

# Jezelf verliezen in het cyclotron van het verstand

**Alice-project/Norbine Schalij**  
**Foto's/Bart van Overbeeke**

In een hoek van de W-hal wordt al anderhalf jaar gebouwd aan een twee verdiepingen tellende onderzoeksofstelling, waarin proefpersonen ervaringen zullen beleven die ze nooit eerder meemaakten. De opstelling bevat zes scènes die voortkomen uit het bekende boek 'Alice's Adventures in Wonderland' van Lewis Carroll. Het Alice-project, ontwikkeld en opgezet vanuit de onderzoeksgroep Designed Intelligence van de faculteit Industrial Design, is erop gericht technologie te ontwerpen die de culturele ontwikkeling kan bevorderen. Het staat bekend onder de term cultural computing.

Aan de buitenkant van de installatie valt niets te zien dat de bezoeker voorbereidt op de overweldigende entourage die hij binnen aantreft. Wie de onderzoeksofstelling betreedt, waant zich aan de oever van de Theems in de buurt van Cambridge. De plek waar kinderboekenschrijver Lewis Carroll in 1865 voor de eerste maal zijn verhaal aan Alice Liddell vertelde. Zij was de muze van de schrijver op wie Carroll zijn hoofdpersonage baseerde. Op een boomstronk is een computer aangebracht, waarmee je een vragenlijst invult en enkele testjes uitvoert. De bedoeling is dat het beeld dat je van jezelf hebt daarbij goed naar voren komt. Ook je perceptie van de wereld en je gemoedstoestand worden in kaart gebracht. Aan het einde van het avontuur zul je dezelfde vragen moeten beantwoorden. En hier is het de onderzoekers om te doen. Zijn er verschillen ontstaan in de perceptie van jezelf, van je omgeving en van je stemming? Wat is de invloed van de waanzinnige belevenis die je zojuist hebt ondergaan?

Prof.dr. Matthias Rauterberg leidt het Alice-project. Bij de faculteit ID bekleedt hij de leerstoel Human Communication Technologie en daarnaast is hij verbonden aan de Kwansai Gakuin Universiteit

in Japan. Anderhalf jaar geleden is het team van start gegaan met het project. Microsoft Research stelde Rauterberg een 100.000 euro ter beschikking om naar eigen inzicht een idee uit te voeren. "De omstandigheden waren historisch uniek om met dit project aan de slag te gaan", zegt hij. "We hadden een idee, geld, een ruimte in de W-hal en een groep enthousiaste mensen die ermee aan de slag wilde gaan." Met zijn bekende boek 'Alice's Adventures in Wonderland' (1865) geeft de Engelse wiskundige, logicus en kinderboekenschrijver Lewis Carroll een goed beeld van het logisch redeneren in de westerse cultuur. Uit het boek zijn in de opstelling zes scènes nagebouwd. De proefpersonen worden van begin tot eind op het verkeerde been gezet en belanden in situaties waarin ze geprikkeld worden om na te denken over de kernwaarden van hun bestaan. In een uitvergrootte realiteit is het namelijk zo gek nog niet om een diepgaand gesprek met een rups te voeren. Of om een roepend konijn te volgen...

## Vervelen

Universitair docent Ben Salem noemt zichzelf de floormanagement van het Alice-project. Naast het verzorgen van onder



Ben Salem in zijn proefopstelling

andere colleges Designing Robots en Designing Game Controllers begeleidt hij het team van twintig personen dat Alice heeft gebouwd. Overigens werd er eerder al veel werk aan uitgevoerd door universitair docent Jun Hu.

Over de precieze inhoud van de vragenlijst mag Salem in dit stadium nog niets vertellen. De proefpersonen moeten straks immers onvoorbereid de opstelling betreden. Salem geeft wel een voorbeeld: "Je ziet twee beelden: een fiets en een auto. Daar verschijnt een woord bij: snelheid. Je moet aangeven welk beeld voor jou bij dit begrip past. Ik kan me voorstellen dat de context waarin je het laatste halfuur verkeerde van invloed is. Het maakt nogal verschil of je net uit een file komt, een etappe van de Tour de France hebt gezien, of dat je met een leuke band naar de TU/e hebt moeten lopen."

Na het invullen van de vragenlijst zal er in eerste instantie niets gebeuren. Net als Alice in het boek gaat de proefpersoon zich vervelen. Alice weet in het verhaal ook niet wat ze kan gaan doen. Ze luistert naar haar oudere zus die voorleest uit een saai boek. En plots verschijnt daar een

groot wit konijn. In de proefopstelling is het niet anders. Het beest roept: "Oh dear, oh dear, I shall be too late". Hij rent rondjes. Waarom zou je hem niet achterna gaan? Maar pas op: de volgende scène die het team heeft nagebootst heet 'Down the Rabbit Hole'. Alsof je een droomvlucht in de Efteling maakt, verdwijnt je naar beneden. Je duikt letterlijk in het konijnenhol en bosgeluiden maken de absurdistische reis compleet. Je ziet flitsen van schemerlampen, boekenplanken en weerstations; de verwarring is groots.

## Pool of Tears

Gedesoriënteerd vervolg je je weg naar een kleine hal. Of is het een grote hal? Ben je groot, ben je klein, ben je aan het krimpen of aan het groeien? Wat gebeurt er? Je staat in de 'Eat-me and Drink-me Hall' en raakt de kluts kwijt. De onderzoekers trekken hier een vergelijking met het obsessieve gedrag dat de westerse mens heeft ten opzichte van zijn lichaamsmaten. Hoe zwaar weeg ik, hoe lang ben ik, wat is m'n Body Mass Index en hoe houd en krijg ik alles onder controle? Heb je de kluts weer terug of ben je toevallig net zo groot gekrompen dat je precies door het deurtje past, dan gaat die deur vanzelf open. Wanneer de mist optrekt moet je door de 'Pool of Tears' die Alice bij elkaar gehuild heeft. Samen met een grote rat zwem je naar de overkant.

Hier volgt een diepzinnig gesprek met een eenogige rups die net een waterpijp heeft gerookt. De conversatie met hem over je eigen identiteit zet je aan het denken over je jeugd en je toekomst. Piekerend over het al dan niet veranderen van jezelf ga je struikelend op zoek naar een uitgang.

Met geluk vind je een opening en in de volgende ruimte wil een idioot grijnzende Cheshire Cat met je chatten. De kat kan in het niets oplossen en met zijn eigenzinnige vragen stelt hij jouw geestelijke gesteldheid aan de orde. Dat beest is zelf gek! Of jij?

In opperste verwarring verlaat je de surrealistische omgeving. Of je nog even dezelfde vragen wilt beantwoorden als bij aanvang van het experiment?

## Prikkelen

"Met deze installatie prikkelen we een aantal kernwaarden van de westerse cultuur", zegt Salem. "We wekken nieuwsgierigheid en verveling op, we creëren ruimtelijke desoriëntatie, we schudden aan fysieke zelfperceptie, je identiteit wordt ter discussie gesteld en je



Proefpersonen voeren een 'diepzinnig' gesprek met een eenogige rups.

---

geestelijk welbevinden krijgt een op-  
lawaaï. Net als in het verhaal van Carroll.  
De westerse mens wordt gedreven door  
de wil alles te ontdekken, te onderzoeken  
en in kaart te brengen. Daarna wordt er  
vanuit gegaan dat de omgeving stabiel is.  
In ons onderzoeksmodel verlies je je  
maatgevoel.”

Een andere obsessie is die van de iden-  
titeit. ‘I, me and myself’ staan voorop. In  
het Westen is individualisme een veel be-  
langrijker waarde dan bijvoorbeeld in  
Japan. In het Alice-project wordt het indi-  
vidualisme op de korrel genomen. Wie  
ben je dan echt en waarom maak je je  
daar druk om, vraagt de rups. Hijzelf  
wordt later een prachtige vlinder, waarom  
zou hij bezig zijn met zijn zelfbeeld in  
zijn rupsenstadium?

De laatste obsessie betreft de geestelijke  
gezondheid van de westerling. We voelen  
ons aangetrokken tot bepaalde sociale  
groepen en zijn er erg kien op bij een  
gezonde groep te horen. Wie dreigt af te  
wijken, bezoekt al snel een van de vele in-  
stellingen van de geestelijke gezond-  
heidszorg.

Carroll schreef Alice’s Adventures in  
Wonderland om deze waarden te bespre-  
ken. De installatie van de onderzoeks-  
groep Designed Intelligence heeft dit in  
uitvergrootte realisatie uitgewerkt. De  
proefpersonen worden totaal onvoor-  
bereid van het TU/e-terrein geplukt en  
hebben een westerse achtergrond. Zal de  
verdraaiing van hun kernwaarden  
invloed hebben op hun beeld van de  
wereld en van zichzelf?

Salem noemt de installatie een cyclotron  
van het verstand. Deze spectaculaire deel-  
tjesversneller van gedachten helpt bij het  
onderzoeken van het effect van verwar-  
ring op culturele waarden en is daarmee  
een onmisbaar instrument voor *culturel  
computing*. Door Alice zal duidelijk  
gemaakt worden of de veronderstelde  
kernwaarden, nieuwsgierigheid en ver-  
veling, ruimtelijke oriëntatie, fysiek

zelfbeeld, identiteit en  
geestelijke gezondheid,  
werkelijk de drijfveren  
zijn voor de westerse  
cultuur. En daaruit  
volgend ook voor het  
verder ontwikkelen  
van cultural com-  
puting./ ●

