Buchmesse van start

18-10-2016 13:34

Puzzling Poetry

Dichter Lucas Hirsch en Studio Louter, de makers van de Puzzling Poetry, zijn het dichtst bij het gedicht als taalspel gebleven. Omdat poëzie vaak slechts een select publiek heeft, hebben ze haar verbonden met de gamewereld, die heel veel fans heeft. In een aantal gedichten van Lucas Hirsch en collega-dichters zijn de woorden vervangen door gekleurde blokjes. De kleuren corresponderen met de woordsoorten: de lidwoorden de ene kleur, werkwoorden een andere enzovoort. Aan de onderkant van het scherm staan de woorden gegroepeerd per woordsoort maar daarbinnen in willekeurige volgorde. De game bestaat eruit dat je de woorden op hun oorspronkelijk plek schuift. Bij de eerste woorden gaat dat op goed geluk, maar al gauw dicht je met de dichter mee: als dit het bijvoeglijk naamwoord is, welk zelfstandig naamwoord past daar dan het beste bij? Maar kiest een dichter wel voor het meest logische woord, of liever voor het meest verrassende?

De app is beschikbaar voor Android en iOS.

Foto: Nikki de Deyn

Winter

Ook *Winter* is een game, ontwikkeld door de Vlaamse schrijver Joost Vandecasteele samen met Happy Volcano. Het speelt zich af in de 'één seconde wereld' een virtuele plek waar iedereen belandt die tijdens dezelfde seconde sterft. De verschillende doodsmomenten van mensen worden gepresenteerd als op te lossen puzzels.
Het spel leidt langs verschillende kamers waarin objecten liggen. Klik op een object en er verschijnt een zin. Samen vertellen de zinnen het verhaal. Je kunt de kamers roteren, waardoor er nieuwe objecten in beeld verschijnen die ook een deel van het verhaal vertellen, maar je kunt nergens het geheel zien. Ook zijn er diverse objecten die je kunt ‘oppakken’ om ze elders in te zetten. Daarmee kun je uiteindelijk een code verzamelen waarmee je de laatste deur opent. Deze *escape room*-elementen geven motivatie om zo veel mogelijk objecten aan te klikken, maar ze vormen maar een klein deel van de ervaring. Uiteindelijk gaat het om de tekst, het verhaal.

Winter verschijnt als app voor tablet en smartphone op zowel op iOS als Android.



C.a.p.e. Drop-dog

Dichter Tonnus Oosterhoff experimenteert al jaren met interactiviteit in poëzie. Daarvoor gebruikte hij tot nu toe vooral Flash, wat beperkte mogelijkheden biedt in vergelijking met VR. In de virtuele installatie die hij samen met CREW heeft gemaakt, zijn gedichten van Oosterhoff als zwevende flarden tekst geplaatst in een 360º-omgeving vol honden. Met een tablet op je rug en een VR-bril en koptelefoon op je hoofd loop je zowel door de echte als de virtuele ruimte. In het eerste deel van de voorstelling / het gedicht / de presentatie ben je als toeschouwer / lezer / aanwezig in een soort fabriekshal en bekijk je de wereld op de ooghoogte van een hond. Op een ander moment is het gezichtspunt hoger en schuin, alsof je rondgedragen wordt, en beweeg je door een kennel. De hele tijd zweven de dichtregels om je heen. Door de vervreemdende omgeving komt het gedicht heel anders binnen dan wanneer je het van papier zou lezen.

Lopen in zowel de werkelijke als de virtuele wereld. Rechts Tonnus Oosterhoff.
Foto: Nikki de Deyn

De Fernweh Opera

De opera van Daniël Ernst en dichter Maud Vanhauwaert is een zeer vervreemdende ervaring, omdat er gespeeld wordt met de schijn en werkelijkheid van VR in een omgeving die tot voor kort dé plek was waar schijn en werkelijkheid elkaar tegenkwamen, het theater.
Bezoekers krijgen een programmaboekje met het libretto en zitten in echte theaterstoelen. De virtuele theaterzaal is een klassiek theater, zoals de Bourla in Antwerpen of de Stadschouwburg in Amsterdam. Er zijn drie balkons waarvan de decoraties glinsteren als ze worden aangelicht. Een zangers waarvan de stem geheel menselijk is (operazangeres Annina Gieré), maar het uiterlijk volledig digitaal, vult de complete toneelopening. Die is hoger dan breed, wat in het echt niet voorkomt. Maar toch geloof je erin. Net als in de zangeres, die niet

realistisch is maar wel levensecht, omdat ze van tijd tot tijd de toeschouwers aankijkt en persoonlijk toezingt. Haar tekst gaat over Fernweh, de onoverbrugbare afstand tot haar geliefde. Dat is omdat ze een niet alleen figuurlijk maar ook letterlijk een ster is, een hemellichaam. ‘Hetzelfde heb je met virutal reality’, aldus de makers. ‘De afstand lijkt heel kort, maar je kunt wat je ziet nooit aanraken.’

Tijdens de Frankfurter Buchmesse zal Diorama No. 4: The Fernweh Opera vanaf drie verschillende beurslocaties te ervaren zijn: Paviljoen Gastlandschap (Cinema), Hal 4.1 Q66 en Hal 5.0 C89. Via de installatie worden de drie plekken met elkaar verbonden, zodat de toeschouwers op de drie verschillende plekken met elkaar in contact komen te staan. De installatie is ook te zien op het Cinekid filmfestival.



Tafelgeheim

Bij *Tafelgeheim* zitten twee toeschouwers precies tegenover elkaar aan een tafel, beide met VR-bril en koptelefoon op. In de virtuele wereld zijn ze een meisje van negen en haar vader en zitten ze op dezelfde manier tegenover elkaar. De ene toeschouwer beleeft het verhaal uit het perspectief van de vader, de ander uit dat van de dochter. De enige voorkennis die je krijgt is dat het zusje respectievelijk de dochter van de twee onlangs is overleden. Dan ontspint zich een dialoog die voor beide toeschouwers gelijk is. Daarnaast hoort ieder zijn eigen monologue intérieur, die van de het meisje of die van de vader. Het effect is dat het verdriet en onbegrip voelbaar worden: beiden niet kunnen praten over het gemis en zien niet van elkaar niet dat zij door over iets anders te praten toch contact zoeken. De makers zijn Sara Kolster, studio Zesbaans en schrijver Jaap Robben.

Out of Sight van Sara Kolster op Vimeo.

Tafelgeheimen is door het Nederlands Film Festival genomineerd voor een prijs in categorie Nieuwe media. De

productie is ook te zien op het filmfestival Cinékid.