Max Bruinsma

Spel met tijd en ruimte

Optionaltime van Susann Lekås en Joes Koppers

In het Nieuwe stadscentrum van Almere werken Susann Lekås en Joes Koppers momenteel aan een kunstproject getiteld *Optionaltime*, dat een fascinerend spel met tijd speelt. Het scherm is letterlijk een hybride ruimte en weerspiegelt niet alleen de omringende realiteit maar ook die van de virtuele wereld. Beide worden hier met elkaar vermengd.

"Tijd is een lineair ervaren meeteenheid, en wij vinden die perceptie beperkend." Met dit lichtelijk brutale statement openen Susann Lekås en Joes Koppers de toelichting op hun gezamenlijke project *Optionaltime* (2002-2006). Doel van het project is met nieuwe media in de openbare ruimte een "non-lineaire en daarmee minder beperkende ervaring te creëren van een van onze meest bepalende navigatiesystemen: tijd." Het gaat om niet minder dan het opheffen van het absolute verschil tussen verleden, heden en toekomst in de ervaring van tijd in de publieke ruimte. Daarmee wordt een karakteristiek van de virtuele ruimte (computer, film, verhaal), waar immers de tijd stilgezet, vertraagd, teruggedraaid en vooruitgespoeld kan worden, in de 'echte' realiteit geïntroduceerd. Kan dat? Daarvoor hebben we volgens Koppers en Lekås nieuwe 'tools' nodig en een nieuw, tot nu toe ongedefinieerd medium: 'interactieve film'.

De eerste 'aflevering' van *Optionaltime* (2002) was een installatie in een gesloten kleine ruimte in De Paviljoens in Almere. Op één wand werd het beeld geprojecteerd van mensen die blijkbaar in een lift stonden te wachten tot ze op de juiste etage waren aangekomen. De bezoeker zag zichzelf als in een spiegel in die lift stappen en net als de anderen wachten. Zonder het te weten stuurden de bewegingen van de kijker de snelheid en richting van de bewegingen in de digitale video (de 'spiegel'), waardoor, zoals iemand opmerkte, "we (de bezoeker en zijn 'spiegelbeeld') niet in dezelfde snelheid bewogen. Dat is onmogelijk, zei ik tegen me zelf, en keek opnieuw. Nu liepen we synchroon." Dat laatste kwam omdat de kijker van verbazing minder bewoog waardoor de video op 'normale' snelheid vooruitliep.

In *Optionaltime* 2 (2004) stonden bezoekers van Nemo in Amsterdam voor een groot scherm waarop zich een in dezelfde ruimte opgenomen scène afspeelde. Verschillende personen komen in beeld en lopen er weer uit, praten met elkaar of doen iets. Maar als je heen en weer loopt voor het beeld, of meer dan normaal beweegt, lopen sommige personen achteruit of juist sneller verder, terwijl anderen in 'gewone tijd' doorgaan. Drie 'tijdslijnen' oftewel drie aparte video *tracks* zijn hier onzichtbaar over elkaar gemixt en worden afzonderlijk van elkaar versneld, vertraagd, of teruggespeeld, al naar gelang de beweging en de plaats van de kijker in de ruimte voor het scherm. Wie het doorhad ging onwillekeurig al dansend voor het beeld uitproberen welke beweging het spel op het scherm op welke manier beïnvloedde.

In hun voorstel voor *Optionaltime – Public Expanse* ziet het publiek in een openbare ruimte – een station, een wachtruimte, een foyer, een plein – zichzelf als in een grote spiegel terug. De 'spiegel' stelt je in staat via jouw bewegingen en die van anderen met jezelf en anderen te interacteren, nu, een tijdje geleden, met mensen die er nu niet meer staan, of er nooit gestaan hebben, of met voorbijgangers die nu langslopen, terwijl jouw beeld van een minuut geleden er tussen staat. Eronder – maar visueel naadloos in dezelfde ruimte geplaatst en niet te onderscheiden van de andere beeldlagen – zit nog een laag die door de makers zelf is

voorbereid, een fictief verhaal dat met de beelden uit de realiteit vermengd wordt en evenzeer reageert op de bewegingen van het publiek voor het scherm.
In alle gevallen gehoorzaamt het beeld niet aan de wetten van de lineaire tijd. Koppers en Lekås willen die virtuele ervaring door middel van hun interactieve video's voelbaar maken in de 'echte' wereld. Het voorstel voor *Optionaltime – Public Expanse* won een tweede prijs in FusedSpace, een internationale prijsvraag naar "new technology in/as public space" in 2004.

Manipulatie

Sindsdien is Lekås alleen verder gegaan met het ontwikkelen en realiseren van het concept. Intussen is de gemeente Almere, via kunstruimte De Paviljoens en ondersteund door SKOR, opdrachtgever voor een te realiseren versie. De installatie zal in de openbare ruimte van het nieuwe stadscentrum-in-ontwikkeling een plaats vinden aan het plein bij het te bouwen Urban Entertainment Centre. Een groot scherm, ontworpen door NPK, lijkt op een windscherm voor het Centre, maar zal deels dienen als projectievlak waarop *Optionaltime* een gemanipuleerde reflectie laat zien van de achtergrond: voorbijgangers, mensen die even zijn gaan zitten op een van de bankjes ervoor, jongeren die skaten op het plein, en eerder gemaakte opnamen van acteurs in dezelfde omgeving.

Het project zal naar alle waarschijnlijkheid eind dit jaar of begin volgend jaar opgeleverd worden. Maar wat er al over gezegd kan worden is dat het "het tijdelijke karakter van (openbare) ruimte zichtbaar maakt en ons stimuleert interessante vraagtekens te zetten bij ons naïeve begrip van de lineariteit van tijd en ruimte", aldus het commentaar van mediakunstenaar en -ontwerper Joachim Sauter, een van de juryleden van FusedSpace. Het project laat zien wat er in het hoofd van een voorbijganger omgaat, van een 'flaneur' zoals Baudelaire die beschreven heeft: een non-lineair heen-en-weer van echte indrukken, daaraan gekoppelde marginale mijmeringen, beelden uit ons nog niet geheel georganiseerde kortetermijngeheugen, zo nu en dan verbonden met associaties met oudere herinneringen en fantasieën. Het déja-vu gehalte van zulke gemengde en ongerichte bespiegelingen is nogal hoog – heb ik deze persoon nou eerder gezien, of stapte hij net in m'n blikveld? Het zorgt ervoor dat men constant switcht tussen echte observatie en een soort mentaal terugspoelen. Het ontwerp van *Optionaltime* compliceert die interne verwarring van zien/gezien door er een interactieve externe versie aan toe te voegen – een publieke uitbreiding van een intiem persoonlijke ruimte. Het ontwerp is interactief inzoverre het de voorbijganger uitdaagt er zowel mentaal als fysiek aan deel te nemen, zelfs als hij het niet helemaal kan of weet te controleren.

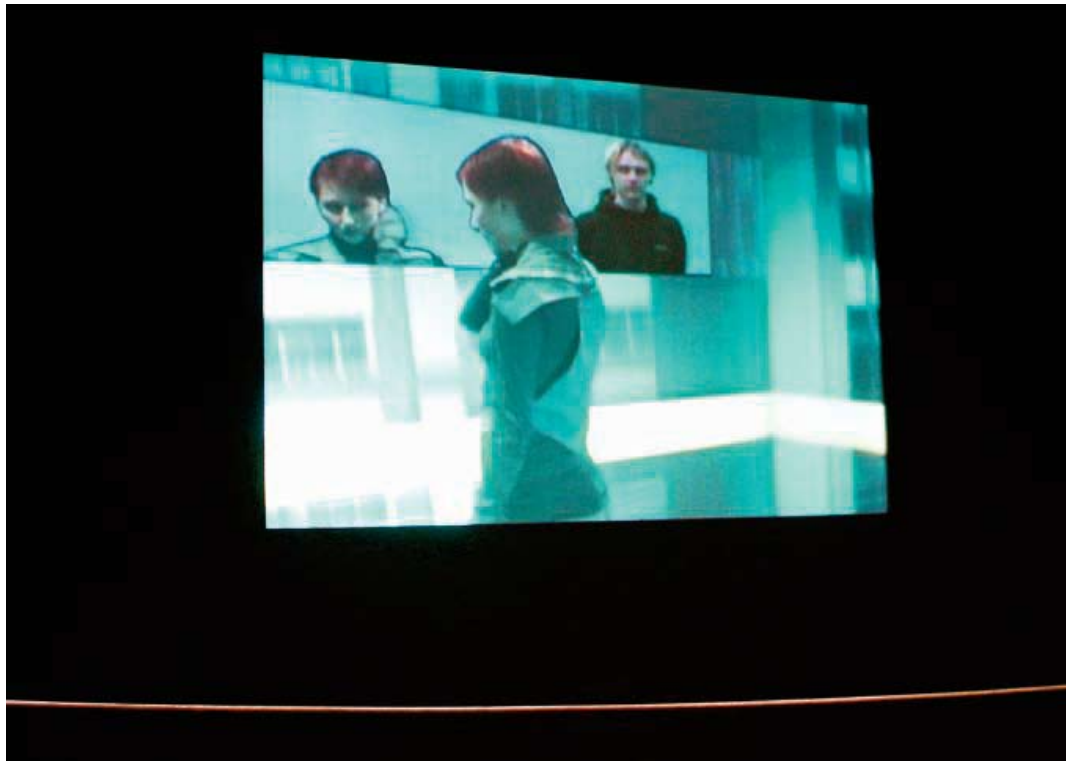
Die participatie maakt de kijker bewust van nog een ander aspect van de hedendaagse publieke ruimte: dat hij door bewakingscamera's voortdurend wordt waargenomen en opgenomen. De makers van *Optionaltime* willen daar 'transparant' over zijn: "wat wordt opgenomen wordt getoond, niets wordt bewaard – alle beelden worden door een computer in 'real-time' bewerkt." En in 'real-time' door de kijker/flaneur beïnvloed. Lekås wil het gevoel dat veel openbare ruimten 'non-plaatsen' zijn, waar weinig spontane interactie plaatsvindt, doorbreken; "Op het moment dat iemand zich realiseert dat zijn bewegingen visueel invloed hebben op het 'spiegelbeeld' van een ander, en besluit daarmee te spelen, kan het zijn dat de ander ook in de 'spiegel' kijkt. Een moment van contact, dat een vervolg kan hebben..."

Optionaltime 3 is in de meest letterlijke zin een 'hybrid space', een ruimtelijk object dat niet alleen de 'flow' van de omringende realiteit weerspiegelt, maar ook die van een virtuele wereld en van interactiviteit. Het windscherm – dat is de eerst herkenbare vorm van het materiële object, dat pas in tweede instantie beeldscherm wordt – is een passende metafoor voor deze hybride ruimte: het schermt in letterlijke zin af (de ruimte erachter blijft zichtbaar, maar is niet meer direct toegankelijk), maar het staat tegelijkertijd toe de achterliggende 'flow' te beleven zonder er door te worden meegezogen. Dat is, alweer, een conditie die kenmerkend is voor die van de 'flaneur', de onthechte wandelaar, die zichzelf spiegelt in wat hij om zich heen ziet gebeuren – deelnemer en niet. Ondanks alle streven naar 'immersion', is dat een aspect van elke mediale uitwisseling: een vorm van onthechting, die zelfs in de meest interactieve omgevingen van deelnemers tenminste ook beschouwers maakt.

Dat reflectieve potentieel wordt in *Optionaltime* 3 voor een deel expliciet gebruikt en is deels impliciet aanwezig. In de vorm zoals die nu gerealiseerd wordt – aangekondigd als een 'interactieve film' – komt maar een deel van het mediale karakter van *Optionaltime* tot uiting: het bovengenoemde bewustzijn van 'zien/gezien' en de interactieve manipulatie van de tijd in diverse beeldlagen. Maar er is niet veel fantasie voor nodig om te zien dat, als 'medium', de voor het project gebruikte hard- en software veel in zich hebben om de kleine publieke ruimte voor het Urban Entertainment Centre in Almere tot een werkelijk hybride ruimte te maken. In principe kan het een interface bieden met vergelijkbare ruimten op andere plekken, en het leent zich voor zeer diverse combinaties van informatievoorziening en visueel entertainment. Ik zie *Optionaltime* 3 dan ook vooral als een eerste versie – testcase en 'promo' in één – van een combinatie van medium, inhoud en hybride ruimte. Het zou mooi zijn als er voor dat medium op die plek een goede 'curatorial' strategie wordt ontwikkeld die het potentieel van deze 'hybrid space' over de komende jaren ten volle gaat benutten.

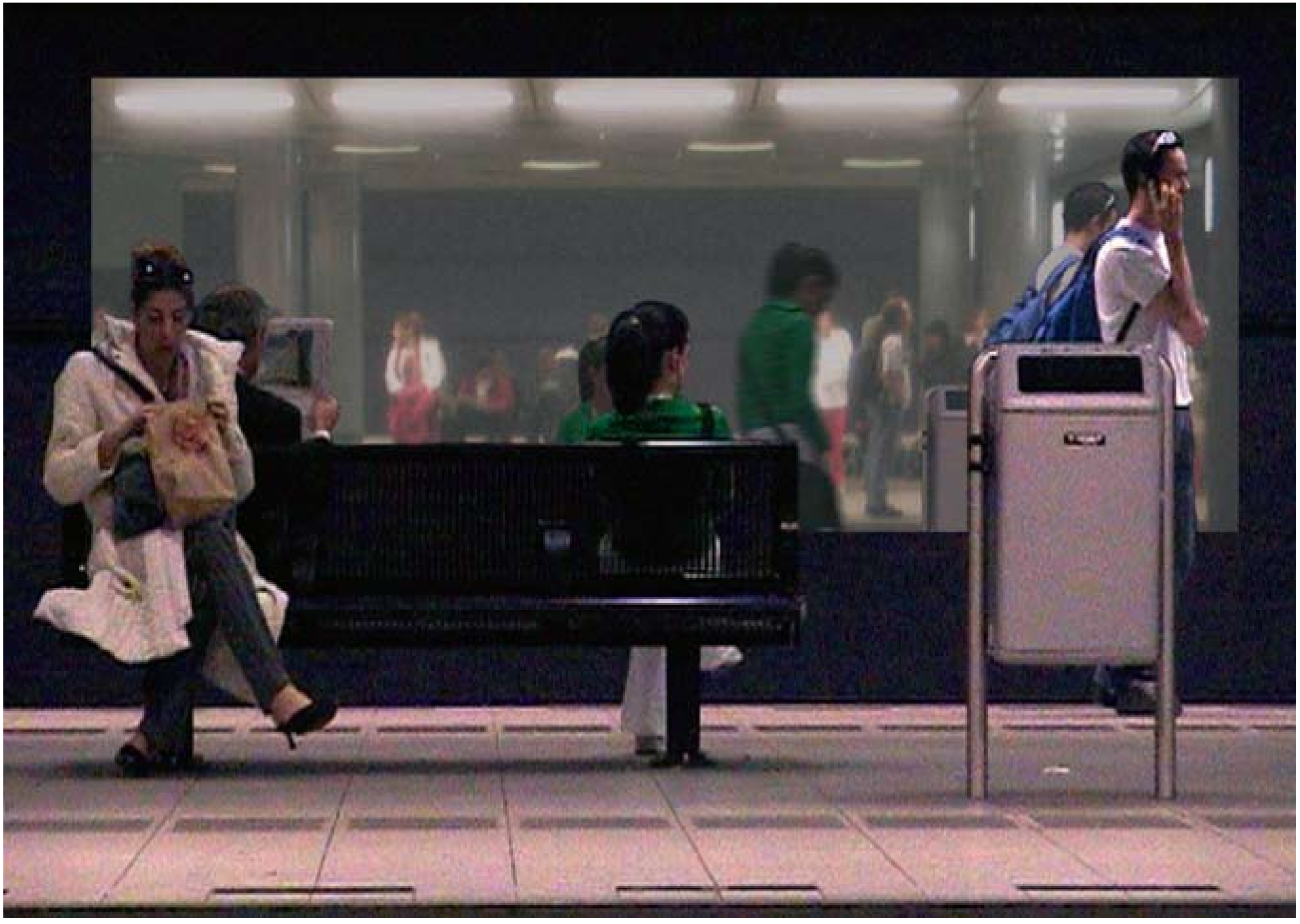
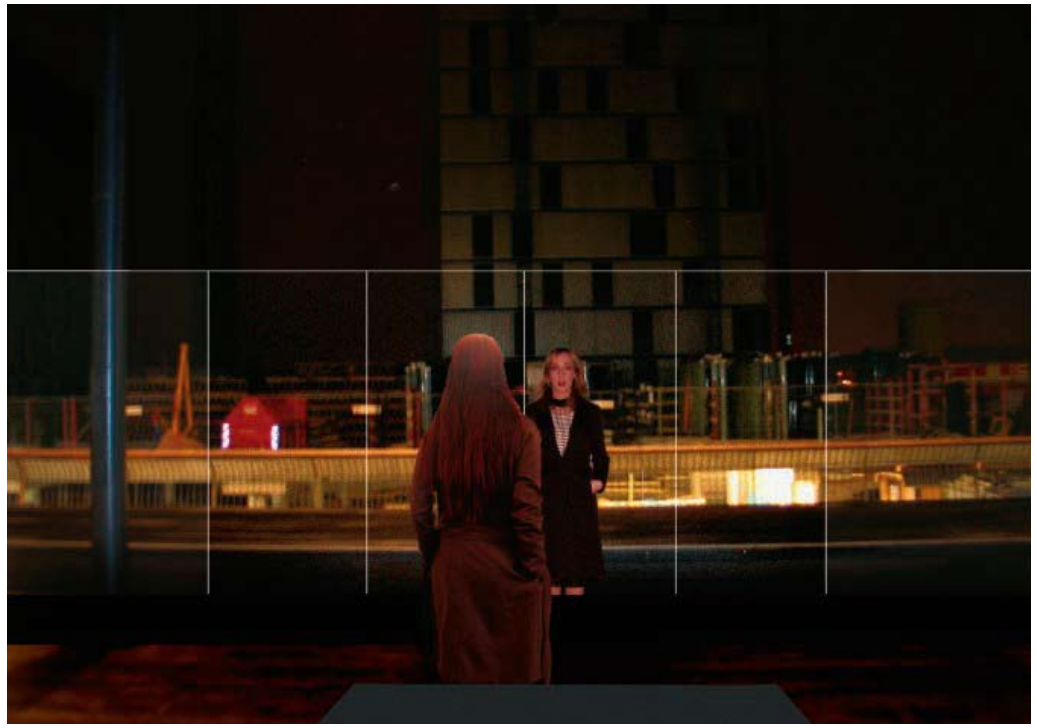
links: http://optionaltime.com, http://fusedspace.org

Optionaltime 1, Joes Koppers en Susann Lekås.
Joes Koppers en Arjen Keesmaat (programmering) m.m.v. Therese Nylen; Yafit Taranto (styling); Kirsten Hermans (kleding); Hadar Kadman (make-up/stills); Jonas Olsson (geluid); Tobias Hirdes (set); Kirsten Hermans (beeldmateriaal).



Optionaltime 2, Joes Koppers en Susann Lekås.
Susann Lekås (concept); Joes Koppers (technisch concept); Arjen Keesmaat en Joes Koppers (programmering) m.m.v. Zara Dwinger, Esgo & Jori Groenendijk, Jeroen Koop, Niki Mens, Angelique Piovillio, Rutger Prommenschenckel, Marianne Stevens; Brigitte Hendrix en Maaike van Spanje (styling); Katerina Brans (make-up); Tobias Hirdes en Daan Swart (set); Loek Geradtst (licht); Kirsten Hermans (beeldmateriaal).

Inzending van Joes Koppers en Susann Lekås voor FusedSpace. Joes Koppers en Susann Lekås (tekst); Susann Lekås (concept); Joes Koppers (beeldmateriaal, technisch concept).



Ontwerp voor *Optionaltime 3*, Susann Lekås (concept); Thomas Gresch en Arjen Keesmaat (technisch concept); Joes Koppers (oorspronkelijk technisch concept); Thomas Gresch, Arjen Keesmaat en Patrick Machielse (programmering); Kirsten Hermans (beeldmateriaal).