Fragment uit VERSLAG onderzoeksperiode voorjaar 2010

Gedurende mijn beursperiode heb ik op verschillende niveau's onderzoek gedaan, werk gemaakt en lezingen/presentaties gegeven (zie overzicht activiteiten).

In dit inhoudelijk verslag richt ik me met name op de resultaten van mijn onderzoek op het gebied van 'het potentieel van technologische middelen (sensoren, bio-data etc.) om onze zintuigen uit te breiden / om andere communicatievormen binnen het theater (bijvoorbeeld aanraken) te onwikkelen. Grote drijfveer achter dit onderzoek vormt altijd de wens de kloof te overbruggen die is ontstaan tussen de technologische manier waarop wij communiceren in de 'echte' wereld en de communicatie binnen het theater.

Inleiding:

Het succes van Series Patchmaker No. 1 was groot. Het contrast tussen het aanraken van de kille technologie en het kwetsbare performerslichaam leidde tot een zeer intieme ervaring (zie: http://www.domeinvoorkunstkritiek.nl/index.jsp?USMID=8&output=192) Mensen waren soms tot tranen geroerd. Gedurende het creatieproces bleek al snel dat ik zelf de performer in de installatie moest zijn. De complexe Maxmsp patch – die regelt welke output er op elke aanraking volgt – ontwikkelde zich tegelijkertijd met het video en audiomateriaal dat ik samenstelde uit found footage (fragmenten uit veel documentaires en detectives). Het materiaal was gebaseerd op mijn ervaringen; het geheugen van mijn lichaam. De manieren waarop ik deze 'herinneringen of gedachten' wilde overdragen werden direct vertaald - door de programmeurs Tim van Elferen en Sil van der Leemput - in het programmeren van de Maxpatch. Hierdoor wist ik precies hoe en wanneer welk stukje video kon worden getriggerd. En kon ik de toeschouwer 'helpen' met mij op een bepaalde manier te communiceren. Want zelf kon ik de sensoren niet aanraken. Ook kon ik niet praten of de toeschouwer direct in de ogen aankijken. De communicatie verliep dus via het lichaam, de bewegingen en de manieren van aanraken. Zo kon het gebeuren dat iemand mijn hand opende en een klein meisje zag verdrinken. De tweede keer echter leidde het openen tot een ander stuk video waarin het meisje werd gered of tot een oudere, zwaaiende hand in de ruimte waar toeschouwer en performer hand in hand naar keken.

Mijn grootste fascinatie was de manier van communiceren die zo ontstond. De ene aanraking is de andere niet, wat ook steeds van invloed was op de output van videobeelden, geluid en licht. Er waren publieksleden die mijn lichaam als samplebox zagen, waardoor ik mijn fysicaliteit moest benadrukken door meer 'aanwezig' te zijn (ademhaling, draaien lichaam, openen hand etc). Anderen moesten echt over een drempel en ontdekten voorzichtig elk lichaamsdeel. Na het gedeelte met de performer kon het publiek plaatsnemen buiten de installatie om zo door de half transparante spiegels de volgende 'bezoekers' te bekijken. Dit was een belangrijk onderdeel van de totale ervaring en vaak bleef een publiek lange tijd kijken. Het stelde hen in staat te reflecteren over het eigen gedrag, de video en geluidsfragmenten beter te zien. Maar wat ik vooral ook terugkreeg was dat het heel theatraal werkt. Daaruit ontstond logischerwijze de vraag wat het zou opleveren als twee performers elkaar of zichzelf zouden aanraken en in

combinatie met de getriggerde audiofragmenten en filmbeelden zouden communiceren. Is het mogelijk de kracht van aanraking ook in een klassieke theatrale opstelling over te dragen?

Periode December – Maart 2010

Stap 1 was snel geformuleerd. In Series Patchmaker No. 1 moest de performer blijven zitten. Alle sensoren waren aangesloten – via twee Arduino's – op een computer verborgen onder de stoel. Om geschikte sensorkostuums te maken voor andere performers was het dus allereerst nodig om deze opnieuw te ontwerpen en 'wireless' te maken. Dankzij een financiele bijdrage van het Fonds voor de Beeldende Kunst (zie financiele verslag en toelichting) kon ik gaan samenwerken met Marina Toeters (by-wire.net) en Leo van der Veen. Binnen de gegeven onderzoekstijd en financiele mogelijkheden was het echter alleen mogelijk nieuwe hardware te ontwikkelen. De bestaande Maxpatch (waar drie maanden aan was gewerkt) en de gebruikte sensoren zouden opnieuw worden ingezet.

Het ontwerp moest aan de volgende artistieke en technische eisen voldoen:

'een half lichaam: rechter – emotionele kant'

'Het fysieke lichaam moet voelbaar en zichtbaar blijven'

'de vingers kunnen worden 'gestuurd'; lijnen over het lichaam afleggen'

Geschikt voor: genereren voorstellingsmateriaal, kostuums voor de voorstelling DUET, nieuwe ideeën zoals combinatie met Second Life

Technische eisen:

-Flexibel, duurzaam

-Unisex

-Over kleding draagbaar

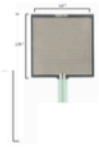
-Accu moet makkelijk vervangbaar te zijn

-Integreren van bestaande MaxMSP-patch en de volgende sensoren:

•Druksensor: hoofd

•Wrijfsensor: nek

•Druksensor: buik



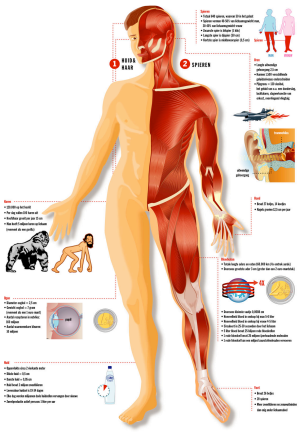
•Buigsensor: hand

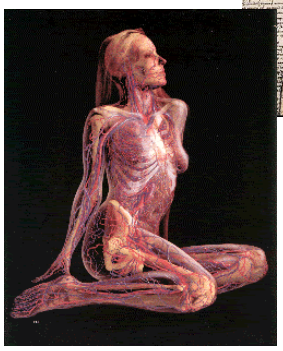
•5 Nabijheidssensoren: rug/schouder

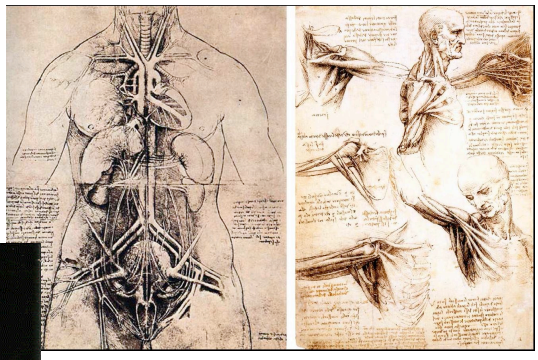
•Wrijfsensor: bovenbeen

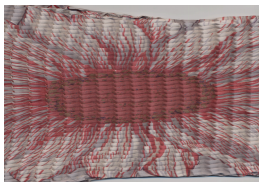
•Acceleratormeter: voet

Inspiratiebeelden:

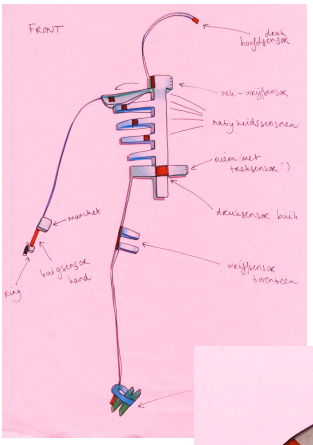


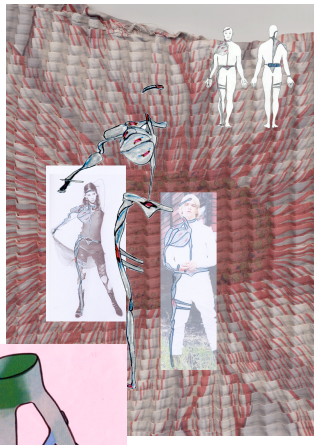


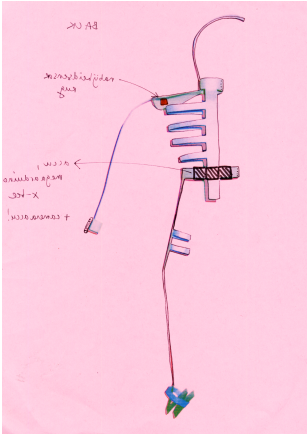


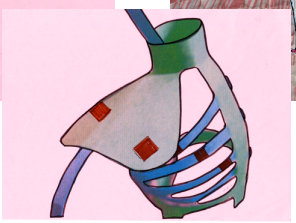


Eerste schetsen:









Zie verder technische uitwerking BIJLAGE 1: conceptbook Marloeke / Marina

Voorlopig resultaat eind maart:

Met de Open Atelier route in zicht - waaraan ik zou deelnemen - besloot ik om een van de kostuums als interactief object tentoon te stellen. In de patch heb ik een collage van teksten en geluiden ingevoegd die het publiek uitnodigt om het kostuum/ lichaam verder te exploreren (zie voor teksten BIJLAGE 2). Met de teksten en geluiden wilde ik de fysieke ervaring van het aanraken van een lichaam benadrukken. De teksten heb ik zelf ingesproken en dusdanig bewerkt dat deze niet specifiek als mannelijk of vrouwelijk worden herkend. Het publiek vond dit erg leuk om te doen. Opvallend was dat iedereen de aanraking meteen als zeer intiem, lichamelijk en persoonlijk ervoer, ook al was dit slechts een

abstracte buste met sensoren. Blijkbaar is 'het aanraken in een openbare ruimte' op zich al zo ongewoon, dat dit onmiddellijk tot verlegenheid en een gevoel van intimiteit leidt.

April / Mei

Zouden de kostuums zelf ook 'verhalen' over intimiteit, aanraking en het fysieke geheugen kunnen genereren? Oftewel is het mogelijk inhoudelijk en concreet materiaal te verzamelen met behulp van de kostuums?

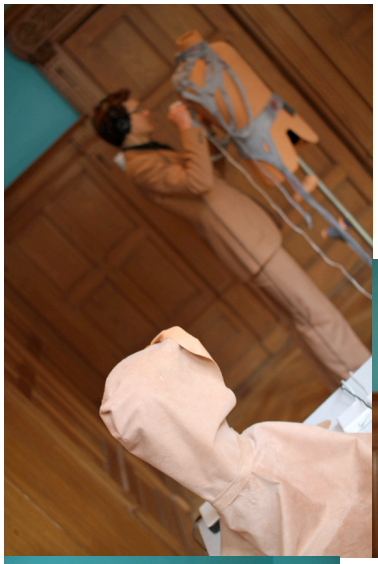
Om dit te kunnen doen had ik het gevoel dat er iets ontbrak. Mensen praten immers niet zomaar over intimiteit. Door het project Emotional Mapping van Christian Nolde kwam ik op het idee om het kostuum uit te breiden met een set zeer eenvoudige, zelf te maken GSR sensoren. Deze sensoren meten eigenlijk het vochtgehalte in je huid en daarmee de verandering in gemoedstoestand. Met behulp van de gsr sensoren als aanvulling op de kostuums zou het mogelijk zijn globaal de fysieke reacties te meten van beide personen. En deze reacties te koppelen aan de specifieke sensor die wordt aangeraakt. Het visuele plaatje zou dan vervolgens concrete aanknopingspunten kunnen bieden om over te praten.

Een tool die het geheugen van het lichaam blootlegt en zo direct de essentie van het aanraken en van intimiteit raakt

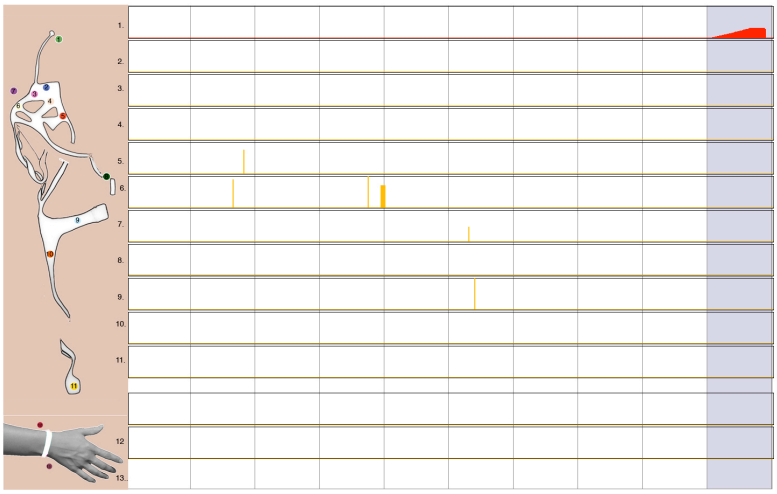
Daar waar onze aanrakingen worden geanalyseerd.

Daar waar onze aanrakingen worden opgeslagen.

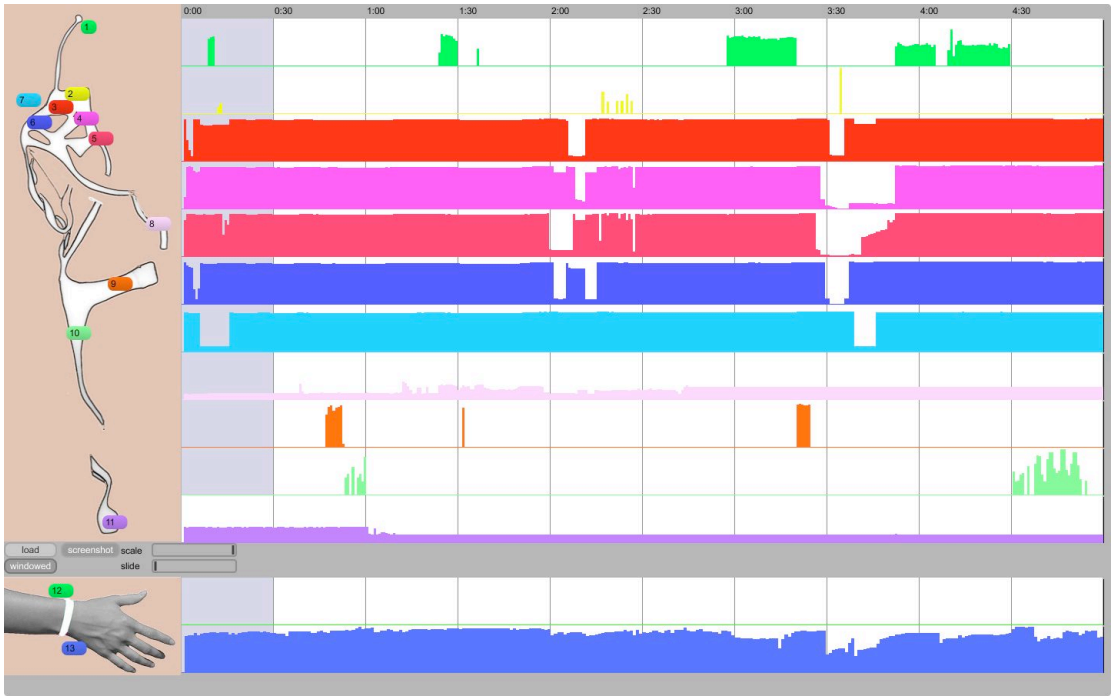
Tim van Elferen heeft de gsr sensoren ontwikkeld (zie foto de witte ringen om de vingers).



De data output ziet er als volgt uit. Op de foto's staat een van de proefpersonen met een kap op. Deze had ik ontwikkeld om eventueel onder het sensorkostuum te dragen om je zo beter af te kunnen sluiten van de buitenwereld.



Dit is een screenshot van de output van een van de testpersonen:



Ik heb meerder mensen alleen en in koppels uitgenodigd. Maar al snel bleek dat deze toevoeging veel vragen opriep. De GSR sensoren werken niet zomaar 100% en mensen moeten ze langere tijd dragen om goede data te verkrijgen. Ook moeten mensen meer op hun gemak worden gesteld. Het voelt nu nog teveel als medisch onderzoek. Maar dit is zeker een traject waaraan ik nog verder wil werken. Ik zou hiervoor met de kostuums / techniek bij mensen thuis langs willen gaan. Ze kunnen dan de sensorkostuums in de eigen vertrouwde omgeving een langere tijd dragen en vervolgens worden gefilmd en geinterviewd.

De gesprekken leverden wel interessante invalshoeken en inzichten over aanraking op die ik meenam in de gesprekken met de performers.

Baby's die niet worden aangeraakt, sterven.

Gedurende ons leven zijn er drie momenten waarbij wij veel worden aangeraakt. Bij de geboorte, gedurende verliefdheid en bij ouderdom Alle tijd daartussen zijn we constant bezig om onze autonomiteit en onafhankelijkheid op te bouwen en creeren we zo'n groot mogelijke bubble om ons heen. (vrij naar Desmond Morris).