

Wolfe De Roeck

(transcriptie van het gesprek tussen Wolfe De Roeck en de chatbot MyAI).

MyAI: Dag Wolfe, heb ik het goed begrepen dat tentoonstellen in Dendermonde een thuismatch is?

WDR: Klopt. Eerder heb ik al een performance opgevoerd genaamd *ICE BABY BURN* in de oude inkomhal van KASK Dendermonde. Hierbij werd de focus gelegd op het lichaam als slachtoffer van lichaamsbeelden. Voor Omgeving Celbeton heb ik ook mee de cross-over studenten van KASK Dendermonde begeleid voor het creëren van een tentoonstelling. Hierbij wordt er gekeken op welke manier beeldende kunst in relatie kan worden gebracht met performance. Dit zal zich ook uiten in live performance tijdens de opening.

MyAI: Voor uw performance *Screen Scènes* hebt u gekozen voor een semi-publieke ruimte, de parking van een bank. Waarom deze keuze?

WDR: Alle lagen en leeftijden van de bevolking ongeacht hun culturele achtergrond kunnen participeren aan deze performance game. Aangezien dit een openbare plaats is doet het dienst als een agora.

SD: Heeft *Screen Scènes* een specifiek doel? Probeert u iets te bereiken, zoals gevoelens oproepen of inzicht en bewustwording bevorderen?

WDR: Binnen deze game zijn de onderliggende emoties vaak bijna volledig verborgen, maar ze fungeren tegelijk als voorbereidende levels en als terugkerende herinneringen. Binnen elk level wordt een specifiek karakter belicht welke zich voltrekt voor de ogen van de toeschouwers en mede wordt gevoed door haar eigen figuren. Portret, allegorie, landschap, historische en thematische referenties worden visueel aangeroerd, en ze verwijzen in zekere zin naar traditionele paradigma's van de kunst. Toch is dit geen pleidooi voor een terugkeer naar een of andere filosofie. Door het karakter van deze performatieve game ontstaat er een interactie bij de performer en de speler welke de aanzet is tot een dialoog tussen de aanwezigen.

MyAI: Hoe verloopt *Screen Scènes*? Ik vrees dat ik als chatbot spijtig genoeg niet kan deelnemen. Misschien kan ik het wel online volgen?

WDR: Aangezien het een belevingsperformance is zal je helaas niet kunnen deelnemen. Hierbij wordt de toeschouwer aangezet tot een performance waarbij de performer enkel de tools aanbiedt. Hiervoor wordt bewust gekozen voor een live video game omdat de controller/ontwikkelaar de afstand bepaalt tussen zichzelf en het gebeuren waarbij de performer



zijn eigen vrijheid controleert. Als performer ben ik de controller/ontwikkelaar waarbij vier spelers betrokken zijn in de performance die mee het verloop gaan bepalen. De constante drive waarmee ikzelf voortbeweeg om naar een ander level te gaan wordt weerspiegeld in de soundtrack. Het creëert een pulserende kracht die ervoor zorgt dat je meer betrokken wordt bij het geheel. Vanuit mijn improvisatie achtergrond kan dit geluid mede een hoorbare echo zijn van mezelf.

SD: Vindt u inspiratie bij andere kunstenaars?

WDR: *Variants* van Pierre Huyghe bij Kistefos in Noorwegen is een multipolaire entiteit die waarneemt, genereert en wijzigt en mij inspireert. Het is tegelijkertijd een eiland en wat dat eiland zou kunnen zijn in een alternatieve realiteit of een avatar eiland. Het eiland is gescand om de omgeving van een live simulatie te worden. De twee milieus, fysiek en digitaal, zijn doorlaatbaar. Een fictief verhaal geeft een reeks regels en aanwijzingen, gespeeld door een kunstmatig neurale netwerk dat onvoorspelbare mutaties genereert in de simulatie van wat aanwezig is op het eiland. Keuzes die genetisch bepaald zijn door de toeschouwers creëren een performatieve tijdelijke werkelijkheid. In *Screen Scènes* doe ik een onderzoek naar de dubbele gelaagdheid van de realiteit welke in interactie gaat met een 'dubbelganger'.

SD: Er wordt soms gezegd dat games een heilzame vorm van escapisme zijn. Deelt u die mening?

WDR: De constante confrontatie waarbij mijn lichaam wordt beoordeeld en hoe iedereen aan een stereotype perfect ideaal beeld dient te voldoen haal ik aan in *Screen Scènes*. Nu worden we deels via een onherkenbaar spiegelbeeld om ons lichaam geleid in een omgeving die onze bewegingen capteert waarbij ze in interactie treden met een beleving. Ons oriëntatie-vermogen wordt op de proef gesteld in een grensgebied tussen virtuele, visuele en fysieke ruimte. Men wordt als het ware geconfronteerd met het besef hoe denkbeeldig het idee van het zelf is. Men kan nauwelijks een eenduidig standpunt innemen of zijn ogen vertrouwen. Een geënceneerde wereld draait om het center van het zijn. Het duurt niet lang om je te realiseren dat videogamekunst uitermate geschikt is om werelden te bouwen, die problemen van onze tijd aanpakken en misschien echt een mentaliteitswijziging op gang kunnen brengen, dikwijls via speculatieve fictie en utopische sciencefiction met elementen van het verleden.

SD: Zal er een vervolg zijn aan het evenement in Dendermonde?

WDR: In Dendermonde zal het eerste level gespeeld worden. In de komende jaren zullen er extra levels aan toegevoegd worden die een vervolg zijn hierop. Mijn intentie is om deze performance op verschillende locaties te tonen waarbij het steeds verder de mogelijkheden aftast.

