

een begin en een einde. Wat voor mij niet betekent dat iedereen hetzelfde begin en einde moet meemaken. Je moet het voorgaande niet gezien hebben om te kunnen 'volgen'.

Ik wil mijn projecten geen 'performances' noemen, want dat wordt fout geïnterpreteerd door de theater- en dansmensen. Daarom noem ik ze bijvoorbeeld een installatie, met een danseres. Ik heb de performance leren kennen in de jaren '60-70 in de beeldende kunsten, maar ook in het theater. The Living Theatre, dat is toch performance! In het theater wordt alles heel snel opnieuw uitgevonden, zonder het besef dat het er al geweest is. Dat is veel minder het geval in de beeldende kunsten. Het heeft waarschijnlijk te maken met het eenmalige aspect dat zo eigen is aan het theater. Ook in de beeldende kunst doet men nu dingen die ook al in de jaren '60 gedaan werden, maar daar is er toch iets meer 'geheugen' aanwezig, denk ik. Van Herman Nitsch bijvoorbeeld heb ik nooit een performance gezien, maar ik heb er een beeld van dankzij de video's en de voorwerpen in het museumkwartier in Wenen.

De Verenigde Staten van de podiumkunsten

Mijn groot discussiepunt met Peter Missotten betreft het subsidiëeringsmechanisme van de podiumkunsten als model voor de ondersteuning van de audiovisuele kunsten. Het is volgens mij een onmogelijke – en ook geen goede – zaak dat de filmsector zich zou gaan spiegelen aan de podiumkunstensector, met zijn structuren en cao's. Ik heb de podiumkunsten ooit 'het Amerika van de kunsten' genoemd. Nadien heeft Frank Theys er 'de Verenigde Staten van de podiumkunsten' van gemaakt, wat ik een mooi beeld vind. Amerika sijpelt op alle vlakken door in Europa, ook in de kunstensector. Zelfs de popmuziek gaat nu naar de theaterzalen! Ze gebruiken niet alleen die middelen, maar nemen ook de geplogenheden van het theater over. Daardoor veranderen ook de concerten en waarschijnlijk zelfs de muziek. Dat hoeft niet per se slecht te zijn, maar ik ben toch bang dat alles te gestroomlijnd wordt. In het beste (en het enig goede) geval is er een wisselwerking en veranderen de kunstvormen die het theater binnenkomen ook het theater.

Peter Missotten en de Filmfabriek: digitale theaterkunst

Lava Lounge (ro theater), *The Woman Who Walked into Doors* (de Munt, Het muziek Lod, ro theater), *De Wespenfabriek* (ro theater), *Faust* (Het Zuidelijk Toneel), *Slaapwakker* (Laika), *Anton* (Het muziek Lod), *The sands of time* (Het muziek Lod, de Munt, deSingel), *Saint Amour* (2002/2003)...Wie deze theaterproducties zag, kent een deel van het werk van mediakunstenaar Peter Missotten en het artiestencollectief de Filmfabriek. 'Ik heb goede ervaringen met theater', zo zegt hij, 'maar ik heb slechte ervaringen met de manier waarop er binnen het theater over video gesproken en geschreven wordt. En ik gruwel vaak van de naïeve manier waarop video de scène wordt opgesleurd.' We laten hem zelf aan het woord.

opgetekend door Marleen Baeten

Kunst van de aanwezigheid

Ik heb een heel grote affiniteit met theater. Ik ben begonnen als belichter bij *De cementen tuin* van Guy Cassiers (Stuc, 1984). Het theater was mijn eerste werkplek en het blijft nog altijd mijn eerste grote liefde. Als ik het vergelijk met de absolute chaos binnen de audiovisuele kunsten, dan is het voor mij het groene, idyllische grasland: een plek waar op een erg gedragen manier gewerkt wordt aan een artistiek product. Je merkt dat onder andere aan de gesprekken die er gevoerd worden. De inhoudelijke manier van praten in het theater is voor mij altijd een grote verademing.

De Filmfabriek is opgericht in 1994, in de nasleep van ons eerste grote project met het Ballett Frankfurt en William Forsythe, *The Mind Machine of Dr. Forsythe* (1993). Samen met Anne Quirynen hebben we er toen expliciet voor gekozen om uitsluitend aan culturele projecten te werken. Dat leek commerciële zelfmoord, maar door dat negen jaar consequent vol te houden hebben we enerzijds wat

naambekendheid verworven in de sector en anderzijds negen jaar lang aan razend interessante projecten kunnen werken. Een langspeelfilm met Ballett Frankfurt (*The Way of the Weed*, 1996), een horrorfilm naar een scenario van Paul Pourveur (*The Cutting*, 1999), de productie van de eerste langspeelfilm van Jan Lauwers (*Goldfish Game*, 2001), een interactieve taalcursus op cd-rom (*Bonte Was*, 2002), websites voor Needcompany, de volledige vormgeving van het ro theater en ga zo maar door. In de Filmfabriek werken we met heel verschillende media: film, video-installaties, theater, interactieve kunst, grafische vormgeving. In de praktijk vloeit dat nogal door elkaar. Daarom vind ik het voor mezelf belangrijk om een duidelijke visie te hebben op de onderlinge verhoudingen van die media.

Theater is een totaal andere kunstvorm dan film. Film is de kunst van de afwezigheid: de mensen die je grootse emoties bezorgen, zijn er niet. Je krijgt een soort fata morgana voor je neus geprojecteerd, dat zich totaal niets van de zaal



De Wespenfabriek RO THEATER (2000) FOTO HERMAN SORGELOOS

Dat gegeven heeft grote implicaties voor de manier waarop ik video gebruik in het theater. En het is meteen ook het kernprobleem bij het gebruik van video in het theater. Video wordt er heel vaak gebruikt op een filmische of op een televisieachtige manier, maar dat haalt juist de essentie van het theater onderuit. Ik vermijd het om de kunst van de afwezigheid of de kunst van de leugen te introduceren op die plek. En als ik ze introduceer, dan is het als citaat of referentie. Door de acteur bijvoorbeeld te laten spelen met zijn *live*-beeld, versterk ik hem in zijn kwetsbare positie. Dikwijls verbind ik kleine camera's rechtstreeks op de projector, waardoor je een *1/1-live*-situatie krijgt. De accidentjes die daar onvermijdelijk mee gepaard gaan – de helft van de tijd kijkt de acteur naast de camera – versterken zijn fragiliteit en maken hem des te meer aanwezig.

Omdat ik de toeschouwers wil laten zien hoe het allemaal in zijn werk gaat, wil ik meestal ook instaan voor het decor. De camera's staan in beeld en de kabels liggen op de vloer, meestal nog slecht afgeplakt ook. In *De Wespenfabriek* (ro theater, 2000) creëerden de

vele kabels een waar darmenparadijs dat goed overeenstemde met de inhoud van de voorstelling, maar dat tegelijkertijd de toeschouwers een idee gaf van hoe het allemaal in zijn werk ging. Zo krijgt het publiek een heel andere relatie met de technologie dan wanneer alles proper weggestopt wordt en er alleen een mysterieus beeld verschijnt. Het uitgangspunt voor *De Wespenfabriek* was dat ik de meest nutteloze video-installatie ooit wou maken. Er stonden allerlei projectoren op de grond. Die maakten veel lawaai, maar ze luisterden ook de hele tijd naar de acteur. Aan elke projector hing een goedkoop elektronisch cameraatje, waarop een lampje gekleefd was, dat op zijn beurt verbonden was met een microfoon. Wanneer er geluid was, begon het lampje te branden en kreeg je een beeld. Al die projectoren stonden

dus de hele tijd te trillen op de gespreksgolven van de acteur. Dan draai je de relatie om: heel die technologische installatie was aan het ademen op de klanken van de acteurs. Dat gaat over macht. *De Wespenfabriek* ging over een ventje dat erin geslaagd was om een heel eiland naar zich te laten luisteren. Hij had een heel fantasma ontwikkeld over hoe de golven van de zee naar hem zouden luisteren, hoe de vliegtuigen naar beneden zouden storten wanneer hij dat wou, hoe de beestjes naar zijn pijpen zouden dansen. Uiteindelijk zakte die macht in elkaar en evolueerde de voorstelling naar een gemene, sjmierende inzet van de close-up.

Alle macht aan de acteurs

Waarin bestaat de fascinatie van theatermakers voor video? Dat is de close-up. Daar gaat het hen om. Dat probeer ik hen enerzijds te geven, maar tegelijk probeer ik het ook te problematiseren. Zo werk ik regelmatig met infraroodcamera's of -belichting, waardoor de gefilmde persoon er toch lichtjes anders gaat uitzien. Dat versterkt het besef dat je met een vergrootglas aan het kijken bent. In feite zet ik Brechtiaanse vervreemdingselementen in, die de relatie tussen theater en audiovisuele media thematiseren en tegelijk de inhoud versterken. Het is fascinerend hoe ontroerend dat geheel kan werken, zoals bij *The Woman Who Walked into Doors*, waar je de mensen toch wel heel eigenaardige, afstandelijke videokunst laat zien. De muziek – en vooral de menselijke stem – zijn natuurlijk wezenlijk voor die ontroering, maar ik ben ervan overtuigd dat een bewuste inzet van technologische middelen, hoe abstract ook, de theaterervaring kan versterken. Guy Cassiers heeft dat altijd goed beseft. Toen hij nog in piepkleine ruimtes speelde, zoals bij *Tristan* (1983-84), gebruikte hij al een microfoon, zodat je enerzijds de intimiteit van de aanwezige acteur had en anderzijds de ervaring van iemand die in je hoofd zat. Het had niets te maken met verstaanbaarheid, maar alles met het bespelen van een zo breed mogelijk spectrum van ontroering.

In al onze producties dragen we de macht over aan de acteurs. We werken bijvoorbeeld niet met voorgeprogrammeerde tijdslijnen. De acteurs hebben zelf het tempo in handen. Toeval genereren vind ik belangrijk. Ik maak allerlei machientjes, een soort speeltuin, die de acteurs op verschillende manieren kunnen hanteren, een solide video-installatie waarin allerlei dingen kunnen gebeuren. Wát er dan uiteindelijk in gebeurt, is niet zozeer mijn departement.

aantrekt. Theater is de kunst van de aanwezigheid: er is een duidelijk sociaal kader waarin één of meerdere mensen gedurende twee, drie of zelfs acht uur de kans krijgen om hun mening te zeggen tegen de mensen in de zaal, die vriendelijk verzocht worden om al die tijd hun mond te houden. Als het slecht gaat, proberen sommige toeschouwers zo stil mogelijk de zaal te verlaten, maar dat is dan ook het allergenste dat er kan gebeuren. Video en televisie zijn de kunst van de leugen: de kunst van het vervormen van de werkelijkheid. Dat gaat tot in het absurde: altijd is er minstens één onderdeelje gelogen. Het overgrote deel van wat je op televisie te zien krijgt is vooraf opgenomen en gemonteerd, maar toch blijft men de *live*-leugen in stand houden. De leugen is de essentie van televisie. Men pretendeert aanwezig te zijn, maar men is afwezig.

In *De Wespenfabriek* vond ik het licht heel belangrijk. Het gaf een soort ritme aan de voorstelling: een dag (van zonsopgang tot zonsondergang) duurde zeven minuten en een nacht vijf minuten. Het stuk speelde zich af over zeven dagen. Sommige dagen hadden heel veel tekst, andere veel minder. We zijn er een vijftal repetities lang in geslaagd om ons aan die timing te houden. Acteur Steven van Watermeulen moest dan soms zeven minuten doorbrengen met slechts enkele regels tekst, wat hem tot exploratie van die installatie aanzette. Ik vind het altijd mooi als ik op zo'n manier toch weer wat werkelijkheid in het theater kan binnenbrengen. Ik heb een absolute hekel aan coulissen. Niets in de handen, niets in de zakken, óók als je de meest onwaarschijnlijke technologie de scène opsleept, zoals The Wooster Group doet. Met die rommelige en kwetsbare technologie creëer je in feite eenzelfde soort werkelijkheid als wanneer je boompjes zou planten op de scène. Dat is de kunst van de aanwezigheid. Wanneer je de bocht maakt naar de afwezigheid, is Kinopolis duizend keer interessanter als theaterzaal.

Toen de film opgang maakte, was men in het theater bang voor functieverlies. En dat is

gedeeltelijk ook gebeurd: de functie van entertainment wordt veel beter vervuld door de film. Maar die evolutie heeft de theaterkunst veel scherper geprofileerd, en dat is een goede zaak. De verleiding bestaat natuurlijk altijd om zich te laten leiden door kijkmodellen die vreemd zijn aan het theater, maar meestal komt dat het theater niet ten goede. Heel wat dingen kan men veel verbluffender maken in de film dan in het theater. Het enige voordeel van het theater is dat het écht is. Een vlammetje van twintig centimeter hoog kan de toeschouwers al ongemakkelijk op hun stoel doen schuiven.

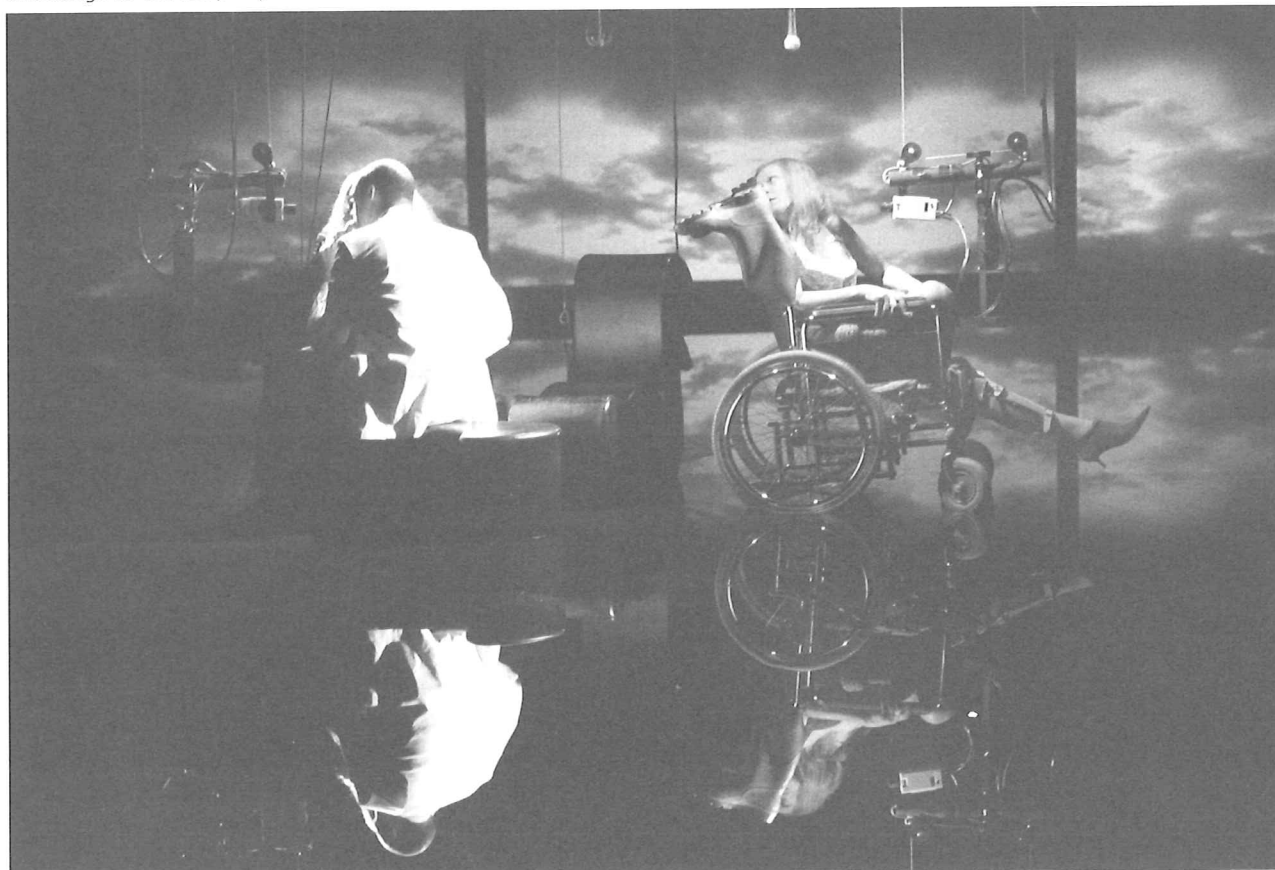
Partnerschap en structurele subsidiëring

Dikwijls belt men ons enkele weken voor de première 'met enkele technische vraagjes'. Maar er bestaan geen technische vragen. Elke technische vraag is een inhoudelijke vraag. Wij staan natuurlijk elke dag met onze voeten in de elektronische vuiligheid, waardoor men ons percipieert als technici, maar er bestaan veel betere technici dan wij. Ik heb echt geen boodschap aan een regisseur die eens even komt vertellen wat ik moet doen. Als we meewerken aan een voorstelling, werken

we vanaf de eerste dag mee. We staan bekend als moeilijke mensen, maar we willen mee het uitgangspunt bepalen en uiteindelijk werpt dat ook zijn vruchten af. Het heeft natuurlijk ook te maken met het soort producties waaraan we meewerken. Ik heb bijvoorbeeld nooit meegedraaid in het meer klassieke theater, waar ook de acteurs nog altijd niet geëmancipeerd zijn.

De Filmfabriek bestaat negen jaar, als absoluut 'platte' bvba. We hebben nog nooit winst gemaakt. Bram Smeyers, Kurt d'Haeseleer, Wies Hermans en ik zijn hier voltiids in dienst, waardoor die platte bvba (ik haat dat woord), in feite geëvolueerd is naar een artiestencollectief. We zijn alle vier aandeelhouder van de Filmfabriek; we verdienen alle vier evenveel. We zijn een artistiek collectief van vier verwante zielen die met digitale kunsten bezig zijn. We werken alle vier ongeveer zeventig procent van onze tijd in het theater. Vanaf 2004 willen we in aanmerking komen voor een structurele subsidiëring als digitale theaterkunst. Uiteraard zal dat dan gebeuren onder een nieuwe structuur, aangepast aan dit soort producties. De bvba Filmfabriek kan zich dan uitsluitend concentreren op de filmproducties.

Lava Lounge RO THEATER (2002) FOTO PAN SOK



Waarom we met die nieuwe structuur willen beginnen? Omdat de Filmfabriek niet structureel gesubsidieerd is, belanden we nu in al die theaterproducties in feite tussen twee stoelen. Enerzijds zijn we een evenwaardige partner en hebben we – omwille van onze duidelijke uitgangssituatie – een stevige artistieke vinger in de pap. De beslissingen worden gemeenschappelijk genomen, waarbij elkeen de eindverantwoordelijkheid op zijn domein behoudt. Als de regisseur iets wil veranderen aan licht, decor of video, moet hij mij kunnen overtuigen en vice versa. Artistiek zijn we dus evenwaardige partners, maar economisch bevinden we ons in een even afhankelijke positie als de leverancier van het toiletpapier. Op lange termijn klopt dit niet. Indien we structureel gesubsidieerd zouden worden, zouden we een coproductie kunnen aangaan met het ro theater. Wanneer de structurele onderbouw weerspiegelt wat er artistiek gebeurt, zullen de artistieke discussies veel helderder zijn. Je bent dan in elk geval niet meer afhankelijk van de financiële stok achter de deur.

De tweede reden heeft te maken met onze voorliefde voor theater. Bram heeft *En toen 'k Heb moeten botse* (2000) geregisseerd. Ook ik heb vanaf het begin veel en graag in het theater gewerkt. We hebben geregeld producties gerealiseerd die zich tussen theater en multimedia-kunst bewegen, zoals *S*CKMYP* (2000) met Peter Verhelst en Eric Sleichim (Blindman). Dit soort producties interesseert ons het meest en willen we graag meer maken. In de plaats van iets eenduidiger te kiezen voor de audiovisuele kunsten, hebben we beslist om aan een soort *coming out* te doen en duidelijk te kiezen voor datgene waar we mee bezig zijn, namelijk iets tussen audiovisuele kunsten en theater: digitale theaterkunst. In 2003 zullen we twee of drie dergelijke projecten realiseren; we overwegen om op basis daarvan structurele subsidies aan te vragen bij het theater. We zijn immers al jarenlang actief in het theater - weliswaar als digitale kunstenaars - met zowel autonome als co-producties. We vragen eigenlijk gewoon dat onze situatie zou geregulariseerd worden. ■

Maarten vanden Abeele: het leven in een beeldlijn vatten

Maarten vanden Abeele noemt zich geen 'mediakunstenaar'; hij is gewoon multidisciplinair ingesteld. Etceteralezers kennen hem als fotograaf: sinds 1999 verzorgt hij het coverbeeld van *Etcetera* en hij legt nu al een tiental jaar lang het werk van internationaal vermaarde dans- en theatergroepen vast op foto en video. Hij engageert zich daarbij vaak en gedurende een lange tijd voor dezelfde gezelschappen, zoals Tanztheater Wuppertal (Pina Bausch), Needcompany (Jan Lauwers) en Damaged Goods (Meg Stuart). Onlangs stond hij in voor de fotografie en het camerawerk van *Goldfish Game*, de eerste langspeelfilm van Jan Lauwers, en maakte hij de clip *Fragments for Broadcast Use* en de digitale film *Meg Stuart's Alibi*. Hij was ook verantwoordelijk voor de set-fotografie voor *Anyway the Wind Blows*, de eerste langspeelfilm van Tom Barman.

Parallel aan de samenwerkingsverbanden met kunstenaars werkt hij als autonoom beeldend kunstenaar (fotografie – waaronder artiestenportretten die in het tijdschrift *Vogue Paris* verschijnen – en videofilms van eigen performances). In 2000 organiseerde het Museum van Hedendaagse Kunst (MuHKA, Antwerpen) een overzichtstentoonstelling met foto's en installaties, in 2001 volgden een tentoonstelling in het Folkwang Museum in Essen (Duitsland) en deelname aan de Biennale d'Art Contemporain van Lyon. Voor zijn beeldend werk wordt hij vertegenwoordigd door Zeno X Gallery (Antwerpen).

In 2002 richtte hij het collectief Oblong Productions op in Brussel. Binnenkort debuteert hij als regisseur en gaat hij aan het werk met enkele dansers-acteurs en een componist (Oblong Productions in samenwerking met Vooruit en Kaaitheater).

opgetekend door Marleen Baeten