

**URBANMAG\***

[www.urbanmag.be/artikel/1611](http://www.urbanmag.be/artikel/1611)

## ***Een interview met Eric Joris n.a.v. Line-Up***

gezien in Vooruit te Gent op donderdag 12/11/09

### **WE MOETEN KUNNEN WERKEN MET DE REALITEIT ZELF**

datum 12.02.2010

auteur **marnix rummens**

rubriek **Podium**

**Al meer dan tien jaar staan Eric Joris en CREW garant voor baanbrekende performances op de grens van theater, film en nieuwe media. Project per project sleutelt het Belgisch gezelschap aan een unieke technologie die de toeschouwer in staat stelt zelf deel te nemen aan een verhaal. Ook in CREW's nieuwste voorstelling, *Line-Up*, word je met een videobrill en hoofdtelefoon door een fantastische wereld geleid op de grens van het (onaan)tastbare. En dat roept vragen op. Over theater, over nieuwe technologie en over de plaats van de mens in een wereld die steeds sneller draait.**

#### **BEELDEN ZONDER KADER**

*U evolueerde van striptekenaar naar maker van hoogtechnologische performances. Wat is daarbij uw drijfveer geweest?*

Ik ben steeds op zoek geweest naar een medium dat ik zelf kan ontwikkelen, waar de beschouwer zich 'binnenin' kan begeven, en waar je met verhalen kan spelen. Ik ben met strip begonnen vanuit de naïeve idee dat er in dat medium een synthese van kunstvormen gemaakt kon worden, zoals beeld, verhaal, architectuur, enzovoort. Maar ik stootte al gauw op de grenzen van het blad. In 1995 kwam de eerste *Power PC* uit, en het eerste tablet om online te tekenen. Ik ben toen een strip beginnen maken op de computer, van schets tot definitieve inkleuring, wat natuurlijk nog bijzonder traag verliep. Toen een jaar later *Quicktime VR* uitkwam, een programma waarmee je 360 graden rond kon kijken in foto's, ben ik daarmee tekeningen beginnen maken waarin je kon rondkijken. Dat was een belangrijke stap naar het huidige werk van CREW. De eerste games in een soort fake 3D dateren ook van die tijd, zoals *Doom* en *Duke Nukem*. Met Werner van Dermeersch en enkele componisten probeerde ik te onderzoeken hoe we met de engine die achter die games verscholen zat theater en muziek konden maken. Daaruit is *Kammerspiel* ontstaan, een primitieve CAVE (Computer Animated Virtual Environment). Een CAVE is een kubus waarvan op alle wanden een beeld geprojecteerd wordt dat een visueel coherent geheel vormt. De toeschouwer staat midden in de kubus met op het hoofd een sensor die de visuele coherentie of de interactie tussen zijn positie en het beeld voortdurend herberekent. Twee jaar later zouden we in zo'n CAVE de eerste theatervoorstelling brengen. In *Icarus/ManOwar* zat er een acteur in de CAVE en

keek het publiek rondom toe. Maar in al die experimenten bleef de binnenkant nog vrij artificieel en geënceneerd. Het was pas vanaf mijn samenwerking met ingenieur Philippe Bekaert van Universiteit Hasselt dat het lukte om de toeschouwers ècht mee naar de binnenkant te voeren.

*Dus je probeerde steeds dieper door te dringen in het beeld tot je er in kon rondwandelen?*

Ja, dat was in mijn studententijd ook al zo. Toen experimenteerde ik al met tekeningen op verschillende lagen glas, dia's die tegen elkaar geplakt werden, dat soort dingen. Daarbij gaat het mij trouwens om meer dan het beeld alleen. Want in mijn recentere projecten bestaat het beeld op zich eigenlijk niet meer. De zeggingskracht van een beeld hangt veel af van het kader. De technologie die ik nu gebruik heeft geen kader meer. We zijn nu zo ver dat je je in een beeld kan bevinden waarin je helemaal rond kan kijken. Het beeld waarmee je voordien afstandelijk kon nadenken wordt nu een omgeving, een ervaring, het moment zelf. De vooropgenomen omnidirectionele camerabeelden in projecten als *U - Raging Stand* *Still of W (Double U)* probeerden we bewust niet te esthetisch te maken om de aandacht niet af te leiden. We moeten kunnen werken met de banaliteit van de realiteit zelf.

#### BETROKKENHEID EN KRITIEK

*In de voorstellingen van CREW worden toeschouwers immersanten. Ze krijgen een hoofdtelefoon en videobril opgezet en leggen een parcours af in een hoofdzakelijk virtuele omgeving. Kortom, u confronteert het lichaam met een verregaande technologische conditie. Wat wil u met deze interactie onderzoeken?*

Wat we aanvankelijk toonden was de conditionering van onze ervaring door de media. Die zijn in ons dagelijks leven zo ingrijpend aanwezig dat je je in meerdere omgevingen of perspectieven tegelijkertijd bevindt. We kijken en luisteren zoveel via media -zoals gsm, internet, TV, skype- dat je na een tijd ook het onderscheid verliest tussen wat je zelf echt meemaakte en wat je door de media werd meegegeven. Het gesprek over deze mediatisering verloopt vaak in negatieve teneur, zeker in Europa. Maar je houding en betrokkenheid tegenover techniek hangen echt af van het standpunt van waaruit je de situatie bekijkt. Dat merk je ook tijdens onze voorstellingen. Wanneer mensen die ons werk niet kennen naar een optreden komen kijken langs de buitenkant, reageren ze soms afkeurend. Ze zien de mens in onze voorstellingen dan als slaafs en ontmenselijkt door de machine. Wanneer ze vervolgens zelf deelnemen ontdekken ze de vrijheid en zelfs intimiteit binnen die performances. Nochtans gaat het over dezelfde voorstelling. Veel heeft dus te maken met het standpunt van waaruit je kijkt. De gedachte dat we alles van buitenaf kunnen beschrijven is achterhaald. Zowel wat je van buitenuit als van binnenuit beschrijft is onvolledig. Het is in de wisselwerking van perspectieven dat je een vollediger begrip krijgt. Dat spel met wisselende standpunten en perspectieven gaat steeds meer een centrale rol spelen in ons werk. In *O\_REX* hebben we voor het eerst geprobeerd de rol van toeschouwer en deelnemer bij mekaar te brengen. In die voorstelling was er zowel een immersant op scène die een parcours aflegde met een videobril, als een

publiek dat dat gegeven vanuit de zaal bekeek.

*Uw dramaturg Kurt Vanhoutte beschrijft theatraliteit als de spanningsverhouding tussen "hier" en "daar", tussen "nu" en "dan". In de immersieve voorstellingen van CREW worden de realiteit van de toeschouwer en die fictie van de voorstelling inderdaad zo goed als samengebracht. Wat is de inzet van die vermenging?*

Theater biedt van oorsprong veel ruimte voor reflectie. Je brengt zaken aan op een forum en laat er mensen deel van worden. De toeschouwer beleeft vanuit een specifiek bewustzijn een vaak compromitterende situatie. Die situatie beschouw ik als een amorele zone: ze zet je als toeschouwer immers aan om vrij te denken of te experimenteren over de themas die een stuk aansnijdt. Maar bij klassiek theater of een filmvoorstelling blijf je wel veilig aan de donkere kant van de zaal, wat de participatie van de toeschouwer soms nogal vrijblijvend maakt. In ons medium betreedt het publiek de ruimte van reflectie. Je valt als toeschouwer samen met de actie, met het probleem. Je krijgt er een complexere en intiemere verhouding mee en wordt verplicht om keuzes te maken. Dat maakt je per definitie meer dan een toeschouwer, je wordt deelnemer, immersant. Dat mensen deel van iets uitmaken is een belangrijke voorwaarde voor het geven van genuanceerde kritiek. Het is te gemakkelijk om een mening te hebben over iets waar je geen deel van bent.

*Ligt daarin het belangrijkste verschil tussen uw werk en meer klassiek theater? De deelname van de individuele toeschouwer die de virtualiteit van het stuk echt betreedt in plaats van enkel op afstand te overdenken?*

Theater moet geïntegreerd zijn in de maatschappij. Onze maatschappij is fundamenteel aan het veranderen, dus waarom zou het theater dan niet fundamenteel veranderen? Als je bijvoorbeeld over gemeenschap spreekt: hoe definieer je ? Mensen die via de computer ingelogd zijn op hetzelfde netwerk, kunnen zij niet evengoed samen één gemeenschap vormen? Uiteraard wel. Dus kan je zo theater maken? Ik denk het wel. Die pogingen stuiten aanvankelijk nog op een grote weerstand, maar ook dat evolueert. Bij jonge mensen zijn die nieuwe omgangsvormen al compleet geïntegreerd.

### HET LICHAAM EVEN ZIEK MAKEN

*De ervaring van de toeschouwers wordt ontregeld door zintuigen op het verkeerde spoor te zetten: beelden en geluiden uit zijn directe omgeving worden gemixt met droombeelden waardoor de toeschouwer zijn greep op de realiteit verliest. Geldt dit dissociëren als een doel op zich of is er meer aan de hand?*

Het verleggen van grenzen in onze beleving van de realiteit blijft een ultieme betrachting. Nieuwe ervaringsmogelijkheden aanbieden, positief geformuleerd. Om het op een beetje afwijkende wijze te formuleren: Het lichaam even ziek maken om er meer zicht op te krijgen. In *Eux* gebeurt dat vrij letterlijk. Daar brengen we eerst een verhaal over een ziektebeeld, nog voor de eigenlijke immersie. Pas later krijg je een videobril opgezet waarmee je de ziektebeelden letterlijk begint te ervaren. Pas op het

einde van het parcours geef je de bril door aan de volgende immersant en krijg je weer overzicht op de ziekte van buitenaf. Het ziektebeeld dat we in *Eux* gebruiken is dat van prosopagnosie, een hersenaandoening waardoor je geen aangezichten meer kan herkennen. Ook die toestand is voor mij tekenend voor ons dagelijks leven: wij ontmoeten mekaar steeds meer via steeds verdergaande representaties van onszelf: via foto's en videobeelden online, via avatars in second life, waardoor je op een gegeven moment wel erg ver van het vertrekpunt (je lichaam) verwijderd bent.

*Het zieke lichaam en haar prothese is een terugkerende metafoor in uw werk. Vanwaar uw fascinatie voor dat beeld?*

De prothese was eind jaren negentig voor ons het denkbeeld bij uitstek om met nieuwe media te leren omgaan. De essentie van de prothese is dat er een lichaamsvreemd hulpmiddel met het lichaam wordt verbonden en er na verloop van tijd één mee wordt. Het gaat daarbij om het samensmelten van twee verschillende werkelijkheden tot een nieuwe en derde werkelijkheid. Het zieke lichaam is daarbij vaak een aanleiding, de noodzaak tot het ontwikkelen van die prothese. Een ziektebeeld verplicht je ook om duidelijke symptomen te definiëren waarmee je aan de slag kan. Het zieke lichaam maakt je bewust, verschaft inzicht. De ziekte definieert ook het gezonde lichaam. En ziektebeelden lenen zich uiteraard ook prima tot metaforen over het samengaan tussen mens en technologie. Er is veel angst voor de huidige evoluties, en die voel ik zelf soms ook, maar in dat opzicht moeten we net met zulke onderwerpen bezig zijn om er greep op te krijgen. In elke evolutie verlies je iets, maar je wint ook iets.

*In uw nieuwste voorstelling, Line-Up, komt het publiek in de schoenen te staan van een man die chronisch dagdroomt en uiteindelijk in een soort comateuze toestand terecht komt.*

Het beeld dat we daar gebruiken is afkomstig uit een schilderij van Breughel: dat van de blinde die de blinde leidt. De bedoeling is dat de immersanten elkaar gaan leiden. In *Line-Up* wordt het dagdromen zo intens dat het deel wordt van je realiteit. Dat is ook bij ons zo: virtualiteit beheerst voor een groot deel onze realiteit, zelfs los van computers en technologie. Virtualiteit en fantasie zijn essentieel in ons denken en ervaren. Maar bij het personage van *Line-Up* wordt die verschuiving steeds intenser, waardoor hij beide soms niet meer van elkaar kan onderscheiden. De vraag die *Line-Up* stelt is "Wat gebeurt er met het leven als het enkel nog uit dagdromen zou bestaan?".

*Hoe belangrijk is het live-aspect van uw voorstellingen?*

Het mengen van live-beelden en vooropgenomen beelden is essentieel in onze voorstellingen. Omdat het een alertheid en betrokkenheid oproept bij de immersant. In *Line-Up* is vooral een grote stap gezet om mensen in groep te kunnen onderdompelen in de voorstelling. Dat is mogelijk omdat we nu nieuwe technologie gebruiken waarmee we o.a. draadloos kunnen werken. Voor het eerst kunnen we ook echt en op afstand monteren en beschikken we over omnidirectionele klank die beweging van en naar geluidsbronnen nog realistischer maakt. Onze immersies zijn overtuigend omdat de positie van de toeschouwer live afgestemd wordt op het beeld

en de klank. Zo krijg je een ervaring die intenser is dan in andere media. Dat brengt natuurlijk technische uitdagingen met zich mee, maar ook dat maakt het interessant natuurlijk. Er is soms teveel drang naar perfectie als we met machines omgaan. Maar de esthetica die zit niet dààr. Het gaat om het spelen met de tijd, het ervaren van jezelf en van anderen, de twijfel is er ook zo mooi aan. Je kan bijna kiezen hoever je in het ene lichaam zit en hoever in het andere. Je kan daar echt in schuiven.

### INLEVING EN UITWISSELING: het eigen lichaam als een scène voor de ander

*Wat is de utopie van uw werk?*

Als we echt ver vooruit kijken, dan streven we in essentie naar een nieuw soort lichaam. Een lichaam waarin we allemaal aan mekaar verbonden zijn, zodat ik kan horen met de oren van de ander, kan proeven vanuit de mond van de ander, kan kijken met zijn ogen, enzovoort. Dat kan tot op zekere hoogte nu al, natuurlijk, maar het gaat erom dat ik kan ervaren vanuit een ander lichaam. Dat je eigen lichaam de scène wordt voor de ander en omgekeerd. En dat er iets tussenin komt, een interactie die enkel dáár bestaat. Een beetje zoals de ruimtelijke ervaring die je in een film beleeft. Die bestaat ook enkel binnen het medium zelf. In *Headswap* proberen we daar verder op in te gaan. Dat is een voorstelling waarin twee immersanten kijken vanuit mekaars ogen via camera's en zo op zoek gaan naar een intieme interactie. Om het echt door te trekken zou je rechtstreeks op mekaars zenuwbanen moeten kunnen inpluggen. En zelfs nog verder.

*Is er in zo'n toestand nog plaats voor individualiteit? Of gaan we dan volledig op in elkaar?*

We zijn veel minder individu dan we denken. We denken allemaal een eigen mening te hebben bijvoorbeeld. Maar meningen en opvattingen worden voortdurend gemediatiseerd en in groep op elkaar afgestemd, dus hoe eigen zijn die nog? Maar ook op een veel complexer niveau zijn we als mens veel meer met elkaar verbonden dan we zelf willen geloven. Ik denk dat we naast eten, drinken en voortplanting evengoed zingeving nodig hebben, echt als primaire behoefte. En zo'n systeem van overtuigingen, kan je natuurlijk niet zelf van nul af aan opbouwen. In die zin is er een haast constante nood aan bemiddeling en sta je dus veel minder op jezelf dan je zou denken. Maar eveneens denk ik dat in die utopische situatie van één interpersoonlijk lichaam het ook steeds duidelijker zal worden hoé jij als individu ergens in dat netwerk staat. Dat je je veel bewuster zal zijn van je standpunt of perspectief binnen het geheel van standpunten.

*Is er dan sprake van golfbeweging tussen een soort bandeloze collectiviteit en een specifieke individualiteit?*

Precies. Enerzijds moet je je kunnen verliezen in het collectieve, in de roes, in een hele reeks van standpunten, daar hou ik ook van. Daarnaast moet het daardoor ook mogelijk zijn om meer zicht te krijgen op een eigen standpunt binnen dat netwerk. Als mens willen we controleren, maar die controle soms loslaten kan ook voor genot zorgen. Als we in die zin het zieke lichaam kunnen definiëren, kan het (tijdelijk) zieke lichaam ook voor genot en vooruitgang zorgen. In die zin hoop ik met CREW een

soort extatische machine te kunnen maken. 'The Mystical Machine' is dan ook een centraal denkbeeld geworden in het werk van CREW. Het gaat over een ander soort kijken. De mysticus ziet dingen die wij niet zien, maar hij kan je er wel tijdelijk naartoe voeren. Een machine die mystiek zou kunnen produceren, waar je in kan stappen en die je iets laat zien dat je anders niet kan zien, dat is een boeiende denkpiste. Maar voorlopig is het vooral een denkbeeld. Ik wil nog meer in de breedte en in de diepte werken. Ervaringen kunnen aanbieden die zeer diep gaan. In een flexibele omgeving waar mensen met elkaar in dialoog kunnen gaan.

interview n.a.v. *Line-Up*, gezien in Vooruit te Gent op donderdag 12/11/09