

Omwille van Covid 19 werd het aanvankelijke project 'Cosmic Flower' aangepast.

CREW, sinds 1991 een collectief geïnitieerd door kunstenaar Eric Joris, introduceerde videobrillen, hoofdtelefoons en bewegingssensoren in de kunstwereld. Het gebruik van dit soort apparatuur impliceerde ook dat de interactie tussen kunstwerk en publiek veranderde. Door die symbiose van nieuwe technologie en *live arts* kunst staat CREW sinds 2003 garant voor een innovatieve dynamiek in het kunstenlandschap. Ondertussen werd aardig wat expertise opgebouwd rond de artistieke mogelijkheden van immersieve 'belichaamde' ervaringsruimten. CREW nodigt de toeschouwer steeds uit om zich met de voorziene apparatuur in de fysieke ruimte te verplaatsen en zich volledig in een virtuele wereld onder te dompelen.

CREW_Lab is de onderzoekspoot van CREW. Het werk dat onder _lab gepresenteerd wordt is experimenteel, onaf, en uit op interactie van een publiek. In een volgend stadium groeit het dan uit tot een voorstelling of een installatie

De bloem is het motief voor het project. CREW heeft zich laten inspireren door het werk van neuropsychiater Dr. Georges Otte en neuroloog Dirk Deridder. Samen met hen ontwerpen we een omgeving om kunst, VR en biofeedback in te zetten voor het behandelen van bepaalde psychopathologieën, vooral depressies.

De bloem staat voor een leven dat herneemt. Dr Ericson (1901-1980) gebruikte dat simpele beeld al heel efficiënt in zijn hypnotherapie. Mensen met een depressie hebben het gevoel dat het leven verward is, ervaren de tijd als eindeloos; er is immers geen verandering. Bij suïcidale personen is er niet alleen het lijden en de intensiteit ervan, maar is er vooral het gerekt zijn van dat lijden, het ontberen van hoop omdat er niets beweegt. 'In beweging brengen' kan op suggestieve wijze, en het helende proces kan deels ook gemeten worden.

CREW ontwikkelt een VR omgeving waar therapeut en patiënt tesamen zullen in rondbewegen. De verschillende parameters die door de neurologen en psychologen bij de patiënt via bio feedback (heartrate variability, GVS, EEG) worden gelezen zullen de omgeving waarin beiden zich bevinden in realtime doen veranderen als zij tenminste door de patiënt worden gegenereerd. In een volgend stadium zullen beiden ook een avatarlichaam hebben. Door een *full body free movement* van zowel de patiënt als therapeut in de VR omgeving en met behulp van biofeedback kan een vollediger beeld worden verkregen van het gedrag van de patiënt. Hierbij vormt de weg naar zelfheling en zelfbehandeling een belangrijk aspect.

Wat we in Coup de Ville tonen, zijn de eerste resultaten van een opbouw, waarbij we graag reacties van het publiek zullen noteren en evalueren.

Zo wordt de metafoer van de bloem, een ontkiemend gewas of een bloeiende tuin met succes gesimuleerd om een negatieve gemoedsgesteldheid te overstijgen. Fictieve werelden blijken dus in staat om ons fysieke bestaan fundamenteel te wijzigen.