

Perceptie en beweging Over *The way of the weed*

Cornée Jacobs

Inleiding

The way of the weed bestaat uit betoverende beelden en een bijzonder raadselachtige narratieve structuur. Het zien van de film geeft een onmiddellijke schoonheidservaring, maar door zijn complexe structuur worden niet alle betekenislagen in één keer helder overzien. Het is een digitale sciencefiction film, besproken in het kader van het symposium over gemedieerde zintuiglijkheid. In dit werk komen alle zintuigen aan bod. Er is sprake van zintuiglijke ervaringen van tast, reuk, smaak, gehoor en zicht in een experimenteel ballet. De ervaringen worden discursief opgeslagen en verwerkt in numerieke representatie systemen. Vervolgens worden na de bewerkingen de ervaringen omgezet tot nieuwe dansbewegingen.

De film is een uitstekend voorbeeld van bemiddelde zintuiglijkheid door diverse media. Alle zintuiglijke ervaringen zijn vormen van kennis en de kwestie die aan de orde wordt gesteld is niet of zintuiglijkheid is gemedieerd, maar hoe nieuwe media en zintuiglijke ervaringen interfereren. *The way of the weed* is in dit verband om meerdere redenen een indrukwekkende productie:

- De film geeft een visie op de steeds dieper op het denken ingrijpende media, in dit geval bij de ontwikkeling van vernieuwingen in dans.
- De film laat verschillende mogelijkheden van beeldvorming door numerieke representatiesystemen zien waardoor beelden worden gemaakt die niet meer zijn te vergelijken met beelden die werden gemaakt met technieken als tekenen, schilderen, fotograferen en filmen.
- De film speelt zich af in wetenschappelijke gebieden waar het gebruik van computers groot is: genetisch onderzoek, of de noodzakelijke voorwaarde ervan vormt: de ontwikkeling van kunstmatige intelligentie.
- De film is een artistieke productie waarbij grenzen tussen dans, bewegingstheater, cinema, beeldende kunst, wetenschappelijk onderzoek en cybernetica teniet worden gedaan. **[einde pagina 44]**

Volgens Lev Manowich (*The language of new media*, 2000) is de computer een human cultural interface: hierin worden drie belangrijke culturele tradities gecombineerd, namelijk die van gedrukte woorden, cinema en interfaces.

The way of the weed is een sciencefiction cq dans film (1997), gepresenteerd op het World Wide Video Festival, die later is uitgezonden door de VPRO. Het is een productie van de Filmfabriek (België). Coproducenten zijn VPRO, BRTN, COBO, Fonds Film in Vlaanderen en Klapstuk.

Makers: An Marie Lambrechts, Anne Quirynten en Peter Misotten

Muziek: Pieter Vermeersch

Camera: Koenraad Heiremans

Danser, protagonist: Thomas McManus

Dansers: van het Ballet van Frankfurt; Ana Catalina Roman, Jacopo Godani, Demond Hart, Tamasz Moritz, Tony Rizzi, Jone Sam Martin, Regina van Berkel en choreograaf William Forsythe

Locaties: Las Bardenas Reales, Spanje en Bierbeek, België.

Deze *science fiction* film speelt in het jaar 7079. Onderzoeker / danser Thomas McManus is met een parachute in een woestijnachtig landschap geland met de bedoeling uit te zoeken wat daar met een oud onderzoek is gebeurd nadat er een enorme explosie heeft plaatsgevonden. Hij verzamelt grondmonsters en vindt een collector op de plaats waar het oude experiment werd uitgevoerd. Het lukt hem de achtergebleven computer te hacken en is met stomheid geslagen over zijn digitale vondsten, in plaats van wier en de groeipatronen van wier te ontdekken ontdekt hij nieuwe algoritmes. De begeleidende beelden daarvan zijn voor hem van een ongekende soort. Zijn onthutsing wordt groter als hij vervolgens stuit op een team onderzoekers van wier, of beter gezegd wat van de mensen is overgebleven. Hij treft hun lichamen ingevroren en opgeslagen aan in vrieskasten.

De film wordt in zijn verschillende componenten en structuren vrij gedetailleerd besproken. Daarbij wordt aangegeven welk zintuig wordt aangesproken. Al doende zullen een aantal betekenissen helder worden die binnen het kader van het thema van de gemedieerde zintuiglijkheid relevant zijn.

Zicht

In deze multimediatproductie zijn tenminste vier verschillende soorten beelden te onderscheiden:

- Filmbeelden van een fysieke werkelijkheid. Er zijn buiten- en binnenopnames. Er wordt gebruikt gemaakt van stilstaande camera's en kleine draagbare camera's.

[einde pagina 45]

- Computerbeelden. De opnames van het landschap worden zowel horizontaal als verticaal verdubbeld en gespiegeld. De spiegelingen zijn niet ontstaan door gebruikmaking van spiegelende oppervlakken, maar door het toepassen van mogelijkheden van verschillende soorten software. Beelden worden over elkaar heen geprojecteerd tot drie lagen over elkaar. Er zijn voorstellingen van fractals.

- Driedimensionale beelden. In de rechthoekige kaders zweven bolvormige objecten waarop wordt geprojecteerd of die bol zijn getrokken door software. In een driedimensionale ruimte zijn opnames van een sprekend hoofd te zien.

- Kleurgebruik in de beelden. De complexiteit van de verschillende soorten beelden wordt enerzijds vergroot en anderzijds beter inzichtelijk gemaakt door het gebruik van verschillende kleuren. Hierdoor wordt het mogelijk om verschillende niveau's van het verhaal van elkaar te onderscheiden. Er zijn zwart-wit beelden, veelal van de buitenopnames en digitaal bewerkte beelden. Er zijn opnames waar één kleur overheerst: rood, geel of groen. Deze beelden tonen diverse fases van het onderzoek van de protagonist. Diep donkerblauwe beelden zijn gereserveerd voor de driedimensionale computervoorstellingen. De full color opnames tonen de beelden van de protagonist tijdens zijn onderzoekingen en de dansers in het waterbassin.

De gebruikte taal wordt voor een deel zichtbaar gemaakt, maar is meestal te horen. Er zijn in de Engelstalige productie tenminste drie verschillende soorten taalgebruik te onderscheiden: twee schriftalen en gesproken taal.

- Alfabetisch schrift. Er worden tekstfiles getoond met informatie over computerprogramma's. De tekstfiles komen als afzonderlijke blokken in beeld zoals we dat kennen uit de traditie van de stomme film.
- Digitaal schrift. Tekstfiles veranderen in files met enen en nullen.

Gehoor

Het gehoor wordt op diverse manieren aangesproken. Ten eerste door woorden.

De protagonist doet verslag van zijn onderzoekingen en stelt vragen. Als hij spreekt is hij sprekend in beeld. Er zijn computer gegenereerde stemmen te horen. Een vrouwelijke stem geeft statistische informatie over de intelligentie en creativiteit van het aangetroffen wierteam. Verschillende mannelijke stemmen geven commentaar op de verrichtingen van de protagonist. Een van die stemmen noemt zijn onderneming geen fysiek onderzoek, maar een mentaal.

Verder zijn er omgevingsgeluiden te horen, zoals het geluid van de computer, de lichtinstallatie, de opnameapparatuur, het water en van anderen of in het water. De omgevingsgeluiden en de muzikale elementen zijn niet goed van elkaar te scheiden.

[einde pagina 46]

In de minimale muziekstructuren horen we een stem die zingt, iemand die fluit, een gitaar en geluiden die met numerieke representatie systemen zijn geproduceerd. De muziek vormt geen eigen stroom informatie in het geheel maar volgt die van tekst en beeld en ondersteunt de film. Verder is er een klein fragment uit de song: Digital Valley te horen.

Reuk

Zicht en gehoor spelen op het niveau van de film binnen het verhaal en uiteraard op het niveau van de receptie. In de audiovisuele productie is op het niveau van het verhaal sprake van het zintuig van de reuk. De protagonist spreekt tijdens zijn zoektocht over sterke geurimpressies. Hij ruikt kaneel en zegt: 'Het lijkt of ik door lagen van kaneelgeur waadt'. Er is echter bij zijn kamp in verste omtrek geen kaneelboom te bekennen en als hij een sterk ruikend monster nader onderzoekt treft hij er geen geurpartikels in aan. Ook proeft hij aan de monsters, zodat er ook sprake is van een smaaktest. Hij vraagt zich af of het gekozen monster wel uit koolstof bestaat. Met andere woorden, hij twijfelt of de geur wordt veroorzaakt door organisch materiaal. De verwijzing naar de geurimpressies is volgens Peter Missotten een poging om ook deze zintuiglijke ervaringen in de dansbewegingen te betrekken.

Tast

Onder het zintuig van de tast bespreek ik de bewegingen die in de film worden getoond. De opnames van de dansers tonen hen in een comateuze slaap, trance of onder hypnose. Ze zijn geparalyseerd. De protagonist bestudeert hun bewegingen als ze in het water zijn en vertaalt deze bewegingen naar dansbewegingen. Hij onderzoekt de mogelijkheden van een soort vegetatief bewegen van het menselijk lichaam. De lichamen in het bassin worden met zuurstof beademd. Ze bewegen min of meer automatisch. De bewegingen die ze maken lijken meer voort te komen uit de druk van het water dan door wilsbesluiten van de personages. De meeste bewegingen zijn

langzaam, een enkele keer zijn ze wild en ongecontroleerd; dan lijken de bewegingen op reflexen. Meestal bewegen de menselijke lichamen kalm en traag en wuiven als wier in water.

Montage

Beelden en teksten wisselen elkaar in een redelijk hoog tempo af. Door verschillende soorten beelden en verschillend kleurgebruik worden de onderdelen zowel van elkaar **[einde pagina 47]** gescheiden als door elkaar heen gevlochten. Het geeft de film zijn uiterst complexe structuur en mysterieuze sfeer. Door de lineaire structuur van de vertelling waarbij alle elementen een doorlopende stroom informatie verschaffen wordt het verhaal van de film uiteindelijk ontwikkeld.

Verhaalstructuur

De sciencefiction film heeft de vorm van een gedramatiseerde documentaire. Hij begint als een verslag van een onderzoek. Naarmate de protagonist op meer problemen stuit krijgt het verslag detectiveachtige elementen. Tenslotte vervliegt het sciencefictionkarakter en daarmee de narratieve structuur van de productie. De film eindigt in beelden die niet meer in een narratieve structuur aaneen zijn geschakeld. Het verhaal over het onderzoek van de protagonist is langzaam overgegaan in een fysiek onderzoek naar de eigen motoriek en bewegingsmogelijkheden. Een geïsoleerde danser doet verslag van zijn onderzoekingen. Hij onderzoekt het landschap, een verlaten ruimte en computerprogramma's die hij aantreft. Verder onderzoekt hij bewegingen van mensen in water die in slaap zijn of onder hypnose verkeren. De computer die hij gebruikt slokt de bewegingen en woorden op en transcribeert ze in enen en nullen. Alle informatie over dansen en woorden worden opgeslagen in een digitaal geheugen. De film blijkt uiteindelijk een complex onderzoek naar digitale technieken, manieren van denken, dansbewegingen en de relatie tussen dansen en woorden.

Tijdstructuur

De film heeft een lineaire hoofdstructuur met circulaire en ellipsvormige momenten binnen die structuur. Hij begint met de landing van de protagonist op de plaats waar het onderzoek zal plaatsvinden. Hij geeft een relaas van het onderzoek en eindigt met de weergave van een driedimensionaal voorgesteld computerbeeld. Er zijn vertragingen van beelden, bijvoorbeeld om de verbijstering van de protagonist te suggereren. Er zijn verdubbelingen zowel horizontaal als verticaal die de beelden een gelaagde structuur geven. Door deze horizontaal en verticaal verdubbelde beelden verdwijnt de protagonist als door een luik. De passage van buiten naar binnen is als het binnentreden van een andere dimensie van de werkelijkheid. Door de spiegelingen en verdubbelingen wordt er meerdere soorten informatie tegelijkertijd aangeboden en ontstaat de complexe tijdsstructuur. Een complexe tijdsstructuur in film is niet nieuw. Hij wordt al bereikt in films als *L'Année dernière à Marienbad* van Alain Resnais in 1962. Hij bereikte deze kristallijnen structuur alleen door montage. (Gilles Deleuze: *Cinéma 2, L'image-temps*, **[einde pagina 48]** 1985) De nieuwe digitale media maken

het daarnaast mogelijk om diverse kaders over elkaar heen te projecteren. In de cinema zien we deze over elkaar heen geplaatste kaders voor het eerst verschijnen in 1991 in *Prospero's Books* van Peter Greenaway. De complexe tijdsstructuren zoals die door Resnais en Greenaway in hun werk zijn gecreëerd zijn verbeeldingen van mentale gebeurtenissen en mentale processen.

Thema

De *way of the weed* is een multimedia productie over dans. Het onderzoekt verschillende mogelijkheden van lichaamsbewegingen. De film wil niet aansluiten bij traditionele dansfilms, maar zich daarvan onderscheiden. Het is derhalve geen nauwkeurig opgenomen registratie van een dansvoorstelling. Het is ook geen documentaire over dansen noch een educatief programma over dans en beweging. Het is een film. De film zelf is het eindproduct en het autonome kunstwerk. De dansers tonen geen abstracte bewegingen over relaties of psychologische over strijd en liefde of door de architectuur geïnspireerde bewegingen waarbij men optimaal gebruik maakt van de dansvloer in ruimtelijke patronen. Ook worden er in de dans geen dieren geïmiteerd. *The way of the weed* is een onderzoek naar computertaal en lichaamsbewegingen. Het wordt gepresenteerd als een (zelf)onderzoek van één van de dansers. Het onderzoek heeft een aantal lagen: naast herinneringen aan lichaamshoudingen is het een onderzoek naar ontwikkelingen in het veld van kunstmatige intelligentie. Alle zintuiglijke gewaarwordingen van de danser verdiepen zich door zijn verblijf in een waterbassin. Bijvoorbeeld de sterke geurimpressies getuigen van uiterst scherpe percepties. Het is een poging om elke zintuiglijke ervaring om te zetten in dansbewegingen. Anders gezegd, om bewegingen terug te voeren naar een soort nulniveau, waarbij nog betekenissen voor toeschouwers worden gegenereerd. Als de zintuigen van de protagonist optimaal werken verdiept hij zijn denken. Hij treft een mentaal archief aan. De woorden klinken in hem, zijn van hem en zijn niet van hem. De woorden en de lichamelijke sensaties vormen samen een geheel. "In dit universum rouleren de woorden van de hongerige geest", zegt een mannenstem. De danser is verdwaald in het "universum van de woorden".

Betekeningen

In de complexe film zijn verschillende betekenislagen aan te wijzen. Ten eerste toont de film een fysiek onderzoek naar dansbewegingen. De bewegingen komen niet voort uit wilsbesluiten, maar uit de zwaarte van het lichaam en de ledematen. Als de licha-
[einde pagina 49] men in het water zweven en minder worden gehinderd door de zwaartekracht levert een bepaalde beweging min of meer automatisch een tegenbeweging op. De bewegingen liggen besloten in herinneringen van het lichaam. Bijvoorbeeld bewegingen zoals die voor de geboorte in de baarmoeder kunnen worden gemaakt en die door de beademde slapende lichamen in het bassin worden geïmiteerd. Elke beweging, hoe miniem ook, heeft zijn eigen zwaartekracht en roept zijn eigen tegenbeweging op. De getoonde bewegingen tonen steeds meer bewegingsmogelijkheden van het fysieke lichaam. De protagonist en zijn team proberen herinneringen aan lichaamsbewegingen die lang zijn vergeten te reactiveren.

Het werk is een conceptueel onderzoek naar dansbewegingen met behulp van numerieke representatie systemen. Nadat de bewegingen in een bepaalde gewichtsloze situatie fysiek worden uitgetoond worden ze later op het droge verder ontwikkeld.

Alle bewegingen en vorderingen worden opgenomen met een videocamera, beschreven en opgeslagen waardoor ze steeds opnieuw kunnen worden herhaald en bestudeerd.

De film lijkt een onderzoek naar computerprogramma's die structuren als wier genereren. Of worden er denkstructuren bestudeerd? De protagonist geeft hierover niet direct uitsluitel. Het zou een experimenteel onderzoek kunnen zijn op het gebied van genetisch onderzoek. Bijvoorbeeld, de groei van wier wordt in een zorgvuldig opgezet onderzoek bestudeerd. Het gebruik van computers speelt hierbij een belangrijke rol. De film suggereert wel een koppeling van de gegevens van de het genetische onderzoek en de dansbewegingen. De koppeling zou plaatsvinden in een vegetatief veld. De groeiprocessen worden verbonden met subtiele lichaamsbewegingen. Bewegingen die niet het animale imiteren of opwekken, maar het vegetatieve aspect van het lichaam.

De horizon van de film: het genetische onderzoek plaatst de dansfilm buiten een kunstopvatting van zuiver *l'art pour l'art*. Het blaast traditionele grenzen tussen ballet, beeldende kunst, cinema, wetenschappelijk onderzoek en cybernetica op. Het is daarom beter in dit geval niet langer van ballet, bewegingstheater of sciencefiction film te spreken maar van een artistieke of culturele productie. Het onderzoek naar de mogelijkheden van numerieke representatiesystemen, algoritmische taal en genetisch onderzoek geeft een conceptuele verdieping die wordt gerelateerd aan het gebruik van nieuwe media bij de ontwikkeling van beweging.

De film toont nieuwe soorten beelden die niet met verbeeldingstechnieken als tekenen of fotograferen worden gemaakt. Als ze tegenwoordig ook tekenend of fotograferend worden gemaakt dan reageren makers ermee op dit soort nieuwe beelden.

Bovendien reflecteert het werk over de ontwikkelingen binnen cybernetica en kunstmatige intelligentie en de gevolgen voor het fysieke lichaam. De makers refereren aan pogingen om lichamen in te vriezen om ze later opnieuw tot leven te wekken, bijvoorbeeld als er een langer (eeuwig) leven mogelijk is geworden. Er zijn beelden in [einde pagina 50] van tekstfiles die overgaan in files van enen en nullen. Opnames van lichamen in het waterbassin verdwijnen langzaam in beelden van gekleurde strepen. Het komt tot stand door een enorme versnelling van filmbeelden. Dit soort beelden zijn duidelijke metaforen voor het omzetten van menselijke intelligentie in software. We kunnen het zien als een symbool voor de automatisering van onze leefomgeving en als een voorstelling van kunstmatige intelligentie.

De beelden in de driedimensionale ruimte kan men als vroege symbolen voor driedimensionale filmtaal zien, die elke vergelijking met traditionele film laten verbleken. De geurimpressies laten zien dat er steeds meer zintuiglijke ervaringen kunnen worden opgewekt door de numerieke representatie systemen. Daarnaast demonstreert de film verschillende herkenbare problemen met computers die het leven van de gebruiker zuur maken: er is sprake van virussen; er wordt gehackt en programma's lopen vast.

Het is een zelfonderzoek naar manieren van denken die op een afgelegen plek en in volledige afzondering worden uitgevoerd door één man. Het contact met de buitenwereld wordt onderhouden via de computer die wordt geraadpleegd voor diverse soorten informatie. De protagonist onderzoekt eerst het werk en dus het denken van een ander. Als hij daar niet goed uitkomt, verzucht hij dat hij beter de man zelf kan gaan zoeken. Dit levert hem een bulderende lach van een driedimensionaal computerhoofd op. (De mastermind is een digitaal gecreëerd hoofd dat is gemaakt van opnames van het hoofd van choreograaf William Forsythe) De computer speelt als het ware de rol van een 'god'. Later blijkt dat deze computergod nihilistische denkbeelden

heeft. De protagonist eindigt met een onderzoek naar zijn eigen manier van denken en bewegen. De danser wordt zich steeds bewuster van zijn bewegingen in het geïsoleerde zelfonderzoek. Naast steeds fijnere lichaamstaal waarbij al zijn zintuigen zich scherpen, treft hij een mentaal archief aan. De woorden en zijn lichamelijke sensaties vormen een universum. De danser, verdwaalt in een mentaal archief, brengt woorden tot klinken; De woorden zijn van hem en zijn niet van hem. Het terugvinden van de minimale of oerbewegingen is grotendeels geen proces van een zelfbewustzijn. Uiteindelijk worden de bewegingen door de verscherpte zintuiglijke waarneming en de verslaggeving erover bewust gemaakt. Omdat de protagonist zijn vorderingen op het gebied van de bewegingen en het denken noteert worden ze daarna voor een deel herhaalbaar.

Het is een onderzoek naar de verhouding tussen taal en lichaamstaal. Woorden, gedachten bestaan in een soort mentaal archief en zoeken blindelings een mond om tot articulatie te komen. Dit proces van denken en articuleren was tot voor kort alleen mogelijk in het lichaam. De gedachten gaan blindelings een weg en vormen een soort archief. Het 'mentale archief van gedachten' wordt in de film de arena van de hongerige geest genoemd. Tegen de protagonist wordt gezegd dat hij is verdwaald in deze arena van de geest. De film werpt daarmee een interessante filosofische vraag op: waar komen van gedachten vandaan? Zowel bij intern als extern gebruik van taal is er aan- **[einde pagina 51]** sluiting op een buiten de gebruiker van de taal. Schrijven, spreken en denken gebruiken alle taal en privé-taal is per definitie onmogelijk. In de film wordt gesteld dat het lichaam het enige is dat er is en dat wordt het heelal genoemd. Het is een omwerking van een citaat van Einstein waarbij het woord energie is vervangen door het woord lichaam, aldus Peter Missotten.

Door de digitale technieken kunnen gedachten op nieuwe manieren worden opgeslagen en eindeloos herhaald of opnieuw gecombineerd. Andere vormen van het opslaan van gedachten kennen we van oudsher op allerlei verschillende manieren afhankelijk van de cultuur waaruit ze voortkomen. In het westen is lange tijd het schrift het belangrijkste mentale archief geweest, opgeslagen in de bibliotheken. Er is echter een groot verschil. De files van de nieuwe media, eenmaal aangemaakt, blijven bestaan. Ze moeten nadrukkelijk door de computergebruiker worden gewist. Omdat het gecodeerde files zijn, blijven ze zelfs na verwijdering nog vaak terug te vinden. Een individu kan eenvoudig vergeten of bepaalde kennis en/of ervaringen verschuiven of verdichten de numerieke representatiesystemen doen dat niet.

De gedachte van het lichaam als heelal en het heelal als een lichaam brengt – ideologisch gezien – de wereld terug naar de fysieke realiteit. De geestelijke vermogens van een individu kunnen alleen in een lichaam tot articulatie worden gebracht. Het geïsoleerde individu heeft een mentaal archief aangetroffen. De woorden klinken in hem, terwijl ze tegelijk wel en niet van hemzelf zijn. Met andere woorden, de woorden weerspiegelen niet meer alleen zijn eigen remmingen, verlangens en emoties, maar hebben hem aangesloten op een mentaal archief dat deels buiten hem lijkt te bestaan. De woorden en de lichamelijke sensaties vormen een geheel. In het “universum rouleren de woorden van de hongerige geest en buiten dit universum is er alleen de stilte”.

[einde pagina 52]