

URLAND EN
CREW BRENGEN
BELOFTE
INTERNET TOT
LEVEN

GAME OVER ON STAGE



Explorer/Prometheus ontketend is een coproductie van het in 'scientific fiction' gespecialiseerde Vlaamse CREW en het Rotterdamse performancecollectief Urland. Met een motion-trackingsysteem en een oneigenlijk gebruikte game engine bouwen ze ter plekke een soort *Second life*. | TEKST: REBECCA VAN VUURE |

Links van de verhoogde vloer staan meerdere praktikabels achter elkaar. Er staat een indrukwekkende hoeveelheid apparatuur op. Een voice-over klinkt. "I am Eric. I calibrate. I am BC. Before Computer." Eric Joris staat op toneel, hij stelt de andere medewerkers aan het publiek voor. "That is Thomas, he is the narrator. The young man to his side is Jimi, he is the musician. And that is Koen, he controls the technology live on stage." De drie bedienen talloze knoppen, computermuizen, midicontrollers en keyboards. "This is now. It is AC. After computer. This is a motion tracking system. It allows us to re-enact the promise of 1994." Eric Joris loopt af. Op de vloer verschijnen Marijn de Jong en Ludwig Bindervoet in strakke zwarte bodysuits met witte bolletjes.

Ze rollen een grijs tapijt uit en brengen daarop met tape kruisjes en hoeken aan.

De mannen gaan in bestudeerd verschillende houdingen staan. Ze spreiden hun armen, ze gaan op een precies geplaatste kubus zitten, kijken elkaar aan en lopen nog een rondje. Dan komt er tussen de tribune en de vloer een doorzichtschermbreuk omhoog.

Fikse relatieproblemen

In deze coproductie ontmoeten niet alleen twee gezelschappen elkaar, maar ook twee generaties. De generatie *Before Computer* en de generatie *After Computer*. Wat is er van de beloften over het internet van begin jaren 90 uitgekomen? CREW en Urland willen deze

belofte re-enacten. Zo maken we op het doorzichtschermbreuk kennis met Bridget en Deacon, twee digitale figuren. Ze hebben fikse relatieproblemen, die even later ontaarden in een existentiële crisis. Op zoek naar vrijheid zouden ze het liefst dwars door de muren van hun huiskamer breken, maar het is ongewis waar ze terecht zullen komen. Bridget weet van geen stoppen en neemt Deacon mee in haar trip. De bevrijding brengt ze onbegrensde mogelijkheden, maar er verandert ook veel. De virtuele omgeving wordt steeds abstracter. Bridget en Deacon zelf ondergaan ingrijpende gedaantewisselingen. De euforie van het begin gaat over in berusting en contemplatie. Wat heeft de vrijheid ze gebracht?



Het motiontrackingsysteem herkent de bolletjes op de pakken van de acteurs, waardoor de avatars op het scherm hun bewegingen exact kunnen overnemen.

FOTO: GJJSBERT VAN DER WAL

De internettrilogie

Explorer/Prometheus ontketend is deel twee van de internettrilogie over de opkomst, expansie en de grenzeloze belofte van het internet van Uurland. Voor dit deel werkte het performancecollectief samen met CREW. Het ging in 2015 in première, dit jaar werd het hernomen. "Simpelweg omdat we er veel plezier in hebben", zegt Marijn de Jong. "In deel 1 *MS DOS/Prometheus geketend* wilden we binaire codes omzetten in beweging. We vinden het altijd leuk om dingen te onderzoeken die we niet kunnen of waar we bang voor zijn. Het werd een dansvoorstelling, we werkten samen met een choreografe." Het derde en laatste deel, *Internet of things/Prometheus de Vuurbrenger* is een samenwerking met de Coproductors. "De actie op de vloer is gereduceerd tot een robotarm die objecten verplaatst. Er zijn geen acteurs op het toneel. We zitten achter de coulissen."

Reflecterende bolletjes

Koen Goossens, technicus van Crew, loopt na afloop van de voorstelling langs de techniektafel en vertelt: "Tho-

mas Dudkiewicz doet de stemmen, zowel van Bridget als van Deacon, hij manipuleert ze live, de teksten leest hij van een monitor. Via de twee monito-

ren ernaast volgt hij de karakters. De verschillende camerastandpunten worden live geschakeld door Jimi Zoet, die ook het geluid maakt."

"Alle techniek wordt realtime getriggerd en gestart: de camera's, de video en het Optitrack motiontrackingsysteem", vervolgt hij. "Dat bestaat uit 22 camera's die vanuit verschillende hoeken op het podium staan gericht. De avatars op het scherm nemen de bewegingen van de acteurs over." Hij laat een bolletje zien. "Op de pakken van Marijn De Jong en Ludwig Bindervoet en op de kubussen zitten tientallen reflecterende bolletjes, maar het kan om het even wat zijn. Als het maar genoeg reflecteert. De bolletjes reflecteren het infraroodlicht van de leds die rond iedere cameralens >>

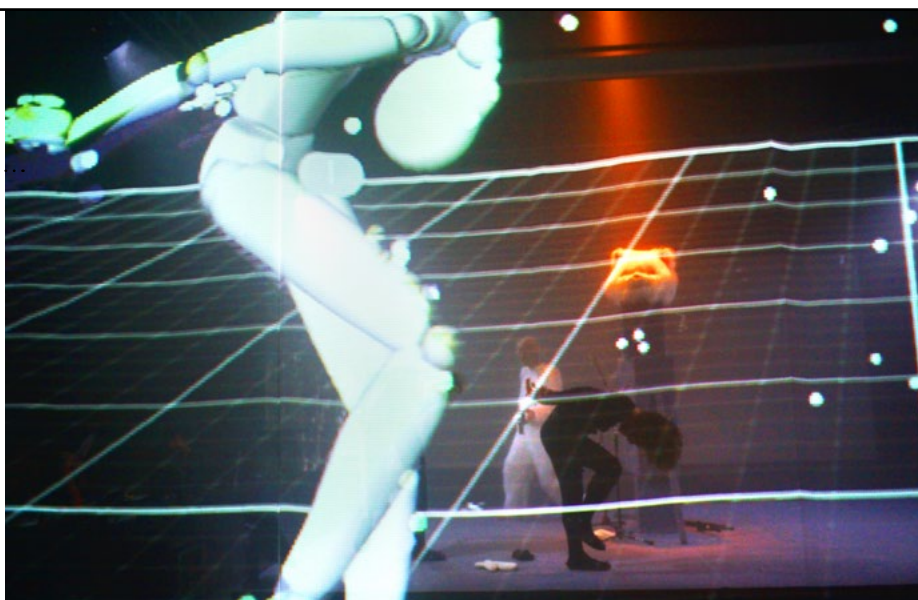
Marijn de Jong: "Het is natuurlijk allang mogelijk om op 4K een hyperrealistische wereld te maken, maar wij wilden iets anders laten zien."

FOTO: GUSBERT VAN DER WAL

zitten. Die camera's registreren allemaal puntjes en herkennen de verschillende patronen als unieke objecten. Elke camera stuurt de positie en rotatie van de objecten door via het netwerk. En dat alles heel precies, tot 1,6 mm nauwkeurig. De computers die de verschillende projecties aansturen, ontvangen deze data en laten de virtuele figuren net zo bewegen als in de werkelijkheid. Als de acteurs een VR-bril op zouden hebben, zouden ze zichzelf rond zien wandelen in de wereld die het publiek op het doek ziet."

Zelfgebouwde livetoepassing

De Jong zegt dat deze voorstelling ook écht gaat over het spelen met de technologie. "Die bolletjes zitten vast met klittenband. Als Ludwig en ik gaan stoeien raken we soms zomaar wat bolletjes kwijt. Maar als er een connectie verplaatst, dan zie je in beeld bijvoorbeeld een arm ergens anders op het lichaam tevoorschijn komen. Of er verdwijnt een lichaamsdeel. Het is wel een beetje de bedoeling dat we in de knoop raken, maar het liefst lossen we het ook snel weer op." Goossens: "Wij volgen Thomas. Als er iets grondig misgaat kan hij het verhaal gelukkig live aanpassen." De Jong: "De eerste scènes staan qua tekst zo'n beetje vast. Het komt letterlijk



uit de soap *The bold and the beautiful*. Goossens: "Toen we aan deze voorstelling begonnen, wisten we nog niet dat we met zo'n motiontrackingsysteem zouden gaan werken. Of met Unity, de game engine, waarmee we de visualisatie maken. In feite is de voorstelling een game die interactief wordt aangestuurd. Een game engine heeft eigenlijk alle functies om zo'n voorstelling te realiseren." De Jong: "Maar daar is ie niet voor bedoeld. Voor Unity bestaat geen livetoepassing, dat is er voor ons ingebouwd. We hebben hiervoor samengewerkt met de Universiteit van Hasselt. Aan een paar programmeurs hebben we gevraagd of het mogelijk was om de camerastandpunten live mee te laten draaien. Normaal gesproken gebruik je het programma om een opname te verwerken in de game engine. Vervolgens exporteer je het beeld

naar een videogame. We gebruiken die hele engine dus totaal verkeerd."

Kale constructie over

Daarna stonden de makers voor de uitdaging om er een theaterstuk mee te maken. Iets met een narratief en een boog. Goossens: "En dat is gelukt. Zelfs als de hoofdpersonages in abstracte figuren veranderen, blijven het personages. Ook al zijn het objecten, zonder gezichtsexpressie."

De Jong: "We refereren aan een soort jaren 90-esthetiek die dat goed kan hebben. Denk bijvoorbeeld aan *The Sims* en *Second life*. Die esthetiek maakt het misschien zelfs des te inzichtelijker wat we willen laten zien. Het is natuurlijk allang mogelijk om op 4K een hyperrealistische wereld te maken, maar we wilden juist teruggrijpen op het verleden om iets te kunnen vertellen over hoe we er nu in staan. Persoonlijk vind ik het einde het mooist. We schakelen dan helemaal terug van Unity naar Motive, het onderliggende programma." Er blijft een kale constructie over, de tabbladen boven aan het scherm en de muis die door het beeld schuift. "Je ziet dat Goossens bezig is met het maken van de scène. Als Bridget en Deacon helemaal uitgekleded zijn, zie je letterlijk alleen nog de skeletons." Goossens: "Het is opmerkelijk hoe goed je de emoties dan nog steeds kunt waarnemen, van zo'n eenvoudig beeld. Puur door de bewegingen. Het geluid van Jimi doet de rest. Dat roept een hele wereld op." <<

De makers

Het Rotterdamse performancecollectief Umland laat zich inspireren door techno, deathmetal en de grote epische verhalen uit de wereldliteratuur. Binnen de codes en tradities van het theater wil Umland de grenzen van het bekende en het denkbare oprekken. Umland bestaat uit Ludwig Bindervoet, acteur en dramaturg/schrijver, Thomas Dudkiewicz, acteur en schrijver, Jimi Zoet, sounddesigner en

Marijn de Jong, scenograaf/lichtontwerper. Het Brusselse CREW, onder artistieke leiding van Eric Joris, wil als experimenteel gezelschap zichtbaar maken hoe technologie de mens verandert. *Scientific Fiction* noemt het gezelschap de manier van werken met een internationaal netwerk van kunstenaars en wetenschappers.