

nstkritiek Corpus Kunstkritiek Corpus Kunstkritiek Corpus Kunstkritiek Corpus Kunstkritiek Cor

n van grond lgaat einde op hij la-over battle i van et dit

en kiest voor vijftig jaar oudere versies van jeugdige, perfecte lichamen om zo ons kijkgedrag te ontregelen. Het aardige is dat elke interpretatie een ander licht werpt op het origineel – en ook een impliciet commentaar daarop vormt –, maar dat het ons tegelijkertijd herinnert aan dat origineel en misschien wel helpt een traditie in stand te houden. Ik ben inmiddels aardig nieuwsgierig naar dat origineel.

● **ZO DICHT-BIJ HOEFT OOK WEER NIET**
Voorstelling: *Series Patchmaker #1* door Marloeke van der Vlugt
Gezien op: 17 april, interactieve performative installatie in Theatrum Antantonicum, De Waag, Amsterdam
Door: Irma Driessen

In het Theatrum Antantonicum in de Waag werden in de zeventiende eeuw lijken ont- leed. Chirurgijnen verzorgden er anato- mielessen. Tegen betaling mocht je deze bijeenkomsten bijwonen. Het Theatrum is van oorsprong dus een theater (de naam zegt het al) maar dan een beetje dat gruwelijke voorstellingen program- meerde – een functie die inmiddels door televisie en internet lijkt te zijn overgenomen.

In dit theatraum vindt *Series Patchmaker #1* van Marloeke van der Vlugt plaats.

Je kunt op twee manieren bij de installatie komen: via een brede wenteltrap die in trage cirkels naar het Theatrum leidt, of hier- via een smalle, steele wenteltrap in het er- naast gelegen Metselaarsorentje, een ten- rentje dat zo klein is dat je op weg omhoog met je lichaam langs de muren schuurt en ongemerkt historische meeschaapt. (Stenen praten niet, websites wel.)

In de koepeltoren wacht het lichaam van Marloeke van der Vlugt.

Zelf moet je in het kleine torentje eerst nog even wachten op wat komen gaat. Dat is geen Doornroosjes-sprookjesachtig wacht- ten, dat is efficiënt éénentwintigste-eeuws wachten, want de performance is op de minuut geprogrammeerd: om 17:25 uur naar binnen, om 17:40 uur de volgende. Dat wachten heeft iets van een afspraak bij de tandarts (maar minder ongemakkelijk dan wanneer er binnen een opengesneden lijf zou liggen.)

Toen Marloeke van der Vlugt de installatie bedacht moet ze mijn ongemak voorvoeld myski plede oneel werk. Ze introduceert een vriendelijke jongen. Hij komt je halen en leidt je het donkere Theatrum binnen.

lammer dat het donker is, want daardoor zie je de prachtige ruimte nauwelijks (op zich niet erg, er zijn maandelijke rond- leidingen in het Theatrum). De jongen zet je neer tegenover een monitor. Hij vraagt vriendelijk om naar de instructies op het scherm te kijken. Daar zie je Marloeke van der Vlugt uitleggen hoe je haar lichaam kunt bedienen. Er blijken namelijk senso- ren op haar lichaam te zitten: in haar hals, op haar schouder, op haar voorhoofd, in haar hand, op haar voet, op haar buik, op haar dijbein.

● **Wennen**
Er wordt dus van je verwacht dat je Marloekes lichaam gaat aanraken. In de ruimte klinkt ondertussen een geruststellend muziekje. Langzaam wen je aan de duisternis. Af en toe flakkeren in het midden van de ruimte video-beelden (er staat een met gordijnen afgeschermd ruimte in het brandpunt van het Theat- rum). Op het scherm verschijnt je eigen naam (!) Blijkbaar heeft het systeem die onthouden toen je de afspraak maakte. Dan verschijnt de jongen opnieuw (je hebt niet eens gemerkt dat hij weg was), hij neemt je bij de arm en leidt je de centrale ruimte binnen.

Daar zit Marloeke, in een autostoel, op een houten blok. In haar linkerhand houdt ze een zipspiegel van een auto. Daarnaast is een camera gemonteerd. Ze filmt zichzelf, deze live beelden van haar gezicht ver- schijnen op de scher- men rondom. Op haar lichaam zitten de eerdergenoemde sensoren. Blauwwit, duidelijk zichtbaar op haar vleeskleurig shirt en iets don- kerdere rok. Met die sensoren kun je video-beelden oproepen. Die beelden zijn niet vrolijk, zo consta- teer ik achteraf, als ik de scenario's van Marloeke doorlees. Spookachtige flarden van voornamelijk ongelukken: een meisje verdrinkt, een vrouw stikt tijdens het eten, een oude vrouw valt van een trap. Aanra- ken, schrijven of bewegen triggert de beel- den, harder of langer drukken, of in een bepaalde richting schrijven toont de hele filmscquentie. Als je stopt, stoppen de beelden en zie je niets, of opnieuw de live projectie van het hoofd van Marloeke die zichzelf filmt. Hoewel het natuurlijk onzin is, lijkt het, doordat de toeschouwer de beelden activeert, alsof hij degene is die die ongelukken veroorzaakt of dat hij daaraan medeplichtig is. Als je bijvoorbeeld over de nek blijft schrijven in benedenwaartse richting stikt de vrouw totdat ze valt.

Maar dat weet ik op dat moment nog niet. Ik ben binnengeleid door de jongen en kijk in eerste instantie naar een zwigende vrouw op een sokkel. Ze lijkt een sculp- tuur.

● **Je moet haar aanraken, anders gebeurt er niets.**

Als je er niet van houdt een mens aan te raken op de plekken waartoe Marloeke je uitnodigt, sta je voor het blok. Wat te doen? Ga je de drempel over? Je weet wat je moet doen, je hebt de instructies achter de rug en Marloeke produceert ook een soort uit-

nodigende glimlach op haar gezicht. 'Kom maar, niet eng.'

Welke sensor kies je als eerste? Die in haar hand, op haar voet, op haar schouder of op haar voorhoofd?

Ik wil niet. Te intiem.

Ik kan me niet herinneren ooit de behoefte te hebben gevoeld een performer tijdens een voorstelling aan te willen raken. De Over 't IJ-voorstelling *Wij* van Roos van Geffen (2008) bijvoorbeeld, waarbij je op minder dan 80 cm afstand door hoofden van acteurs aangekeken en gesproken werd, overschreed voor mij een grens: die van de fysie- ke nabijheid. Die ik van een vreemde kan verdruren. Zo dichtbij hoeft nou ook weer niet, dacht ik, laat het werk het maar doen. Maar omdat kunst anno 2009 iets is waaraan je je vrijwillig onderwerpt, moet je niet kla- gen, niemand bindt je vast op je stoel. Toch krijg ik in het Theatrum Antantonicum een claustrofobisch gevoel: één op één in een ruimte met een mens die je van dichtbij aankijkt, die iets van je lijkt te willen, dat is eenvoudig te veel intimiteit. Zelfs van een vreemde.

Misschien benaderde ik het probleem te emotioneel en was er helemaal geen sprake van intimiteit.

● **Trackpads**
Marloeke is nauwelijks een mens, ze zit onbeweeglijk, ze reageert mechanisch, ze maakt contact extra moeilijk door te zwij- gen. Ze is een *interface*, en via die interface praat je met een *database*, niets meer en niets minder. Niks aan de hand, zou je zeg- gen. Dagelijks klikken we met zijn allen op plaatjes van vrouwenlijpen om *youporn- filmpjes* te starten, dagelijks schrijven we over *trackpads* om langs pagina's te scrol- len tot we niet verder kunnen. Met de cursor geven we de intiemste commando's. Wat is het verschil? Nou, Marloeke ademt. En ik ben niet anoniem (achter een beeld- scherm en in een donkere theaterzaal heb ik de illusie dat ik dat wel ben). Oog in oog met een mens is confronterend.

Als je niets doet, gebeurt er niets.

Ik kan het weten, ik heb vijftien minuten niets gedaan, behalve kijken (wat trou- wens niet niets is). Dat niets doen was ontzettend flauw van me, maar ik wilde ook weten of Marloeke een scenario had bedacht voor het geval je niet mee zou werken of simpelweg niet durfde. Dat had ze, ze had een niet-meewerk-scenario, dat eruit bestond in je lokken door haar hand te openen en zo flarden video-beeld op te roepen. Ook keek ze je via de spiegel recht aan. Ze bleef vriendelijk. Elk van die vijf- tien minuten stond ik op het punt iets te doen.

Ik had geen idee dat mijn nietsdoen effect op haar had. Dat realiseerde ik me toen ik een reactie van haar las. (Stel je voor! Zij zit een dag lang vrijwel onbeweeglijk op die stoel, enkele minime, trage bewegin- gen uitvoerend, terwijl uur na uur mensen aan haar voorbij trekken, haar lichaam aanraken etc. Dat moet geestelijk – en li- chamenlijk – uitputtend zijn.) En dat is het ook. 'The reactions of the audience I got were very extreme, ranging from not doing

anything at all, just standing and looking, leaving me powerless and vulnerable, to climbing on top of me, hugging me, touch- ing me all over, to a man running away crying out loud.' Ik denk trouwens, dat de toeschouwer net zo 'powerless and vul- nerable' is. Researcher Alan Cooper (*About Face 3 – the essentials of interaction design*, 2007) leert dat een gebruiker van een in- terface er alles aan doet om niet dom te lij- ken. Hij wil zich op zijn gemak voelen, het gevoel hebben dat hij 'in control' is. Dat ge- voel heb je bij Marloeke niet. Je moet eerst de interface ontdekken, een lichaam als interface zit nog niet in ons repertoire. Dat ontdekken duurt een tijdje. Vervolgens zijn er eenvoudig te veel varia- belen (zeven sensoren, en per sensor meerdere be- wegingsmogelijkheden) – en aan gevoel te krijgen dat je de volle omvang van het 'verhaal' (alle filmsc- quenties, de associaties, de droombeelden) kunt bevatten. De tijd is daar- voor te kort. Na vijftien minuten komt de jongen je afweert halen. Wat betekenen die flarden van ongelukken, die slecht aflo- pend scenario's, die je al vrijwijd en du- wend oproept? Moet ik medelijden voelen met het lichaam van Marloeke – waarin die scenario's blijkbaar zitten opgesloten? Ie- der huisje heeft zijn kruisje. Iedereen gaat dood. De vraag is hoe. Verdrinkend. Van een trap vallend. Auto-ongeluk. Je verslik- kend. Ik weet het niet. Daarin onderscheidt kunst zich wellicht van design: er mag wat te raden overblijven.

● **Ik wil niet Te intiem**

Wat me bevalt in *Series Patchmaker #1* is de technologie. Die stemt tot nadenken. Straks hebben we die bakbeesten van computers niet meer nodig, geen muizen, geen laptops meer, alleen een feestelijk jurkje met daaraan bevestigd enkele sen- soren. Stel je voor dat die sensoren vervul- gers onderhuids geplaatst gaan worden – onzichtbaar dus – en dat je een *augmented reality* oproept als je iemand per ongeluk aanraakt (net zoals je nu met je mobiele telefoon op straat kan lopen, je camera kan richten op de omgeving, en op het scherm allerlei extra informatie kan oproepen, bijvoorbeeld welke van die huizen om je heen te koop staan. Weinig prozaïsch voorbeeld, maar wacht tot daar twitterverhalen bij komen, van wat mensen op dat moment in die huizen achter de af gesloten gordijnen aan het doen zijn.)

Wat me ook bevalt is het gescripte van de hele beleving: van de wenteltrap in de Waag via de vriendelijke jongen, de in- structievideo, het wachtkamer-muziekje, tot de uiteindelijke installatie: Marloeke is in *the driver's seat*. Zij manipuleert. Zij bepaalt waar je loopt, wat je doet, wat je ziet en niet ziet. Het zijn haar filmpjes, er is geen sprake van dialoog, je kunt niet antwoorden met jouw eigen beelden, jouw verhaal. Zij is de regisseur. Het is haar voorstelling. Ze heeft strategieën om de interactie een andere kant op te buigen als je iets doet wat haar niet bevalt. Ze heeft de mogelijkheid om je in het volle licht te zetten, als je iets te hard en snel en lang over haar dij wrijft bijvoorbeeld. (Dit ver- telde Marloeke achteraf.) Ze kan jou filmen waarna die beelden groot geprojecteerd worden, ze kan je dus op allerlei manie- ren confronteren met je gedrag. Ook als je niets doet, ervaar je dat nietsdoen als een enorme spanning. In die confrontaties zit voor mij de kracht van de voorstelling.

Eén ding heb ik nog niet verteld. Na af- loop – het licht gaat aan, de filmpjes op het scherm eeben weg, het wachtkamer- muziekje klinkt – leidt de jongen je weg. Via een opening verdwijnt je achter de toeschouwer net zo 'powerless and vul- nerable' is. Researcher Alan Cooper (*About Face 3 – the essentials of interaction design*, 2007) leert dat een gebruiker van een in- terface er alles aan doet om niet dom te lij- ken. Hij wil zich op zijn gemak voelen, het gevoel hebben dat hij 'in control' is. Dat ge- voel heb je bij Marloeke niet. Je moet eerst de interface ontdekken, een lichaam als interface zit nog niet in ons repertoire. Dat ontdekken duurt een tijdje. Vervolgens zijn er eenvoudig te veel varia- belen (zeven sensoren, en per sensor meerdere be- wegingsmogelijkheden) – en aan gevoel te krijgen dat je de volle omvang van het 'verhaal' (alle filmsc- quenties, de associaties, de droombeelden) kunt bevatten. De tijd is daar- voor te kort. Na vijftien minuten komt de jongen je afweert halen. Wat betekenen die flarden van ongelukken, die slecht aflo- pend scenario's, die je al vrijwijd en du- wend oproept? Moet ik medelijden voelen met het lichaam van Marloeke – waarin die scenario's blijkbaar zitten opgesloten? Ie- der huisje heeft zijn kruisje. Iedereen gaat dood. De vraag is hoe. Verdrinkend. Van een trap vallend. Auto-ongeluk. Je verslik- kend. Ik weet het niet. Daarin onderscheidt kunst zich wellicht van design: er mag wat te raden overblijven.

● **WIEK**
Voorstelling: *Wiek* door Bouke Schweigman
Gezien op: 11 juli 2009, Over 't IJ-Festival, NDSM-terrein, Amsterdam
Door: Irma Driessen

Bij *Wiek* van Bouke Schweigman (regie), Theun Mosk (ontwerp) en Douwe Eisenga (geluid) betreed je een piste, geel van net zand. Als je plaatsneemt op de tribune, o-

● **Wiek is dus een democratische 360°-voorspel**
Je zit om- tie heen. toeschou- min of me zelfde. Da- fijn be-

Wiek is dus een democratische 360°-voors- telling. Je zit om de actie heen. Iedere toe- schouwer zit min of meer hetzelfde. Dat is een fijn begin.

Als het echt begint (wanneer begint een voorstelling precies?) betreden drie vrou- wen tegelijkertijd de piste. Ze komen van drie kanten en lopen voorzichtig naar het midden, verwonderd kijken ze om zich heen. Dan krijgen ze een tik. Hun eerste aanraking met de wiek, die niet stopt. In- tegendeel. De wiek stopt voor niemand, de hele avond niet. Hij dwingt de vrouwen tot bewegen. De piste wordt daardoor een arena. De komende zestig minuten zullen de vrouwen strijd voeren om de wiek vóór te blijven. Dat is een helse opgave. Op een gegeven moment vallen de dansers in het zand. De wiek scheert over hun hoofden.

Ze kronkelen als wormen op de vloer. Ze happen zand. Hun groene kleding is in- middels viesbruin, hun haar piekig, de bikini verwijderd. Opstaan en opnieuw de wiken bevecten, er zit weinig anders op. Don Quichote, maar dan echt.