

## Pieter T'Jonck

Theatre and Dance Reviews 1985-2008

---



Welcome to the SARMA website **Pieter T'Jonck Theatre and Dance Reviews**. This website collects 1459 theatre and dance reviews written between 1983 and 2008.

Exact match  Broad match

## Names mentioned in this document

- [zaterdag](#)
- [Pieter T'Jonck](#)
- [Oedipus](#)
- [PTJ](#)
- [O Rex](#)
- [GENT](#)
- [Universiteit Limburg](#)
- [woensdag](#)
- [CREW](#)
- [Paul Antipoff](#)
- [Gentse Vooruit](#)
- [Eric Joris](#)
- [Inferno](#)

---

**Date** 2007-09-29

**Publication** De Morgen

**Performance(s)** [2.0:O Rex](#)

**Artist(s)** [Joris, Eric](#)

**Company / Organization** [CREW](#)

**Keywords** [oedipus](#) • [immersant](#) • [o\\_rex](#) • [joris](#) • [immersanten](#) • [kaufhaus](#) • [laios](#) • [inferno](#) • [ogen](#) • [vloek](#)

**CREW maakt van klassiek theaterstuk 'Oedipus' eigentijdse virtuele tragedie: CREW onderzoekt het raakvlak tussen livetheater en elektronische**

## media

CREW maakt van klassiek theaterstuk 'Oedipus' eigentijdse virtuele tragedie

CREW onderzoekt het raakvlak tussen livetheater en elektronische media

GENT | De technologie staat misschien voor niets, er boeiend theater mee maken is nog wat anders. Dat ondervond CREW, het gezelschap rond Eric Joris dat technologie, theater en wetenschap wil versmelten, toen het zijn eerste versie van het klassieke Oedipus rex presenteerde. Na een jaar is er nu een versie 2.0: O\_Rex is vanavond te zien in de Gentse Vooruit.

door Pieter T'Jonck

Al meer dan tien jaar onderzoekt Joris het raakvlak tussen livetheater en elektronische media. De vraag die hij stelt: welk theater zou je krijgen als je het lichaam rechtstreeks zou aansluiten op elektronische media?

Joris begon zijn artistieke loopbaan als striptekenaar. Rond 1995, toen de elektronische media hun grote sprong voorwaarts maakten, schakelde hij over op een tablet-pc om te tekenen. Dat opende mogelijkheden om live op het podium beelden te manipuleren.

3D-bril

Een experiment in die richting, het toneelstuk Kaufhaus Inferno, leerde dat je liveactie en filmbeelden niet zomaar aan elkaar kunt koppelen. "Mensen volgen ofwel het filmbeeld ofwel het spel. Het wordt geen eenheid, het blijft een demo van wat je wilt tonen. Dus zochten we hulp bij de Universiteit Limburg om een toestel te maken dat in drie dimensies tekent", vertelt Joris.

Kaufhaus Inferno werd het begin van CREW, een queeste om theater te laten vervloeien met het virtuele beeld via machines. Philoctetes, met de verlamde theatermaker Paul Antipoff, was een eerste poging. Toeschouwers aansluiten op zo'n machine, zoals in Crash, was een stap verder. "We zoeken beelden die letterlijk inbranden in de hersens." In Crash, dat je op je eentje beleeft met een virtuele bril op het hoofd, weet je na enige tijd inderdaad niet meer wat echt is en wat vals of zelfs maar waar je je bevindt. Onderdompeling heet dat, of 'immersie' in de taal van CREW.

Maar het blijft moeilijk om aan zo'n experiment ook een inhoud te koppelen, zoals de eerste versie van O\_Rex aantoonde. Daar werd één toeschouwer ondergedompeld in een virtuele wereld. De rest van het publiek volgde op schermen wat er zich voor de ogen van de 'immersant' afspeelde. Het idee was prima: de immersant is immers de enige die niet weet wat er werkelijk aan de hand is, net zoals Oedipus de enige was die niet doorhad dat hij zijn vader vermoordde en met zijn moeder het bed deelde.

Joris: "De beelden die de immersant zag, kwamen van een camera op het hoofd van een danseres. Die bleef eerst heel dicht bij de immersant, alsof ze zijn ogen droeg. Gaandeweg verwijderde ze zich. Onze Oedipus, de immersant, ervoer dat alsof zijn ogen gingen lopen (Oedipus steekt in de mythe zijn ogen uit als hij de ware toedracht van het verhaal beseft, PTJ). Voor de proefpersoon best een boeiende ervaring. De toeschouwers slaagden er echter nauwelijks in liveactie, videobeelden en klank op elkaar te betrekken. Zo pikten ze van de inhoudelijke kant van het verhaal nauwelijks iets op."

Verwisselde hoofden

In de tweede versie gooit Joris het over een andere boeg. "We hebben nu twee immersanten, die in twee verschillende ruimtes iets anders beleven. Maar we hebben hun

hoofden virtueel verwisseld. De ene ziet dus wat de andere meemaakt en omgekeerd. Ze moeten elkaars handelingen dus sturen.

"De twee immersanten ontdebelen de Oedipusfiguur, als een beeld van zijn gespletenheid. Hij weet pas wie hij is als hij zijn ogen uitsteekt. Onze proefpersonen moeten natuurlijk hun ogen niet uitsteken. Wel doorlopen ze een reeks opdrachten als in een elektronische game. Zo komen ze steeds dichterbij de waarheid over de oorzaak van Oedipus' ongeluk.

"We hebben ontdekt dat de vloek van Oedipus een straf was voor een misdaad van zijn vader Laios. Laios werd gestraft met de vloek dat zijn zoon hem zou vermoorden en het bed zou delen met zijn vrouw. Oedipus is dus onschuldig aan zijn misdaad en kan ook niet begrijpen wat hem overkomt. De waarheid is een trauma, een blinde vlek. Die blinde vlek wordt onthuld in O\_Rex."

O\_Rex, Vooruit, Gent, [www.vooruit.be](http://www.vooruit.be). Vanavond uitverkocht, verder nog van woensdag tot en met zaterdag.

---