

Interview met Andros Zins-Browne over Second Life

Door Steven De Belder, november 2008

Hoe ben je ertoe gekomen de utopische ideeën van twee heel verschillende generaties bij elkaar te brengen?

Mijn stukken hebben altijd een sociopolitieke impuls, maar toen ik over dit werk begon na te denken vond ik daar geen uitdaging meer in. Ik ben dan op zoek gegaan naar ruimtes waarin sociopolitieke vragen opvallend afwezig zijn, en kwam terecht bij cruises, gated communities en Club Med. Die fenomenen blijken vooral oudere mensen aan te spreken, die op zoek zijn naar een extreem geregeld en ingekapseld leven. Die plekken komen zo ook onwerkelijk, bijna virtueel over. Dat bracht me bij het onlinespel 'Second life', dat eveneens een utopische ruimte is waarin het politieke helemaal overbodig is. Ze is immers letterlijk grenzeloos, je kunt er alles doen wat je wilt. Uiteindelijk wordt zelfs het begrip 'identiteit' vervangen door een 'avatar' waarvan je de verschijning en het karakter naar believen kunt aanpassen. En zo begonnen die twee thema's in elkaar te schuiven: de hyperrealiteit van het ene en de virtualiteit van het andere. Ik wilde een stuk maken met enkel bejaarde avatars, maar dat bleek al gauw zelf een utopie.

Was het dan zo'n moeilijk proces?

De logistieke kant van de zaak was heel zwaar. Ik heb gezocht naar performers, via advertenties, workshops enzovoort. Toen ik mensen gevonden had, bleek al snel dat ik mijn werkritme moest aanpassen. Niet alleen hadden die gepensioneerden een ongelofelijk drukke agenda, het werken zelf was ook niet eenvoudig. Slechts twee van hen hadden enige podiumervaring, en al hadden ze allemaal wel ervaring met fysieke praktijken als yoga, tai-chi of gymnastiek, het was een heel traag proces om hen een andere omgang met hun lichaam aan te leren. Als danser ben ik gewoon om verschillende delen van mijn lichaam min of meer autonoom van elkaar te laten functioneren, maar gewoonten afleren die al meer dan zeventig jaar in je systeem zitten, dat gaat nu eenmaal niet snel. Je vraagt een dame van 84 ook niet van de eerste keer om op haar rug te gaan liggen en snel haar heupen op en neer te bewegen – je hebt tijd nodig om het vertrouwen op te bouwen dat haar naar zo'n punt kan brengen.

Waarom blijven de professionele dansers en de bejaarde performers apart in het stuk?

Het was aanvankelijk niet eens de bedoeling dat de dansers mee op het podium zouden staan, maar het materiaal dat ik met hen maakte was interessant genoeg om met hen verder te ontwikkelen. Bovendien zou het me nog zeker een jaar extra kosten om met de bejaarde performers een avondvullend stuk te maken. We hebben tijdens de voorbereidingen uiteraard heel veel met beide groepen samen gewerkt en heel veel van elkaar geleerd. Maar ik wilde hen niet mengen op het podium. Als je amateurs en professionelen samen op het podium zet, krijg je al snel een humanistisch pamflet – je kijkt er vooral naar in termen van diversiteit, menselijkheid en vreugde. Daar is op zich niets mis mee, maar ik was op zoek naar het specifieke fysieke potentieel van die ouderen, en wilde ook de nadruk leggen op een bewegingstaal die niet helemaal menselijk meer is, maar zich situeert tussen het natuurlijke en het geanimeerde. Het zijn geen willoze poppen die gestuurd worden door een poppenspeler, maar er is wel een duidelijke decalage tussen het moment van beslissing, de controle over jezelf, en de uitvoering van dat scenario, net zoals je bij 'Second life' voor alle handelingen een expliciete opdracht moet typen.

Er is maar weinig spoor van interactie tussen de performers.

De handelingen en bewegingen van de performers staan allemaal in functie van een onzichtbaar scherm of een experience machine. Interactie vindt enkel plaats via de media

waarop zij focussen. Tieners die in groep rondhangen in een winkelcentrum luisteren eigenlijk meestal naar hun mp3-speler of zijn met hun gsm bezig. Hoeveel opwinding en stimulatie kan je hebben zonder aanraking? Hoe zou de generatie die vooral interageert via media oud worden? Ik fantaseer dan over een bejaardentehuis waarin iedereen, in plaats van voor zich uit te staren, aan virtual reality machines gekoppeld zit en nieuwe sensorische mogelijkheden krijgt.

Neem je daar dan specifiek standpunt over in?

Ik wil het fenomeen vooral uitpluizen, de lichamelijke dimensie ervan onderzoeken. Er zit in het stuk geen verhaal of evolutie die finaal uitmondt in een grotere natuurlijkheid of een overwinning van het artificiële; het presenteert een horizontaal landschap. Elke utopie produceert belachelijke resultaten en draagt teleurstelling en falen in zich, maar in al die beloften zit ook heel veel opwinding en virtuositeit. Die utopieën zetten zo veel in beweging en dat blijft me fascineren.

door Steven De Belder, november 2008