

van de voorstelling, maar hij is slechts één onderdeel. In *The Woman Who Walked into Doors* (Het muziek Lod en ro theater) hadden we een dirigent, een zangeres, een actrice en een videobeeld. Heel simpel. Alleen de videobeelden hadden een eigen leven (ze zaten in de computer). De teksten zaten in dezelfde *beam* maar stonden los. Tijdens de voorstelling kon iedereen met iedereen communiceren, via monitors. Iedereen kon dus iedereen sturen. Soms was de dirigent degene die aangaf wanneer de actrice haar tekst kon zeggen, maar soms was het de technicus die zei tegen de dirigent wanneer hij kon aanslaan. Iedereen heeft dus op zijn beurt macht over de voorstelling. Als dat allemaal samenkomt, interesseert mij de vraag: wat vertel je vanuit welk medium? In principe probeer ik vóór het begin van de repetities zoveel mogelijk informatie te hebben over de voorstelling, onder de vorm van een film, een hoorspel, een theaterformaat waarmee ik het hele verhaal kan vertellen. Tijdens het repetitieproces ontstaat de dialoog en wordt er gezocht wat ik het best kan vertellen via welk medium. Waardoor de rest dan niet meer hoeft. Dat is het verschil met film, waar alles elkaar doorgaans vanuit verschillende media versterkt. Ik probeer juist te ontmantelen en maar één ding over te houden. Dat was heel prettig in de samenwerking met Kris Defoort. Hij componeerde – nog tijdens de repetities – muziek voor teksten waarvan ik me niet kan inbeelden hoe je ze als actrice zou kunnen zeggen. Een zangtaal is een heel ander medium dan een spreektaal, waardoor je andere emoties kan oproepen. Dikwijls kan je je als toeschouwer juist door de abstrahering laten verleiden om

## 'Een aspect van nieuwe media is het samen leren en delen.'

DIRK DE WIT

dingen een plaats te geven. Het loskomen van de realiteit, het verder weg gaan van het hier en nu maakt mogelijk dat je jezelf op een indirecte manier weer tegenkomt.

VANACKERE: Opera is de meest extreme vorm van abstrahering.

CASSIERS: Het is de kunstvorm met de meest diverse disciplines.

ETCETERA: **In welke werkvorm vertaal je de samenwerking tussen al die disciplines? Is er een zekere hiërarchie of is het een collectief werk?**

CASSIERS: De helft van de voorstelling staat of valt met de voorbereiding. Een hele tijd voor de repetities beginnen, hebben we regelmatig sessies met de artistieke kern, waar ook technici bij zijn. Tijdens deze gesprekken bepalen we het concept van de voorstelling. Iedereen is vanuit een bepaalde functie aangesproken, maar in die basisfase probeer ik zo weinig mogelijk vanuit functies te denken en zoveel mogelijk vanuit de geschiedenis die iedereen met zich mee draagt, in algemene zin. Het is pas naarmate de première nadert dat iedereen een eindverantwoordelijkheid krijgt. In het beste geval groeit alles organisch, maar ik ben wel de eindverantwoordelijke en moet dus desnoods knopen doorhakken. In de voorbereidende fase praten we over hoe we samen de voorstelling willen maken.

Daar wordt het kader bepaald waarbinnen latere keuzes genomen worden. In *The Woman* lagen de teksten grotendeels vast, maar de man die ze projecteerde bepaalde in grote mate mee het ritme van de voorstelling. Hij bepaalde ook of de toeschouwer de tekst die hij las tegelijk kon horen of dat hij hem alleen kon lezen. De technicus wordt dus een medespeler, die het proces in het hoofd van de toeschouwer in werking zet. VANACKERE: Naarmate men probeert de technologie in het hart van de voorstelling te plaatsen, wordt het aandeel van de technicus of de programmeur groter. De ontwikkeling van bepaalde producties is afhankelijk van de ontwikkeling van specifieke software. Voor het project *Run Motherfucker Run* van Marnix de Nijs bijvoorbeeld moet software geschreven worden om de loopband, het centrale deel van deze 'theatrale installatie', zo te laten functioneren dat hij sneller draait naarmate jij sneller loopt. Als de programmeurs er niet in slagen om de nodige software te schrijven, valt het project in het water.

DE WIT: Het soort werkproces dat Guy beschrijft wordt veel gehanteerd binnen nieuwe media, maar het is er niet eigen aan. Ik denk dat er al lang een behoefte is – en op diverse domeinen – om niet strikt hiërarchisch te werken. Je ziet het in wetenschappelijke projecten of in de projecten van Stefaan Decostere of Tine Van Aerschot. Iemand neemt initiatief en groepeerd andere geïnteresseerden rond zich. Dat kan al dan niet met digitale middelen. Uiteindelijk is er altijd wel een eindverantwoordelijke (zoals Stefaan Decostere, die de *Travalogues* monteerde) ofwel worden de eerste aanzetten doorgegeven aan andere mensen, met de bedoeling dat zij het verder uitwerken. De groep functioneert dus als een laboratorium dat creatieve aanzetten geeft. Heel dikwijls zie je dat de aanzetten die tijdens de eerste fase in de virtuele ruimte ontstaan zijn, in een volgende fase verder uitgewerkt worden in een fysieke ruimte. Dat heeft te maken met financiële motieven: geldschietters (b.v. een museum) willen liefst ook een materieel product als eindresultaat. Anderzijds zie je ook wel dat het soms interessant is om materiaal dat bedacht werd in een virtuele ruimte om te zetten naar een fysieke plek. Het resultaat kan zelfs vernieuwend zijn voor de museale ruimte. De mengeling tussen virtuele en fysieke praktijken is soms interessant, zeker wanneer de makers de noodzaak voelen om een interactie aan te gaan met een publiek.

CASSIERS: Op dit ogenblik ben ik erin geïnteresseerd om de plek van de schouwburg te herdefiniëren. Hoe creëer je een hedendaagse taal die

De Wespenfabriek GUY CASSIERS/RO THEATER FOTO HERMAN SORGELOOS

