

10 foam fusion

Met de nieuwste technologieën uit de surveillance-industrie maakte Matthias Oostrik 'portretmachine' *plplpl.pl*. 'Ik doe er alles aan mensen zo snel mogelijk te verleiden.'

TEKST JAN PIETER EKKER
BEELD MICHEL BOULOGNE

Een apparaat dat blij wordt van jouw gekke gedrag



Ontwikkelaars Pandelis Diamantides, Diederik Schoorl en Matthias Oostrik op een beeld van hun *plplpl.pl*.



"Ik wil kunst creëren die een dialoog aangaat met het publiek," zegt Matthias Oostrik (1980) in zijn studio op Prinseneiland. "Een goed kunstwerk doet natuurlijk altijd wat met jou, maar ik neem dat vrij letterlijk. Het publiek is bij mij onderdeel van het werk: jij reageert op het werk en het werk reageert op jouw reactie."

Oostrik is kortgeleden verhuisd. Hij deelt zijn nieuwe werkruimte met 'vergelijkbare types', jongens die net als hij 'de hele dag achter de computer zitten om mooie dingen te maken'. De verhuisdozen staan nog onuitgepakt, de talloze computers zijn al wel in gebruik.

De voornaamste bezigheid van Oostrik is het maken van interactieve machines, installaties en kunstwerken, waarin hij technologische ontwikkelingen en de impact daarvan op ons leven bevaagt. Zijn werk combineert elementen van *digital art*, installatiekunst en film, waarbij hij veelvuldig van experimentele mens-machine-interactie gebruikmaakt.

Hoewel hij zichzelf niet per se als wetenschapper ziet, staat zijn naam sinds kort onder een publicatie in wetenschappelijk tijdschrift *Current Biology*. "Dat vind ik wel cool. Vorig jaar heb ik met Suzanne Dikker ook de Art of Neuroscience Award gewonnen. Het is niet helemaal onterecht hoor; ik krijg veel input van wetenschappers en de techniek die ik bouw wordt door de New York University weer gebruikt voor wetenschappelijk onderzoek."

Oostrik behoort tot een van de eerste lichten van de studie interactieve media van de filmacademie. "Ik kwam er al snel achter dat ik film niet interessant vind. Je moet vroeg op de set staan – dat vond ik niks – en tijdens het maken sta je vooral veel te wachten. Dat resulteert dan in een film die van A tot Z gaat, of van A tot B, of weet ik veel. Als je

een beetje goeie film hebt, van David Lynch of zo, gaat-ie van A naar nergens ... Dat is het dan. Ik dacht: er is toch veel meer mogelijk? Met computers kun je zoveel nieuwe, andere dingen creëren."

Hij kocht twee boeken, een over *after effects* en 3D, de ander om te leren programmeren. "Het boek over *after effects* was zo slecht geschreven dat ik het heb weggegooid. Zo ben ik gaan programmeren."

In 2004 studeerde Oostrik af met een interactieve stadswandeling, *Bewogen verhalen*. "Het was heel experimenteel. Het werkte wel, maar slechts weinigen hadden dat in de gaten, omdat de installatie zelf niet te vinden was. Ik heb er veel van geleerd. Sindsdien doe ik er alles aan om mensen zo snel mogelijk te verleiden. Je moet direct in de gaten hebben dat mijn apparaten op jou reageren en dat je er mee kan spelen."

Kinderlijke speelsheid

Na de filmacademie experimenteerde Oostrik erop los. Hij maakte installaties waarmee bewegingen werden omgezet in licht – in allerlei vormen en maten. In 2009 was hij verantwoordelijk voor de interactieve visualisaties van de lichtinstallatie *Bijlmer Moodwall*, die werd bekroond met een Dutch Design Award voor het beste product in de publieke ruimte. "Het roept direct een soort kinderlijke speelsheid op bij mensen. Het is heel uitnodigend. Het is ook niet per se meer dan dat, het is gewoon wat het is; iedereen wordt er een beetje kind van."

In 2011 ontwikkelde Oostrik met Suzanne Dikker, een Nederlandse neurowetenschapper die in New York woont en werkt, en performancekunstenaar Marina Abramović de installatie *Measuring the magic of mutual gaze*. Abra-

mović zat een jaar eerder meer dan 700 uur zwijgend op een stoel tegenover wildvreemde museumbezoekers tijdens haar solotoneelstelling *The artist is present* in het New Yorkse Museum of Modern Art. "Het is een vorm van communicatie, maar een erg onnatuurlijke. Je zegt niets maar je hebt wel het gevoel dat je elkaar beter gaat begrijpen. Dat doet wat met je. Een psycholoog zei dat er normaal gesproken maar twee opties zijn als je elkaar langer dan 7 seconden aankijkt: je hebt seks of je gaat vechten. Iets anders kan niet."

Op uitnodiging van Abramović onderzochten Oostrik en Dikker wat er in de hersenen gebeurt. Dikker zocht naar de handigste methoden om te meten wat zich in de hoofden van de museumbezoekers afspeelt, Oostrik vond een manier om de hersengolven te visualiseren.

De hersenvisualisaties werden door Abramović gebruikt in een variatie op *The artist is present*, waarbij haar eigen aanwezigheid niet langer noodzakelijk was. De opgedane kennis vormde de basis van *The mutual wave machine*, een installatie die hij ontwikkelde met Dikker, animator Peter Burr, technisch expert Diederik Schoorl en geluidskunstenaar Pandelis Diamantides. "Het is een apparaat waarin twee mensen passen, die volledig worden ondergedompeld in een audiovisuele omgeving. Hoe meer in *sync* ze zijn, hoe meer de machine oplicht. Binnenkort beginnen we aan een nieuwe versie van *The mutual wave machine*, die geschikt is voor vijf personen."

Vernuftig apparaat

In samenwerking met Schoorl en Diamantides ontwikkelde Oostrik ook de multidisciplinaire installatie annex 'portretmachine' *plplpl.pl*, die te zien – en te gebruiken – is

tijdens Foam Fusion. In *plplpl.pl* (de naam *plplpl.pl* betekent niets; herhaling is een belangrijk onderdeel van de installatie en zowel de p als de l zijn op te delen in eenen en nullen) implementeerde hij de nieuwste technologieën uit de surveillance-industrie om het gedrag van de bezoeker te observeren en te registreren. Alle bewegingen worden geanalyseerd, beoordeeld en gerelateerd aan soortgelijk gedrag van eerdere bezoekers, waarvan de vertaling in beeld en geluid direct wordt verspreid over de veelhoekige oppervlakken van het vernuftige apparaat.

"Het is een *work in progress*. Zoals eigenlijk al mijn werk dat is. Voor *plplpl.pl* was het belangrijk dat ik kon experimenteren met publiek. Ik heb het publiek nodig om 'm daar te krijgen waar ik wil. Ik kon 'm niet maken en dan pas aan het publiek laten zien."

Volgens Oostriks scenario benadert het publiek, dat zich in eerste instantie niet bewust is van zijn digitale aan-

wezigheid, de installatie nieuwsgierig. Op het moment dat de beschouwer verder wil lopen, wordt duidelijk dat hij zelf aanwezig is op een van de segmenten van de installatie, wat het begin vormt van een breed spectrum aan mogelijke acties en reacties, variërend van zwaaien en dansen, zoenen en lachen tot springen en grappige loopjes.

"Ik heb meer dan 50.000 video's verzameld, die ik allemaal heb bekeken, geanalyseerd en gelabeld, want ik wil alleen die momenten van het publiek pakken die werkelijk interessant zijn. Dus niet als iemand een uur stilstaat, daar heb ik niks aan. Ik ben ook niet geïnteresseerd als mensen in een hoekje met elkaar staan te praten."

Het apparaat wordt steeds verfijnder. Toen *plplpl.pl* vorige maand in München stond is er geen filmpje gemaakt dat niet interessant is. "Het apparaat wordt blij van jouw gekke gedrag. Hoe gekker je gedraagt, hoe beter het is. Als het apparaat iets nog niet eerder heeft meegemaakt, als iets superuniek is, wordt dat gevierd. Dat gebeurt nu met licht en geluid, maar ik ben er nog niet. Het kan altijd beter. Hoe het er precies uit moet gaan zien, weet ik nog niet. Dat is niet erg. Ik herken het als ik het tegenkom. Ik ga door met spelen, ik blijf dingen uitproberen en op een gegeven moment heb ik wat ik wil. Dat is de essentie van kunst; kunst maken gaat voor mij over het herkennen van schoonheid, niet zo zeer over het verzinnen ervan."

Vrijdag 9/6 is er om 18.15, 19.00 en 19.45 uur in de bovenzaal een performance Matthias Oostrik en ISH.
Zaterdag is Oostrik om 14.30 uur bij de paneldiscussie Beamlab.
Zondag om 14.30 uur is er een artist talk met Oostrik over de Mutual Wave Machine.
De installatie *plplpl.pl* staat in de tuinzaal.

'Als je elkaar langer dan 7 seconden aankijkt, zijn er twee opties: je hebt seks of je gaat vechten'