

Performancecollectief **Firma DRAAK** bestaat uit **Nick Bos** en **Mathieu Wijdeven**. Hun theater is beeldend en fysiek. Voor hun voorstellingen halen ze inspiratie uit de hedendaagse beeldtaal van science fiction, strips, games, Netflix, YouTube en Cosplay - waarmee ze telkens weer een eigen mini-universum op toneel creëren.

Voor de komende voorstelling Missie Operatie Expeditie (M.O.E) wil Firma DRAAK een post-apocalyptisch landschap vormgeven. Samen met animator **Huig van den Hoofdakker** experimenteren ze tijdens het Herfstatelier met video-mapping en drietraps live cinema.

Een post-apocalyptisch landschap en drietraps live cinema. Leg uit...

Eerst dat post-apocalyptische landschap: M.O.E. gaat over een wereld in de toekomst. Interviews met jonge kinderen vormen de basis. We hebben het sterke vermoeden dat we nog een hoop te leren hebben van die generatie. Onze generatie lijkt er toch meer een van halfhartig proberen - met alle goede bedoelingen hoor. Maar de generatie na ons, de Greta Thunbergs, is veel actiever. Scholierenstakingen, actie voeren... Voor hun is een doemscenario veel concreter aanwezig. Vooralsnog lijkt M.O.E. niet meteen een geruststellende wereld te worden.

De uitspraken van de kinderen, hun angsten en dromen, zijn voor ons de bouwstenen. Op toneel klinken hun stemmen, als een soort soundscape, in flarden. Wij bouwen hun ideeën na op de vloer.

We willen niet alleen spelen in dat decor, we willen ook laten zien hoe we die wereld vormgeven. Het creëren van die wereld is onderdeel van het verhaal, van de theater-ervaring. En daar komt dan die drietraps live cinema projectie.

Het toneel delen we op in drieën: wereld 1 waar we de beelden bouwen en filmen; wereld 2 waar de beelden uit wereld 1 in en op een grote maquette gemapt worden; en wereld 3 waar het totaalbeeld van wereld 2, (maquette met mapping) mensen-groot op de muur geprojecteerd wordt, als een decor waar we zelf weer in kunnen spelen.

In alle drie de werelden spelen we met dezelfde ingrediënten, maar iedere wereld heeft zijn eigen werkelijkheid en eigen mogelijkheden. Zijn eigen betekenis.

Wat was het onderzoek?

Eigenlijk was ons onderzoek zowel technisch als inhoudelijk. Allereerst moesten we uitzoeken hoe we die drietraps live cinema voor elkaar kregen. Hoe neem je iets op en map je dat heel precies en real time op een specifieke plek in de maquette? Hoe kunnen we die beelden manipuleren en hoe kunnen we ze *lopen*? Hoe plaatsen we meerdere beelden naast, boven en onder elkaar? Liefst wilden we de levensgrote totaal-projectie van wereld 3 ook nog eens synchroon laten lopen met de werelden 1 & 2. Hoe doe je dat: filmen, mappen, projecteren en weer opnieuw projecteren?

Door te experimenteren met die verschillende werelden, kom ook meteen in een inhoudelijk gesprek terecht - want wat betekenen die werelden nou precies, en hoe verhouden ze zich tot elkaar? Daar kun je van tevoren wel allerlei ideeën over hebben, maar je krijgt er pas in de praktijk écht een beeld van. Als je het voor je ziet.

Waar zijn jullie begonnen?

We leerden allereerst werken met Isadora, een softwareprogramma waarin je realtime allerlei media aan kan sturen: film, licht, geluid.. Als een soort lego-systeem bouwden wij ons video-plan in Isadora. Maar eerlijk is eerlijk, programmeren blijft ingewikkeld. Die eerste dagen werden we overweldigd door alle cijfers, codes, calculators en generators - én door de ontelbare mogelijkheden die het programma biedt.

We werkten al veel langer met projectie, maar programmeurs zijn we niet. Door te spelen met de software leren we nu vooral de mogelijkheden van Isadora kennen. Maar het daadwerkelijk programmeren gaan we uitbesteden.

We ondervonden opnieuw hoe fragiel werken met techniek eigenlijk is. Er hoeft maar een ergens een klein foutje te zitten en alles ligt plat. Dat foutje kan een knik in een kabeltje zijn, maar evengoed een verkeerd cijfertje in een code.

Gertjan Biasino, een van de technisch specialisten van het PTLab, heeft een echt een programmer's brain. Hij legt snel de vinger op de zere plek. In het begin sleepte hij ons er een beetje doorheen. Hij programmeerde voor ons een eerste set-up, waar wij vervolgens mee konden experimenteren. Werken met Gertjan bleek alles behalve nerdy & saai. Telkens opnieuw was het gesprek creatief. Iedere keuze in Isadora heeft een artistieke consequentie. Tijdens de sessies met Gertjan werden we geconfronteerd met inhoudelijke vragen en dramaturgische keuzes.

En waar kwamen die op neer?

Toen alles een klein beetje werkend was en we met de techniek uit de voeten konden, drong zich direct de vraag op wat die opstelling nu zegt, en hoe je er het best een verhaal mee vertelt.

Dat toneelbeeld van die 3 werelden, die allemaal én hetzelfde vertellen én ook weer niet, dwingt een non-lineaire manier van vertellen af. Ons verhaal trekken we als het ware vanuit verschillende perspectief uitelkaar en de kijker moet kiezen waar het naar kijkt. Een beetje zoals gamen. We zoomen in en uit, voegen nieuwe betekenissen toe. En hier en daar mis je iets. Daar moeten we ons bewust van zijn.

Onze grote ontdekking is dat de techniek nu een tool is geworden om mee te vertellen, om het verhaal open te breken en nieuwe lagen aan te brengen. Soms kom je ogen tekort.

En dat wordt geen totale chaos?

Dat moeten we toch wel zien te voorkomen. Of dan toch in ieder geval een chaos met inhoud. Het is natuurlijk zaak om alles wat we nu proberen te testen op publiek. Op basis van die ervaring moet uiteindelijk een dramaturgie gebouwd worden. Eentje die ervoor zorgt dat onze beelden niet all over the place zijn, dat mensen ons verhaal meekrijgen - maar tegelijk het gevoel hebben dat ze het zelf hebben mogen maken.

Er kan zoveel met deze techniek. Juist daarom worden we gedwongen scherpe keuzes te maken: wat willen we nu écht vertellen.