



Pips:lab maakt live animatiefilm met publiek

Van het publiek worden opnames gemaakt, de vervormde beelden worden realtime gebruikt in de projectie. | FOTO: © CASPER KOSTER |

Knutselen in HD

PIPS:lab is een collectief van techneuten, theater- en muzikmakers, dat al 15 jaar interactief muziektheater maakt op basis van zelf ontworpen technologie. In hun nieuwste voorstelling *Shadows in the cloud* onderzoeken de makers wat je nog meer met al die techniek kunt doen als je je fantasie de vrije loop laat en geen gelikte realiteit wilt fabriceren. | DOOR: ERIC DE RIJTER |



Zij blijken de rol van gezagvoerders in de film te vertolken. Het publiek op de tribune wordt gevraagd om gezellig mee te zingen met *Altijd is Kortjakje ziek*. Het resultaat van alle opnamen valt op z'n plek in een animatiefilm die vooraf al is gemonteerd en waarvan de content tijdens de voorstelling gemaakt wordt.

Schilderen

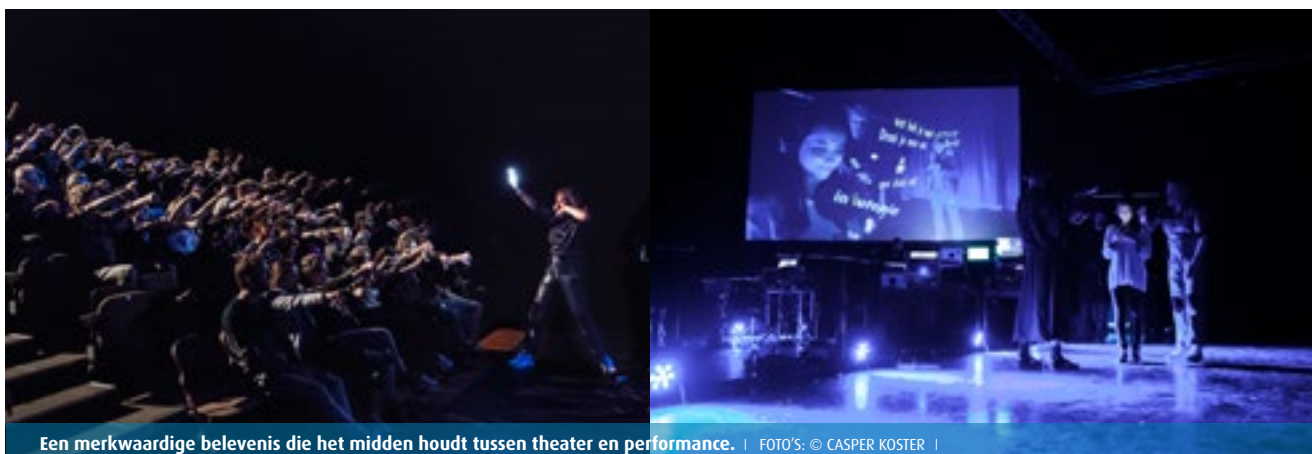
Soms werkt het helemaal niet. Dan wordt hard 'Crash! We hebben een crash!' geroepen. Keez Duyves, die tijdens de show veel apparatuur aanstuurt, loopt nerveus heen en weer. Friemelt aan kabeltjes, verwisselt batterijen. Dan gaat het zaallicht aan en volgt een intermezzo door Terence, als *sociaal besturingssysteem* de digitale hoofdrolspeler. Als het technische probleem na veel interrupties door Terence

Soms is het alsof je vijf paarden tegelijkertijd moet mennen

weer is verholpen, gaat de show verder. Je weet niet zeker of de crashes echt zijn of niet, je ziet wel dat de mannen van PIPS:lab geen doorgewinterde acteurs zijn die vakkundig spelen dat er een crash is. Toch zijn ze overtuigend, vanwege een prettig soort onbevangenheid en de zichtbare toewijding. Opvallend is het evidente plezier waarmee ze met de techniek spelen. In de relatief chaotische berg apparatuur op het toneel herken je het creatieve denk- en knutselproces dat geleid heeft tot deze voorstelling, die in niets de uitstraling heeft van een voorstelling die gemaakt is om het publiek met technologische hoogstandjes te imponeren. Dat maakt de voorstelling en de spelers sympathiek.

Je kunt *Shadows in the cloud* op een aantal verschillende manieren ondergaan. Je kunt je onderdompelen in de technologie die de mannen gebruiken. Je kunt je verdiepen in de thematiek die het collectief met deze voorstelling benadrukt: hoe opmerkelijk dichtbij elkaar de fysieke en virtuele werkelijkheid tegenwoordig liggen. Je kunt een merkwaardige gebeurtenis meeleven die het midden houdt tussen theater en performance, waarbij de hoofdrol voor het publiek is. Bij binnenkomst is dat meteen al duidelijk. We zijn deel van de crew van een spaceshuttle en spelen een rol in de animatiefilm die tijdens de voorstelling wordt gemaakt. De bezoekers en sommige dingen die ze bij zich hebben worden 'gescand' en later vervormd weergegeven op een groot scherm. Ook wordt enkele 'vrijwilligers' gevraagd teksten in te spreken en bepaalde handelingen te verrichten.

In de beginfase van de voorstelling zijn de leden van PIPS:lab voornamelijk bezig met het opnemen van het publiek en objecten op video. Deze opnamen worden via het Motion Capture-systeem direct gebruikt om in de ruimte te schilderen. Dat schilderen doet Keez Duyves door bolletjes op stokken in de ruimte te bewegen. Het patroon dat Keez schildert wordt opgepikt door de Motion Capturecamera's die precies weten waar de bolletjes zich in de ruimte bevinden. Op het videoscherm ontstaat door zijn inspanningen een buitenaards landschap van vervormde gezichten, lichamen en kleurpatronen. Het uiteindelijke resultaat is een animatiefilm die bestaat uit de gemanipuleerde input uit velerlei bronnen. Het digitale knip- en plakwerk is bewust erg zichtbaar gehouden en heeft de charme van een soort Thunderbirds 3.0. ▶



Een merkwaardige belevenis die het midden houdt tussen theater en performance. | FOTO'S: © CASPER KOSTER |

PIPS:lab is niet afhankelijk van high-endapparatuur, maar vooral van veel creatief programmeer- en knutselwerk van onder andere Keez Duyves. Keez vertelt hoe alles aan elkaar geknoopt is en wat de specifieke technische problemen waren bij het tot stand brengen van deze voorstelling: 'We hebben diverse pijlers in de voorstelling. De meest geavanceerde is de Potator, die wij zelf ontwikkeld hebben. Dat werkt via het Motion Capture-systeem. We werken niet met die balletjespakken, die gebruikt worden bij het maken van films, maar wel met de balletjes. Als ik bijvoorbeeld die balletjes op twee stokken plak, dan weet ik vervolgens precies waar ze zich in de ruimte bevinden. De Potator maakt het mogelijk om met de video-opnames van het publiek te schilderen in de ruimte. Het is een tool waarmee je ruimtes kunt genereren. Als een soort poppenspeler kun je vervolgens in die ruimte allerlei objecten manipuleren en laten rondbewegen.'

Digitale verf

In de voorstelling werkt dat als volgt: Willem Weemhoff scant met de camera de kleuren en objecten in het publiek. Duyves gebruikt ter plekke dat videomateriaal als een soort digitale verf. 'Ik moet wel goed naar Willem kijken wat hij doet. Met gebaren kan ik hem laten weten dat ik bijvoorbeeld een gezicht wil hebben, waarmee ik in de ruimte een soort hoofd kan tekenen. En dat hoofd zie je vervolgens op het videoscherm vervormd terug. Het aardige van het werken met de Potator is dat het mensenwerk is geworden en niet alleen techniek.'

'Een andere pijler is de techniek die wij 'scoretrack' noemen. Die gebruiken we voor het maken van de al gemonteerde film. Vroeger maakte ik eigen software die met behulp van scoretracks een film monteert. Dat was prima te doen met PAL. Na de overschakeling op HD zijn we eerst begonnen met Final Cut Pro, maar in combinatie met HD gaat dat haperen. Ik heb vervolgens via openFrameworks m'n eigen software geschreven die een Blackmagic HyperDeck, een HD-recorder, aanstuurt. We zijn best snel geheel op HD overgestapt

en er is nog voor lang niet alles een oplossing. Ik ben er dus wel een beetje gehandicapt door geworden. Het lastige van live werken met HD is dat je met megagrote files te maken hebt. Je kunt niet even makkelijk een stuk video in het geheugen opslaan. De HyperDeck is niet gemaakt om realtime van scène naar scène te skippen, maar hij bleek dat wel aan te kunnen.' Een derde pijler is de aansturing van een gedeelte van de film door de drums. De drums zijn verbonden aan een soort videosampler. 'Met de drums genereer je bijvoorbeeld de schoten in het vuurgevecht dat in een scène van de film voorkomt. Je vertelt simpelweg gezegd het verhaal door te drummen. Dat is ook al een iets oudere techniek. Dat kan nog veel geavanceerder, met allerlei lagen over elkaar. En dat gaan we nog maken.'

Als rode draad door de voorstelling is er de stem van Terence, het sociale besturingssysteem. Dat is de stem van Daan van West. Die heeft hij heel vlak ingesproken en in een sound bank gezet. Met de muis geeft hij daar tijdens de voorstelling emotie aan. Hij is degene die de crashes in de voorstelling vult, waarbij hij de spelers afkraakt. 'Dat geeft ons de ruimte om de techniek weer in orde te krijgen.'

Trial and error

'Het komt inderdaad neer op heel veel knutselen. Zelfs de Motion Capture gebruiken we op een soort knutselmanier met balletjes die op stokjes geplakt zijn. En het is een kwestie van veel improvisatie. Soms is het alsof je vijf paarden tegelijkertijd moet mennen. Het is een worsteling met de techniek, waarin je soms ten onder gaat. Je moet er heel scherp voor zijn. We bouwen in principe altijd veel 'saves' in, maar die kun je pas inbouwen als je weet waar de problemen liggen. Met een nieuwe voorstelling heb je dat dus nog niet allemaal in kaart. Het is dan vaak een kwestie van trial and error.'

Een aangepaste versie van de voorstelling speelt PIPS:lab deze zomer op de Parade. Zie voor data www.pipslab.org of www.deparade.nl