaald worden maar was het slechts een rebelse handeling of kwam deze behoefte wellicht voort uit een diepere confrontatie met het eigen bewustzijn?

Zo heeft nobelprijswinnaar Niko Tinbergen een onderzoek gedaan wat heeft aangetoond dat zeemeeuw jongen instinctief vragen om eten bij het zien van een rode stip. Zelfs wanneer deze rode stip niet zoals gewoonlijk op de snavel zit van een meeuw maar op welk voorwerp dan ook, is de associatie zo diep dat het bij de kuikens leidt tot eenzelfde reactie.

Als deze kuikens vervolgens bloot worden gesteld aan een stokje met daarop drie rode strepen is de reactie van de jongen zelfs groter dan bij een echte meeuw, ze worden hierin, lijkt het, overweldigd door hun geconditioneerde verwachting van de realiteit.

Dit aanboren en blootleggen van onbewuste conclusies is iets dat alleen wordt ondervonden en kan dus moeilijk worden vastgelegd omdat het zich associatief afspeelt in ons bewustzijn.

Maar wat wel kan worden vastgelegd is hetgeen wat beleefd is of beleefd kan worden.

Een ervaring reproduceren voor een ander zodat deze hierop weer kan reageren, associëren, reflecteren en ook vooral van leren.

Soms kan deze herintroductie met een belevens zelfs enigszins bevrijdend werken, zoals het geval is bij Henry Dryer, deze man heeft de ziekte van Alzheimer en is niet meer aanspreekbaar, maar wanneer deze wordt blootgesteld aan muziek uit zijn verleden komt zijn persoonlijk plots weer naar boven<sup>24</sup>.

24 *Movieclips Indie. (2014, 7 januari). Sundance Film Festival (2014) - Alive Inside: A Story Of Music & Memory Featurette - Documentary HD [Videobestand]. Geraadpleegd 6 juni 2021 van <https://www.youtube.com/watch?v=8HLEr-zP3fc>*



[Afbeelding; Sfeerbeeld van de installatie van Alejandro Iñárritu<sup>25</sup>]

Een krachtig project waarin een representatie van een ervaring op educatieve manier wordt nagebootst is de installatie CARNE y ARENA<sup>26</sup> (Virtually present, Physically invisible) van Alejandro González Iñárritu.

Het is een Academy Award bekroonde conceptuele virtual reality-installatie, die de menselijke leefomstandigheden van immigranten en vluchtelingen in beeld brengt.

Gebaseerd op waarheidsgetrouwe verslagen van Midden-Amerikaanse en Mexicaanse vluchtelingen, vervaagt en verbindt CARNE y ARENA de oppervlakkige lijnen tussen subject en omstander, waardoor individuen in een uitgestrekte ruimte kunnen lopen en zo deels een fragment van de persoonlijke reis van een vluchteling kunnen beleven. CARNE y ARENA is een zes en een halve minuut durende solo-ervaring die gebruikmaakt van fysieke suggestiviteit en de allernieuwste technologieën om een multi-narratieve ruimte met menselijke personages te creëren.

Het omzetten van een individuele ervaring tot een semi-realistische herbeleving voor een ander klinkt misschien als een empathische omweg, maar vergroot de kans op waarlijke empathie en is hierdoor in sommige gevallen wellicht effectiever dan het overbrengen van deze ervaring op de tot nu toe gebruikelijke ingesleten manieren van communicatie.

<sup>25</sup> Lubezki, E. & Emerson Collective. (2018). Sfeerbeeld van de installatie van Alejandro Iñárritu [foto]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van [https://www.lavanguardia.com/files/image\\_948\\_465/uploads/2018/04/29/5fa43c982ced0.jpeg](https://www.lavanguardia.com/files/image_948_465/uploads/2018/04/29/5fa43c982ced0.jpeg)

<sup>26</sup> ILMxLAB. (2018, 9 juni). CARNE y ARENA (Virtually present, Physically invisible) - Trailer [Videobestand]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://www.youtube.com/watch?v=zF-focK30WE>



## VI. Symbiose

Ondanks alle verschillen in culturen en onze beperkte inzage in de levens van anderen en de natuur om ons heen is het dus belangrijk dat we als individu niet vervallen in solipsisme (een overtuiging/filosofie waarin enkel het eigen waarnemende bewustzijn lijkt te bestaan) maar ons juist belangstellend opstellen naar onze omgeving.

We moeten onze illusie van menselijke seclusie tot de natuur volledig loslaten en toewerken naar een symbiose met onze omgeving en anderen, waarin wij de rol kunnen spelen als overziend gastheer.

*“Symbiose (uit het Griekse: συν: samen, βίωσις: levend) is het langdurig samen leven van twee of meer organismen van verschillende soorten waarbij de samenleving voor ten minste een van de organismen gunstig of zelfs noodzakelijk is. De verschillende partners heten symbionten. De grootste partner is de gastheer.*

*Als het met één symbiont niet goed gaat, dan is het goed mogelijk dat dat voor de andere symbiont schadelijk is.<sup>27</sup>”*

Deze wellicht ongewilde maar onvermijdelijke verantwoordelijkheid over de herziening en het herscheppen van de symbiose in- en tegenover ‘onze’ natuur, is iets dat we ook zullen gaan zien in de producten die wij in ons dagelijks leven gebruiken.

Zo zal de grootschalige toepassing van plastic drastisch moeten worden beperkt en waar we nu nog misleid worden door ‘biologisch afbreekbare’ plastics, zal dit hopelijk spoedig veranderen in volledig composteerbare plastics of nog beter, duurzame zelf ge(re)produceerde alternatieven.

Deze duurzame samensmelting komt terug in een concept

<sup>27</sup> Symbiose. (z.d.). In Wikipedia. Geraadpleegd op 11 maart 2021, van <https://nl.wikipedia.org/wiki/Symbiose>

van Lidewij Edelkoort, ze is een voorspeller en onderzoeker van nieuwe trends en kwam in 1998 met haar concept ‘Softwear’<sup>28</sup>, waarin ze de technologie in onze omgeving, deel wil laten zijn van ons ‘nestel proces’ middels neutrale duurzame tactiele materialen met als einddoel dat activiteiten als vrijetijdsbesteding en thuiswerken natuurlijker in elkaar overlopen.



[Afbeeldingen; ‘Softwear’ door Google namens Studio Edelkoort <sup>29 30</sup>]

<sup>28</sup> Li Edelkoort and Google explore how digital devices can be more sensorial. (2018, 13 april). Geraadpleegd op 16 maart 2021, van <https://www.dezeen.com/2018/04/13/li-edelkoort-google-softwear-exhibition-milan-design-week/>

<sup>29</sup> Straub, T. & Studio Edelkoort. (z.d.). Softwear by Google. [foto]. Geraadpleegd van [https://intelligence.wundermanthompson.com/wp-content/uploads/2018/07/WEB\\_15\\_Softwear-featuring-Google-Pixelbuds-photo-by-Thomas-Straub-courtesy-Studio-Edelkoort.jpg?ratio=0.666666666666667](https://intelligence.wundermanthompson.com/wp-content/uploads/2018/07/WEB_15_Softwear-featuring-Google-Pixelbuds-photo-by-Thomas-Straub-courtesy-Studio-Edelkoort.jpg?ratio=0.666666666666667)

<sup>30</sup> Straub, T. & Studio Edelkoort. (z.d.). Softwear by Google. [foto]. Geraadpleegd van [https://intelligence.wundermanthompson.com/wp-content/uploads/2018/07/WEB\\_10\\_Softwear-featuring-Google-Daydream-View-photo-by-Thomas-Straub-courtesy-Studio-Edelkoort.jpg?ratio=0.666666666666667](https://intelligence.wundermanthompson.com/wp-content/uploads/2018/07/WEB_10_Softwear-featuring-Google-Daydream-View-photo-by-Thomas-Straub-courtesy-Studio-Edelkoort.jpg?ratio=0.666666666666667)

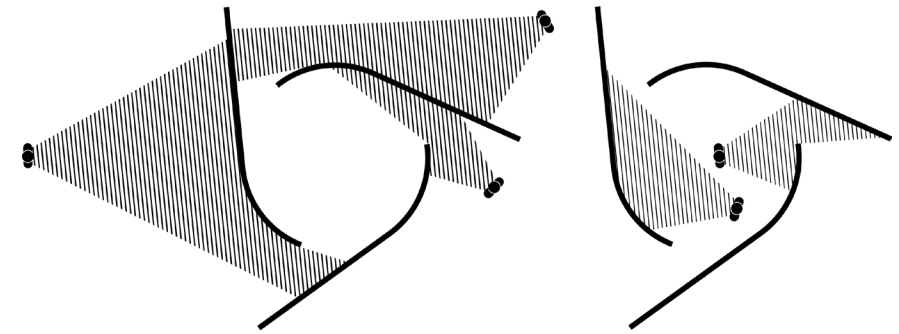
Maar los van het symbiotisch of duurzaam herzien van materialistische geproduceerde producten, ligt mijn eigen interesse als maker vooral bij het opwekken van vluchtige interacties bij één of meerdere individuen. Deze uitlokking tot interactie kan een sociale, sensationele, bezinnende of educatieve lading dragen, maar in het werkelijke effect op de belevingswereld van de ontvanger, ben je als ontwerper naar mijn idee in de meeste gevallen blind.

Ik zie interactie als een zaadje tot meer, een startpunt van eindeloze potentie die vanaf het begin mijn belevingswereld overstijgt, ik ontwerp hierin volledig voor de ander maar ben onlosmakelijk gebonden aan mijn eigen perspectief.

“De ontmoeting” (2019) is een van mijn werken dat volledig gaat over het samenbrengen van mensen, door middel van micro-confrontaties.

De positie van de stalen muren sturen de persoon ogenschijnlijk onbewust naar een centraal middelpunt waarbij men met zowel zichzelf als de ander geconfronteerd kan worden.

Hierbij wil ik vreemden door middel van uitnodigend ogende ruimtes lokken tot interactie met anderen door een ogenschijnlijke comfortzone te creëren met als onderliggend fundament de onwetendheid (in de vorm van blinde hoeken) in de perceptie van de bezoekers.



[Afbeelding; Illustratieve visualisatie van de perceptie rondom en in ‘De ontmoeting’ (2019)]



[Afbeeldingen; Illustratie en maquette sferbeeld, afkomstig uit het project ‘De ontmoeting’ (2019)]

Door de opengebogen ingangen worden mensen door hun nieuwsgierigheid, de massief stalen muren ingelokt als insecten bij een bloem. Wanneer deze vervolgens binnen de drie muren staat, zal deze ruimte heel open voelen, maar tegelijkertijd ook afgesloten omdat er vanuit het midden niet voorbij de muren kan worden gezien.

Als een bezoeker vervolgens de spiraalvormige tekst<sup>31</sup> gaat lezen wordt deze ruimte ingenomen door de bezoeker, wat leidt tot onverwachte ontmoetingen omdat de lezer zich minder bewust kan zijn van de andere ingangen waar op elk moment weer mensen binnen zouden kunnen komen lopen.

31 Vennik, J. (2018, 4 december) "Wat is taal"

*Wat definieert mij?*

*Waarom praat ik anders dan mijn buurman in een ander land met dezelfde moraal en vergelijkbaar verstand, maar ook het land onder mijn voeten is verdeeld; een streek, een regio, als een katern uit een krant.*

*Wat is de oorsprong van al deze verschillende behoeftes van uiting, steeds maar nieuwe woorden en verbeeldingen van nieuwe gevoelens.*

*Maar waarom kan ik dan sommige dingen niet onder woorden brengen.*

*Maakt dat die dingen zo speciaal of maakt het de taal zwak, bijna onkundig, alsof de taal het zelf eigenlijk niet snapt.*

*Iets dat lucht hapt, ergens achteraan sleept, altijd aan het vernieuwen, nooit op tijd.*

*Iets dat nooit af kan zijn omdat het slijt met de tijd.*

*Dat is taal.*

*Maar wat was taal.*

*Voordat ik het besprak of zelfs zelf de taal sprak.*

*Wat taal was, is in essentie nog steeds wat het is, alleen anders.*

*Een orale kruisbestuiving vastgelegd in tijdloos ogende veranderlijke symbolen.*

*Wij zijn hetzelfde maar de taal is veranderd, net zoals de dingen die wij met taal willen zeggen.*

*Maar wat er nou precies anders is, dat is voor mij lastig om te zeggen.*

*Soms bevat een woord zoveel meer dan één betekenis en ik ben niet de persoon die de betekenis voor jou kan verklappen, stel daarom jezelf de vraag, wat is taal voor jou.*

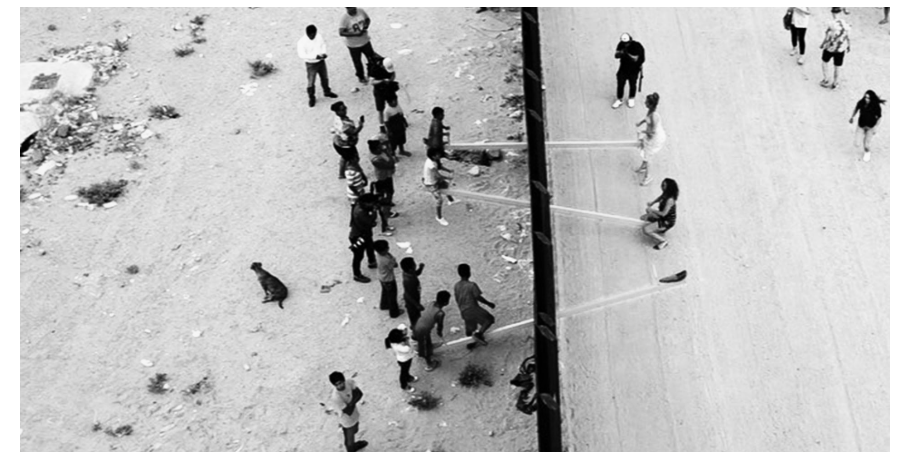
Ondanks de ogenschijnlijke open ruimte die het werk biedt, is er vanuit de meeste standpunten binnen de muren slechts enkel muur te zien.

Dit zorgt voor een rustige plek waar je tot jezelf kan komen, maar is tegelijkertijd ook een plek waar op elk moment een onverwachte confrontatie kan plaatsvinden.

Het draaide voor mij in dit werk om de onbevungen confrontatie tussen het bewustzijn van het individu en de onwetendheid over de beleving van anderen.

Een ander kunstwerk/ontwerp dat leidt tot deze onbevooroordeelde interactie is de door Ronald Rael en Virginia San Fratello gemaakte grenzen overbruggende wipwap, die spelenderwijs de grens tussen de Verenigde Staten en Mexico verbindt.

Tussen deze gebieden hangt enorm veel (politieke) spanning en hierop heeft dit duo gereageerd door een felroze wipwap te installeren, met als doel onbevooroordeelde interactie te starten tussen gepolariseerde jeugd.



[Afbeelding; Bovenaanzicht van de door Ronald Rael en Virginia San Fratello geïnstalleerde wipwap <sup>32</sup>]

32 Teeter-Totter Wall. (z.d.). [Foto]. Geraadpleegd op 16 maart 2021, van [https://l87r32c95dp1hz05tig4px11-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2017/08/teeter\\_totter](https://l87r32c95dp1hz05tig4px11-wpengine.netdna-ssl.com/wp-content/uploads/2017/08/teeter_totter)

Deze speelse, cultuur overbruggende poging tot acceptatie is naar mijn idee een goed voorbeeld van wat ik in essentie wil bereiken als ontwerper.

Ik wil door middel van mijn gekozen expressie, anderen iets op individuele basis laten ervaren, vanuit een sterke kern van zelfexpressie, waarbij voor mij expressie staat voor het uiten van bevindingen door ze te spiegelen of ze enigszins waarheidsgetrouw te vertalen.

Omdat elk individu op unieke manieren worden begrensd in zijn aannames over de realiteit, is het naar mijn idee dan ook enorm belangrijk om mensen te stimuleren om de confrontatie met (het perspectief van) anderen en hun eigen perspectief aan te gaan.

Deze interactie kan zintuiglijk worden aangegaan, maar is ook te vinden in dialoog met anderen.

Maar deze dialoog zou zich ook buiten de voor ons zintuiglijke norm kunnen plaatsvinden, David Eagleman is een neurowetenschapper die zich bijvoorbeeld richt zich op het ontwikkelen van nieuwe zintuigen, een proces waarin hij de hersenen beschouwd als een plug-and-play systeem. Een van de ontwerpen waarover hij vertelt in een Ted-talk<sup>33</sup> is een vest met daarin een ingebouwde microfoon welke het geluid vertaalt door middel van vibratie verdeeld over een raster van drukpunten rondom het torso. Door middel van hersentraining kunnen dove mensen zo vervolgens eenzelfde connectie leggen als blinde mensen die braille leren.

Interactie met de wereld komt vanuit een perspectief van de 'zelf', maar dit gevoel van zelf is gevormd binnen het biologische systeem waarin het is ontstaan.

Wellicht zal onze menselijke nieuwsgierigheid en obsessie met het onbekende onze perceptie van realiteit in de komende jaren nog veel meer doen veranderen.

Zo zijn er tegenwoordig al steeds meer 'biohackers', mensen die de capaciteiten van hun lichaam of bewustzijn willen verbreden, door middel van dingen als zelfmonitoring, voedingssupplementen, microdosing, 'floaten' in een sensorische deprivatie tank of lichaamsaanpassingen in de vorm van kleine magnetische implantaten, die je in staat stellen om magnetische velden waar te nemen.

*"Our experience of reality is constrained by our biology."*

- David Eagleman

<sup>33</sup> TED. (2015, 18 maart).

 *Can we create new senses for humans? | David Eagleman*

*[Videobestand]. Geraadpleegd op 16 maart*

*2021, van <https://www.youtube.com/watch?v=4c1lqFXHvqI>*



## VII. Conclusie

Ik heb het gehad over ons menselijke zelfbeeld en wat voor effect dat heeft op de manier waarop wij 'anderen' zien en de wijze waarop ons perspectief invloed heeft op de ander en de door ons gefabriceerde realiteit.

Een groot deel van de mensheid heeft een onbewust superioriteitscomplex tegenover de natuur, gebaseerd op door technologie verkregen overmacht, conditionering en cultureel bepaald speciësisme.

Veel mensen zijn zich wellicht bewust van hun dierlijke oorsprong, maar het is naar mijn idee belangrijk om in alle aspecten van het leven je vooral bewust te zijn van je dierlijke aard.

Wij zijn ieder een wandelend biologisch universum, een ecosysteem, nakomelingen van genetische oorlogen tussen micro-organismen, stuk voor stuk uniek.

Het is tijd om met een nieuwe blik naar (levende) 'dingen' te kijken, open te staan voor anderen en wellicht, oude doorvertelde antropocentrische concepten als de menselijke ziel, los te laten en te vervangen door het besef dat we allen (slechts) Stroom zijn.

Stroom die slechts tot uiting komt in de daarvoor ontstane en dusdanig 'bestemde' componenten. Componenten die iets of iemand in staat stellen te 'zijn', waar deze in realiteit slechts bestaat binnen zijn 'componenten'. Een door het fysische geconditioneerde beleving, met daar bovenop ook nog eens aannames over invloeden uit de omgeving.

Dit besef doet ons menselijke perspectief misschien wankelen, maar is ook iets dat enorm verbroederend en verbindend is tot de natuur en de verbazende vormen van biodiversiteit met wie we deze aarde delen.

Deze kwetsbare realiteit van het bewustzijn is naar mijn idee iets puurs en moet dan ook worden gekoesterd, beschermd en

begeleid, maar ook vooral worden 'verrijkt'<sup>34</sup>.

Het is belangrijk om zonder oordeel te (kunnen) 'spelen'; mentale uitdaging door jezelf of een ander is essentieel voor een groeiend bewustzijn.

Deze interactie tussen het zelfbewustzijn en de empathische interesse naar anderen, is wellicht geen biologische noodzaak, maar wel noodzakelijk gezien het aantal mensen dat de aarde bevolkt en de effecten hiervan op onze omgeving.


Ik zie deze scriptie als een persoonlijke verklaring van mijzelf als denkend maker, waarin ik de door mij gemaakte associaties, de (hopenlijk) verklarende voorbeelden, metaforen en door mij belichte onderwerpen en ontwerpen ter discussie wil stellen.

Een discussie die een nucleatie punt kan vormen voor hoe er óók kan worden gekeken naar het maken en denken voor én over anderen.

Een discussie die nodig is omdat er nou eenmaal exponentieel meer informatie is dan er voor een individu beschikbaar is, zeker met het in acht nemen van in de interpretatieve chaos van het bestaan.

We zijn allen gelijk binnen diversiteit.

<sup>34</sup> Newsy. (2017, 5 mei).

 Zoo gives animals musical instruments [Videobestand]. Geraadpleegd op 4 juni 2021 van <https://www.youtube.com/watch?v=Gyb77SNs7fE>



*Ik ben Julian Vennik, Stroom,*

*gevangen in stof, gebonden in tijd.*

*Er is geen goed of kwaad, alles is objectief  
- en juist daarom heb ik lief -.*

*Ik hou van de wereld en ik hou van mijn pijn,  
gedachtes verzachten en zijn, zoals de tijd; vluchtig,  
dus leef voort.*

*Ik ben een dier, ik ben mijn omgeving.*

*Ik ben waarmee ik mijzelf associeer, al is het  
onzichtbaar voor anderen. Ik leer- en blijf veranderen.*

*Ik ben een construct en ooit zal ik verdwijnen.*

*Vennik*



*Zoek gerust contact op;  
[www.julianvennik.com](http://www.julianvennik.com)*

Julian Vennik  
Graphic Design, 2021

