



INTERVIEW
playField.



PRESS
Play.



Lana, Marthe en Tim zijn de drijvende krachten achter playField. Het gezelschap maakt interactieve, op technologie gerichte voorstellingen/installaties die de grens tussen speler en kijker opheffen.

LANA Wij noemen onszelf een kunstencollectief dat beeldende kunst, wetenschap, theater en performance combineert. We creëren wat men noemt cross-overs waarbij we ons publiek ook actief betrekken; zowel in de voorstelling zelf als in het maakproces. Samen met het publiek willen we nadenken over maatschappelijke thema's door hen de mogelijkheid te geven die thematieken vanuit een ander, nieuw standpunt te ervaren.

MARTHE Bijvoorbeeld onze voorstelling *#2 BIAS* (tweede deel uit de Big Data Trilogie) gaat over hoe algoritmes werken. Als toeschouwer word je zelf programmeur van een algoritme en ervaar je hoe het is om dat te ontwikkelen i.p.v. enkel het onderwerp ervan te zijn. Dat standpunt maakt dat je de thematiek anders ervaart. In *#3 RELAY* wordt het publiek museumbezoeker en zelfs museumobject. In *PRESS Play*, word je de gamer, diegene met de controle over de knoppen.

LANA In ons werk spelen we vaak met het doorbreken van regels of conventies. We bouwen een soort 'parallele' wereld, een mini-versie van de echte wereld, om dat andere perspectief te verkrijgen. In *#2 BIAS* bv. stellen we een spelmatig systeem voor met regels waarin het publiek het algoritme bouwt. Maar het publiek kan evengoed rebelleren of dingen in vraag stellen en zo bepaalde keuzes maken binnen de voorstelling. In *PRESS Play*, gaat het over controle. Controle die elke toeschouwer krijgt a.d.h.v. een controller. Zij bepalen waar de voorstelling naartoe gaat, en geven zo ook richting aan de inhoud. Door de keuzes die ze maken, door het volgen of net doorbreken van regels kunnen ze ook nadenken over het inhoudelijke thema van de voorstelling.

Jullie site opent met de vraag: "If history predicts the future, would you change it?". Wat vinden jullie zelf?

MARTHE Stel dat je terug in de tijd kan gaan, dan stelt men vaak de klassieke vraag: zou je Hitler vermoorden of niet? Maar je kan niks wijzigen aan de geschiedenis. Als je dat feit verandert, dan was je er zelf vandaag niet geweest. Elke wijziging heeft fundamenteel zoveel impact op het vervolg. Wat in het ver-

leden is gebeurd, heeft moeten plaatsvinden. Het feit dat 'jij' bestaat, maakt dat je niks kan veranderen.

TIM Je kan de vraag ook anders benaderen. Op het moment dat je iets zegt, is het al geschiedenis. PlayField zet de toeschouwer, die samen mee de voorstelling maakt, in een bepalende positie: wat je doet in de voorstelling is niet alleen bepalend voor jezelf, maar ook voor de anderen. Dat kan je doortrekken naar de maatschappij. Wij hebben allen een gedeelde verantwoordelijkheid in de geschiedenis. Ik ben verantwoordelijk over wat 'ik' doe of beslis. Ik kan dus de toekomst voorspellen, want ik beslis mee wat die toekomst zal zijn.

LANA En dat kan je doortrekken naar ons werk. Door ons publiek een actieve rol te geven in de voorstelling, proberen we hen zo te stimuleren om een actievere rol daarbuiten op te nemen. Je eigen acties kunnen welgedelijk een verschil maken, zelfs door er enkel nog maar over te praten. In onze geësceneerde kleine werelden, is de impact per individu heel groot. We laten het publiek zo nadenken over hun invloed in de echte wereld. Ook al denk je dat je geen verschil maakt, het kan wel.

Hoe kwam deze samenwerking met KOPERGIETERY tot stand?

TIM Dat is enkele jaren geleden gestart met een gesprek nadat KOPERGIETERY onze voorstelling *#1 Hollow* zag, het eerste deel van onze Big Data Trilogie. In 2019 werden we uitgenodigd om binnen Festival Digital te spelen met *#1 Hollow* en *#2 BIAS*. We hebben nadien nog twee ateliers gegeven, helaas stak corona er een stokje voor. Eén atelier is nog online verder kunnen gaan.

MARTHE Op een bepaald moment vroeg KOPERGIETERY ons om samen een voorstelling te maken. Een interactieve zaalvoorstelling voor tieners, dat leek ons wel wat.

Het concept zelf is eigenlijk geboren tijdens de voorbereidingen van de eerste ateliers. We waren toen erg bezig met 'gamificatie'; spele-

lementen uit de game wereld inbouwen in een niet-game omgeving. Samen met de KOPERGIE-TERY-jongeren onderzochten we wat er gebeurt als we spelconcepten en -termen uit video games samenbrengen met theater. We dachten aan een app waarmee het publiek zou beslissen wat er gebeurt tijdens het toonmoment. De jongeren zouden de uitvoerende 'avatars' zijn. Helaas kon het project dus wegens corona niet doorgaan. Maar de ideeën waren zo leuk en de jongeren zo enthousiast, dat het een volwaardige uitwerking kreeg binnen *PRESS Play*.

TIM Wat kan controle zijn in een theaterzaal? Wat als je alles zou kunnen besturen? Dat hebben we verder uitgediept voor *PRESS Play*.

Zien jullie bepaalde uitdagingen in *PRESS Play*., die anders zijn dan in jullie eerder werk?

MARTHE Het feit dat dit een 'klassieke' zaalopstelling is, waarbij het publiek dus voltallig op de tribune plaatsneemt, is wel een uitdaging. Zeker voor een interactieve voorstelling.

LANA Eén van de uitdagingen is ook de grotere achterliggende filosofie meegeven op een behapbare manier. Op zich is dat voor elke voorstelling het geval, maar gezien we ons nu richten op jonger publiek, is de stap iets groter.

TIM De toeschouwer zelf is – zoals steeds in ons werk – een actor in de voorstelling. Zij bepalen de voorstelling. Actoren zijn echter zeer moeilijk voorspelbaar. Ze reageren altijd onverwacht en verrassend. Je kan daarover vooraf nadenken, maar pas als je try-out met publiek krijg je meer zekerheid.

MARTHE Bij *PRESS Play*. is dat meer dan ooit het geval. Try-outen is nodig om alle verschillende versies te ervaren, om te weten hoe je moet inspelen op alle mogelijke wendingen die het publiek via de controllers aanreikt. Die voorbereiding is niet enkel nodig voor de performers, maar zeker ook voor de technici aan de knoppen. Elke voorstelling zal uniek zijn. Als je 10 keer komt kijken, zie je 10 verschillende voorstellingen.

De technologie voor *PRESS Play*. is ontwikkeld in een voortraject in samenwerking met NerdLab.

MARTHE Het is de eerste keer dat het technologische deel volledig uit handen gegeven is. We werken steeds in het maakproces met inbreng van derden, maar het puur technologische werd tot nu toe door Tim gerealiseerd. Het was een boeiende stap in ons onderzoek naar hoe je zoveel mogelijk publieken kan betrekken in het maakproces.

Wat wil je graag dat de kijker van *PRESS Play*. meeneemt naar huis?

LANA Ik denk een hele simpele boodschap. *PRESS Play*. gaat over controle, bedacht vanuit sociale media en online werelden. Onderliggend willen we meegeven: je hebt geen controle, maar je daarvan bewust zijn is al een grote stap.

MARTHE Of je daarvan bewust zijn geeft je een beetje van de controle terug. Daarnaast gaat de voorstelling ook over identiteit. Wie ben ik, wie wil ik zijn? En dat het ok is dat nog niet te weten.

