

## Kroniek van het Instituut. 4e jaargang 2015

Uitreksel van een geheime vergadering in het Instituut, afge-  
luisterd met een verborgen microfoon.

*Genoot Walboom: We moeten er iets aan doen, straks gaat  
alles opnieuw verkeerd.*

*Genoot Zult: Wat dan?*

*GW: Laten we ze een spiegel voorhouden.*

*GZ: Van hun stomme gedrag?*

*GW : Ja, we maken een fictieve wereld, waarin alles net zo  
stom is, maar dan overdreven duidelijk.*

*GZ: We kunnen de Stad gebruiken.*

*GW: Ja, en bevolken die met idioten.. Sloebers!*

*GW: Sloebers doen alles omdat het zo hoort.*

*GZ: Aan de slag!*

### Publikatie van het Instituut.

Wij perfectioneren momenteel een simulatie van een stadje,  
waarin het streven naar het Hogere word getoond.

Het heet Sloebertown, en toont de normale interacties van de  
sloebers, alsmede de architectonische structuur.

We gaan de relatie tussen architectuur en bevolking met vi-  
deo registreren en dan analyseren en verduidelijken in deze  
simulator.



Overzicht van de simulator

### Interview met Genoot Walboom.

“In ons vorige gesprek duidde u op zekere samenwerkings-  
verbanden met een andere partij.”

“Dat is onjuist. U probeerde toen te vissen naar die zoge-  
naamde verbanden.”

“Daar heeft u gelijk in. Maar hoe is het daarmee vergaan?”

“Wat nooit gebeurt is heeft nooit bestaan, in de annalen van  
het Instituut is geen informatie over verbanden.”

“Laat mij U deelgenoot maken aan een visie, die ik kortgeleden  
via astrale weg ontving.”

## **De prairie.**

Vanuit de verte zien we treinrails naar ons toekomen.

Bluto verschijnt, met een vastgebonden Olivia op zijn schouder. Hij legt Olivia haaks op de rails en bind haar stevig vast.

In de verte een rookwolk van de naderendere trein.

Grinnikend gaat Bluto af.

HELP, HELP! roept Olivia.

De trein komt dichterbij, met een gangetje van 20 km/u.

HELP, HELP! roept Olivia.

De trein komt dichterbij en begint te remmen.

HELP, HELP! roept Olivia.

Knarsend, puffend en krijsend stopt de trein 1 meter voor Olivia.

HELP, HELP! roept Olivia.

De machinist stapt uit de locomotief en loopt naar Olivia.

HELP, HELP! roept Olivia.

Mevrouw, waarom ligt u op de rails? vraagt hij.

Popeye komt op en verslind een blik spinazie, zijn spieren zwellen op.

HELP, HELP! roept Olivia.

Popeye maakt Olivia los.

Olivia omhelst Popeye en roept: Mijn held! Je hebt me gered!  
Olivia en Popeye af, de machinist gaat terug in de locomotief, de trein rijdt verder.

“De diepere betekenis van deze schets moet u nu wel duidelijk zijn.”

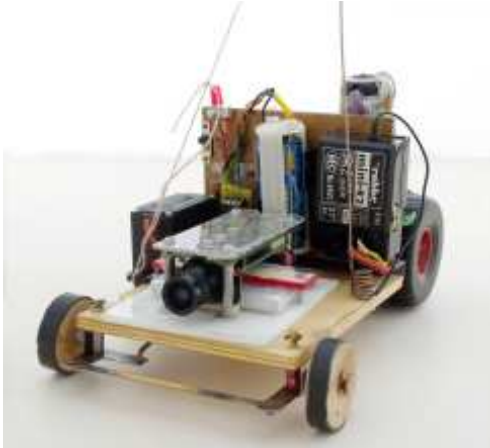
Met deze woorden breekt Genoot Walboom het interview af.

## **Interview met Dhr. Walboom, de instrumentmaker van het Instituut.**

“Ach meneer, ik heb wat te stellen met die Hoge Genoten. Neem nou dat afstand bediend karretje. Eerst komen ze zeggen dat de grondkruiper die ik al eens voor ze gemaakt had te groot is en dat er iets kleiner moet komen voor die videocamera. Ik maak wat kleiner en als het dan af is nemen ze het mee en komen de volgende dag terug omdat het te hard rijdt. Dus sloop ik de aandrijving eruit en hang er een langzamere motor in. Dan komen ze zeuren dat de camera te hoog zit. Nou geef ik je, die zat maar 11 centimeter boven de grond. Dus ik hang er een platform voor zodat ie maar 2 centimeter boven de grond zit. Dan komen ze zeuren dat het draaipunt nu achter de camera is waardoor het beeld teveel beweegt bij het sturen.

Dus gooi ik het ding weer uit elkaar, en maak er een nieuw frontend voor met de camera tussen de wieltjes. Dat is blijkbaar goed want ze zijn er niet mee terug geweest.

En dan vragen ze ook nog om een fabriekstoren met een



Afstand bediende camerawagen.



Pootmobiel, tweewieler met schoppoot.

klokkeluid, een vrachtwagentje met als aandrijving een valend gewicht, en een mobiel wat moet rijden met een schoppende poot. En alles in low tech, hout in plaats van metaal, en geen stuur-computers.

Heb ik daarom geleerd AVR's te programmeren? \*

"Maar u heeft toch wel pret om al die dingen te maken?"

"Ja. ik vind het eigenlijk hardstikke leuk."

\* AVR, een merknaam voor mini-computerchips toegepast om mechanieken te automatiseren.(red)

## De oorsprong van de gorilla's, een interview met Genoot Zult.

“Over de gorilla's? Haha, dat is een leuk verhaal.

Het was ergens in de zomer dat Genoot Walboom over gladiatoren begon. Er moesten gladiatoren komen voor Sloebertown.

Zijn vertelling daarover sprak tot mijn verbeelding, zodat ik meteen met wat kneedmassa aan de slag ging. Vooruitlopend op de geplande video maakte ik wat animaties van mijn gladiatoren. Toen ik die aan Genoot Walboom toonde zei hij dat het gorilla's waren!

En het gekke was dat ik er toen zelf ook alleen maar gorilla's in zag!”



## Video-sessie, een verslag.

Na heel wat getelefoneer met het Instituut krijg ik tenslotte toestemming om een video-sessie bij te wonen.

Ik word naar een ruime kamer geleid met een opvallende zwarte vloer, waar de grote achtergrond doeken reeds in een rechthoek staan opgesteld. Hoewel abstract, wekken deze door Genoot Zult beschilderde doeken de illusie op van steden, landschappen en zeeën. Genoot Walboom en Genoot Zult lopen af en aan met beschilderde blokken, die ze her en der neerzetten in de omsloten ruimte. Ook wordt met veel voorzichtigheid een fabriek, een tempel en een glijbaan geïnstalleerd.

Over het installeren moet ik een bijzonderheid melden. Eerst zet Genoot Zult het ergens neer. Dan pakt Genoot Walboom het op en plaatst het ergens anders, en lijnt het uit. Dan schuift Genoot Zult de hele groep een stukje op, of zet het aan de andere kant. Veel praten doen ze daar niet bij. Hoewel het geschuif en de verplaatsingen zinloos lijken is er toch plotseeling een eenheid ontstaan en wordt het beeld van een stadje duidelijk. Nu begint het spannend te worden, want bij het neerzetten van het kleinere straat meubilair moeten ze steeds goed kijken waar ze hun voeten neerzetten, om de opstelling niet te verstoren.

Her en der worden karretjes neergezet. Ook worden nu de sloebers, de kleine waspoppetjes, zorgvuldig op de goede plek-

ken gezet.

Telkens als ik zo een relatief grote voet zie neerdalen moet ik aan een oude Monty Python film denken, waarin een voet uit



de hemel komt om een mannetje te vertrappen.

Tenslotte spannen ze fijnmazige zwarte vitrage over het geheel. En er onder glurend zie ik dat het stad model nu in een *unheimlich* licht staat, waardoor het reliëf wordt geaccentueerd.

Genoot Walboom begint batterijtjes in zijn apparaatje te stoppen, en monteert de mini-videocamera. Het blijkt, dat de ingang van de stad een brug is die door een gebouw met een grote opening leidt. De camerawagen wordt aan het begin van brug gezet, Het opnamelampje knippert en Genoot Walboom pakt de zender van de afstandbediening.

“Niet meer rondlopen! ACTIE!” roept hij.

Tergend langzaam rijdt het wagentje door de stad, terwijl Genoot Walboom met enorme concentratie de hendeltjes van de afstandbediening beweegt.

Na een uurtje opname wordt het video wagentje de stad uitgereden en aangesloten aan een computer om de beelden te bekijken.

Het is verbazingwekkend. Door het extreem lage camera-standpunt lijkt de stad nu reusachtig groot. De huisblokken hebben woeste structuren met een sterk reliëf. Steeds andere visies komen in beeld, en alles spiegelt zich in de zwarte vloer. “Dit is ruw materiaal,” verklaart Genoot Walboom “er worden nog animaties in gemonteerd.”



Sloebertown: fabriek met beltoren, klok en rode vijver, vrachtwagen, gorilla's en sloebers (videostill).