

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 ressorteren. 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