

THEATERKRANT

RECENSIES

EXPLORER / PROMETHEUS ONTKETEND
URLAND, CREW & PRODUCTIEHUIS ROTTERDAM



PERFORMANCE - 24 april 2015 - Schouwburg Rotterdam - [Speellijst](#)

★★★★☆

Een theatrale reis langs de nieuwe media

door Moos van den Broek gezien 24 april 2015

Intrigerend kun je het werk van het jonge gezelschap Urland gerust noemen, al was het alleen maar om hun fascinatie voor de digitale media. *Explorer/Prometheus ontketend* is het tweede deel van de trilogie rond Aischylos' mythische figuur Prometheus. Ditmaal zochten de vier heren samenwerking met de Vlaamse nieuwe-mediakunstenaar Eric Joris.

Nog geen andere recensies

Erik Joris, die werkt onder de naam CREW, kennen we van installaties en voorstellingen op de grens van kunst, wetenschap en nieuwe media. Wie herinnert zich nog de voorstellingen *Icarus* (2001) of *Philoctetes* (2002) met de volledig verlamde acteur Paul Antipoff, die zijn teksten communiceerde via een laser op zijn bril?

Ditmaal staat Joris zelf op het podium. Met zijn jongensachtige uitstraling en zijn grijze bos haar toont hij de technische *ins* en *outs* van de setting. Al spreekt hij zijn teksten niet zelf uit; die zijn de hele avond voor rekening van Urlander Thomas Dudkiewicz, die dat voortreffelijk doet.

Vanaf de zijlijn van het toneel, waar alle apparatuur is opgesteld, spreekt Dudkiewicz alsof de voorstelling een hoorspel betreft. Vanaf dat eiland bedient ook componist Jimi Zoet de knoppen. Net als Joris zelf, die na zijn introductie vanaf het eiland de lichamen van de twee met zendertjes beklede spelers, Ludwig Bindervoet en Marijn Alexander de Jong, digitaal scant.

Dan is alles klaar voor deel één van *Explorer*. Toepasselijke titel overigens, want onderzoeken is precies wat de whizzkids van Urland en CREW doen. Als hedendaagse Prometheus schetsen zij ons het begin en het einde van het internettijdperk.

Deel één van *Explorer* is een 3D-animatie, waarin de bewegingen van twee personages worden aangestuurd door de twee acteurs. We zien de animatie, terwijl achter een half doorzichtig doek de acteurs bewegen op een speelvlak van zes bij zes. De personages Bridget en Deacon bevinden zich in een huiskamer. En hoewel soundscape en cameravoering spelen met suspense blijkt er weinig meer aan de hand dan dat Bridget zich verveelt en op zoek is naar een andere dimensie in het leven. Het narratieve liefdesverhaal tussen de twee maakt grote sprongen en eindigt uiteindelijk met veel theatrale en technologische gimmicks, die versmelten met de

kleurige Bauhaus-esthetiek waaruit Umland wel vaker put. Personages worden abstracties.

Verkleed als een witte reuzenpoes leidt totem Joris het rituele tweede deel in. Het doek is dan allang opgehesen en de animatie heeft zich van het voordoek naar het achterdoek verplaatst. In een bont tafereel vloeien live performance en animaties in elkaar over, we nemen het met veel afstand gewaar. Elke Umland-voorstelling kent die rituele aanpak, maar omdat *Explorer* al zo beladen is met beelden en effecten wordt die chaos toch enigszins illustratief.

Na de hectiek is er ruimte voor inkeer. Bridget en Deacon keren terug en de einddialoog van *Explorer* ten slotte is om te zoenen. Beeld en tekst vallen samen en maken ruimte voor de enige emotie van de avond. We worden weer met beide benen op de grond gezet met een prachtige dialoog waarin de voorspellingen van visionair en technisch genie Prometheus weerklinken.

Explorer/Prometheus ontketend is een van de eerste theaterexperimenten met de *motion capture* 3D-techniek. De whizzkids maken weinig keuzes, maar laten wel een reis zien langs de mogelijkheden. Toch maar even gaan kijken dus.

Foto: Jochem Jurgens