

Artikel

'Wat is de natuur van de online omgeving?' – Gabey Tjon a Tham's online werkperiode bij Witte Rook

'Wat is de natuur van de online
Home > Publicaties > omgeving?' – Gabey Tjon a Tham's
online werkperiode bij Witte Rook

Uitgaand van het zintuiglijke en de fysieke ervaring van omgevingen onderzoekt kunstenaar Gabey Tjon a Tham hoe de digitale wereld onze beleving van de fysieke wereld beïnvloed. Nog tot een aantal jaar geleden heeft Gabey kinetische sculpturen gemaakt. Vanaf het moment dat Gabey sculpturen ontwikkelt die water in beweging brengen, zijn de fysieke elementen alleen nog via het mechanische oog van de camera in audiovisuele installaties te ervaren. Dit markeert het begin van het verschuiven van Gabey's artistieke praktijk naar het digitale domein. Met de Open Source software Blender (blender.org) en het cross-platform gameontwikkelings software Unity 3D (unity.com) maakt zij digitale tweelingen van fysieke omgevingen, zoals rondom Paradiso in

WITTE ROOK

oftewel hoe de computer naar die specifieke fysieke plek kijkt.

Tijdens haar online werkperiode als Digital Explorer bij Witte Rook werkt Gabey vanuit een digitale omgeving. Het is een voorwaarde van de werkperiode om binnen het *common.garden* platform van kunstenaar Constant Dullaart te werken. Dullaart heeft dit in 2020 opgericht. Door covid was het merendeel van het sociale leven naar het online domein verschoven, daarom was het van belang om een ontmoetingsplek vrij van reclame en tracking in te richten. Gabey zet haar *garden* van begin af aan als een onderzoeksplek in. Door deze als een ecosysteem met natuurlijke en kunstmatige spelers te benaderen, verandert haar *garden* steeds door de interacties die er binnen plaatsvinden.

Eén van Gabey’s inspiratiebronnen is de kwantummechanica. In deze wetenschap bestaat de fysieke realiteit alleen maar uit interacties. Deeltjes, dingen en wezens zijn verbonden met en ontstaan door relationele gebeurtenissen. “In de kwantummechanica bestaat de fysieke wereld uit interacties, processen en relaties. Grenzen bestaan niet, omdat de deeltjes altijd in beweging zijn.”, legt Gabey uit. De manier van onderzoek doen van Thomas Hertog en Stephen Hawking inspireert Gabey in het bijzonder, omdat zij de mens als onderdeel van het universum benaderen en daarmee de scheiding van mens en natuur opheffen.

Datum: 19-12-2024

Periode: september t/m oktober 2024

Locatie: common.garden

Auteur: Nele Brökelmann

Kunstenaar: Gabey Tjon a Tham

Gabey Tjon a Tham heeft in de maanden september tot en met oktober 2024 als ‘artist-in-residence’ gewerkt in het common.garden platform, geïnitieerd door kunstenaar Constant Dullaart.

Gabey Tjon a Tham

ONDERDEEL VAN

Digital Explorers

WITTE ROOK



Afbeelding van de common.garden van Gabey Tjon a Tham

WITTE R^{OOK}

een ruimte voor verbinding. Vertrekkend vanuit een verzameling aan stukken teksten die zij in de laatste jaren heeft gelezen, heeft Gabey gesprekken met kunstenaars, onderzoekers en digitale professionals gevoerd. Deze verzameling noemt zij de root voor haar garden. Na afloop van de ontmoetingen nodigt Gabey haar gesprekspartners uit om een reflectie achter te laten in de tekstbox: “What does site specific mean in the digital realm?” Stukken van die antwoorden vormen nieuwe wortels. Het zijn beginselen voor nieuwe vertakkingen die andere perspectieven op de locatie specificiteit van het digitale openen. Hoe deze locatie specificiteit zich kan manifesteren in de online omgeving is Gabey’s leidende vraag in dit proces.

In haar *garden* komen verschillende vormen van relationeel bestaan samen. Aan de linkerkant is een slideshow te zien met voormalige versies van Gabey’s *garden*, een “archief in tijd” zoals zij het noemt. Het begint met een zwart gat, gaat over naar lijntekeningen, tot relationele elementen die zijn samengesteld door interacties. Een andere tekstbox nodigt de bezoeker uit erachter te komen welke bomen buiten staan als ze uit hun eigen raam kijken. De genoemde bomen modelleert Gabey in Blender en plaatst ze vervolgens in de *garden*, waar nu een digitaal bos aan het groeien is. “Ik vind het een mooie manier om verschillende fysieke locaties online samen te brengen. Daarnaast zijn de bomen geïnspireerd door ‘kwantum bomen’, zoals omschreven in Thomas Hertog’s boek *On the Origin of Time: Stephen Hawking’s Final Theory*. De wortels van de kwantum bomen verbeelden verschillende mogelijkheden van het verleden, en de vertakkingen in de kronen maken uiteenlopende mogelijkheden van de toekomst zichtbaar. “Beide kunnen tot stand komen door interacties en observaties.”, legt Gabey uit. Tussen de herkenbare bomen in haar *garden* plaatst Gabey 3D-renders. Bomen die hun omgeving weerspiegelen, maar zelf (nog) niet tot een specifiek soort behoren.

Naast de 3D-gerenderde bomen, zijn sferen, meshes en verdraaide platte oppervlaktes in de gehele omgeving van de *garden* geplaatst. Sferen zijn typische elementen uit digitale 3D-modeleer omgevingen. Meshes bepalen de vorm van 3D-objecten, onderliggend aan het materiaal dat het object uiteindelijk tot een object maakt. Dat Gabey ook schermopnames van de 3D-objecten in de Blender omgeving zelf toont maakt duidelijk wat weerspiegelt wordt in hun oppervlaktes: “Ik heb expres de standaard wereld omgeving van Blender, een bos, gebruikt omdat het de natuur van de software toont. De

WITTE ROOK

Jarenlang is Gabey geïnspireerd geweest door de Sferen filosofie van Peter Sloterdijk, een Duitse filosoof en cultuur theoreticus. In zijn boeken laat hij de uiteenlopende verstrengelingen van de menselijke beleving, culturele ontwikkelingen en historische gebeurtenissen zien. Hij beschrijft dat wij als mensen niet anders kunnen dan ruimtes van verbinding te creëren. Door zijn theorieën heeft Gabey meer empathie ontwikkeld voor wat online omgevingen kunnen toevoegen aan ons menselijk bestaan. “Hij beschrijft dat wij als mensen technologieën zullen ontwikkelen om gedeelde ruimtes te creëren. Dat als een poging om onze primaire behoefte naar onze verbinding met de ander te herstellen, die we na de geboorte kwijt zijn geraakt.”, vertelt Gabey. Sloterdijk benoemt dat in een interview geïsoleerde verbondenheid.

In haar *garden* is elke bezoeker een eitje dat met de cursor meebeweegt. Wanneer bezoekers samen in de *garden* aanwezig zijn, kunnen ze alleen maar met elkaar spreken als hun eitjes dicht bij elkaar zijn in de online ruimte. Tijdens haar online presentatie op 28 november leidt Gabey de bezoekers rond. Iedereen volgt Gabey’s eitje op haar eigen manier, snel of langzaam, met de muis of met het toetsenbord. Welke manier gebruikt wordt is te zien aan hoe de eitjes door de ruimte bewegen, en dit creëert een vreemde digitale lichamelijkeheid.

Gabey heeft al veel bezoekers in haar *garden* ontvangen, en wil dit in de toekomst blijven doen. Het is voor haar een manier om haar onderzoek inzichtelijk te maken en te delen met anderen die niet op atelier bezoek kunnen komen. Het werken in de digitale ruimte creëert veel vrijheid voor Gabey. Het is voor haar een intuïtief proces geworden. Voorheen heeft zij fysieke prototypes voor haar werken gemaakt, digitaal kan zij sneller tot testen overgaan en daardoor ook sneller zien waarmee ze bezig is.

Desalniettemin, is het volgens haar onnodig om de online en fysieke werelden met elkaar te vergelijken, omdat ze elkaar niet zullen vervangen. Het is veel interessanter voor haar om te vragen, wat de natuur van de online en digitale omgeving eigenlijk is, en wat voor andere perspectieven deze ons kan geven in relatie tot onze verbindingen met elkaar. “Ik zou willen dat we als mensen het denken van de kwantummechanica zouden verinnerlijken. Het laat zien dat op de kleinste schaal alles fluïde en relationeel is, zonder grenzen en het idee van