

WERC: Waar moet het heen met zo'n leven?

ERIC NEDERKOORN

GRONINGEN Het Groningse collectief WERC kun je kennen van projectiekunst die op zichzelf staat, dienend is aan theater of daaraan gelijkwaardig. Nu is er de eigen combi van performance en interactieve projectie: een game over levenskeuzes.

Hoe vaak maak je in het leven niet een keuze die toekomstbepalend is. Lang overdacht en groot, maar ook spontaan en ogenschijnlijk klein. Joachim Rümke bedacht een gameproject aan de hand van zijn eigen leven, de keuzes waarvoor hij stond en die mogelijk nog volgen. Uiteindelijk maakt de bezoeker die keuzes voor hem, automatisch denkend: wat zou ik doen op zo'n moment.

Bij de eerste doorloop van *Once is Never* met publiek, morgen, en bij de try-outs begin januari en de première op de 16de, hangen vier grote schermen in de bovenzaal van het Groningse Grand Theatre. Daarop geprojecteerd zijn game-figuurtjes uit de Nintendo-jaren '90. Het (in principe) zestienkoppige publiek krijgt een doodsimpele controller, waarmee het Mario-achtige figuurtjes over het scherm kan bewegen.

Dat 'in principe' is omdat de coronamaatregelen het maximum (nog) naar tien laten dalen.

Jelle Valk is verantwoordelijk voor de vormgeving, Olav Huizer voor de techniek, Rümke stond aan de basis. Hij kreeg in 1993 een Nintendo waarop hij Super Mario speelde. En Final Fantasy. „Steeds tot de Eindbaas. Tot en niet verder. Ik wilde niet dat het afgelopen was.”

Terwijl je alvast je figuurtje over het scherm laat lopen, haalt hij in zijn performance belangrijke keuzemomenten aan in zijn leven, zoals bij een schoolvriendinnetje (uitmaken of niet), in de relatie tot zijn scheidende ouders (bij wie ga ik wonen), zijn periode op de kunstacademie (stoppen of doorgaan), en zo door tot het nu. Vanaf dat punt volgt de toekomst en mag het publiek via de controller letterlijk en figuurlijk richting geven aan Rümkes leven, met telkens een nieuwe afslagkeuze. Daarbij volgt het haast vanzelfsprekend de eigen voorkeur.

Elke keuze leidt naar een nieuwe situatie, waarin dan opnieuw moet worden nagedacht. Valk: „Zo is er al met al een boom aan mogelijkheden.” Voor die boom ontwikkelt WERC nog nieuwe takken. Hij is niet al volgroeid. Maar komt goed, stra-

len de mannen uit.

De zestien controllers zijn straks verbonden met vier laptops, die op hun beurt worden aangestuurd door een centrale computer. Rümke is nog bezig met de ontwikkeling van zijn eigen rol. „Ik kan me voorstellen dat ik tussen het publiek doorloop en vraag naar het waarom van een bepaalde keuze.” Hij bedacht het project nadat hij zich verdiepte in existentiële vraagstukken. „Die bordvelden bijvoorbeeld op bij het lezen van Kundera's *De ondraaglijke lichteheid van het bestaan*.”

Behalve dat rondlopen kun je nog denken (wat ze dan ook doen) over een nazit, een vorm van evaluatie, want het zijn haast levensfilosofische vragen die moeten worden beantwoord, per bezoeker interessant. O, en over dat verschil tussen de techniek van projectiekunst en performance zegt Valk: „Wij zien de techniek zelf als performance.” Een rake definitie, want die techniek speelt in al hun projecten voor iedereen zichtbaar mee.

WERC met *Once is Never*, 7/1 (Work in Progress), 14 en 15/1 try-outs 16/1 première, grandtheatregroningen.nl.



Joachim Rümke en de projecties van WERC's theater-ontmoet-videogame-project 'Once is Never'.

FOTO JAN WILLEM VAN VLIET