



Theater van het hybride lichaam Bewegen in onze *augmented reality*

Het menselijke lichaam wordt hoe langer hoe meer een hybride lichaam, omgeven door een wolk van avatars en voorzien van technologische extensies en prothesen. In zijn recente composities legt Stefan Prins de klemtoon op de theatraliteit van die Hybride Lichamen en hoe ze bewegen in de *augmented reality* die onze westerse samenleving vandaag is geworden.

Elisa Medinilla (Nadar Ensemble) speelt *Piano Hero #1* voor midikeyboard, video-projectie en live-electronics. (© Stefan Prins)

Het valt niet te ontkennen: ons lichaam wordt steeds lichter. In 1926 vond het eerste transatlantische telefoongesprek plaats. Voordien moest je enkele weken de boot op – en vele ongemakken trotseren – wilde je je geliefde aan de andere kant van de Atlantische Oceaan spreken of zien. Vandaag kan je dat met computerapplicaties zoals Skype comfortabel vanuit je zetel, met een muzikje op de achtergrond. Wil je een tablet aankopen om ook mobiel te kunnen skypen, dan hoef je vandaag die zetel evenmin uit: via het internet kan je, al dan niet na het lezen van de nodige reviews, je bestelling plaatsen, om die enkele dagen later aan je voordeur te ontvangen. Bij Amazon kan je in de VS zelfs binnen de 30 minuten na aankoop een *drone* de levering laten doen, zodat ook de leverancier zijn bureau niet meer hoeft te verlaten – net als de Amerikaanse piloten die met drones van het geavanceerdere

type mensen aan de andere kant van de wereld zonder de minste fysieke confrontatie kunnen “eliminieren”.

**“Ons lichaam wordt
steeds lichter.”**

Fysieke confrontatie was er evenmin toen de Turkse eerste minister Erdogan begin 2014 zijn aanhangers toesprak via een hologram van zichzelf. En dan zijn er nog de lichamen die uitsluitend in digitale vorm bestaan, zoals Hatsune Miku, het zingende 3D meisjes-hologram dat sinds 2010 een pop-sensatie is in Japan. Ons lichaam wordt hoe langer hoe meer omgeven

door een wolk van avatars, waarvan een hologram slechts één alsnog weinig courant voorbeeld is. We steken onze (virtuele) duim op bij het “liken” van berichten op Facebook, we plaatsen filmpjes op onze YouTube-kanalen, hebben datingprofielen en Twitter-kanalen. Het zijn allemaal avatars die onze fysieke persoonlijkheid, ons fysieke lichaam op een specifieke manier aanvullen en zo een nieuwe (id)entiteit creëren, een Hybride Lichaam. Zo vindt een deconstructie plaats van onze identiteit. Je sociale – min of meer geïdealiseerde – ik vind je op Facebook, je communicatieve ik op Twitter, je muzikale ik op soundcloud of YouTube, je verleidelijke ik op je datingprofiel. Maar het is ook een nieuwe constructie, een nieuwe identiteit die meer is dan de som van haar delen en die niet meer uitsluitend in de fysieke wereld bestaat. Ik kan op café op hetzelfde moment een gesprek volgen met mijn



Nadar Ensemble speelt *Generation Kill* in Zürich, Tage für Neue Musik. Perspectief van de instrumentalisten die naar het publiek kijken. (© Rebecca Diependaele)

tafelgenoten én een bericht beantwoorden op Facebook. Nieuwe Media-sociologe Beth Coleman (MIT, Harvard) noemt dit de *augmented reality*. Het lichaam van vlees en bloed neemt hoe langer hoe minder plaats in in deze *augmented reality*.

Daarnaast wordt het lichaam ook op een andere manier “gehybridiseerd”. De Canadese socioloog Marshall “The Medium is the Message” McLuhan noemde elke technologie een extensie van ons lichaam. Maar hoe langer hoe meer technologieën worden ook effectief aan/in het lichaam aangebracht. Denk maar aan de pacemaker of aan prothesen die tegenwoordig aangestuurd kunnen worden door gedachten die met in de hersens ingebrachte elektrodes worden vertaald naar stuurinstructies voor de prothesen. Ook de golf *wearable electronics* die op ons afkomt – denk aan Google Glass of Apple Watch – toont eenzelfde trend. De posthumanisten geloven dat we nog maar aan het begin van deze evolutie staan en dat we binnen afzienbare tijd het lichaam en haar mogelijkheden dermate zullen hebben uitgebreid dat er van een *posthuman bodysprake* zal zijn.

Het lichaam van de uitvoerder

Als componist doe je sowieso beroep op de lichamen van je uitvoerders – tenzij je elektronische muziek maakt die enkel elektronische li-

chamen (luidsprekers) vereist. Laat het nu net de interactie tussen het fysieke en het elektronische lichaam zijn die me mateloos fascineert. Elektronische lichamen beperken zich hier niet enkel tot luidsprekers, maar kunnen bijvoorbeeld net zo goed videoprojecties van andere lichamen zijn. Aanvankelijk was het vooral een dialectische fascinatie: wat kan het fysieke lichaam dat het elektronische lichaam niet kan en vice versa; wat doen ze met elkaar, hoe verhouden ze zich ten opzichte van elkaar? Sinds enkele jaren is het echter vooral het synthetische van het Hybride Lichaam dat me fascineert: welke taal (metaforisch) spreekt deze nieuwe entiteit, hoe beweegt ze (letterlijk én metaforisch), volgens welke logica staat het Hybride Lichaam in de wereld, welke ruimtes creëert het en hoe interageert het met die ruimtes? *Synthese* valt hier dus te begrijpen volgens haar twee gangbare betekenissen: enerzijds als laatste schakel in de knetterende keten these/antithese (in de dialectische redenering staat de these tegenover de antithese, in de hoop zo te komen tot een synthese), anderzijds als een proces dat leidt tot wat synthetisch is, zoals een nieuw materiaal dat in het labo in elkaar gezet wordt. Haast automatisch bracht dit een theatrale dimensie in mijn muziek, de theatraliteit van het Hybride Lichaam dat “beweegt” in de *augmented reality* van onze hedendaagse wereld; een theatraliteit die bovendien in mijn werk steeds aan belang lijkt te winnen.



Pieter Matthyssens (Nadar Ensemble) in *Generation Kill* met het geprojecteerde beeld van zichzelf op het semitransparante scherm dat voor hem staat. Zo versmelten beide lichamen tot één Hybride Lichaam. (© Stefan Prins)

Piano Hero

In de cyclus *Piano Hero* (2011-heden), een muziektheater voor één pianist, waarvan nu de eerste twee delen bestaan, laat ik zo een pianist zijn avatar aansturen: een virtuele pianist wiens spelende lichaam geprojecteerd wordt op een scherm dat naast de fysieke pianist op het podium staat. Deze virtuele pianist bespeelt de binnenkant van een piano, en vooraf opgenomen videoclips hiervan worden gemanipuleerd en getriggerd door de toetsen van een elektronisch keyboard dat door de pianist op het podium bespeeld wordt en met een computer en video-projector is verbonden.

De titel van dit werk refereert enerzijds aan de “heldenstatus” van de virtuoze pianist sinds Franz Liszt, anderzijds verwijst het uiteraard ook naar het computerspel *Guitar Hero*, waarin de gitaristieke bewegingen van de gamer (die een interface in de vorm van een gitaar in zijn/haar handen heeft) worden gedicteerd door een partituur die op een scherm wordt weergegeven. Tegelijkertijd stuurt de gitarist met die bewegingen een gitaar spelende avatar aan op het scherm.

De ware held in *Piano Hero #1* is echter het Hybride Lichaam. Door de confrontatie van het lichaam van de fysieke uitvoerder met de licha-

melijkheid van het geprojecteerde, virtuele lichaam, dat vaak met snelheden en bewegingen speelt die menselijk niet realiseerbaar zijn, komt de theatraaliteit van *beide* lichamen in de focus te staan. De toeschouwer wordt zo uitgenodigd linken te leggen tussen de twee bewegende lichamen en hun verschillen te ontdekken. Wanneer halverwege *Piano Hero #1* plots gedurende een halve minuut het geluid wordt uitgeschakeld en een webcam geactiveerd wordt die de nog steeds spelende pianist op het podium op de rug filmt – deze beelden verschijnen in de plaats van de beelden van de virtuele pianist – verschuift de focus naar de fysieke pianist. Maar zien we wel de fysieke pianist op het scherm? Of is het eveneens een avatar? Omdat de pianist op de rug wordt gefilmd, valt haast niet te achterhalen of deze beelden in real time worden opgenomen of niet. Het oog van de toeschouwer wordt gedwongen de bewegingen van de twee lichamen met elkaar te vergelijken. Op deze manier wordt niet alleen het theater van het lichaam, maar ook het theater van het kijken onder de loep genomen.

“Multidimensionaal, immersief labirint waarin niets meer is wat het lijkt.”

Waar in *Piano Hero #1* nog steeds een zekere dialectische relatie bestond tussen een fysiek aanwezige en een virtuele pianist, verschuift de focus in *Piano Hero #2* nog meer naar een hybride situatie waarin de pianist, die nu niet alleen meer het midikeyboard bespeelt maar ook een authentieke vleugelpiano, en zijn avatar de handen letterlijk en figuurlijk in elkaar slaan en verworden tot één Hybride Lichaam in een spiegelpaleis van werkelijkheden.

Generation Kill

In *Generation Kill* (2012) wilde ik de complexiteit en immersiviteit van de *augmented reality* verder op de spits drijven en *en passant*

ook enkele van haar extra-muzikale, politieke aspecten de concertzaal binnensluizen. Op het podium zitten vier musici (cello, percussie, elektrische tabletop-gitaar en viool) op een rij, elk achter een semitransparant scherm. Tegenover hen, aan de andere kant van het scherm en met de rug naar het publiek, zit telkens één musicus, die in real time videobeelden en bijbehorende audio op een computer manipuleert door een gamecontroller met speciaal daarvoor aan Harvard ontwikkelde software. Die beelden worden met een videoprojector op de schermen geprojecteerd.

Wanneer de musici achter de schermen uitgelicht worden en er tegelijkertijd een levensgrote projectie van diezelfde musici op het scherm wordt geprojecteerd, ontstaat zo een *double exposure* waarin beide lichamen versmelten tot één Hybride Lichaam. De gemanipuleerde beelden en geluiden van de geprojecteerde video's zijn in eerste instantie afkomstig van voorafgemaakte video-opnames van de spelende muzikanten zelf. Naarmate de compositie vordert, worden voor elk muzikant-gamecontroller-koppel echter ook de beelden van twee webcams in de strijd gegooid. De ene webcam filmt de musicus die achter het scherm zit, de andere filmt de musicus die de gamecontrollers bestuurt, net alsof ze aan het skypen zijn. Bovendien worden de beelden van die webcams, samen met de live gespeelde muziek tijdens de uitvoering opgenomen en op welbepaalde plaatsen opnieuw (gemanipuleerd en) afgespeeld, aangestuurd door de gamecontrollers. Zo ontstaat een multidimensionaal, immersief labirint waarin niets meer is wat het lijkt, waarin realiteit en virtualiteit een vreemd huwelijk aangaan en een nieuwe *augmented reality* creëren.

In die *augmented reality* wordt ingebroken wanneer plots onder een loeiharde stilte vier zwart-witvideo's worden getoond van *drones* die in oorlogsgebied in Irak en Afghanistan vermeende terroristen “eliminieren”. Deze video's die op YouTube werden geplaatst door het Amerikaanse leger, trekken het voorgaande spel met verschillende realiteiten en avatars plots uit het onschuldige theater van de concertzaal naar de brutaliteit van de fysieke realiteit en willen tonen dat *remote warfare* en virtualisering de twee kanten zijn van dezelfde munt. De musici achter

de schermen worden doelwitten, de performers met de gamecontrollers hun moordenaars en het publiek weerloze getuigen. Ons lichaam mag dan wel lichter geworden zijn, maar dat achter de wolk avatars, in het labirint van de *augmented reality*, toch nog eindige lichamen van vlees en bloed staan, wordt zo opnieuw pijnlijk tastbaar in dit theater van de Hybride Lichamen.

Stefan Prins (1979) is componist en performer. Na ingenieursstudies in Brussel en Barcelona studeerde hij compositie en elektronische muziek aan de conservatoria van Antwerpen, Brussel en Den Haag. Nu werkt hij aan een PhD in de compositie aan Harvard University. Samen met Pieter Matthyssens is hij artistiek leider van Nadar Ensemble. Hij won belangrijke internationale prijzen, zijn muziek wordt wereldwijd uitgevoerd door ensembles als Nadar Ensemble, Klangforum Wien, Nikel Ensemble, Ensemble Mosaik, Ensemble Recherche, Zwerm en ChampdAction, en verscheen op cd bij onder meer Sub Rosa.
www.stefanprins.be

Een volledige uitvoering van *Piano Hero #1* kan onder meer bekeken worden via www.vimeo.com/83711031

Piano Hero #2 is te zien via www.vimeo.com/stefanprins/pianohero2-durante

Voor een volledige uitvoering van *Generation Kill* door Nadar Ensemble, zie: www.youtube.com/watch?v=P0zApIC4pk8