



VÄLJ DIN EGEN VERKLIGHET

Tänk om du kunde välja att äta din upptinade mikromat i ett buddhistiskt kloster tillsammans med dina bästa vänner som bor i San Fransisco? Eller få den sensoriska och visuella upplevelsen av en blodig biff när du sätter tänderna i en svampproteinskaka? Följ med till den nya virtuella världen.

TEXT LENA ILKJAER FOTO MADKLUBBEN

JAG SER TVÅ VITA PRICKAR I DET SVARTA. Plötsligt rör de sig mot varandra och bildar ett streck. I min vänstra hand känner jag att någon placerar något strävt och aningen svampigt. Sedan är jag i Florens.

Jag tittar upp mot kyrkodomen och snurrar runt för att se skyltfönstren och spana in i gränderna. Vespor och bilar puttrar förbi. Jag känner en svag doft av basilika. Inbillning? Nej just det, jag är ju här för att äta! En tugga och det svampiga visar sig vara mozzarella, caprese? Men där kommer något krispigt. En bruschetta förstås. Sedan förflyttas jag till ett gathörn i det jag identifierar

som Indien; trafiken är livlig, försäljare pekar på uppmärksamhet, men istället för avgaser känner jag en mustig doft av spiskummin och provar försiktigt att ta ett smakprov med skeden. Jovisst, en smakrik blomkålscurry med hasselnötter fulländar illusionen av att hänga framför kontoret på sin korta lunchpaus framför den lokale currypushern.

I verkligheten sitter jag med något som liknar svarta skidglasögon för ögonen och hörlurar för öronen i en snurrande kontorsstol på en restaurang på Vesterbro i Köpenhamn. Den som lägger den basilikadoftande bruschettan i min hand är Kaspar Mørk Ari-

anto, press- och PR-chef hos den framgångsrika restaurangkedjan Madklubben. Det var hans idé att under den stora matfestivalen Copenhagen Cooking skapa ett evenemang där man använde den senaste VR-tekniken för att se vad det gjorde för upplevelsen av att äta mat på restaurang.

”Festivalens motto är 'breaking the new', och handlar mycket om VAD vi äter i framtiden. Eftersom jag har arbetat som servitör i många år tyckte jag att det skulle vara intressant att fokusera mer på HUR vi äter i framtiden. Hela idén bakom Madklubben är att erbjuda en folklig restaurangupplevelse,

”För många var bara det att inte se vad de åt ganska gränsöverskridande, att få känna sig fram med fingrarna och smaksinnet till vad det kunde vara i glaset eller på tallriken. Flera gäster sa till mig att när de tog av sig glasögonen så smakade maten plötsligt mindre. Den där adderade kryddan av miljön försvann.”

att ta ner finkrogsmaten till en nivå som de flesta har råd med. Det är bara hälften av vårt varumärke som ligger på tallriken (mat = mat), den andra delen, klubben, handlar om de sociala aspekterna av ätandet. Jag ville leka med den delen och utforska hur en middag kan se ut om man delar en upplevelse men inte ens ser dem man sitter vid bordet med”, berättar Kaspar Mørk Arianto när vi ses hos VR-utvecklarna Khora i deras kombinerade kontor och VR-upplevelsecentrum i Kødbyen ett par dagar efter min virtuella resa. Sérgio Oliveira på Khora blev intresserad direkt när Kaspar kom till dem med förslaget.

”Det har funnits en del projekt med mat och virtual reality tidigare, men det som intresserade mig var att detta skulle hända i en restaurangmiljö och där vanliga människor kunde vara med. Vi arbetar annars med väldigt många sinnen när vi utvecklar VR-upplevelser – utom just doft och smak”, säger han.

Ett av de projekt, någonstans i brytpunkten mellan konst och kommers, han nämner är koreanske Jinsoo Ans Project Nourished, där VR kopplas ihop med AR (augmented



reality, tänk Pokemon Go) för att, enligt programförklaringen ”enjoy the pleasures of food without calories”. Då låter det onekligen trevligare med bruschetta och curry. Jag ber Kaspar berätta hur de andra gästerna under de två festivaldagarna hade upplevt projektet.

”Något vi inte hade tänkt så mycket på innan premiären var det taktila, sensoriska i att äta mat. När du tar på dig VR-glasögon och hörlurar tar du också bort en hel del sinnen. För många var bara det att inte se vad de åt ganska gränsöverskridande, att få känna sig fram med fingrarna och smak-sinnet till vad det kunde vara i glaset eller på tallriken. Flera gäster sa till mig att när de tog av sig glasögonen så smakade maten plötsligt mindre. Den där adderade kryddan av miljön försvann” säger han.

”En gäst grät sig igenom halva upplevelsen. Det visade sig att hon hade studerat i Florens och varit på sin bröllopsresa i Pakistan, där den andra upplevelsen utspelar sig. Det var ett ganska unikt sammanträffande att vi hade valt just de platserna! Ålder och erfarenhet med teknik spelar också in. De som aldrig hade provat VR var fullt sysselsatta med att bara förstå sig på hela konceptet och var närmast vimmelkantiga efteråt. De unga, mer vana hade bara fått smak för att prova på ännu vildare matresor”, säger Kaspar.

DEN STÖRSTA BEGRÄNSNINGEN när det gäller VR och mat idag är att se det du äter inne i en virtuell upplevelse. I de mer publikt tillgängliga VR-system som finns idag ska du hålla i två sensorer som liknar handtag för att interagera med föremål i VR-universumet. Det är

svårt att kombinera med fysiskt ätande.

”Tekniken för så kallad leap motion, där maskinen trackar dina händer i VR, existerar redan men är väldigt dyr. Jag tror att man kommer att behöva kombinera AR med VR för att skapa en trovärdig upplevelse av att verkliga föremål, som mat, har förflyttats till en virtuell värld. Då kommer du att kunna plocka upp och äta virtuell mat i den virtuella världen samtidigt som du äter riktig, fysisk mat. Men du har möjligheten att manipulera hur maten ser ut och känns för den som äter. Den tekniken är ungefär 1-2 år bort”, säger Sérgio.

Jinsoo An, killen med mat utan kalorier, råkar vara i Köpenhamn en vecka senare på konferensen CopenX. Jag åker dit och lyssnar på ett halvtimmes föredrag som mest handlar om hur viktig matens utseende är för oss, han vilar sig tungt på gastrofy-

”En gäst grät sig igenom halva upplevelsen. Det visade sig att hon hade studerat i Florens och varit på sin bröllopsresa i Pakistan, där den andra upplevelsen utspelar sig. Det var ett ganska unikt sammanträffande att vi hade valt just de platserna.”

sik-forskaren Charles Spence rön om hur färg och textur kan lura våra sinnen att mat smakar exempelvis sötare. Projektet Nourished verkar innefatta i stort sett alla aspekter av teknik och mat, från småtramsiga idéer som utvecklingen av ”YumYuk”-filtret. Det framställer onyttig mat som lite, lite äcklig och ska därmed hindra dina ätimpulser. Men det finns också mer terapeutiska tillämpningar, som att kunna simulera tuggande och ätande för exempelvis sondmatade patienter på sjukhus.

Tillbaka till Kaspar och restaurangbranschen. Tror han att det här mest är en kul



gimmick eller något som faktiskt kommer att användas i framtiden?

”Jag skissar redan på nästa projekt”, skratrar han.

Han tror att storytelling och det virtuella mötet kommer att bli två stora möjligheter för VR på restaurang.

”Istället för att prata om vingården eller producenten kan man med VR förflytta gästen dit och visa dem processerna. Det är ett oerhört kraftfullt verktyg när det gäller att berätta historier. Kanske kommer vi i framtiden se restauranger där man kan ladda ner recept på vissa rätter och sedan kan gästerna kliva in i deras miljö virtuellt och äta det som de har lagat. Jag ser också väldigt många möjligheter för alla som är rörelsehindrade – med VR står plötsligt en slags gastroturism öppen även för dem”, säger Kaspar.

”Redan nu i Korea ser vi hur mukbang-kulturen (som går ut på att äta framför en film av någon annan som äter) är på väg mot virtuella möten istället. Då kommer man kunna sitta hemma vid sitt köksbord och koppla upp sig till en virtuell gemenskap och interagera med massa andra gäster samtidigt som man äter tillsammans”, säger Sérgio.

Den sköna nya virtuella världen är kanske närmare än vi tror. ■

Läs mer

www.projectnourished.com

www.madklubben.dk

www.khora.dk