

the making of
THE CAVE

Het zal zo ergens in oktober 2004 zijn geweest dat wij van het Frank Mohr Instituut een rondleiding kregen in de wondere wereld van het rekencentrum. Even waren wij weer kinderen, met zo'n rare bril op onze neus rondvliegend door een virtuele wijk. Het 3D theater is een bijzondere plek, die vooral door wetenschappers en een enkele architect wordt gebruikt, en zo nog een deel van haar mogelijkheden onbenut laat. Theater geeft betekenis aan de schoonheid van het medium.

Tijdens mijn opleiding theatervormgeving in Utrecht, nog voordat ik op het FMI kwam, raakte ik geïnteresseerd in *nieuwe media en theater*. Zo schreef ik een scriptie met als titel: *De zoveelste leugen, een onderzoek naar video in theater*. De projecties die ik nu aantrof in dit knusse theatertje, liet natuurlijk alle 'normale' video verbleken. Direct trof mij de gedachte hoe boeiend het zou zijn hier een acteur te laten spelen in een virtueel, driedimensionaal decor. Rob de Bruin, Lector computer visualisatie, reageerde positief en gaf mij de ruimte een plan te ontwikkelen.

Wat ik met mijn theater experiment voor ogen had, was uitgaan van de aard van virtual reality.

Is een wereld die ontstaat door projecties en een bril driedimensionaal of toch eigenlijk plat? Is het nep of echt? Op een bepaalde manier is het 'echter', meer aanwezig dan video, dat plat blijft, maar het is lang niet zo tastbaar als statisch decor. Het is vloeibaar en ijl, maar tegelijkertijd dwingend. De 'verschijningsvorm' van VR zit tussen zijn en niet zijn in.

Dit heb ik tot het onderwerp van de performance gemaakt, en ook doorgetrokken tot in het personage. Het personage balanceert op het randje van de dood, zit dus ook tussen zijn en niet zijn in. Soms lijkt het alsof hij de film van zijn leven voorbij ziet schieten, dan weer lijkt hij te ijlen of al te zijn gestorven. Zo zwalkt hij heen en weer over die ultieme grens.

Zo dacht ik na over de 'verschijningsvorm' van objecten en personen, als achtergrond voor mijn korte voorstelling. Hoe is iets aanwezig in de ruimte, en wat is meer 'waar'? Een opname van een stem is niet hetzelfde als woorden die uit een mond komen. Een afbeelding van het personage laat zich anders ervaren dan wanneer die acteur er echt staat. Wanneer de woorden 'een bos bloemen' geprojecteerd wordt, voelt dat anders dan wanneer wij echt een bos bloemen zien. Met al die verschillende verschijningsvormen hebben wij ook te maken in de wereld om ons heen, in onze beeldcultuur, waarin wij overspoeld worden met afbeeldingen van objecten, maar niet de objecten zelf. Zijn wij ons bewust van al die verschillende verschijningsvormen? Virtual Reality is op een bepaalde manier een hoogtepunt van onze technologische maatschappij. De wereld wordt steeds meer gemaakt. Na de industriële revolutie moest de natuur een bescheidener plek in ons leven innemen, en tijdens de technologische revolutie wordt het fysieke object meer en meer ingeruild voor de virtuele variant. Denk maar aan de kinderen die niet meer met een echte bal voetballen, maar met een joystick. Of een ritje naar de bibliotheek dat wordt vervangen door 'googelen'.

Vanaf de start heb ik het project the Cave genoemd. Onterecht, want ik wilde niets met de kubus, alleen iets met het 3D theater. Toch vond ik die naam zo mooi, als verwijzing naar Plato's grot-theorie, waarbij wij allen naar afbeeldingen van de werkelijkheid maar niet naar die echte werkelijkheid aan het kijken zijn, zo toepasselijk. Later moest ik de nuchtere verklaring horen: CAVE, want Computer Assisted Virtual Environment.

Langzamerhand werden de plannen steeds concreter. In het modeleer- en animeer programma Maya heb ik, zo goed en zo kwaad als het ging, een model gemaakt. Het resultaat was een serie van zes ruimten, verbonden door nauwe gangen. Deze ruimte liepen op in dynamiek, dat wil zeggen, de eerste was nog zwart, de tweede kreeg kleur, de derde vervorming en textuur, en zo voort. Dit om aan de toeschouwer de virtuele wereld langzaam te ontvouwen, spanning te creëren en tegelijkertijd het "afdrijven" van het personage te tonen. Deze zinkt steeds verder weg in zijn mysterieuze toestand, zijn "tussentoestand". Later werd ik voor de afwerking van het model terzijde gestaan door Daan Tweehuysen, docent op het FMI.

De teksten sprokkelde ik overal vandaan, en hadden als thema de vervreemding van het lichaam, de ogenschijnlijke dood, Knut Hamsun, Frans Strijards, Lucebert en zelfs de beroemde *to be or not to be* monoloog van Shakespeare in vijf vertalingen. Het geheel kreeg de vorm van een virtueel gedicht, waarbij niet alles te begrijpen is, maar de toeschouwer actief zijn eigen interpretatie moet samenstellen. Taco van Dijkemans werd mijn acteur en Iris van Dijk vond ik bereid licht en geluid te doen tijdens de voorstelling. Het geluid, ook overal vandaan gesampled, bleek veel bij te dragen aan de zuigende sfeer van het geheel en zelfs, hoe raar dat voor sommigen mag klinken, aan de ruimtelijkheid. Ondertussen regelde de Bruin de contacten met het theater voor mij. Het moet nogal vreemd voor de mannen van het rekencentrum geweest zijn, een jongetje dat technisch van geen toeten nog blazen weet, die alles net een beetje anders wil doen. De tribune in het theater moest naar achter geplaatst worden, geluid werd gebruikt, belichting geïnstalleerd en een acteur bewoog zich over een ongemakkelijke vloer. Toch waren zij vanaf het begin enthousiast en dat gebleven tot het eind. Veel was mogelijk door de flexibiliteit van het jonge team wetenschappers, en in het bijzonder Paul Melis, de VR-specialist die met ons repeteerde.

Erg bewust was ik van de valkuilen die ik moest omzeilen. Met name in het voortraject was het erg lastig dat ik nooit het resultaat kon zien. Ik pielde op mijn computertje, hoopte dat het mooi zou worden, maar het bleef abstract, want pas een paar weken voor de presentatie hebben we een test gedaan in het theater, met brillen op, en was ik weer even een kind, en geroerd door dat wat ik zag. Het was zo echt, nadat het meer dan een jaar als fantasie in mijn hoofd had gezeten!

Ook wilde ik echt dat het theater zou blijven, het mocht niet om het spektakel gaan. Hiervoor moest ik alle elementen als half-producten beschouwen. Het parcours door de zes ruimtes alleen, de projectie, zou een saaie vertoning zijn, ook het geluid was ondersteunend bedoeld, evenals licht, spel, fysiek decor en tekst. Tesamen zijn zij compleet. Het focuspunt ligt op de acteur, al beweegt hij niet veel, hij is er. Dat is belangrijk. Een ieder kijkt naar hem. Leeft met hem mee. Dat is theater.