

Maplab

Een plek waar alles kan

Joris Weijdom van de HKU is hoofd van het maplab waarin allerlei visuele toepassingen gedaan kunnen worden bij theater.

De computerkunst gaat een eigen weg waarbij kunstenaars van verschillende richtingen gaan samenwerken en grenzen tussen de disciplines vervagen. Een mooi voorbeeld is het Media And Performance Lab van de Hogeschool Voor De Kunst in Utrecht, de HKU, waar kunstenaars, vooral uit de theaterwereld, kunnen experimenteren met nieuwe media.

Het mooie aan dit Maplab is dat het eigenlijk allemaal als een soort Lego heel snel in elkaar gezet kan worden zodat ze snel kunnen schetsen en uitproberen, en er dus achter kunnen komen hoe ze dat vervolgens professioneel in de praktijk willen inzetten.

Wij rekken de definitie van theater een beetje op door met nieuwe media in een ruimte allerlei interactiviteit tot stand te brengen. Daarvoor hebben we een eigen systeem ontwikkeld, dat is de performance engine.

De performance engine maakt het mogelijk om eigenlijk allerlei technische media en mogelijkheden onmiddellijk in het moment te koppelen. Dus ervoor te zorgen dat als jij een idee hebt, je wil iets veroorzaken met beeld en geluid op de vloer door een beweging, dat je dat eigenlijk in een hele korte tijd mogelijk kan maken en dan vervolgens kan kijken of dat dus een goed idee is.

Dus je ziet het zwart/wit-plaatje en daar zie je een klein stipje op zitten. Er hangt een camera in het plafond en dat stipje, dat blijft eigenlijk altijd op mijn hoofd zitten. En dat betekent dus nu dat ik een positie op de vloer in kan nemen en daarmee iets aan kan sturen. Dus bijvoorbeeld nu kan ik nog steeds met hem communiceren, maar op moment dat ik jullie iets wil vertellen fadet het beeld uit.

Het mooie aan deze tijd is dat eigenlijk alle technologie die bij wijze van spreken 10, 15 jaar geleden super geheim was en heel duur was, en bij grote instituten ergens in een kelder stond opgesteld, nu gewoon op straat ligt. En je kan eigenlijk naar een willekeurige elektronikawinkel gaan, wat spulletjes kopen die bij gamecomputers horen en andere apparaten, een laptopje, een webcam en je kan eigenlijk zelf al aan de slag. Door via de computer koppelingen te maken tussen beeld, geluid en licht kun je een driedimensionaal interactief decor creëren.

Het is geen filmpje. Als ik namelijk deze projectie inloop, dan reageren ze op me. Dus afhankelijk van waar ik plek neem in deze projectie gaan die vlinders reageren.

Het verschil tussen de virtuele en de reële wereld wordt steeds kleiner.

Wat het betekent eigenlijk is dat het live wordt, aanpasbaar en onmiddellijk wordt. En dat is eigenlijk ook de eigenschap van het theater als medium. In tegenstelling tot veel andere media is theater altijd live. En even los van of je dan het in de voorstelling voor het publiek laat zien of in een fase daarvoor al in de repetitiefase dingen wil uitproberen; ik kan als acteur blijven bepalen wat mijn timing is. En eigenlijk de hele omgeving reageert dus op mijn keuzes. En dat geeft me een enorme vrijheid om eigenlijk opnieuw te ontdekken wat nou precies de volmaakte combinatie kan zijn van die digitale en die fysieke wereld. En die theatrale en die analoge wereld die ik probeer te vertellen. Maar uiteindelijk is het natuurlijk op moment dat je fysieke objecten weghaalt, ontmaskeren we eigenlijk gewoon de techniek van de projection mapping, want uiteindelijk is het hartstikke nep.