



CLOSE-UP: Urland en CREW over EXPLORER/Prometheus Ontketend

dinsdag 22 december 2015

Voor een studieproject werkten Jimi Zoet en Marijn de Jong samen met de Vlaamse theatermaker en pionier van de virtual reality Eric Joris (CREW). Het klikte goed en na hun afstuderen zochten de jongens, nu als collectief Urland met Ludwig Bindervoet en Thomas Dudkiewicz, weer contact om samen een voorstelling te maken. CREW had toen net het plan om met het nieuwe motion capture systeem te werken, wat perfect aansloot bij de internettrilogie waarmee Urland bezig was.

BesteBuren interviewde Marijn en Eric over hun samenwerking.

Wat is het verhaal, de inspiratie voor EXPLORER/Prometheus Ontketend?

Marijn: Het verhaal is afgeleid van de Prometheus-mythe: Prometheus steelt het vuur van de goden en schenkt dat aan de mensen. Met het vuur schenkt hij in principe de technologische vooruitgang. Vanaf dat moment werd de mens slimmer, maar het bracht tegelijkertijd een sterke verantwoordelijkheid met zich mee. Wij stellen de parallel tussen het vuur en het internet: wat brengt deze schenking ons? Dit hebben we in de jaren '90 geplaatst; de jaren van het wereld wijde web, de opkomst en expansie daarvan. **Eric:** Met het vuur gaven de goden een deel van hun macht aan de mensen. *Empowerment* zou je nu zeggen. Internet is een van de laatste uitdrukkingen van die macht. Nieuwe technologieën houden ook altijd een 'belofte' in, met steeds goddelijke trekjes: hier die van totale vrijheid, alomtegenwoordigheid, alwetendheid.

Marijn: Dat is ook de ondertitel van ons stuk: *'the re-enactment of the promise'*. Wij zijn de belofte, die ons in 1994 met het internet is gegeven, gaan nabootsen. Ons idee is dat die belofte van de ultieme vrijheid, het transcenderen, nooit zal veranderen. Dit alles hebben we gegoten in een verhaal over een relatie tussen twee mensen in *virtual reality*, met teksten uit *The Bold & The Beautiful* van 1994.

Eric Joris heeft het internet zien ontstaan en de jongens van Urland hebben altijd een computer gehad. In hoeverre speelt het generatieverschil mee in jullie kijk op het internet en hoe hebben jullie elkaar hierin aangevuld?

Eric: Aanvankelijk waren die twee generaties voor ons bijzaak, maar uiteindelijk heeft dat een vorm gekregen met *AC/BC (after computer/before computer)*. Het is een idee van Paul Mennes uit de eerste theatertekst die hij voor CREW schreef: *Kaufhaus Inferno* (1998).

Marijn: Wij zijn als collectief, met Urland, allemaal in de jaren '90 opgegroeid en hebben de komst van het internet bewust meegekregen. Onze ervaringen zijn aangevuld met die van Eric, die al bezig was met *virtual reality* voordat het internet er was. Daarnaast heeft Eric ook andere inspiratiebronnen gehad, bijvoorbeeld vanuit het striptekenen, terwijl de esthetiek van Urland voor het grootste deel voortkomt uit het internet.

Toch zien de beelden (*avatars*) die jullie maken er primitief uit, terwijl er tegenwoordig zoveel mogelijk is om het er 'gelikt' uit te laten zien. Waarom hebben jullie ervoor gekozen om dat niet te doen?

Marijn: Toen ik op school begon, was CREW hét technologische theatergezelschap van de Benelux en lazen we veel over de projecten van Eric. In 2003 was CREW al bezig met systemen waarbij je met een laptop op je rug en een videobrill op je gezicht door een ruimte liep, om een virtuele wereld na te bootsen. Maar wat er nu ligt, is niet per definitie beter dan wat CREW indertijd heeft gemaakt. Dit ziet er dan misschien wat knulliger uit, maar het

effect is wel beter. Daarnaast zijn die beelden voor ons herkenbaar uit Second Life (online virtuele wereld) en spelletjes als The Sims, dus nostalgie speelt ook mee.

Eric: Alle grote producenten en filmbedrijven in virtuele realiteit leggen hun accenten op de *special effects*, het zijn allemaal erg afgewerkte beelden. Iets mag pas bestaan als het af is, terwijl dat naar mijn smaak niet werkt. We komen tenslotte uit het theater en het feit daar is dat je dingen niet wegsteekt, maar dat ze voor je neus gemaakt worden. Voor de buitenwereld lijkt het vaak alsof het fout loopt, als iets hapert. Maar natuurlijk hapert het, dat is net het prachtige! Dat is de weerstand van het 'hier en nu', de kracht van de theatrale vorm. **Marijn:** Ons doel is om te experimenteren, te onderzoeken. Iedere voorstelling kan compleet anders zijn. Er zit veel improvisatie in en er kan van alles mislukken. Dat spannende spel speel je samen met het publiek. Daardoor kan je het experiment laten zien, een tussenfase. In 2003 was CREW al met *virtual reality* bezig, maar doordat het toen nog niet voor iedereen beschikbaar was, denkt men dat het nu pas ontstaan is.

Hopen jullie een bepaalde reactie aan het publiek te ontlokken?

Marijn: De voorstelling gaat over het lichaam ontstijgen, het ascenderen. Dat is hetzelfde met het systeem waar we mee werken: *motion capture*. Dit is een van de eerste keren dat zo'n systeem in het theater gebruikt wordt, maar het gaat direct om de potentiële kracht van het systeem. Dus het gaat er niet om dat de voorstelling perfect is, maar dat je aan het denken wordt gezet. Wat als er straks helemaal geen acteurs meer nodig zijn? Of wat als je alleen nog maar naar een televisiescherm zit te kijken, terwijl *live* alle decors worden geënceneerd? Ik hoop dat het publiek meedenkt over de mogelijkheden die de technologie kan bereiken en waar we in de toekomst heen moeten.

Eric: Dat is de oervraag van het theater: wie zijn we en waar gaan we naartoe? Maar beter is: wie *willen* we zijn en waar willen we naartoe? De avatars uit de voorstelling vragen zich dat de hele tijd af; zijn ze nou personages, zijn ze nou pixels... Wat zijn en willen ze nou eigenlijk?



Behalve van twee generaties, komen jullie ook van twee nationaliteiten. Wat hebben jullie van elkaar geleerd?

Marijn: Urland bestaat uit vier jonge honden die alles democratisch willen beslissen en elk besluit bediscussiëren. We hebben veel vuur in ons en alles moet snel. Dat is ook een groot verschil in cultuur denk ik, tussen Nederland en Vlaanderen. Tijdens de samenwerking schrok ik wel eens van mijn hardheid, dat communiceert moeilijk. Dankzij Eric is er veel bezinning en relativering in het project geslopen, waar ik veel van geleerd heb. Dat komt ook omdat Eric al langer meedraait, hij is zelfverzekerder en heeft meer vertrouwen.

Eric: Er is zeker een verschil tussen Nederland en Vlaanderen. Jullie zijn directer, dat is bekend. Nederlanders zijn veeleisender, 'het hoort zo', terwijl we dat in Vlaanderen zien als slechts een mening van iemand. Bij ons ligt dat discussiëren en legitimeren dan ook persoonlijk moeilijk, omdat het als blijk van wantrouwen kan overkomen. Creatief zijn is kunnen dóén en als je steeds maar instemming moet vragen, dan remt dat ook af. Dat is de moeilijke kant ervan.

Marijn: Die hoort er ook te zijn.

Eric: Ja, het is zoeken. Het collectief was een moeilijk punt voor mij, omdat ik plotseling één vijfde van de groep was. Maar zeker in de beginfase werkte het collectief sterk, omdat we meteen aan het experimenteren zijn geslagen. Jimi probeerde dingen vanuit de muziek, Marijn en Ludwig gingen met de pakken in de weer, Thomas improviseerde met stemmetjes en personages. Alles ontstaat daardoor tegelijk en dat krijg je niet voor elkaar als je als individu aanstuurt.

Volgens jullie is er nood is een ´nieuwe theatertaal´. Hoe draagt deze voorstelling daaraan bij?

Marijn: Ik denk dat we die met deze voorstelling wel gevonden hebben.

Eric: In dans is *full body motion capture* al meermaals gebruikt, in theater nog niet. Het bijzondere hiervan is dat het gemaakt wordt voor de ogen van het publiek, dus dat je het als toeschouwer heel goed voelt als er dingen fout gaan. Dat geeft een gevoel van betrokkenheid waar het klassieke theater van weg probeert te blijven. We spelen wel nog in een klassieke setting, met het publiek aan de ene kant en wij aan de andere. De volgende stap voor nieuwe theatertaal is dat je die twee door elkaar mengt, of deels; de toeschouwers zelf avatar laten worden. Er is zoveel meer mogelijk. Nederland was vooruitstrevend in het begin van het internet, met XS4ALL en De Digitale Stad (DDS).



In hoeverre heeft Eric Joris naar Nederland gekeken toen het internet in opkomst was? En was dit in België anders?

Eric: De periode '94-'98 was een scharnier voor heel wat nieuwe technologische ontwikkelingen, wereldwijd. Nederland liep zeker vooruit, daar zag je ook heel vroeg initiatieven ontstaan zoals V2 en Steim, de Waag. In Vlaanderen draaide het meer rond individuen. Rond 2005 kwam er een versnelling op gang en dankzij mensen als Dirk De Wit kwam er in het beleid in Vlaanderen aandacht voor implementatie van nieuwe -en technologische vormen van theater en kunst. Toch lagen we met CREW in zekere zin altijd makkelijker in Nederland dan in Vlaanderen. Onze visie en methodes worden daar altijd snel begrepen, terwijl we in Vlaanderen telkens opnieuw tegen de scheiding tussen de disciplines aanlopen. Het denken buiten disciplines is in Nederland altijd gemakkelijker geweest. Tegelijkertijd heb je in Vlaanderen – misschien daardoor- meer koppige makers, terwijl Nederland de laatste jaren helaas erg hard is gegaan met een ontwikkeling in de andere richting.

Wat bedoel je daarmee?

Eric: Vanuit een 'rendabiliteitsdenken' is er in Nederland een concentratie rond grote structuren gekomen. In Vlaanderen zijn er gelukkig nog veel kleine structuren actief die innoveren en in de nieuwe circuits bewegen. Er is niets

fout met grote culturele huizen, maar zij kunnen de norm niet zijn, want dan is er geen evolutie; geen enkele grote structuur stelt zichzelf in vraag of heft zichzelf op. Dat is bijna een natuurwet. Als je vooruit wilt gaan, heb je disruptieve modellen nodig.

In welk opzicht heeft Vlaanderen Nederland nu nog nodig volgens jou?

Eric: Vlaanderen heeft een groot en gevarieerd aanbod van hedendaagse creaties, performance en theater, terwijl in andere landen meer rond stadstheaters gebouwd wordt. Dankzij die autonome gezelschappen en structuren is het sterk op het buitenland gericht. Voor de uitvoering is Vlaanderen immers te klein. Om (cultureel) rendabel te zijn moet je reizen om verbanden te creëren en vooral: een universele taal. Dan werkt de samenwerking met Nederland heel goed, omdat Nederlanders praktisch te werk gaan, met uitgestoken hand. Maar vooral omdat men er makkelijker dan in andere landen nadenkt over de wereld van morgen. Het debat 'aanjagen' zeggen jullie, niet?

Door: Maria van Tongeren

Foto's: Jochem Jurgens

EXPLORER/Prometheus Ontketend is een productie van Productiehuis Rotterdam in samenwerking met CREW. De voorstelling speelt vanaf 5 januari weer in de Nederlandse en Vlaamse theaters. Klik [hier](#) (<http://www.productiehuisrotterdam.nl/producties/explorer-prometheus-ontketend>) om de speeldata te bekijken en kaarten te bestellen en [hier](#) (<https://vimeo.com/132413472>) voor een preview!

Deel dit artikel:

