

Verhalen die mensen verbinden

Een mooi huis in de rij, niet ver van de Gentse Vooruit vormt de leefomgeving en het creatieve labo van waaruit Michaël Samyn en Auriea Harvey de wereld veroveren. Het world wide web is voor hen geen abstract gegeven maar de weg waarlangs ze elkaar hebben ontmoet.

GEVONDEN VIA HET WEB

Michaël Samyn (°1968) studeerde eind de jaren tachtig af in de grafische vormgeving aan Sint-Lukas Gent, Auriea Harvey (°1971) volgde beeldhouwen aan de Parsons School of Design in New York. Toen was ze al in het computerlabo bedrijvig rond fotografie, iets wat later niet onbelangrijk zou zijn. Michaël experimenteerde met kunst en noemt zijn werk van die tijd 'ironische half-sculpturen'. "Veel is in het containerpark beland," zegt hij, maar enkele toch niet oninteressante werken zijn in de leefkamer en her en der in het huis nog terug te vinden.

Een belangrijkgegevenis dat in de jaren 1994-95 het world wide web voor hen toegankelijk werd. De uitvinding dateert van 1989 maar het web werd pas in 1992 echt gelanceerd en opengesteld. "Het interessante was dat je op het web op iets kon klikken om zo naar iets anders te gaan," zegt Michaël. "Op een bepaald moment was ik lid van een collectief 'Hell.com' - het bestaat nu niet meer - en zo hebben we mekaar leren kennen. Er was veel communicatie onder kunstenaars."



Auriea valt hem bij: "Er was een soort magie, een zekere romantiek, het was echt een uitwisseling van ideeën." "In die beginperiode was het wereldwijde web echt wel een medium voor creatieve mensen," besluit Michaël: "De makers waren de gebruikers. Nu is het vooral een functioneel gegeven."

De beide kunstenaars wisselden webpagina's onder mekaar uit, linkten die aan mekaar en zetten er soms muziek en geluid bij. Al vlug kwam zo het ontwerpen van websites voor derden aan de orde, het ontwerpen als zodanig werd belangrijk. In 1999 kwam Auriea naar België en werden de twee een koppel.

THE GODLOVE MUSEUM

Oude en nieuwe relaties zijn een voedingsbron voor het huidige werk. Je zou kunnen zeggen dat het sterk autobiografisch getint is, alhoewel dat voor de buitenstaander niet steeds duidelijk zal zijn, noch hoeft te zijn. Ze onderzochten dat er soms toch wel cultuurconflicten waren, dat was voor hen juist de gelegenheid om zich vragen te stellen naar het

The Godlove Museum
Numbers



Foto Saskia Vanderstichele

Michaël Samyn & Auriea Harvey



waarom. Een zeer positieve ingesteldheid en een constructieve manier om met cultuurverschillen om te gaan, we kunnen ervan leren.

Ze zochten naar punten, bronnen of achtergronden die gemeenschappelijk waren en kwamen uit bij de bijbel. Het Boek – zeker het Oude Testament – was een referentiepunt om te verbinden met hun persoonlijke geschiedenis. Het werd een uitgangspunt voor nieuw werk. In Genesis kan het ontstaan van hun nieuwe relatie teruggevonden worden, in Exodus de overtocht van Auriea naar België. Maar het is natuurlijk ook een inspiratiebron om de huidige tijd te bekijken. “Wat Bush rond Afghanistan en de inval in dat land verkondigde, kwam ongelooflijk goed overeen met wat in de Bijbel staat over de Israëlieten en het Beloofde Land. Het uitverkoren volk krijgt een excuus om een land binnen te vallen,” vertelt Michaël met vuur. *The Godlove Museum* is de titel van de compilatie van de vijf bijbelboeken: Genesis, Exodus, Leviticus, Numeri en Deuteronomium. “Ze werkten maar half meer omwille van de evolutie van de technologie en daarom hebben we ze hermaakt. Dat is een probleem bij internetkunst, veel gaat verloren omdat de technologie verandert en de programma’s niet bijgestuurd worden.” Ze vinden Leviticus de beste van de vijf delen. Het gaat over de regels en de wetten volgens dewelke moet gewerkt worden. Ik wil alle

lezers aanraden om het boek eens aan te klikken en het spel te spelen. Het is boeiend en goed gemaakt.

In de begingeneriek van *The Godlove Museum* zie je twee handen die naar elkaar toe bewegen, het zijn de handen van de makers. Ze komen terug in Numeri en zijn dan elk voorzien van een cijfer één. Op de ene hand staat het cijfer zoals Amerikanen die schrijven (een vertikaal streepje) op de andere hand zoals wij dat plegen te doen (als een schreefletter). Het duidt even op dat cultuurverschil. “We zijn geen schrijvers, zegt Auriea, we nemen verhalen die reeds bestaan en interpreteren die.” “Vooral verhalen die mensen verbinden,” voegt Michaël eraan toe.

GEEN SPELLETJES, MAAR ERVARINGEN

“Voor mij waren games heel interessant omwille van het binnentreden in een virtuele omgeving,” zegt Michaël Samyn. “De Jan van Eyck Academie nodigde ons uit binnen hun designafdeling voor een onderzoek inzake games. Zij waren nogal sterk bezig met functionele grafiek en wilden toch ook de nieuwe media in dit departement aan bod laten komen. Zo zijn we eigenlijk een game gaan ontwerpen. We hebben gezocht naar een game zonder al dat geweld en ook zonder al die regels om winnaar te kunnen worden. Wij vonden het juist interessant om eens te kunnen spelen zonder regels.

The Endless Forest
Woman on Fire



The Endless Forest
Woman on Fire

In veel games moet je de regels zodanig goed volgen dat je anders 'doodgaat'. Wij wilden een spel maken waarbij je altijd kunt doorgaan tot het einde. Veel commerciële games zijn zo frustrerend."

Hun eerste game was geïnspireerd op het sprookje van Doornroosje of de Schone Slaapster. De titel is 8. Het is een heel eigen interpretatie van deze sprookjes. Het werk is nooit helemaal afgemaakt maar de inhoud en de ontwerpen zijn terug te vinden op hun website. Van commerciële zijde was er voor deze game geen belangstelling, er zat immers geen 'combat' in deze game en dus was het niet interessant. Auriea en Michaël maken eigenlijk geen spelletjes, stellen ze, maar ervaringen. "Je speelt een bepaald personage in een bepaalde omgeving in een bepaalde situatie en wij, als makers, spelen met jou."

In september 2003 gaf het Mudam (Musée d'Art Moderne Grand-Duc Jean) te Luxemburg hen een opdracht. De rit door de Ardense bossen gaf hen inspiratie. Zo ontstond een spel voor meerdere spelers *The Endless Forest*. De spelers worden herten die door het bos dwalen. Elk hert heeft een lichtkrans tussen het gewei met daarin een symbooltje. De speler kan een hert kiezen als zijn avatar en hem een naam geven. De bedoeling is dat hij nu door het bos dwaalt. Soms komt hij andere herten tegen en kan hij met die herten communiceren via lichaamstaal. Hiervoor

heeft hij een resem acties of bewegingen ter beschikking. In het bos schuilen ook magische krachten. Je weet niet wat er allemaal kan gebeuren. Je moet opletten voor vallende rotsblokken en plotse regenbuien, spelers kunnen je van gedaante doen veranderen, of zelfs als je gewoon door het water loopt kan je al in een kikker veranderen en prinses kom je niet tegen. De makers kunnen in het spel ingrijpen door dingen te laten gebeuren. Door elementen te gebruiken die sterk symbolisch geladen zijn wordt het spel spannend, origineel en persoonsbetrokken. "We gebruiken doelbewust geen traditionele spelstructuren als uitgangspunt, maar we zorgen ervoor dat spelers een eigen verhaal kunnen opbouwen en eigenlijk mee het spel ontwerpen."

Het spel wordt steeds verder uitgebreid en ontwikkeld, ook vanuit voorstellen van de spelers en vooral al naargelang er geld hiervoor ter beschikking komt. Ook door opdrachten of uitnodigingen voor tentoonstellingen wordt er gewerkt aan het spel. Zo is de ruïne in het bos eigenlijk geïnspireerd op de abdijsite te Ename. Hier was het curator Michel De Wilde die het koppel had uitgenodigd om deel te nemen aan de jaarlijkse tentoonstelling van actuele kunst die op de archeologische site van Ename wordt gehouden. De makers hebben daar de bezoekers de mogelijkheid geboden om het spel te spelen en hebben de ruïne



Michaël Samyn & Auriea Harvey



The Graveyard

in *The Endless Forest* gebaseerd op de virtuele reconstructie die ter plaatse wordt getoond aan de bezoekers.

Voor de reizende tentoonstelling *Pixel Me* in het cultuurcentrum De Spil te Roeselare werd in oktober 2006 een reekalf geïntroduceerd. De tentoonstelling richtte zich naar tieners en het waren in eerste instantie enkel de bezoekers van de tentoonstelling die deze avatar konden hebben. Nu is het zo dat elke nieuwe speler eerst gedurende een maand een reekalf moet zijn vooraleer uit te groeien tot een echt hert. Zo zie je dat het spel gestaag uitbreidt en nieuwe elementen in zich opneemt.

ROODKAPJE EN HET KERKHOF

Dank zij een lening van Cultuurinvest werken de beide kunstenaars nu aan een nieuw grootscheeps project, *The Path*. Het is een game gebaseerd op Roodkapje. Elke speler speelt Roodkapje, maar hij of zij heeft de keuze uit zes Roodkapjes. Ze hebben elk een verschillende leeftijd en ook een ander karakter. Om het spel volledig te kunnen spelen moet je in feite in de huid van alle zes de figuren kruipen.

Roodkapje vertrekt en bewandelt het pad, wanneer ze niet afwijkt van de weg komt ze redelijk vlug in grootmoeders huisje terecht, in dat geval heeft de speler eigenlijk gefaald. Om het goed te spelen moet je afwijken van het rechte pad

en moet je natuurlijk de wolf ontmoeten. Er ontstaat dan een erotische spanning tussen Roodkapje en de wolf. De wolf is soms gewoon een man, soms een weerwolf, een seriemoordenaar... Daarnaast komen er ook nog tal van relationele mogelijkheden in voor en een rijke waaier aan emoties.

Het spel is nog niet af en dat zal wel nog even duren maar er kan al een en ander gezien worden op een aantal video-opnames van de demo op hun website. De demo zelf werd reeds geselecteerd voor het Independent Game Festival in San Francisco, op zich al een prestatie. Er wordt vooral ingespeeld op de zwarte zijde van het sprookje, dat verschrikkelijke hebben trouwens wel meer sprookjes als je ze analyseert. En ook dit Roodkapje eindigt niet met "ze leefden lang en gelukkig".

Tot slot nog even stilstaan bij een recent werk, *The Graveyard*. Het is een eerder korte game waarbij de speler een oud vrouwtje als avatar heeft. Het vrouwtje bezoekt het kerkhof. Ze gaat slechts moeizaam en wordt moe. Bij de kapel op de begraafplaats staat een bank waarop ze kan gaan zitten. Hiervoor stond het kerkhof van Izegem, de stad waar Michaël zijn jeugd doorbracht, model.

Het spel is vrij eenvoudig en je kan het enkel beëindigen door het kerkhof weer te verlaten. Er bestaan twee versies van het spel: een gratis demo en een te betalen definitieve



The Path

versie a rato van 5 dollar te downloaden. In de demo kan je zonder problemen het kerkhof verlaten en het spel dus beëindigen. In de betaalde versie kan het vrouwtje doodgaan, je kan ook niet weten wanneer en of dat zal gebeuren. In dat geval kan je alleen met een 'force quit' het spel verlaten...

Games richten zich naar een internationaal publiek en de meeste informatie is dan ook in het Engels. De spelen die Auriea en Michaël ontwerpen zijn meestal woordloos en voorzien van originele muziek waarvoor ze beroep doen op componisten. Voor *The Graveyard* vroegen ze aan Gery De Mol om een lied te schrijven. Het is een Nederlandstalig lied en de Engelse vertaling loopt als ondertiteling over het spel. Een fijne en vast ongewone vondst in de gamewereld.

Het is duidelijk: deze twee kunstenaars zijn met een zeer toegankelijke kunstvorm bezig, maar ze schuwen de oppervlakkigheid en de gewelddadigheid die quasi inherent is aan de meeste commerciële spelen. Het pleit voor het Vlaams Audiovisueel Fonds dat zij deze mensen steunt. De homo ludens in ons is er enkel bij gebaat. Een bezoek aan hun website kan alleen maar worden aangeraden. Het zal de gebruiker ook opvallen hoe internationaal gewaardeerd deze kunstenaars zijn.

Daan Rau

info

www.tale-of-tales.com

LIBRAMONT

Ardennen

21 ste

Internationaal
Kunstsalon

Libr'art

250 hedendaagse kunstenaars in

- **schilderkunst**
- **beeldhouwkunst**
- **fotografie**
- **kunstambacht**

van 20 september
tot 28 september
van 13 u tot 19u

Toegang: E411 Brussel-Luxemburg
uitrit 25 bis

- tel. + 32 (0) 61 22 39 31
- fax +32 (0) 61 22 56 24
- info@expolibramont.com
- www.expolibramont.com