

-Michel van de Maas-

Is this a joystick which I see before me?

Op zoek naar nieuwe manieren van verhalen vertellen
aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht

De afstudeerrichting *Design for Virtual Theatre and Games* is in 1999 gestart met 18 studenten. Gelukkig wordt de inhoud van het vak in de studiefolder behoorlijk inzichtelijk gemaakt. Organisatorisch begint het je namelijk al snel te duizelen. Aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht kun je sinds september 1999 het afstudeervak *Design for Virtual Theatre and Games* volgen. Dan moet je zijn op de opleiding Kunst & Techniek, afdeling Theater en Technologie. O ja, en die zijn ondergebracht bij de Faculteit Theater. Alles hoort hier in hoofdletters te staan.

Als dat eenmaal helder is, kan het interview beginnen. Begin maart 2001 spreek ik in de kantine van het gebouw aan het Janskerkhof met de studieleider van de afdeling Theater en Technologie, Ronald Kox, en met één van de docenten, Evert Hoogen-doorn.

Michel: 'Deze opleiding loopt nu twee jaar. In mijn oren klinkt het heel erg als een opleiding die iets onderzoekt. Als je moest schetsen wat jullie precies onderzoeken, waar kom je dan op uit?'

Evert: 'Een aantal dingen tegelijkertijd. Inhoudelijk is bijvoorbeeld de term Virtueel Theater nog niet dusdanig gedefinieerd dat daar niets meer aan kan veranderen. Verder bekijken we hoe je daar een opleiding voor moet inrichten. Dus we zijn inhoudelijk en organisatorisch aan het onderzoeken welke richting we op willen. En dat moet uiteraard op elkaar aansluiten.'

Ronald: 'Om het op zijn kortst te formuleren: we kijken naar nieuwe manieren van het vertellen van verhalen, waarbij je de digitale media inzet, maar uit blijft gaan van de theatertraditie. Dat kun je vergelijken met het proces dat film en televisie in hun beginjaren hebben doorgemaakt. Film heette eerst "Moving Pictures", en wij hebben ook een nogal wijd-

lopige naam: *Design for Virtual Theatre and Games*. We wilden daarmee nadrukkelijk aangeven dat we ons niet alleen met games willen bezighouden. We willen juist die industrie een positieve inhoudelijke impuls geven, door mensen te gaan opleiden die allereerst vanuit een verhaal of een collectieve structuur games gaan maken.'

'Film is gaandeweg veel meer geworden dan een stel foto's die achter elkaar geplakt zijn. Zo'n ontwikkeling moet dit vakgebied nog doormaken. Games hebben zich al een redelijk eind ontwikkeld, maar zeker aan de artistieke kant wordt in onze ogen nog te weinig aandacht besteed.'

EXPERTISE

Michel: 'Hoe logisch is het bij een opleiding als deze om games en theater samen te voegen? Waarom zou je dat doen?'



Ronald: 'Heel logisch. Er is bewust voor gekozen om deze afdeling bij de faculteit Theater onder te brengen, omdat hier alle expertise van de theaterkant zit. In schrijvende zin, in vormgevende zin, voor wat betreft acteren. Hier kunnen ze je vertellen: wat doet een personage? Hoe breng je dingen over op een publiek? Juist met het inhoudelijke aspect is theater al zo lang bezig, terwijl dat in het nieuwe medium nog nagenoeg ontbreekt. Daarom moet je zoiets naar onze overtuiging niet onderbrengen bij een technisch georiënteerde richting. Die techniek ontwikkelt zich wel, is ook al een heel eind ontwikkeld. Maar waar blijft de inhoud? Die moet je een impuls geven.'

'Ook daar zie je een analogie met film en televisie: film heeft zich in haar beginjaren erg naar het theater gericht om inhoudelijkheid te verwerven. Hetzelfde heeft de televisie in de jaren vijftig gedaan. Toen was film als medium behoorlijk neergezet. Om een zelfstandig medium te worden, moest de televisie zich vrij sterk naar het theater richten, en naar de film, omdat het anders alleen een soort "elektronische film" zou zijn geworden.'

'Zo moet het digitale medium nu niet alleen een soort elektronische film of televisie worden. Hè, een makkelijke vorm van televisie, want je kunt het helemaal programmeren. Om een eigen medium te worden heeft het een duidelijke artistieke en inhoudelijke impuls nodig. En daarvoor kan het het best aankloppen bij het theater.'

VOEDING

Michel: 'Het heeft een artistieke impuls nodig, stellen jullie, want anders gebeurt er... wat?'

Ronald: 'Anders blijft de games-industrie steken in de impasse waar ze zich nu voor een belangrijk deel in bevindt, namelijk, heel veel versies van hetzelfde. Daarbij wordt een commercieel succesvol model tot in den treure uitgemolken. Er wordt te weinig energie gestoken in het zoeken naar nieuwe wegen, nieuwe vormen.'

'Vergelijk het maar met de filmindustrie heden ten dage, waarbij je aan de ene kant Hollywood hebt, zeg maar de A-films industrie, die je nodig hebt om als industrie te overleven, jezelf op de kaart te zetten en aan de gang te blijven. Tegelijkertijd heb je een B-film- of Cult-film-industrie nodig die weer impulsen kan geven aan die A-filmindustrie. Dat zie je ook continu gebeuren: er zijn veel goedkope producties die op de één of andere manier, Vanuit hun oorspronkelijkheid, aanspreken. Die worden overgenomen door de Hollywood-industrie, waardoor de cultindustrie weer een nieuw fenomeen heeft gevonden om zich tegen af te zetten. In die zin voeden ze elkaar.'

'Ontbreekt dat cultgedeelte, dan is er ook geen voeding voor het commerciële circuit. Wil je als medium overleven, dan heb je die artistieke en culturele impuls nodig. Niet dus zoals je in de gamesindustrie al in de jaren zeventig en tachtig hebt zien gebeuren, dat je iedere keer een economische crash krijgt, met veel te veel games en veel te veel software, omdat er inhoudelijk te weinig gebeurt. Kijk je naar de ontwikkelingen van de laatste jaren, dan zie je dat daar maar sporadisch op een andere manier mee wordt omgegaan. Zelden wordt er eens kritisch gekeken naar wat je nou eigenlijk met dat medium kunt doen.'

'Omgekeerd hoor ik ook van softwareontwikkelaars dat ze zitten te springen om inhoudelijke impulsen. Omdat zij het domweg niet aandurven om iets anders te doen. Want wat zal men daarvan vinden? Dus juist het stimuleren van kleinere projecten die artistiek gezien een hogere waarde hebben en misschien minder commerciële waarde kan zo'n ontwerper over de streep trekken als ie ziet: oh ja, dat werkt, of dat aspect werkt.'

IN DIENST VAN HET VERHAAL

Evert: 'Ik denk dat één van de belangrijkste impulsen tot nu toe steeds de techniek is geweest. Als iets kon, dan ging je dat doen.'

Daardoor is er in de gameswereld en de digitale wereld heel weinig ervaring met het zoeken naar en het vinden van nieuwe manieren om een verhaal te vertellen.'

'En juist daarmee hebben ze in het theater veel ervaring. Daar zijn mensen er juist constant mee bezig, omdat alle technieken er al vrij lang zijn. Steeds weer hetzelfde verhaal vertellen met nieuwe technieken, is al heel lang geleden saai geworden. Dus zijn theatermensen er heel goed in geworden om een manier te vinden die allang gebruikt wordt, maar die in dienst van hun verhaal beter werkt. Daarin kan de gamesindustrie leren van het theater.'

'En hier op de faculteit heb je de schrijvers, de regisseurs, de dramaturgen allemaal bij elkaar, waardoor je uit al die ervaring op verschillende vakgebieden kunt putten om ze in te zetten voor de nieuwe media.'

Michel: 'Jullie zeggen: de theatertraditie is voor ons het beginpunt, daarom zijn we hier gaan zitten. Kun je eens een voorbeeld geven van een verhaal dat je met nieuwe media gaat vertellen? Misschien iets wat jullie de afgelopen tijd gedaan hebben.'

Evert: 'In het tweede jaar is de halve groep nu bezig een format te ontwikkelen en uit te voeren om *Macbeth* te vertellen. Om dat verhaal te brengen met optimale gebruikmaking van wat er nu kan met nieuwe media. En om middels die nieuwe media dingen te vertellen die je vroeger niet op die manier kon vertellen. Je kon de toeschouwer toen niet op die manier de macht geven.'

Michel: (ironisch) 'Het wordt toch niet interactief, hè? Hoe stel ik me dat voor? *Macbeth*, maar dan met virtuele... wat? Messen?'

"ECHT" VERDWIJNEN

Evert: 'Allereerst is er geprobeerd om het verhaal van *Macbeth* opnieuw te fileren, omdat een heleboel dingen waar je bij normaal thea-

ter, met normale acteurs aan vastzit, nu ineens ter discussie staan. Je kon tot nu toe niet een persoon op twee plaatsen tegelijk laten zijn, je kon geen mensen ineens laten verdwijnen. Je kunt acteurs natuurlijk heel wat af laten rennen, maar dan gebeurt er iets anders dan als iemand ineens echt verdwijnt. Dus moet je opnieuw naar een verhaal kijken, en bepalen: wat kun je hiervan vertellen, wat wil je hiervan vertellen?' 'Uiteindelijk werken ze nu met een aantal beeldschermen in een fysieke ruimte, zodat ze dus in de virtuele ruimte achter die beeldschermen kunnen vertellen, maar ook in de fysieke ruimte.'

Michel: 'Ja, ja. Ik probeer je nog te volgen.'

Evert: 'Het publiek staat tussen die twee ruimtes in. Je bent omgeven door beeldschermen, het één prominenter aanwezig dan het ander.'

Michel: 'Die schermen verplaatsen zich?'

Evert: 'Nee, er wordt één heel groot scherm gebruikt, en een aantal kleinere. Achter die kleine schermen, en achter een stel transparante wanden is weer een andere ruimte, waar ook gebruik van wordt gemaakt. Waar acteurs en decoronderdelen ook nog een rol spelen.'

'De hoofdlijn van het verhaal wordt verteld op het grote scherm. Als je dat blijft volgen, snap je hoe het verhaal gaat. En op de kleinere schermen wordt van tijd tot tijd vanuit subjectieve invalshoeken, vanuit verschillende personages, een lijntje uit het verhaal nader beschreven of getoond.'

Michel: 'Een dode koning spreekt...'

Evert: 'Bijvoorbeeld, maar ook wat lady Macbeth ervan vindt als zij buitenspel wordt gezet. Dat heb je normaal gesproken in het theater ook: je bepaalt zelf waar je naar kijkt. In de film wordt dat veel meer voor jou bepaald. In het theater mag je zelf kiezen. Soms is dat moeilijk, moet je om een personage vooraan

heenkijken om te kunnen zien wat ze achteraan doen. Je moet steeds bepalen: wat is mijn focus op dit moment?"

'Je gaat dus ook zelf je positie bepalen in de ruimte. Wil je bijvoorbeeld de twee monitors links van je zien, dan moet je een stukje naar achteren lopen, om meer monitors in beeld te krijgen. Wil je er maar één zien en niet gestoord worden door de rest, dan moet je dichterbij gaan staan. Daardoor krijg je een dynamiek die belangrijk is voor de voorstelling. Daardoor wordt mede bepaald wat er te zien is op verschillende momenten, en welke geluiden daarbij te horen zijn.'

VIRTUAL SHOPPING

In de folder van de Faculteit Theater vind je in de beschrijving van het vak *Design for...* onder andere een opsomming van de gebieden waarop je later werk zou kunnen vinden. Je kansen zijn erg goed, belooft men hier: '... de ontwikkelingen op het gebied van digitale en

virtuele ontspanning, interactie en communicatie zorgen voor een toenemende vraag naar mensen die in staat zijn dergelijke producten te bedenken en te ontwikkelen.' En in Amerika gaan in de games-industrie anderhalf keer zo veel dollars om als in de filmindustrie, maakt de schrijver ons helemaal lekker. Allemaal emigreren!

Aan wat voor producten kun je precies denken? Games, natuurlijk, en virtuele theatrale producties, maar ook zaken waar het onderwijs en het bedrijfsleven iets aan hebben. Uitgevers zitten te springen om ontwikkelaars van digitaal onderwijsmateriaal, het virtueel shoppen neemt een steeds hogere vlucht. Virtuele docenten moeten er komen, en digitale verkoopsters. Het staat er bijna vanzelfsprekend, maar zulke ontwikkelingen kunnen lichte achterdocht wekken, ook op theatergebied.

Michel: 'Gaat de inzet van computers eigenlijk betekenen dat je acteurs gaat vervangen?'

Evert: 'Je vervangt ze niet, maar je zet ze



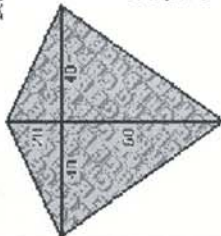
Gelockt

Joosje

Intentio Luminis

Digital dance

Dr. Doolittle's Eddy Ede



most common in use

Delivered at a rate of 100 (per second) for use in aluminum tube



hold the end in a 100 degree angle on the tube and let it go. A hammer, the tube will bend upward and you get a perfect 100 degree angle



for the connector to the spine

IT NEEDS NO BRIDGE. THE FLYING LINE CAN BE TIED DIRECTLY TO THE CENTER CONNECTOR

Spine & Spine's are 100% done!

It is not the back of the wall of the tube, with legs. Some tubes to connect the wall to the spine.



now a tube or empty to the wall with a free 100%



use a 100% of the wall



be 100% of the wall

You can add a lid for looks, but it's not required.



Joosje

Ricardo

Lisette

Astid

Johan

Jiri

Wim

projects

students

faculty

anders in. Het doel blijft een verhaal te vertellen dat er misschien al was, maar dat je niet op die manier kon vertellen. Wat ook kan, is verhalen vertellen die vroeger nooit geschreven zijn, omdat je ze gewoon niet kon voorstellen. Het hele idee van de virtuele ruimte, waarin je niet meer vastzit aan tijd, zwaartekracht, dat geeft schrijvers meer mogelijkheden.'

Michel: 'Even kijken of ik dat al snap. Een virtuele ruimte moet ik me voorstellen als... extra decor?'

Evert: 'Nee. Een game speelt zich af in een virtuele ruimte. Eigenlijk alles wat je niet vast kunt pakken maar wel ervaart als ruimte, is een virtuele ruimte. Een heleboel ruimtes zijn na te bouwen. Als je een game bekijkt, kun je zeggen: "Dit kan ik nabouwen". Maar bijvoorbeeld zwaartekracht, daar kom je hier op aarde gewoon effe niet van af. In de virtuele ruimte wel. Dat het tijd kost om van de linkerkant van een ruimte naar de rechterkant van een ruimte te gaan, is hier op aarde nu eenmaal zo. In de virtuele ruimte niet.'

Michel: 'Je moet er toch wel even op wachten?'

Evert: 'Nee hoor. Poppetje aan, op dat zelfde moment op een andere plek hetzelfde poppetje uit. Of op twee plekken tegelijk zijn, kan in de virtuele ruimte ook.'

ANDER MEDIUM

Ronald: 'Theater kent al heel lang het begrip virtuele ruimte, hè. Dat noemen we de dramatische ruimte, of de off-stage ruimte. Die is natuurlijk altijd al virtueel. Juist bij *Macbeth* wordt dat zeer regelmatig gebruikt: het hele leger van Fortinbras komt eraan, Birnamwood komt op Dunsinane af, zeg maar. Dat zijn elementen, die zie je normaal gesproken niet, maar je hoort ze, ze worden je verteld. In de digitale virtuele ruimte kunnen dat soort zaken

wel verbeeld worden.'

Michel: 'Is dat nodig dan?'

Evert: 'Dat kan iets opleveren. Natuurlijk is het niet nodig, maar het kan wel iets opleveren.'

Michel: 'Wat dan?'

Ronald: 'Tja, als je die vraag stelt kun je je ook afvragen: is theater überhaupt nodig? Je kunt ook gewoon een boek lezen.'

Michel: 'Dat is natuurlijk waar. Maar wat kunnen dat soort digitale toevoegingen dan opleveren?'

Evert: 'Een manier van vertellen die jouw verhaal beter tot zijn recht laat komen. Virtueel theater is niet beter of gaat niet dieper dan gewoon theater. Het is een ander medium, met zijn eigen wetten, dat dus weer andere verhalen geschikt maakt om op die manier te vertellen. De verfilming van een boek valt vaak ontzettend tegen. Als je een boek letterlijk op film gaat zetten, wordt het saai. Omdat het boek nu eenmaal het medium is waar dat verhaal geschikt voor is. Als je een goed boek goed verfilmt dan zeggen een hoop schrijvers toch: "Ja, maar zo bedoelde ik het niet". Klopt, want je bent een ander verhaal aan het vertellen, mede doordat je een ander medium gebruikt.'

Ronald: 'In die zin heb je dus "gewoon" theater, film, televisie en wat wij dan, bij gebrek aan beter "virtueel theater" noemen. Hopelijk bedenkt iemand nog eens een betere naam.'

SPANNEND

Michel: 'Ik vroeg me trouwens af: een opleiding als deze zal misschien niet voor iedereen een welkome nieuwe richting aanduiden. Wordt er hier op de opleiding niet wat achterdochtig naar gekeken, zo van: "Wat zijn ze aan

het doen, met die computers?’”

Ronald: ‘Ik ben nog geen weerstand tegengekomen.’

Evert: ‘De meeste weerstand krijgen we omdat onze studenten zo veel op de computers zitten, dat de acteurs niet meer zo makkelijk kunnen mailen. Maar als je gaat kijken wat men ervan vindt, zijn er mensen die denken: “Laat ze eerst maar eens laten zien wat ze eigenlijk kunnen,” en anderen die denken: “Het lijkt mij heel spannend om te zien hoe dat dan gaat en wat ik daarmee kan”. Voor de schrijvers is het natuurlijk heel spannend om voor dit medium te gaan schrijven. Zo ver zijn we nog niet omdat het allemaal nog zo jong is, maar die schrijvers zitten er wel op te wachten.’

Michel: ‘Hoe gebrekkig moet ik het me voorstellen, dan, nu?’

Evert: ‘Het is gewoon nog erg jong.’

Ronald: ‘Dat geldt voor het medium, maar ook voor de opleiding. Daarom is de opleiding ook opgezet met het idee dat we niet de marktsituatie volgen, maar proberen die een slag voor te zijn. We proberen te kijken waar dit medium over een jaar of vijf zal staan en hoe we dan studenten moeten opleiden om daar zo goed mogelijk mee uit de voeten te kunnen.’

‘Dat maakt het in die zin gebrekkig dat je gedeeltelijk koffiedik aan het kijken bent. Je blijft zoeken naar wat je inhoudelijk kunt, en wat daarin de grenzen zijn. Met het medium zelf, dus, maar ook vanuit de opleiding: in welke vorm, in welke volgorde bied je dit vak aan? Op welk moment is de student toe aan bepaalde invalshoeken?’

‘We merken nu dus al dat het curriculum ieder jaar zal veranderen: wat hebben we geleerd van jaar 1, en van jaar 2, wat gaan we nu doen? Ik ben nu bezig om voor volgend seizoen het eerste jaar te herschrijven. En daarnaast zitten we als docenten, als begeleiders ook te zoeken: wat is nou een project met de juiste omvang of

de juiste invalshoek?’

Michel: ‘Wat kunnen we aan, ook?’

Ronald: ‘Meer: wat is verantwoord, daarin? Is het een project dat inhoudelijk genoeg biedt? Is het een project dat zich heel erg op gaming richt, dus heel erg op de interactie die je als player met het product hebt, biedt dat dan voldoende basis, ben je dan voldoende bezig dat medium te onderzoeken en beet te pakken?’

‘Je kunt ook heel weinig concrete voorbeelden aanhalen. Bij film kun je zeggen: “Kijk, in die film heeft het gewerkt, maar die kant moeten we niet op, of dat is in de jaren dertig al geprobeerd en nooit wat geworden.” Zo’n referentiekader hebben wij nog niet.’

‘Ook daarom moeten we alert blijven op wat er gebeurt, ook in het verloop van projecten van studenten: waar gaan ze naartoe, moeten we bepaalde ontwikkelingen afkappen omdat we verwachten dat het niet binnen ons onderwijs zal passen? Of moet je zeggen: ik laat daar als docent meer ruimte in dan ik in eerste instantie zou willen, omdat het een ontwikkeling is die wij niet voorzien hebben, en het er toch bij kan horen? Het is een continu zoeken naar een balans tussen begeleiden en vrijlaten. Gebrekkig is dus niet het goede woord, maar balancerend wel.’

RUIMTE GEVEN

Michel: ‘Heb je daar een voorbeeld van, van iets dat je af zou moeten kappen of al afgekap hebt?’

Ronald: ‘In ditzelfde tweede jaar zijn we nu tot de conclusie gekomen dat de groep die zich meer op games zou richten verzaand is in een project dat veel te groots is ingezet. Nu zijn we aan het kijken hoe het tweede deel van dat jaar een concrete invulling kan krijgen. We hebben net vanochtend drie voorstellen besproken waarbij we bij sommige voorstellen echt moeten kijken of daarbij niet te veel wordt uit-

gegaan van gameplay, terwijl de inhoud en de vormgeving daaraan ondergeschikt zijn. Dan moeten we heel duidelijk zeggen dat dat niet moet gebeuren. Het moet een drie-eenheid blijven, drie delen die samen opgaan en het verhaal ontwikkelen.'

'En aan de andere kant ligt er een voorstel waarbij de gameplay zoveel invloed heeft op de ontwikkeling van de karakters dat je dat volgens ons wel de ruimte moet geven. Daarbij wordt dus de interactie die je tijdens het spelen hebt bijna maatgevend voor het verdere verloop.'

JOYSTICK

Michel: 'Mij doen jullie beschrijvingen af en toe denken aan een soort poppenspel.'

Evert: 'Dit is inderdaad een vorm van theater die werkt met het tot leven brengen van dode dingen. Op het moment dat je met een compu-

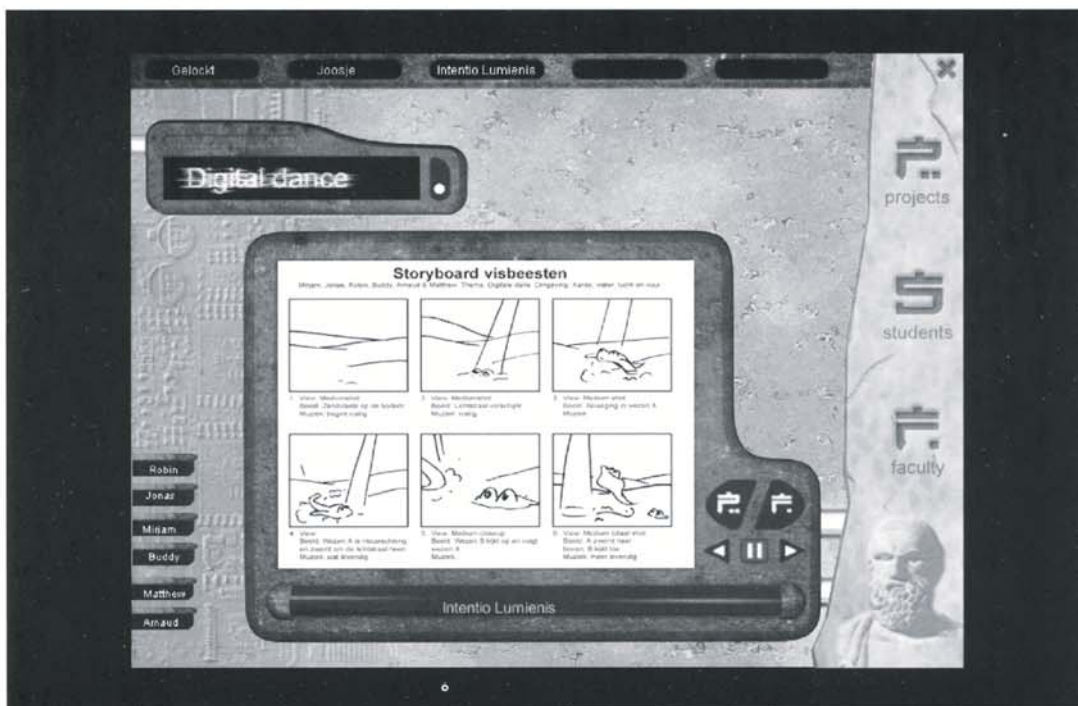
ter en een hardware-interface aan de slag gaat...'

Michel: 'Wat is dat ook weer precies, een "hardware-interface"?'

Evert: 'De motor waar je op zit in een speelhal, dat is een hardware-interface. Een joystick bijvoorbeeld ook. Op het moment dat je een paaltje met zuignappen op je bureau vastzet en tot stuurknuppel van je B52 maakt, wordt dat onderdeel van je ervaring. Daarmee breng je het binnen je verhaal en dus tot leven. Wat dat betreft lijkt het op poppenspel.'

Ronald: 'Een belangrijk verschil is dit: in het theater is de poppenspeler degene die het levenloze voorwerp tot leven brengt. Ik ken een speler die heeft inmiddels fysieke problemen omdat hij in zijn voorstellingen voortdurend met zware blokken loopt te slepen. Maar als publiek hoeft je aan zo'n voorstelling geen enkele inspanning te leveren.'

'Ik wens natuurlijk niet iedereen een kapotte



rug toe, maar nu kun je situaties krijgen waarin het publiek, de toeschouwers, de gebruikers of hoe je het wilt noemen, zelf een fysieke inspanning moeten leveren. Dat kan heel licht zijn, drukken op een knopje, het bewegen van een joystick, maar het kan ook zwaarder: zo'n motor vergt al veel meer, en is veel vermoeiender dan alleen een stuurknuppeltje heen en weer bewegen.'

Michel: 'Maar dat ga je toch niet doen, met een publiek van, zeg, twintig man?'

Ronald: 'Waarom niet?'

Michel: 'Twintig, dertig van die motoren? Dat is duur.'

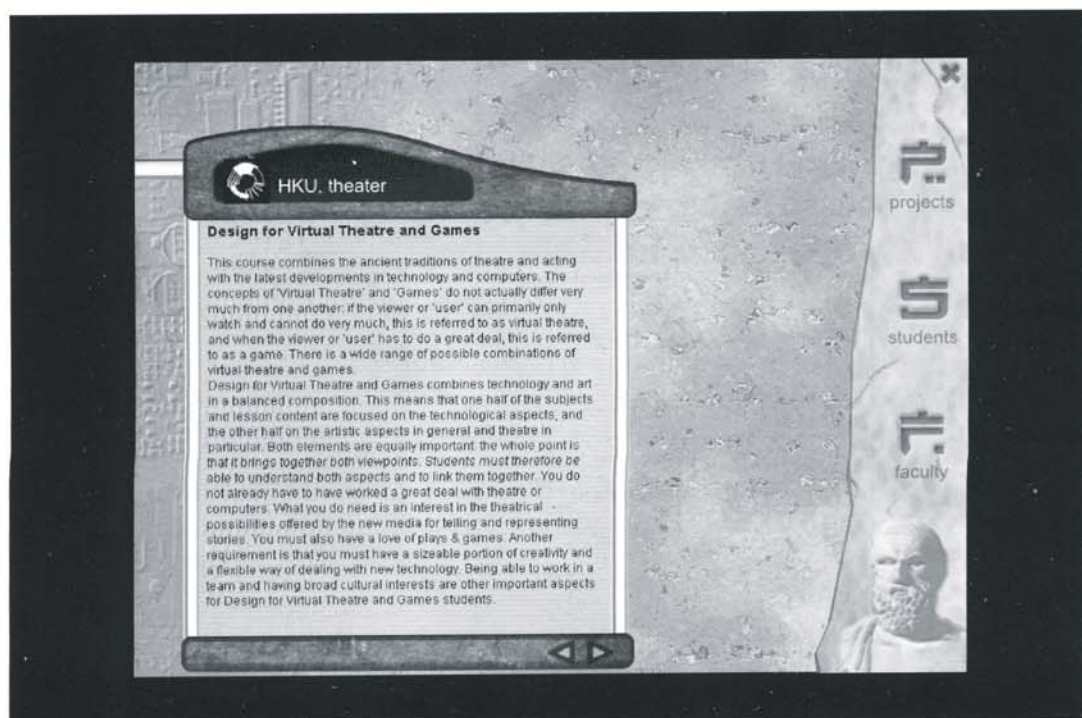
Ronald: 'Je kunt bijvoorbeeld een tribune maken die op verschillende sensoren rust, waarbij je als publiek moet samenwerken om het verhaal een bepaalde kant uit te sturen. Ga je met z'n allen links staan dan gaat de boel

linksaf en ga je rechts staan dan ga je rechtsaf. Of je verdeelt het. Zo zou je het publiek ook als groep veel actiever bij je voorstelling kunnen betrekken.'

Evert: 'Mijn collega Marcel Dolman heeft in het afgelopen jaar een voorstelling gemaakt, waarbij het publiek een fietsbel kreeg. Door daarmee op bepaalde momenten één of twee keer te bellen, of niet te bellen, stuurde je het verhaal een bepaalde kant op. Een fietsbel is goedkoper dan zo'n nagebouwde motor, maar het idee is hetzelfde. Je geeft het publiek invloed door het fysiek te laten ingrijpen.'

Michel: 'Dat is relatief nieuw'.

Evert: 'Het gebeurt ook wel op andere plekken, hoor. Ik heb kortgeleden een voorstelling gezien die door een heel gebouw heen speelde. Daar vonden "realtime" allerlei scènes plaats op verschillende plekken. Op het moment dat iedereen naar dezelfde kamer gaat, mist dus



iedereen het deel van het verhaal dat elders speelt. En als je alleen achterblijft, beleef je een scène anders dan als je met twintig man staat te kijken. Met de computer zijn dat soort stappen logischer te zetten.'

Ronald: 'Ja. En wat echt nieuw is, is dat je bij de computer zonder interactie geen verhaal hebt. Bij het stuk dat Evert net noemt, dat verhaal gaat door, en als publiek hoef je niet meer te doen dan ergens anders te gaan staan. Bij een game, of bij meer gamegeoriënteerde voorstellingen moet je als publiek wel actief worden, anders heb je geen verhaal.'

ONECONOMISCH

Michel: 'Is het ook zo dat met de computer werken economischer is, omdat een scène waar niet om gevraagd wordt ook niet gespeeld hoeft te worden?'

Ronald: 'Nee, het is juist oneconomischer, eigenlijk. Bij zo'n voorstelling als waar we het net over hadden kunnen de acteurs even koffiepauze nemen als ze merken dat het hele publiek naar een andere scène gaat. In de computer moet je alles van tevoren geprogrammeerd hebben, je kunt niets aan het toeval overlaten. Je kunt niet tegen een acteur zeggen: "Je hebt een improvisatieopdracht, je bent de koning, loop maar vijf minuten gewichtig heen en weer, en dan zijn we klaar. Dan doen we het even in een avondje, ik heb weinig budget, kun je voor mij twee avonden komen spelen, zonder voorbereidingstijd?"'

'Bij een computergestuurd gebeuren moet je van tevoren alles inbrengen. En ook van tevoren bepalen waar de grenzen liggen voor het publiek of de gebruiker. Wat bied je wel, wat bied je niet aan, en in welke vorm? Verder moet je voortdurend in de gaten houden of je geen doodlopende wegen laat liggen. Dat iemand denkt: ik ga even leuk naar de koning kijken, en er dan achter komt dat er niets gebeurt als ie vijf minuten niet op een knop

drukt.'

Michel: 'Staan we weer in de *Efteling* naar de snurkende kok van Doornroosje te kijken.'

Ronald: 'Werken met virtual reality is veel intensiever dan film. Daarbij heb je steeds levende acteurs tot je beschikking. Dat is een kenmerk van de gamesindustrie: de gemiddelde game, daar wordt zo'n twee jaar aan gewerkt, met een team van zestig man. Het vraagt dus een heel intensieve samenwerking om zo'n product te realiseren. Dat is anders dan bij het "gewone" theater. Ook in die zin is het eerder oneconomisch om de computer te gebruiken. Je kunt in het theater veel sneller even iets proberen.'

Evert: 'Maar er zijn situaties te bedenken waarin de computer wel economisch is. Bijvoorbeeld de helft van je acteurs dood laten gaan is niet economisch. Iemand van een flat laten storten is in een gewone film duurder dan hem gewoon over straat laten lopen. Dat is bij de computer niet zo. Het kost net zo veel tijd om iemand een hoek om te laten slaan dan om hem in een afgrond te laten storten. Omdat in de virtuele werkelijkheid de zwaartekracht geen rol speelt.'

Ronald: 'In een computeromgeving kost zoiets alleen programmeertijd. Maar het nadeel is weer, je moet alles verbeelden. Kijk, als je voor een film uitgeknoebeld hebt hoe je die stunt gaat uitvoeren, hoef je alleen nog maar te springen en er op te letten dat je goed neerkomt, en de rest van de crew staat er omheen met open mond.'

'Bij de computer moet je continu blijven denken: hoe programmeer ik dat ie valt, hoe werkt de valversnelling op dit beeld in, moet het gewoon een "aardse" valversnelling zijn, laat ik het in een hogere versnelling gebeuren, of juist alsof hij op de maan naar beneden valt? Hoe maak ik duidelijk dat ie valt, wat is de luchtweerstand, hoe laat ik die zien? Iemands haar blijft niet netjes zitten als ie valt, maar

wappert omhoog. Of speelt dit in een andere wereld, waar je haren juist omlaag gaan wapperen?"

'Het vraagt om een soort continu denkwerk. Uiteindelijk zal het waarschijnlijk wel economischer worden, nu is de situatie zo dat er heel veel nog gemaakt moet worden, tot aan de meest simpele stoelen aan toe. Kijk, bij gewoon theatermaken kun je zeggen: ik rijd naar de *Ikea*, trek een stoel uit de winkel en zet hem neer. Daarbij wordt je keus automatisch beperkt, omdat je niet eindeloos uit stoelen kunt kiezen. Met de computer heb je wel de mogelijkheid om elke stoel te maken die je maar wilt, maar die keuzevrijheid levert ook een keuzedwang op.'

Michel: 'Een beetje decorontwerper steekt er toch ook tijd in om te bepalen welke stoel hij neerzet?'

Ronald: 'Jawel, maar hij zal toch meer kijken naar een soort totaalindruk. Bepaalde details interesseren hem minder. Juist als vormgever maakt hij continu economische afwegingen: hoeveel tijd heb ik, wat kan ik besteden? Ik kan niet alle meubels zelf maken, er bestaan al zoveel meubels. Je zoekt naar het meubel dat binnen jouw vormgevingsconcept past. Het totaalbeeld telt.'

'Het probleem in de virtuele wereld is dat je die stoel helemaal moet maken, en dus ook alle details moet kennen. Alle diktes, de textuur van het materiaal, je moet het allemaal bedenken, omdat je niet kunt zeggen: zo is die stoel nu eenmaal. Als theatervormgever zeg je op een gegeven moment: "Die stoel is perfect, alleen de kleur is niet goed." Nou, dan kun je hem verven, maar meer ga je niet doen. Je neemt bepaalde gegevens voor lief. De zwaartekracht blijft een goed voorbeeld. In de virtuele wereld staat dat soort dingen allemaal ter discussie. Daar kan een stoel gewoon op nul poten staan.'

VIRTUEEL IMPROVISEREN KAN NIET

Michel: 'Keuzevrijheid kan een voor- en een nadeel zijn. Zijn er nog grotere nadelen aan het werken in de virtuele wereld?'

Evert: 'O ja. Wat er in het theater tegenwoordig veel gebeurt, een regisseur die zijn spelers de vloer opstuurt en dan gaat regisseren wat er tussen die mensen gebeurt, dat kan bij virtueel theater niet. Gemaakte, virtuele karakters improviseren heel slecht. Je moet van tevoren bedenken wat zij moeten doen. Bijna zoals Hitchcock deed: jij moet nu dat gaan doen. Die had alles al bepaald: hoe ze moesten kijken, hoe ze moesten zitten, dat vertelde hij ze allemaal.'

'Andere regisseurs, zoals Dirk Tanghe, die laten hun spelers eerst eens twee weken met een tekst aan de gang gaan: "Doe maar eens even zonder die tekst, kom morgen maar terug, dan doen we het nog een keer". Die richting is veel theater de laatste jaren opgegaan. Dat is bij virtueel theater onmogelijk. Dus moeten wij een andere richting kiezen. En volgens mij is dat nog niet echt gebeurt, omdat het allemaal nog zo jong is.'

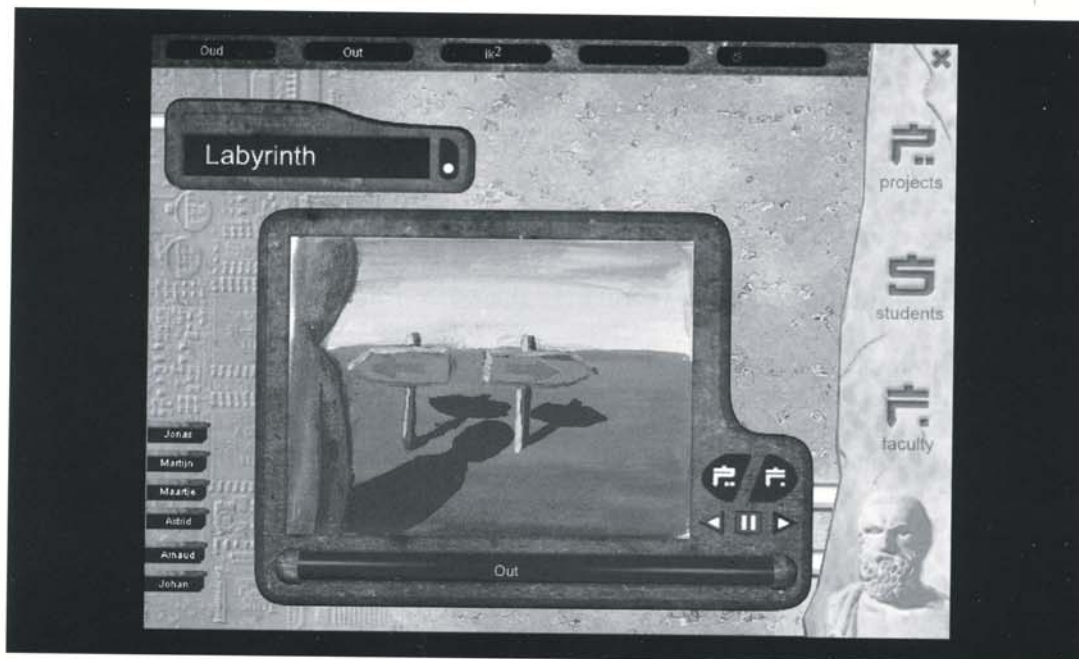
Ronald: 'Wat nu wel al kan is dat je sensoren aan een lijf plakt en vervolgens laat registreren hoe iemand beweegt. Op die manier kun je een acteur laten bewegen in de virtuele wereld, maar daarmee heb je nog niet de rest van die wereld. Het blijft nog een vrij magere afspiegeling van mogelijkheden.'

Evert: 'Bovendien, dat werken met sensoren, daar hangt een enorm prijskaartje aan.'

Michel: 'Wat kost dat dan?'

Ronald: 'Voor een bewegend persoon moet je denken aan pakweg een ton.'

Evert: 'Dan heb je 1 iemand die kan bewegen. Verder niks. Je kunt dan een dag draaien. Als ik een dag met zes acteurs ga werken, dan kost me dat een beetje papier. Dat regel je veel makke-



lijker, en dan heb je er zes. Die ook nog zelf kunnen onthouden wat ze gedaan hebben.'

Michel: 'Dat slaat de computer toch even op?'

Evert: 'Maar onthouden dat je je arm hebt opgetild, is iets anders dan onthouden wat dat met jou of met de kijker deed. De computer kan alleen objectieve bewegingen registreren, maar niet bepalen: werkte dat?'

Ronald: 'Een computer kan niet interpreteren, niet de intentie vastleggen. Als je als acteur een foute beweging maakt, maar werkt vanuit de juiste intentie, kun je vervolgens ook de juiste beweging vinden. De computer registreert alleen de foute beweging, heeft geen idee van de intentie erachter.'

Evert: 'Sterker nog, de computer registreert alleen de beweging. Niet eens of die goed of fout is.'

Ronald: 'Juist. Dat maakt dus ook dat je alleen met getrainde acteurs kunt werken. Als je willekeurig wie van de straat zou plukken,

kreeg je ook willekeurige Jan-van-de-sstraat-bewegingen. Je zit vast aan de keuze die je maakt als je een acteur kiest, en ook nog aan de keuzes die de systeemp programmeur gemaakt heeft: welke bewegingen kan het systeem registreren? Want ook daar zitten grenzen aan.'

DOE MAAR ZONDER

Ronald: 'Toch zijn er ook veel voordelen aan virtueel theater. Als je maar weer eens vergelijkt met film, daar zijn je beperkingen groter: je hebt alleen een plat plaatje, dat ene raampje waar je doorheen kan kijken. Toch weet de filmindustrie nog steeds zijn eigenheid te bewijzen.'

Evert: 'Ik denk trouwens dat we al een punt hebben bereikt waarop je kunt zeggen: als je dat wilt, dan moet je de computer helemaal niet gebruiken. Dan kan het beter zonder.'

Michel: 'Geef eens een voorbeeld.'

Evert: 'Bijna alles wat er momenteel op het

toneel gedaan wordt. Als je dat soort dingen wilt maken, heb je geen computer nodig. Anders was het niet zo gemaakt. Je kunt het denk ik nog niet omkeren, dus zeggen: anders hadden ze de computer wel gebruikt, want de meeste theatermakers en vormgevers hebben de kennis nog niet in huis.'

Ronald: 'Ik denk overigens dat je de voor- en nadelen die we nu zitten op te sommen niet moet beschouwen als voor- of nadelen ten opzichte van bestaande media. Dit medium heeft zijn eigen karakteristieken en daar moet je gebruik van maken. De voordelen eruit halen en de nadelen accepteren.'

Zoals gezegd is de afstudeerrichting *Design for Virtual Theatre and Games* in 1999 gestart met 18 studenten. Net als bij andere vormgevingsrichtingen aan de HKU is het maximum aantal deelnemers op 24 gezet. In het tweede jaar zijn nu 21 studenten aan de slag. Uiteindelijk wordt gestreefd naar een groei tot ongeveer 100 studenten. De insteek is internationaal, hoewel er

nog niet internationaal wordt geworven. 'Eerst moet de opleiding goed op de rails staan,' zegt Ronald Kox. 'Daar hebben we denken we nog wel een jaar of zes voor nodig. We nemen voortdurend de ervaringen mee van zowel de verschillende leerjaren als van de eerste afgestudeerden: wat komen die in het veld tegen?' Toch zijn ook de eerste buitenlandse aanmeldingen binnen, mede doordat de opleiding een eigen website heeft ingericht. In het eerste jaar werd een student uit Duitsland aangenomen, in het tweede jaar meldde zich een Vlaming aan. Tot nu toe was het niet nodig, maar als volgend jaar de eerste student uit Ethiopië wordt toegelaten, zal de voertaal op de opleiding waarschijnlijk Engels worden.

Voor nadere informatie over de opleiding *Design for Virtual Theatre and Games* kun je contact opnemen met Ronald Kox, studieleider. Hij is te bereiken op de Faculteit Theater, Janskerkhof 18, 3512 BM Utrecht, telefoon 030 - 231 26 90, e-mail: dvTG@theater.hku.nl

