

In het werk van performer **Diederik Kreike** staan queer culture, (de zoektocht naar) identiteit en de underground club scene centraal. In rauwe, filmische performances gaat hij op zoek naar de menselijke driften en verlangens. Zijn werk is vaak verweven met technologische invloeden.

Voor zijn voorstelling 'a queer.obj'\* onderzoekt Diederik samen met performer/programmeur **Casper Wortman** het verbeeldingsvermogen van een A.I.-computer. In het Herfst-atelier willen ze hun computer laten dromen over tarotkaarten. Om hun gedachten scherp te houden, sparren ze met essayiste en filosofe **Miriam Rasch**.

### **Een computer laten dromen, hoe doe je dat?**

Allereerst, ik doe dit onderzoek niet alleen. Voor 'a queer.obj' werk ik samen met een team van 7 mensen. Deze week schuiven er daarvan 3 aan. Casper ken ik van de Toneelacademie in Maastricht. Hij studeerde daarna A.I. aan UvA. 3-D ontwerper **Pleun Gremmen** is ook de eerste twee dagen van het atelier aanwezig. Dankzij Casper hebben we toegang tot Lisa, een supercomputer met ontielig veel rekenkracht. Lisa willen we laten dromen. Die computer is feitelijk ons 8<sup>e</sup> teamlid.

De eerste twee dagen van het lab wilden we materiaal genereren. Tarot is een eeuwenoud spiritueel kaartspel. Iedere kaart heeft een eigen afbeelding die richting kan geven aan een levensvraag die je zelf opwerpt.

Mijn eerste fantasie was om Lisa een heel nieuw deck aan tarotkaarten bij elkaar te laten dromen - met totaal nieuwe, onvermoede afbeeldingen. Van tevoren heb ik een database aangelegd van zo'n 1.400 kaarten. Casper schreef een algoritme. Maar we merken nu dat 1.400 kaarten bij lange na niet genoeg is voor Lisa om ook echt met een nieuwe set kaarten te komen. De afbeeldingen die nu boven komen zien er meer uit als een geblokt tafelkleed - met af en toe misschien een hint naar een herkenbaar object. Een vaag zwaard, een waterval - soms denk ik een sneaker te zien...

Dat leek een tegenvaller, totdat Casper voorstelde een film te maken van al die stadia waar de computer doorheen gaat. Van al die gedroomde kaarten maakten we frames van een video. Een reis door pixels, waar soms iets voorbij komt wat je denkt te herkennen. En dan verdwijnt het al weer in een soort noise van blokjes en kleuren. Ik ben eigenlijk heel blij met dat resultaat. Het voelt een beetje alsof ik mee mag kijken naar de dromen van Lisa. De computer lijkt te zoeken naar kleuren, naar vormen. Alsof het naar woorden zoekt. Ik ga als vanzelf op zoek naar de betekenis en symboliek daarachter.

### **Jullie spraken ook met Miriam Rasch...**

Met Casper en Pleun hebben we veel technische kennis in huis. We hadden vooral behoefte aan een sparringpartner vanuit een ander denkkader.

---

\*.obj is een bestandsformaat dat wordt gebruikt om 3D-models mee aan te duiden.

Miriam Rasch is schrijfster en filosofe. Wij hadden haar boek 'Frictie. Ethiek in tijden van dataïsme' gelezen. Dataïsme is het geloof dat alles, maar dan ook alles, te vertalen valt naar data en daarmee de wereld beheersbaar wordt. Miriam is niet bang voor technologie, maar ze stelt er wel vraagtekens bij: is de mens werkelijk in algoritmen te vatten - en wat gebeurt er met de zaken die zich daar niet toe laten herleiden? Miriam zoekt de frictie op, daar waar het niet meer klopt.

Wat me meest bij bleef van ons gesprek is dat kale data geen objectieve waardes zijn. Juist binnen specifieke context zijn ze betekenisvol en kunnen ze van grote invloed zijn op ons verder handelen. Stel, je ontwerpt een algoritme waarmee de geaardheid van mensen wordt herkent - dat kan. Maar wat betekent het als je mensen op basis daarvan determineert. En waarvoor kunnen die data verder worden ingezet?

### **Hoe ga je verder met dit project?**

De laatste twee dagen in het PTlab experimenteerden we met het materiaal dat Lisa heeft gegenereerd. Samen met danser/performer **Lodewijk van Dijk** zocht ik naar hoe ik Lisa's dromen op toneel kon vormgeven en welke plek ze kunnen krijgen in de voorstelling. Wat gebeurt er bijvoorbeeld als je de beelden vanaf een telefoon vertoont, of juist levensgroot beamt... We experimenteerden met vormen, projecteren door het scherm heen. We hebben juist een ronde projectie geprobeerd - dan lijkt het net een portal naar een andere dimensie. Wel vet. Door te zoeken in vorm, zoeken we meteen naar betekenis.

We willen de computer benaderen als een spiritueel medium. Dat concept blijft ook met de nieuwe vondst overeind. Ons project is een onderzoek naar hoe het menselijk verbeeldingsvermogen zich verhoudt tot het verbeeldingsvermogen van de computer.

We staan nog aan het begin. Veel weten we nog niet. Dat is fijn, dat geeft ruimte. Lisa zal niet zozeer een personage op toneel zijn, eerder een spiegel die we onszelf voorhouden. Zoals tarot ons een spiegel voorhoudt. Interpretatie is vooralsnog sleutelwoord. Voor nu spreken we over een 'queer jamsessie met het algoritme'. Spelen met data - en hoe komen we via data meer te weten over onszelf...