

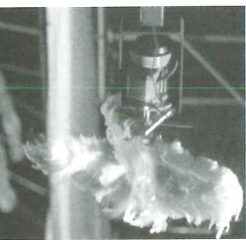
# RADICAL CONFLUENCE

Eric Joris en Elke Van Campenhout

**Immersie, bio-feedback, telematica en de Vlaamse Primitieven – het zijn maar enkele interessevelden waar het theatergezelschap Crew zich op concentreert. Striptekenaar, knutselaar en theatermaker Eric Joris werkt al jaren op de scherpe snee tussen onderzoek en productie. Zijn werk ontwikkelt zich in nauwe samenwerking met een cel van de Limburgse universiteit en maakt gebruik van geavanceerde technologie in een proefstadium. Ook inhoudelijk bevindt zijn werk zich in een permanente onderzoeksfase. De hypothetische brainstormsessies met de vaste ‘technowetenschappers’ Kurt Vanhoutte en Philippe Bekaert lopen vaak door tot in de praktijk van de voorstellingen. *Etcetera* licht een tipje van de sluier van dat creatieproces in een beeldverhaal van de maker zelf. Een zwerftocht door de ontijdelijke wereld van Crew.**



ERIC JORIS ‘Misschien werkt Crew met een renaissance-achtige ingesteldheid. Als je denkt aan Da Vinci heeft niemand het moeilijk om de verstrengeling tussen kunst, wetenschap en technologie te begrijpen. Dat is, meer dan een praktijk van het maken, een praktijk van het zoeken. Wat ik wil bereiken met de voorstellingen die ik maak is een zo compleet mogelijke vorm van beweging bij de toeschouwer teweegbrengen. Ik wil op de meest complete en tegelijk meest afstandelijke manier bij iemand kunnen binnenkruipen en contact maken. Daarbij is de technologie een hulpmiddel, maar tegelijkertijd een hinderenis. Kurt Vanhoutte omschreef deze praktijk met het begrip ‘*Radical Confluence*’: je brengt mensen in beweging door hen te confronteren met de technologie als een soort zintuiglijkheid die het zuiver prothetische overstijgt. Dat is een radicaal nieuw soort ervaring die het voorrecht lijkt van de nieuwe media. Technologie is de droom te kunnen samenvallen met iemand of iets anders, en dat is een factor die we in ons onderzoek steeds in rekening brengen.’



van Dewickere

In zijn laatste voorstelling *Crash* konden slechts vier toeschouwers tegelijk aanwezig zijn. Zij werden individueel voorzien van een indrukwekkende VR-bril en vastgegespt aan een kantelende operatietafel in een nogal sjofel uitzienend laboratorium. De reis die ze daarna ondernamen, was evenzeer met hun eigen verbeelding als met de beelden van Joris verbonden. De emotionele en fysieke impact van deze nieuwe media-opstelling bleek verregaande effecten te ressembleren. Sommige mensen geraakten erg geëmotioneerd, anderen verloren het bewustzijn.

JORIS ‘Eigenlijk ga je toch altijd weer op zoek naar een soort zelfverlies, een drang naar het grote onbekende. Je wilt een risico nemen. Op een IETM-meeting heb ik eens gehoord dat ‘risk’ afgeleid is van een oud Portugees woord, en zo iets betekent als het varen in ‘*uncharted waters*’. Ik weet niet of dat waar is, maar dat interesseert mij in elk geval wel. Volgens mij is het alleen voor de voorhoede die in een nieuwe soort ervaring terecht komt mogelijk zich er volledig in te verliezen.

In vorige voorstellingen als *Icarus* en *Philoctetes* werd op een extreem doorgedreven manier onderzocht wat het betekent technologie als prothese in te zetten. Daarvoor deden we beroep op de verlamde acteur/technicus Paul Antipoff, die de hele virtuele wereld

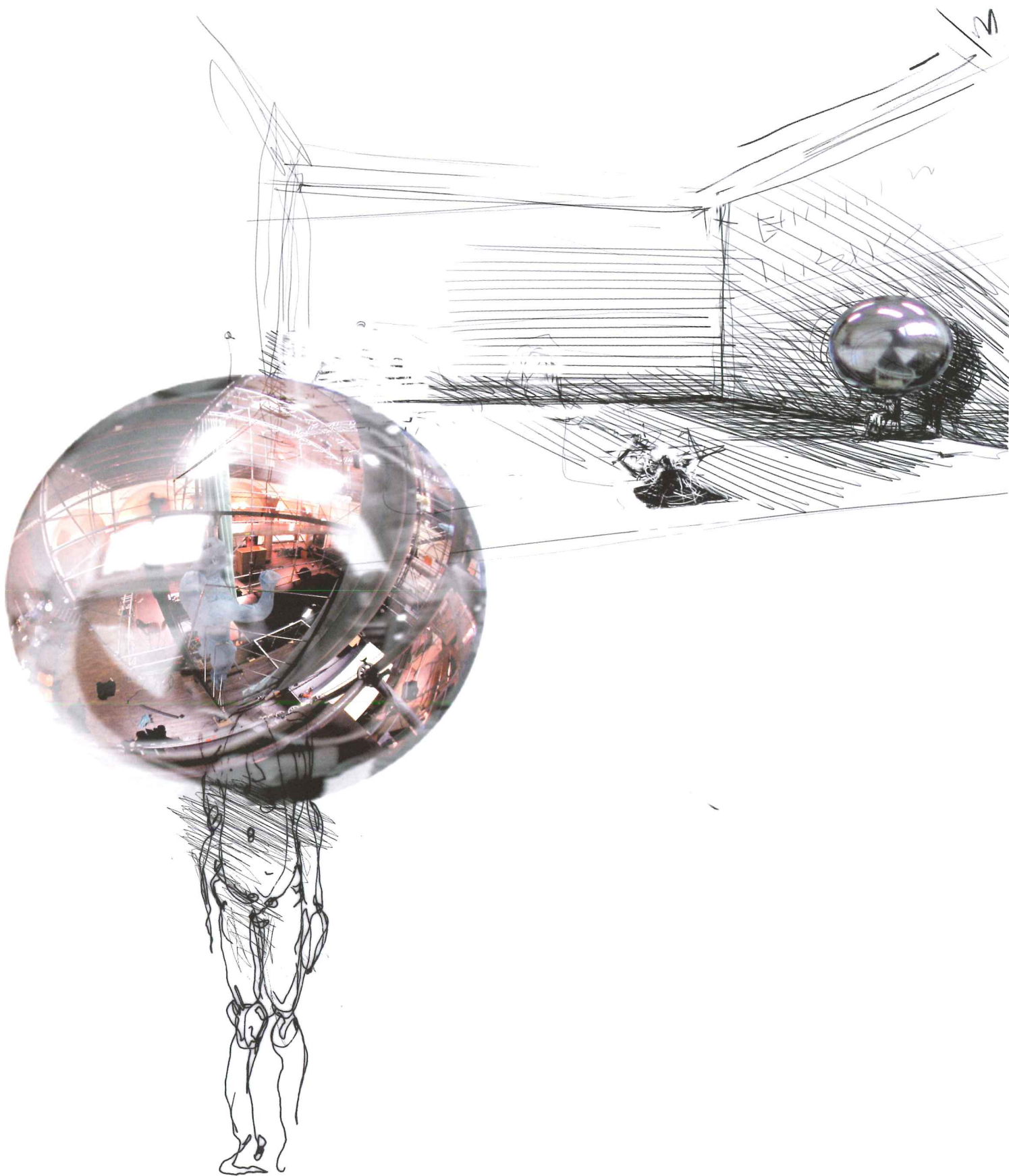
met spraaktechnologie, een bewegende hefboomarm, tekenprogramma’s en allerlei andere hulpmiddelen manipuleerde. De hele machinerie van de voorstelling was een verlengde van zijn eigen lichaam, een gigantische prothese die een heel eigen kwetsbare wereld tot leven bracht. De tekst van deze voorstelling lag in handen van Peter Verhelst, die de besmetting, het operatietheater, de verbeelding van het gegeven in woorden voelbaar maakte.

Het is zeer belangrijk dat de prothese van de machines en de technologie altijd blijft knarsen. Als de middelen te glad worden, te esthetisch, dan verdwijnt de dubbelzinnigheid van de ervaring. Het is juist op het punt van de twijfel, wanneer je niet weet wat ‘echt’ is, en dus nu gebeurt, of wat vooraf opgenomen is, dat je gaat duizelen en uit je evenwicht raakt. Precies op het moment dat het onderscheid tussen medium en werkelijkheid oplost. In de vorige projecten zijn we nog niet ver genoeg geraakt. Elke voorstelling stelt weer nieuwe problemen die in de volgende met andere oplossingen worden beantwoord. In *Crash*, bijvoorbeeld, was de interactie tussen de toeschouwer en de technologie nog te beperkt: hij werd vastgezet op het waarnemingsniveau, maar kon niet zelf ingrijpen, hetgeen nog altijd een éézijdige interactie opleverde. Hij kon wel zijn omgeving veranderen door het hoofd te draaien, maar dat is te weinig. In het volgende project willen we echt dat de toeschouwer in zijn eigen privé-ruimte zijn eigen voorstelling maakt, en ook virtueel zoekt via een ‘*datingbase*’ met andere toeschouwers. Op dat moment hebben we dus een compleet andere voorstellings situatie: zonder theater, maar ook zonder acteurs of vooropgezet scenario.’

De laatste jaren werd Eric Joris herhaaldelijke malen benaderd door bedrijven die op zoek zijn naar brainstormtalent om mee na te denken over hun producten, vormgeving en marktprincipes. Het is een bizarre uitwas van de artistieke activiteit van Crew, die zich ergens in de marge ophoudt met het ontwikkelen van een eigen theatertaal en plots wordt geëngageerd als laboratorium voor een samenleving.

JORIS ‘Het is een bizarre ervaring omdat je beseft dat je wordt binnengehaald als één van die zotten die buiten de samenleving staan, maar die misschien wel bruikbaar materiaal kunnen afleveren. Het is jammer dat een kunstenaar op die manier ongevaarlijk wordt gemaakt: men verwacht van hem niet anders dan dat hij ‘anders’ denkt, en dat heeft bijgevolg nog maar heel weinig impact.’

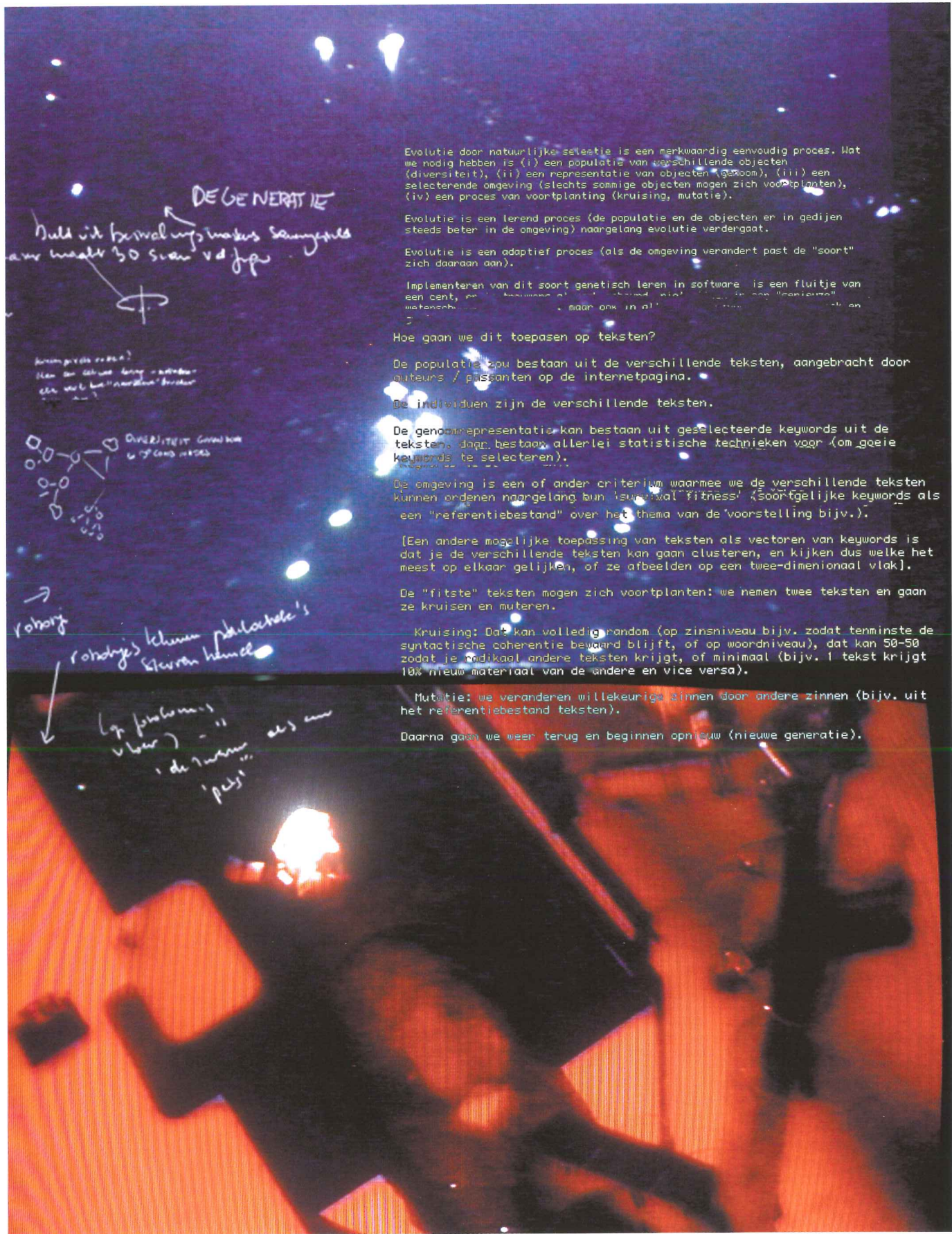
Wie meer wil weten over het werk van Crew kan terecht op [www.crewonline.org](http://www.crewonline.org)



### 'Bolhoofd'

De 'film'beelden van Crash zijn bolvormig, de immersant kan er in rondkijken. Iedere 'ondergedompelde' zit verweven in zijn eigen wereld of 'sfeer'. Eventueel kan je ook in de sfeer van de ander doordringen of uitwisselingen mogelijk maken. De beelden zijn live of vooraf opgenomen.





Evolutie door natuurlijke selectie is een merkwaardig eenvoudig proces. Wat we nodig hebben is (i) een populatie van verschillende objecten (diversiteit), (ii) een representatie van objecten (genoom), (iii) een selecterende omgeving (slechts sommige objecten mogen zich voortplanten), (iv) een proces van voortplanting (kruising, mutatie).

Evolutie is een lerend proces (de populatie en de objecten er in gedijen steeds beter in de omgeving) naargelang evolutie verdergaat.

Evolutie is een adaptief proces (als de omgeving verandert past de "soort" zich daaraan aan).

Implementeren van dit soort genetisch leren in software is een fluitje van een cent, en is trouwens al "bestaand" (zie "genetica" in een "referentie" maar ook in al...)

Hoe gaan we dit toepassen op teksten?

De populatie zou bestaan uit de verschillende teksten, aangebracht door auteurs / passanten op de internetpagina.

De individuen zijn de verschillende teksten.

De genomerepresentatie kan bestaan uit geselecteerde keywords uit de teksten, daar bestaan allerlei statistische technieken voor (om goede keywords te selecteren).

De omgeving is een of ander criterium waarmee we de verschillende teksten kunnen ordenen naargelang hun 'survival fitness' (soortgelijke keywords als een "referentiebestand" over het thema van de 'voorstelling bijv.').

[Een andere mogelijke toepassing van teksten als vectoren van keywords is dat je de verschillende teksten kan gaan clusteren, en kijken dus welke het meest op elkaar gelijken, of ze afbeelden op een twee-dimensionaal vlak].

De "fitteste" teksten mogen zich voortplanten: we nemen twee teksten en gaan ze kruisen en muteren.

Kruising: Dat kan volledig random (op zinsniveau bijv. zodat tenminste de syntactische coherentie bewaard blijft, of op woordniveau), dat kan 50-50 zodat je radikaal andere teksten krijgt, of minimaal (bijv. 1 tekst krijgt 10% nieuw materiaal van de andere en vice versa).

Mutatie: we veranderen willekeurige zinnen door andere zinnen (bijv. uit het referentiebestand teksten).

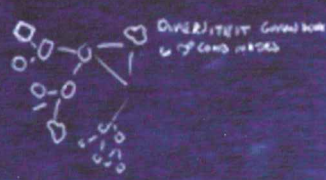
Daarna gaan we weer terug en beginnen opnieuw (nieuwe generatie).

DE GENERATIE

Nieuw uit bestaande teksten samengesteld  
om maar 30 s van v.d. jip



kan om de heen terug - anders  
die wat kan "narratieve" worden



rohoze  
rohoze teksten politieke's  
stevan hennel

(op problemen  
v. bar) - "  
de zinnen als een  
'pejs'...

'Virus'

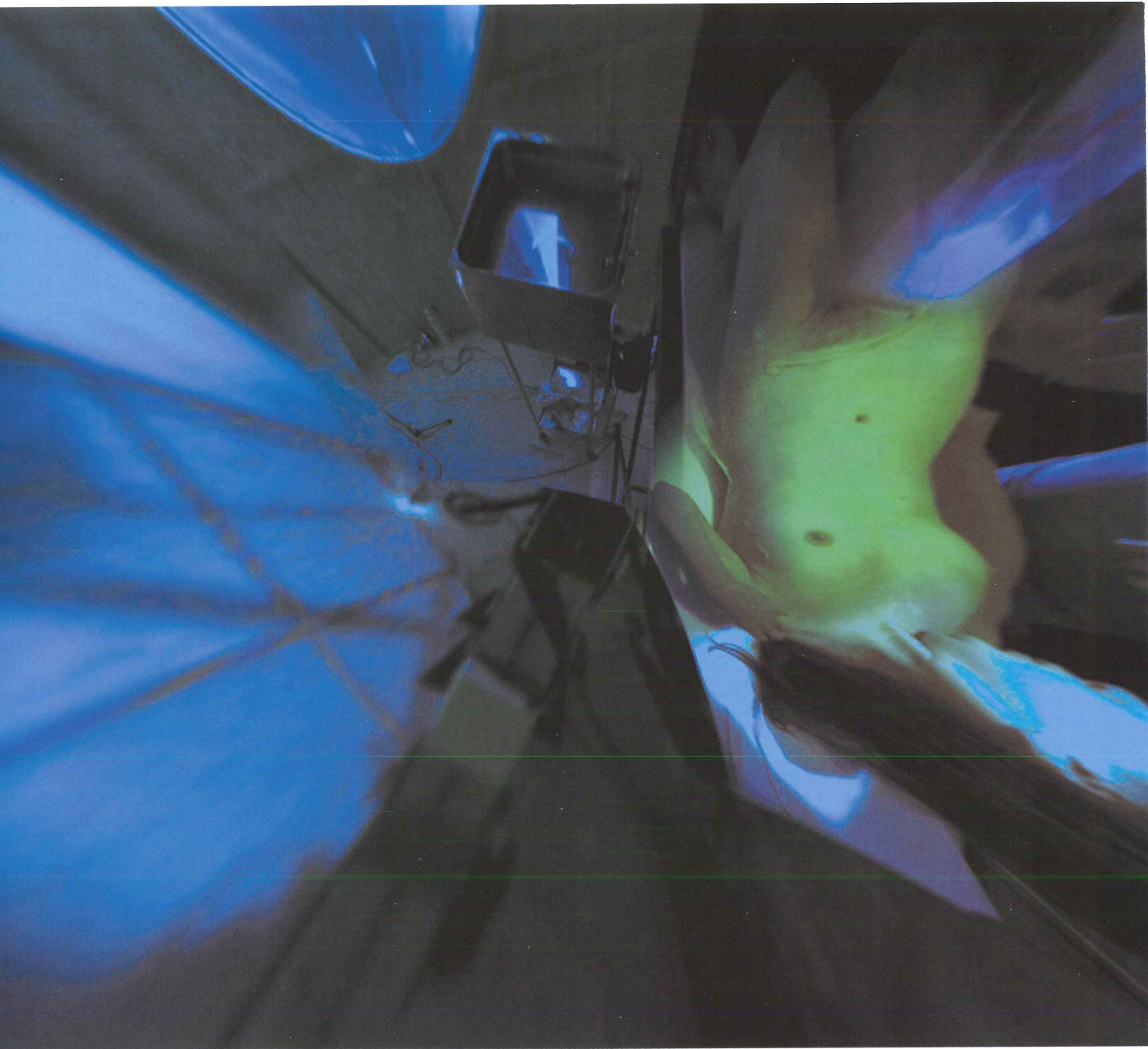
Materiaal uit Philoctetes: Lego-robotjes tekenen een lichtende sterrenhemel (of is het een virus?) op de scène. Een laser trekt een inwendige scan doorheen een gebroken lichaam. Een robotarm start een videorecorder op...





Akteur Paul Antipoff/Philoctetes raakte tot aan de nek verlamd door een virus. Peter Verhelst heeft het in zijn tekst voor Philoctetes dan ook over de 'binnenlichamelijke' oorlogen. Joris wilde die verwildering, mutatie, metastase, degeneratie tot in de kern van de creatie installeren: 'Kunnen pixels rotten? Is het proces van celdeling, celgroei en -woekering een werkbare 'narratieve' structuur?' Crew startte daartoe een artificial life-project op door het seksleven van teksten in een computer te programmeren: ingesproken teksten muteren en 'verhelsten' permanent (met behoud van een zekere syntaxis). Deze 'taaldegenerator' draaide dag en nacht met het project mee.





'Als ik aan beeldende kunst denk, dan ligt mijn voorkeur bij de Vlaamse en Duitse Primitieven. Wat mij in dat werk fascineert, is de ongelofelijke beklemming die in hun werk zichtbaar wordt. Aan de ene kant is dat werk onvoorstelbaar precies, maar er zit ook een factor van distortie in. Het zijn schilderijen die barstensvol emotie zitten, die je evenwel niet kan zien of waar je de vinger niet kan op leggen. Er zit een enorm geweld in die verstilde beelden. De Primitieven horen thuis in een typisch noordelijk kunstklimaat, waarin de omgeving als vijandig wordt voorgesteld, en de mens vol angst zit. Het is een beleving die vooral vanbinnen leeft, en minder exuberant zichtbaar is.' (Eric Joris)

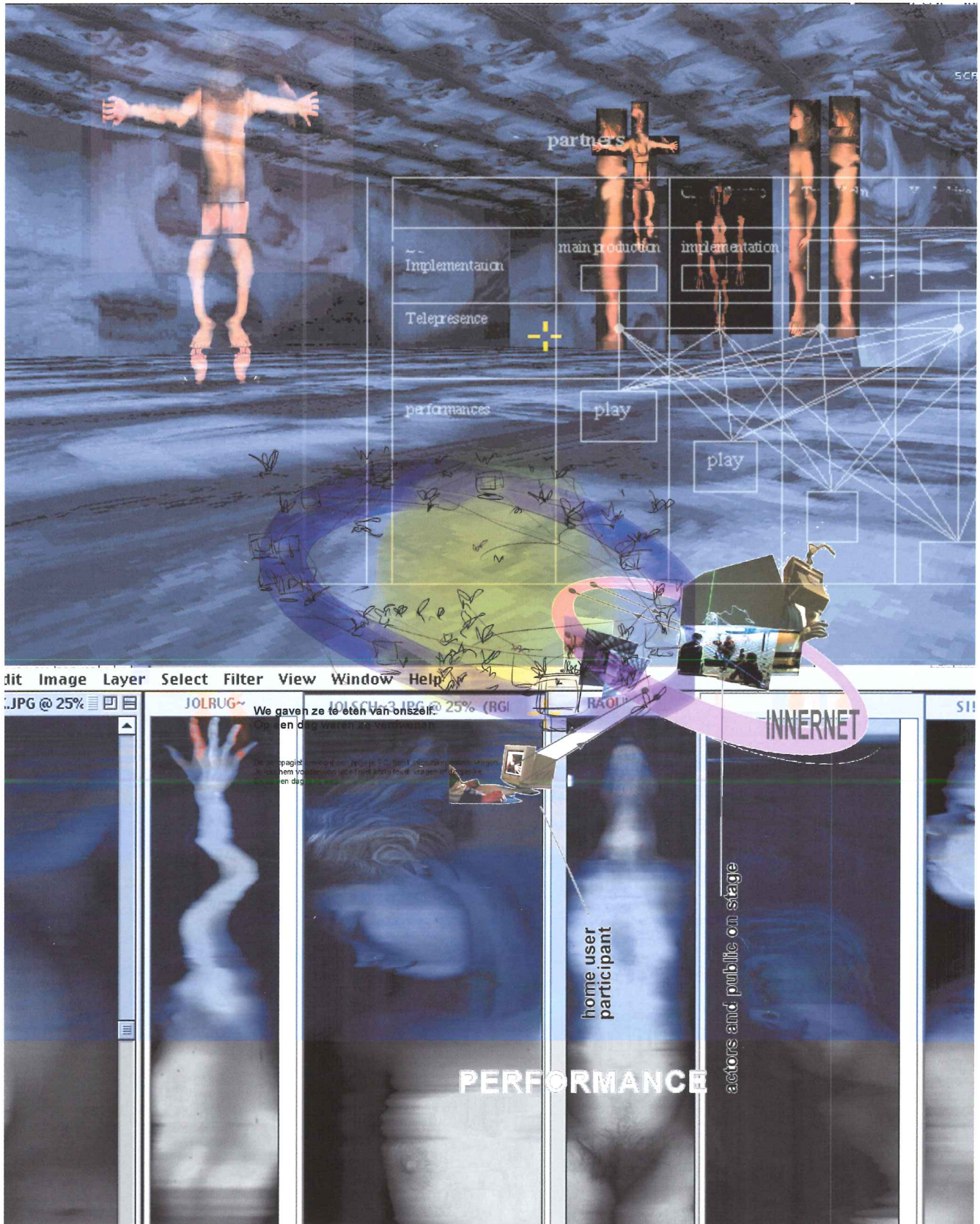
'Wie zijn per slot van rekening het meest vertrouwd met de technologische wereld beheerst door elektronica en bionica? Precies! De invaliden, de gehandicapten, de cyborgs, de mutanten... Zij zijn immers bij voorbaat geïnfecteerd, geïmpregneerd met apparaten, ziektes, chips en de verkeerde genen, geheel doortrokken van de noodzaak om op natuurlijke wijze met techniek om te gaan en gereed om het machtsvacuüm te vullen dat achtergelaten wordt door de huidige heersers.' Maurice Nio, De orde der Mutanten (Biotech, 1992)

'Het virus is de Messias... De revolutie zegt: ik was, ben en zal zijn...!' (Peter Verhelst)





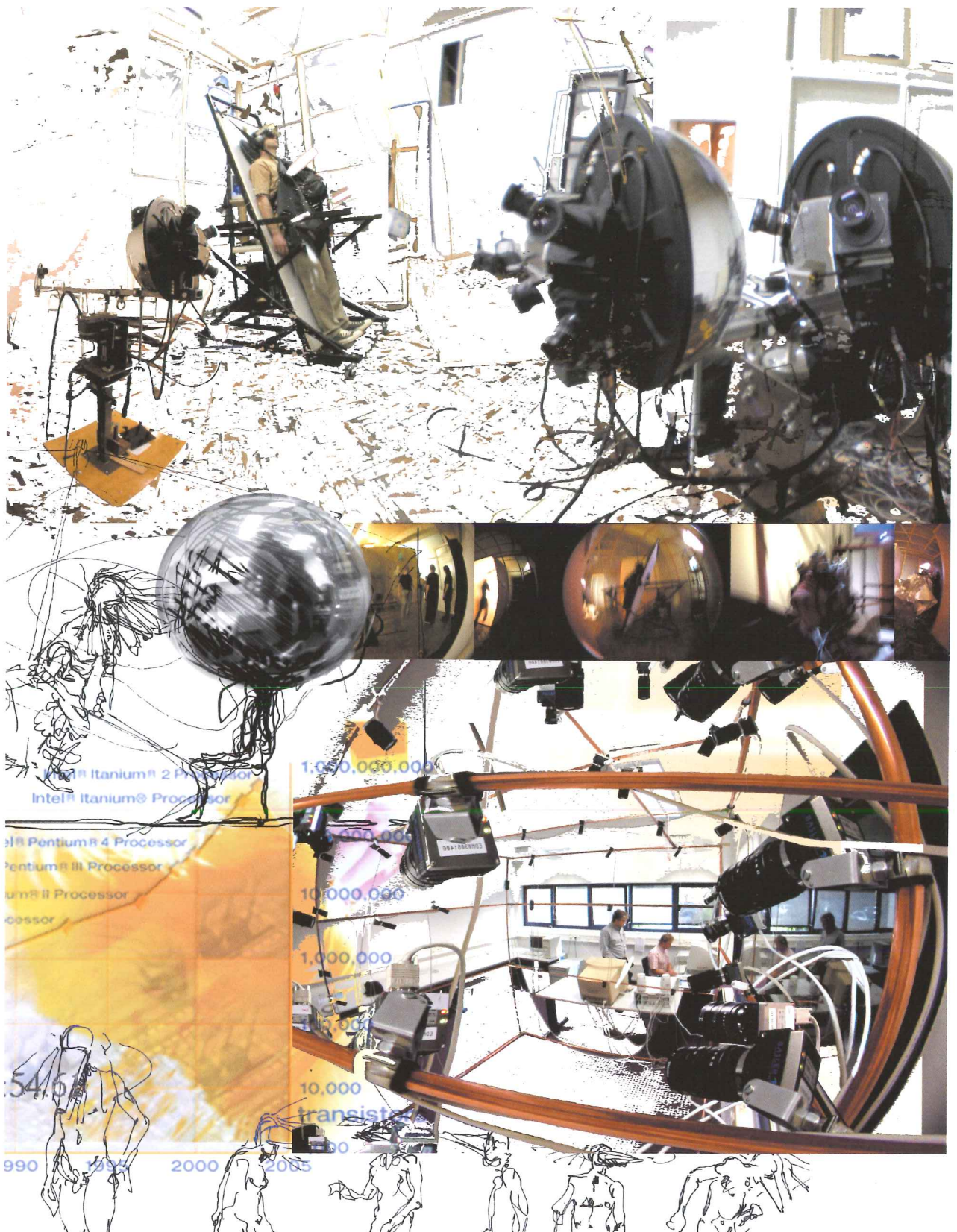




#### CAVE - Immersie en intimiteit

'Presence' is een sleutelbegrip in immersie. De betrokkenheid kan opgevoerd worden door niet alleen virtuele ruimtes te delen, maar er ook samen in te werken, door bijvoorbeeld te tekenen. In Icarus lopen verschillende levels van virtualiteit door mekaar en communiceren Poff (Icarus), Tine Laureyns, en Joris binnen een 7x8 meter zwarte computer cave. Gène Bervoets knielt bij een lichaam. Bervoets' beeld is virtueel, hij communiceert en speelt live via een identieke ruimte enkele huizenblokken verder. Poff/Icarus beschildert elektronisch de actrice en de computer cave (o.a. door de bewegingen van zijn rolstoel). Icarus was internationaal het eerste theaterproject dat in een computer cave plaatsvond.





**CRASH** Het onderzoek voor deze voorstelling concentreerde zich op 'prothetische zintuiglijkheid'.

Via videobrill, 3D-hoofdtelefoon en wentelbed wordt de toeschouwer live ondergedompeld in andere sferen, waarin hij vrij kan rondkijken. Het onderscheid tussen werkelijkheid en fictie is hierin moeilijk te onderscheiden. In 2005 bouwt het L.U.C. (Limburgs Universitair Centrum)/E.D.M. samen met Crew een studio om live met een 'onstoffelijke' camera te werken. De computer berekent elk vrij gekozen viewpoint in de studioruimte via de informatie die wordt verkregen van een zogenaamde sea of cameras. Vanaf dat ogenblik zal de immersant zich willekeurig doorheen een virtuele ruimte kunnen verplaatsen.



## FLITS ...PANIEK

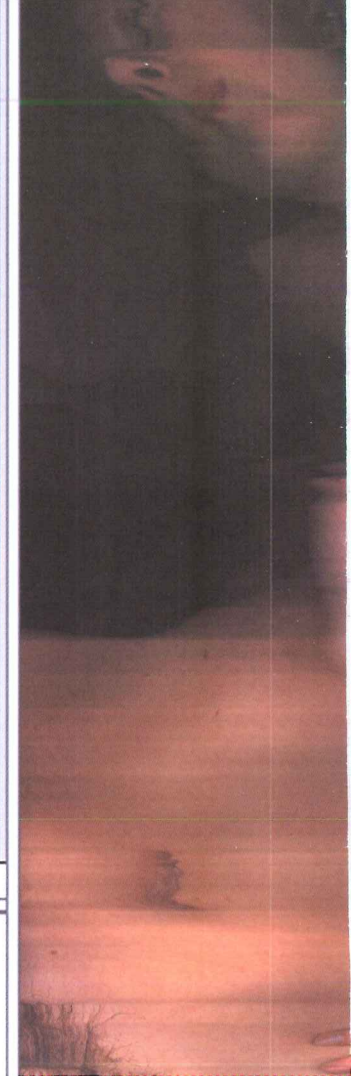
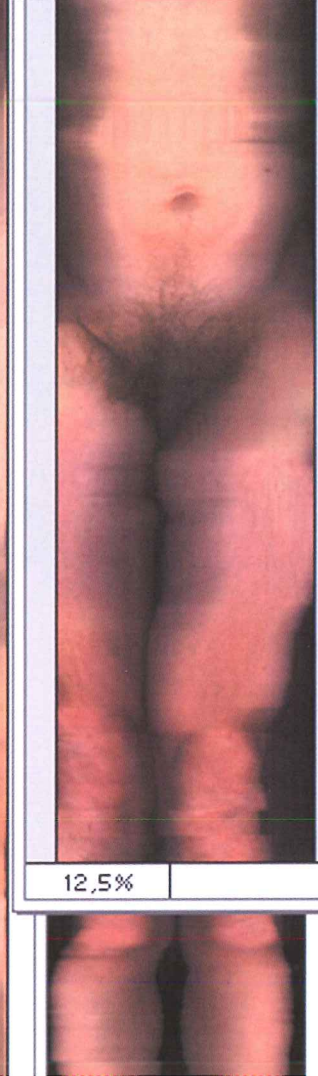
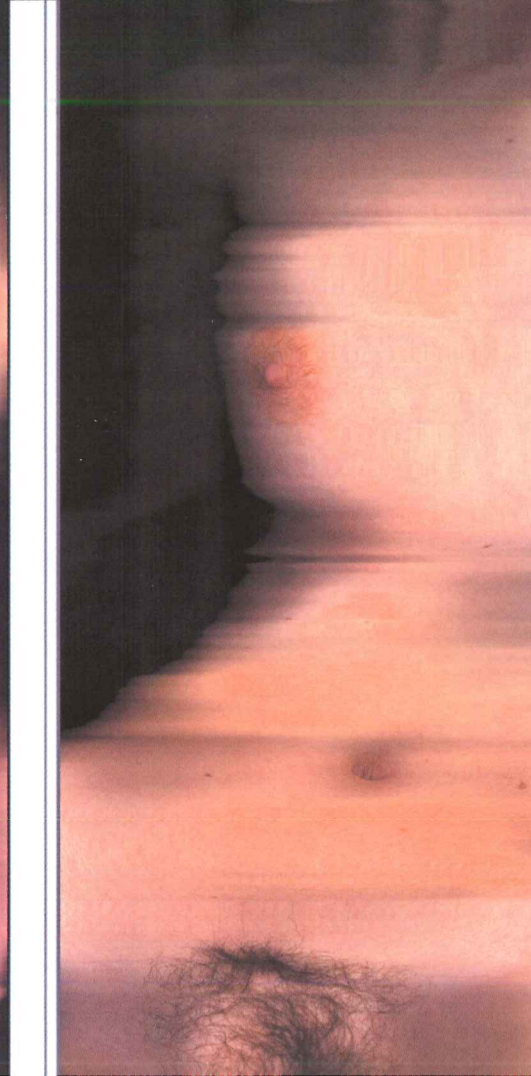
Beelden kunnen sterker leven in de hersenen na waarneming.

In *Icarus* wordt het publiek in 100% duisternis gedurende twintig minuten geërgerd. Wanneer hersenen en ogen zich aan de duisternis aangepast hebben, worden via dataflashes 1/1000 seconde beelden in het hoofd van de toeschouwer geschoten.

De beelden blijven in de donkerte nog minuten 'nabranden' in ieders hoofd. De structuur van *Crash* is volgens een gelijkaardig procédé gecreëerd.

Tijdens proeven verbleef Joris een halve dag in de virtuele ruimte. Het afzetten van de bril en de terugkeer in de realiteit produceerde een kort schokeffect.

De structuur van het 'narratief' van *Crash* is ook naar dat ene moment toe gebouwd. Crew beschouwt die flits, die 'crash' dan ook als de eigenlijke voorstelling.



12,5%