



Bezoekers van Terra Nova zijn zowel deelnemer als toeschouwer. | FOTO: © STEFAN DEWICKERE |

‘Wanneer mag ik de videobrill op?’

Marloeke van der Vlugt schrijft over vernieuwende theatervormen die gebaseerd zijn op interactie tussen publiek, performer en technologie. Bij Terra Nova van Crew zoekt zij naar de invloed van technologie op de dramaturgie.

| DOOR: MARLOEKE VAN DER VLUGT |

Tijdens Hemelvaart bezoek ik het DEAF festival. Door een samenloop van omstandigheden bezit ik twee toegangsbewijzen voor *Terra Nova* van theatergroep CREW. En dat is een gelukkig toeval, blijkt achteraf. Het publiek wordt namelijk in vijf groepen opgedeeld. Elke groep doorloopt de verschillende scènes in een andere volgorde. Ik zie hierdoor twee totaal verschillende voorstellingen en een dubbel bezoek blijkt noodzakelijk om tot een volledig ver-

haal te kunnen komen. In dit artikel beschrijf ik beide ervaringen en probeer zo te achterhalen waardoor dit verschil in perceptie wordt veroorzaakt. Hoe beïnvloeden technologie en dramaturgie elkaar?

Terra Nova, vrijdagmiddag

De groep bezoekers (maximaal vijftig per keer) verzamelt zich.

Ieder krijgt een kastje met koptelefoon omgehangen. Op elk kastje is een letter geplakt: A tot en met E. Ik heb letter E. Een stem over de koptelefoon geeft uitleg over het verloop van de voorstelling. Belangrijk is de koptelefoon op te houden, bij de eigen groep te blijven en de aanwijzingen te volgen. De vijf groepen mogen een voor een de theaterzaal in, via verschillende routes. Groep E moet het langst wachten. Op de koptelefoon klinken voetstappen en wat ruis. Dan mag ik de donkere zaal in. Er is rook in de ruimte geblazen die het zicht vertroebelt en een duistere sfeer oproept. Een rij draaistoelen staat voor een wandvullend projectiescherm. We gaan braaf zitten met het gezicht richting scherm en zien realtime beelden van de ruimte. Achter ons gebeurt echter van alles, wat maakt dat ieder zich half omdraait.

Ik zie een lange rij tafels die op z'n kant, recht omhoog zijn gezet. Voor deze wand van tafels worden tien publieksleden 'aangekleed' door tien jonge mensen in exact hetzelfde bruine uniform. De tien bezoekers krijgen elk een rugzak met geïntegreerde laptop om, die strak wordt aangetrokken. Vervolgens wordt een soort slabbetje voor hun gezicht gebonden, dat omlaag hangend de neus en mond bedekt. Ze krijgen een grote videobrill op, die ze op aanwijzing van de eigen Personal Assistent (PA) zelf mogen stellen. Het slabbetje wordt om de bril heen gevouwen, zodat er geen licht van onder of bovenaf de ogen kan bereiken. Op elke rug hangt nu een opengeklapte laptop waarop videobeelden worden getoond. Dezelfde beelden zijn op een klein videoschermje op de borst te zien. De beelden tonen wat de tien bezoekers zien door hun videobrill.

Wanneer iedereen is 'geprepareerd' houden de PAs gelijktijdig de handen voor elke videobrill. Het is even donker en dan worden de realtime videobeelden overgenomen door een vooraf opgenomen film. Als eerste verschijnt 'de hoofdleidster' in witte doktersjas op beeld. Ik hoor haar praten in mijn koptelefoon. De vrouw kijkt je aan en stelt vragen. 'Hoe gaat 't? Komt er geen licht in de bril? Zeker je eerste immersieve ervaring?' Ze strekt haar armen uit en betast met haar handen de videobrill. Ik zie hoe de PAs de bezoekers fysiek precies zo behandelen als de leidster op beeld (het videoschermje op de borst helpt daarbij). De PAs raken bijna synchroon de bril van hun publiekslid aan. Ik probeer zowel videoprojectie als handeling te volgen. Maar mijn blik wordt steeds naar de trage live actie getrokken. Het is dramatischer te zien wat er met het willoze publiek gebeurt dan om te volgen waar de beelden precies over gaan.

Op teken van de leidster worden de tafels door de assistenten gekanteld en op vier poten (met wielen) gezet. De tien zijn met hun rugzak aan de tafel vastgebonden en liggen nu op de rug. Er volgt een precieze choreografie van rijdende tafels waarbij op het projectiescherm te volgen is wat de bezoeker door de videobrill ziet. Ze rijden door gangen en komen langs verschillende deuren totdat plots alles stilstaat. De tafels worden rechtop gezet en de tien uit hun enigszins benauwde constructies gehaald. Gedesoriënteerd kijken ze ons aan en volgen een assistent naar de opgestelde houten banken. Ook wij worden gevraagd hier plaats te nemen.

Een nieuwe groep publiek wordt binnengebracht en hetzelfde ritueel vindt plaats. Twee tafels blijven nu leeg, maar de twee PAs doen toch precies hetzelfde als de acht andere. Als voorgeprogrammeerde klonen bewegen ze zich rondom de tafels. Unheimisch. De videobeelden zijn dit keer anders. Ik herken het rijden in witte gangen, ruimtes met doorkijkjes en doktersjassen maar zie ook een groep oudere mensen in een kapel. Ze lijken te bidden. Een man spreekt de bezoeker toe alsof deze is overleden. De grafkist sluit zich. Een rat rent in een piepschuimen maquette. Het beeld wisselt naar het perspectief van de rat. Een dokter buigt zich over je heen en spreekt over angst en bijna-dood-ervaringen.

Dan neemt de groep publiek, met videobrill op, plaats aan een tafel. Elke PA pakt de hand van de 'eigen' bezoeker en legt deze hand op tafel. Op de videoprojectie gebeurt hetzelfde. Over de hand wordt een houten poortje geplaatst met daarop een tweede, rubberen nehand. Alleen deze is nu zichtbaar. Vervolgens worden de rubberen en de echte hand gelijktijdig met een veertje gestreeld. Ik zie vanaf het bankje aan de zijkant, hoe dit gelijktijdig door de PA en door een vrouwelijke dokter op video wordt gedaan. De videodokter zet een rat op de rubberen hand. De PA heeft een klein krabbertje in handen en bootst de bewegingen van de rat na. Een fysieke schok gaat door het publiek wanneer de rat valt.

Ik word wat ongeduldig. Wanneer mag ik de videobrill op? Ik weet nu hoe de combinatie van realiteit en illusie wordt gecreëerd en vraag me af of ik deze straks nog wel als 'echt' kan ervaren. En al die mensen die naar me zullen kijken.

We worden gevraagd een kleine, zwart afgestopte ruimte te betreden. Rondom een wit vlak staan stoelen opgesteld, waar we op mogen gaan zitten. Twee mannen zitten er al. De een heeft een ontbloot bovenlijf en kijkt me aan. De ander heeft een bril op en is met een mengtafel bezig. Hij lijkt de audio live te samplen. Ik herken hem als een van de 'dokters' van de videobeelden. Hij staat op en rolt een tl-lamp over de witte vloer. De vloer absorbeert het licht. De lamp dooft. De vloer straalt nu een groenig licht uit, een fragiel zwevend vlak in de donkere ruimte. Het lijkt ijs.

De vlezige man begint te praten. Ik bevind me nu ineens in een theater, zie acteurs en luister naar een gefragmenteerde associatieve monoloog. Ik vind het lastig me te concentreren. De tekst gaat over Antarctica en reizen, over onontgonnen gebied en risico's nemen. Over het onontkoombare van het lot en pinguïns. En hoe dit alles zich verhoudt tot het functioneren van de hersenen. De acteur loopt voorzichtig over het witte vlak. Af en toe sust de 'dokter' hem. Ondertussen schuift hij knoppen op en neer en horen we hoe de stem van de acteur wordt gesampled en herhaald. In de spaarzame pauzes klinken in mijn koptelefoon herkenbare geluiden uit de andere ruimte, waar een nieuwe groep publiek wordt 'aangekleed'. Het publiek dat zich al in de ruimte bevond, wordt nu opgehaald. Wij hebben nog meer monoloog te goed. Ik moet denken aan de logistieke nachtmerrie die zich ongetwijfeld achter de schermen afspeelt. Hoe houd je een publiek van vijftig mensen bezig, wanneer je maar tien mensen tegelijkertijd een ►



Een bezoeker wordt geprepareerd voor de voorstelling. | FOTO: © STEFAN DEWICKERE |

immersieve ervaring kunt geven?

Eindelijk worden we opgehaald en teruggeleid naar de grote ruimte. Twintig man publiek op bankjes staart ons aan. De tien PA's wachten voor de tafels. We worden in de rugzakken gehesen. Ik krijg het slabbetje voor en de videobril op. Met mijn rug tegen het tafelblad, wordt ik achterover gekanteld. Ineens zie ik mijn handen niet meer door de bril. Ik rijd door gangen, langs hoge muren en deuren. Ik til mijn hoofd op en kijk om me heen. Er zijn geen grenzen aan het beeld, de virtuele omgeving beslaat 360 graden en volgt mijn bewegingen vrij nauwkeurig. Wanneer ik te snel beweeg, ervaar ik hoe het systeem werkt doordat de vi-

deobeelden als plaatjes over elkaar heen vallen en niet meer een doorlopend beeld vormen. Wanneer ik me overgeef, zweef ik.

Ik word rechtop gezet. De virtuele hoofdleidster vraagt me grote stappen te nemen - recht vooruit. Ik doe het niet, maar het video-beeld beweegt wel vooruit en ik voel de handen van mijn PA die me duwt en probeert bij te sturen. Ik schuifel langs halfnakke mensen liggend op de grond. Ben ik in een gevangenis, in een ondergrondse kerker met gekken? Dan krijg ik een stok in mijn hand en loop ik ineens in de mist. Achter elkaar. Ik zie een ander publiekslid voor me lopen, met de rug naar mij toe, onherkenbaar en duidelijk virtueel. Het beeld vervliegt en mijn videobril wordt

CREW

CREW is een collectief van kunstenaars, wetenschappers en technici onder de artistieke leiding van Eric Joris. CREW maakt live-art projecten op de grens van podiumkunst en nieuwe media op basis van de nieuwste technologie. www.crewonline.org

Videobril en immersieve ervaring

Immersie betekent letterlijk onderdompeling. Immersieve ervaring refereert aan de zintuiglijke beleving die je hebt wanneer je in het water duikt en kopje-onder gaat: je bent volledig omgeven door een andere wereld. De 360

graden videobril geeft de mogelijkheid virtuele en reële videobeelden te mixen. Dit kunnen zowel live beelden zijn, gemaakt door de webcam op het pak, of vooraf opgenomen filmbeelden. De bril is uitgebreid met een IMU tracking systeem (Inertial Measurement Unit), dat ervoor zorgt dat hoofdbewegingen overeenkomen met het deel van de omgeving dat je kan zien door de videobril. www.crewonline.org/art/keywords

DEAF festival

Het Dutch Electronic Art Festival dient als podium en ontmoetingsplek voor kunstenaars die zich richten op onze technologische cultuur en op de vraag hoe de

technische ontwikkelingen onze samenleving in al haar aspecten vormgeven. www.deaf.nl

Hand en rat

De scène met het strelen van de hand en de rat is gebaseerd op onderzoek naar waar het lichaamsbewustzijn zetelt in ons brein. www.wetenschap24.nl/nieuws/artikelen/2004/juli/Dat-is-mijn-hand.html

Poolreiziger R.F. Scott

Centraal in het verhaal staat het functioneren van de hersenen en de metafoor van de dramatische tocht naar de Zuidpool van ontdekkingsreiziger R.F. Scott.

afgezet. Ik sta tussen het publiek ergens in een hoek van de zaal.

De lichten gaan aan, de spelers stellen zich op in een rij en buigen synchroon op teken van de hoofdleidster.

Terra Nova, vrijdagavond

Ik ben voorbereid. Ik vraag om de letter C en krijg die ook. Ik heb medebezoekers om een reactie gevraagd en geconcludeerd dat C als beste werd ervaren. Ik mag nu meteen naar de kleine zwarte ruimte. De monoloog dendert voorbij. Opnieuw een lange zit, maar mijn rol is duidelijk. Ik ben theaterpubliek en ik concentreer me op spel en tekst. Wanneer ik word opgehaald, neem ik de woorden van de acteur mee, de grote zaal in. Op het houten bankje zie ik een gewillige groep publiek die als makke schapen op tafels wordt vastgegespt. Deze keer blijven mijn associaties niet steken bij een fascistisch aandoende spelomgeving. Ik ervaar de synchrone handelingen nu ook als preparatie voor een strenge expeditie. Ik zie een wereld van eindeloze herhaling zonder verlossing.

Een groep publiek ondergaat het ritueel. En meteen daarna mag ik al! Het verhaal lijkt nu wel door te lopen in de immersie. Ik rol door de witte gangen en kom bij de dokter tot stilstand. Hier wordt mijn hand gepakt en ik voel de rat aan mijn vingers knagen.

Weer op de houten bank, zie ik de laatste groep bezoekers binnenkomen. Ik herken ze als groep E. Wanneer groep E op de tafels ligt, is iedereen in de zaal. Met veertig man sterk lopen we om en door groep E heen. Ze hebben niets in de gaten. Via de beeldschermen op de traag bewegende lichamen, volgen we de laatste scène. Ik zie de beelden van het gesticht langskomen. Ik zie groep E voorzichtig stappen. Ik loop tussen vertwijfelde mensen die, elkaar vasthoudend aan een stok, in zeer dikke mist een berg beklimmen. Het licht gaat aan.

Reflectie

Wanneer je - zoals ik - op zoek bent naar theatervormen gebaseerd op interactie tussen publiek, performer en technologie dan ben je bij CREW aan het juiste adres. Maar wanneer je hoopt dat het publiek zelf mag onderzoeken, dan is het wel even slikken wanneer je door CREW bij de hand wordt genomen. Die hand wordt namelijk niet meer losgelaten: je wordt geacht gedurende 90 minuten alle aanwijzingen precies op te volgen. Wanneer je je hieraan overgeeft, ervaar je volledig dat wat de voorstelling te bieden heeft. Wanneer je tegenstribbelt valt de ervaring uit elkaar en blijven veel vragen open. Dit waren zo mijn gedachten na de middagvoorstelling.

Maar er valt duidelijk meer over te zeggen. Met dezelfde attitude werd ik de tweede voorstelling immers wel meegenomen. Het grote verschil was de dramaturgie. Mijn rol als bezoeker ontwikkelde zich de tweede keer als volgt: van theaterbezoeker op een stoel, naar het bekijken van een spel tussen performer en publiek, en dan naar zelf spelen (door middel van technologie). Ik werd zo de voorstelling ingezogen. Dit wisselen van publieksperspectief, voelde de eerste keer beduidend minder organisch, zelfs gefor-

ceerd. Het leidde tot zoveel vragen dat de technologische immersieve ervaring los van het 'verhaal' kwam te staan en tot een stukje spektakel werd gereduceerd.

In gesprek met de makers bleek de dramaturgie dan ook de grootste puzzel te zijn geweest. Hoe werk je in een voorstelling met technologie die maar beschikbaar kan worden gemaakt voor maximaal elf personen? Je wilt als maker natuurlijk veel meer mensen bereiken. Zo wordt de complexe technologische ervaring onvermijdelijk een (onder)deel van een groter geheel. De vraag wordt dan hoe de immersieve technologische ervaring zo in een theatrale dramaturgie kan worden ingebed dat dit voor alle bezoekers een gelijkwaardige interessante ervaring oplevert.

CREW doet een interessante poging door de verschillende scènes naast en door elkaar heen te laten lopen en de publieksrol steeds te veranderen. Hiervoor moet het publiek wel zeer directief worden begeleid, wat door de straffe sfeer en aankleding van de voorstelling wordt onderstreept. Afhankelijk van de dramaturgische lijn die je als bezoeker volgt, valt dit meer of minder op z'n plek.

Opmerkelijk is dat er voor de koptelefoon een andere strategie is gekozen die wellicht meer naar de gehele voorstelling kan worden vertaald. In de live gemixte, auditieve omgeving lopen de verschillende realiteiten wel vloeiend in elkaar over. Ik luister gelijktijdig naar de stem van de acteur, naar virtuele filmgeluiden en real-time publieksgeluiden. Er vallen geen gaten. In mijn hoofd speelt de voorstelling zich af in één grote open ruimte. Moeiteloos voeg ik me in mijn rol, zonder extra aanwijzingen. ◀

Marloeke van der Vlugt werkt als zelfstandig ontwerper van interactieve ervaringen en ruimtes. Zij is redactielid van Zichtlijnen.
www.marloekevandervlugt.com



| FOTO: © STEFAN DEWICKERE |