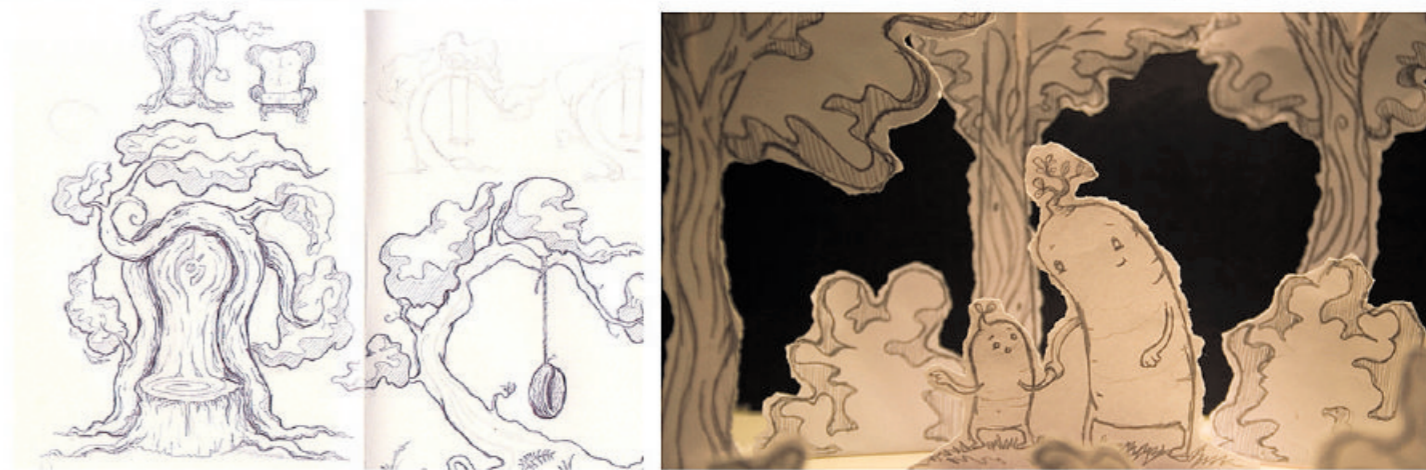
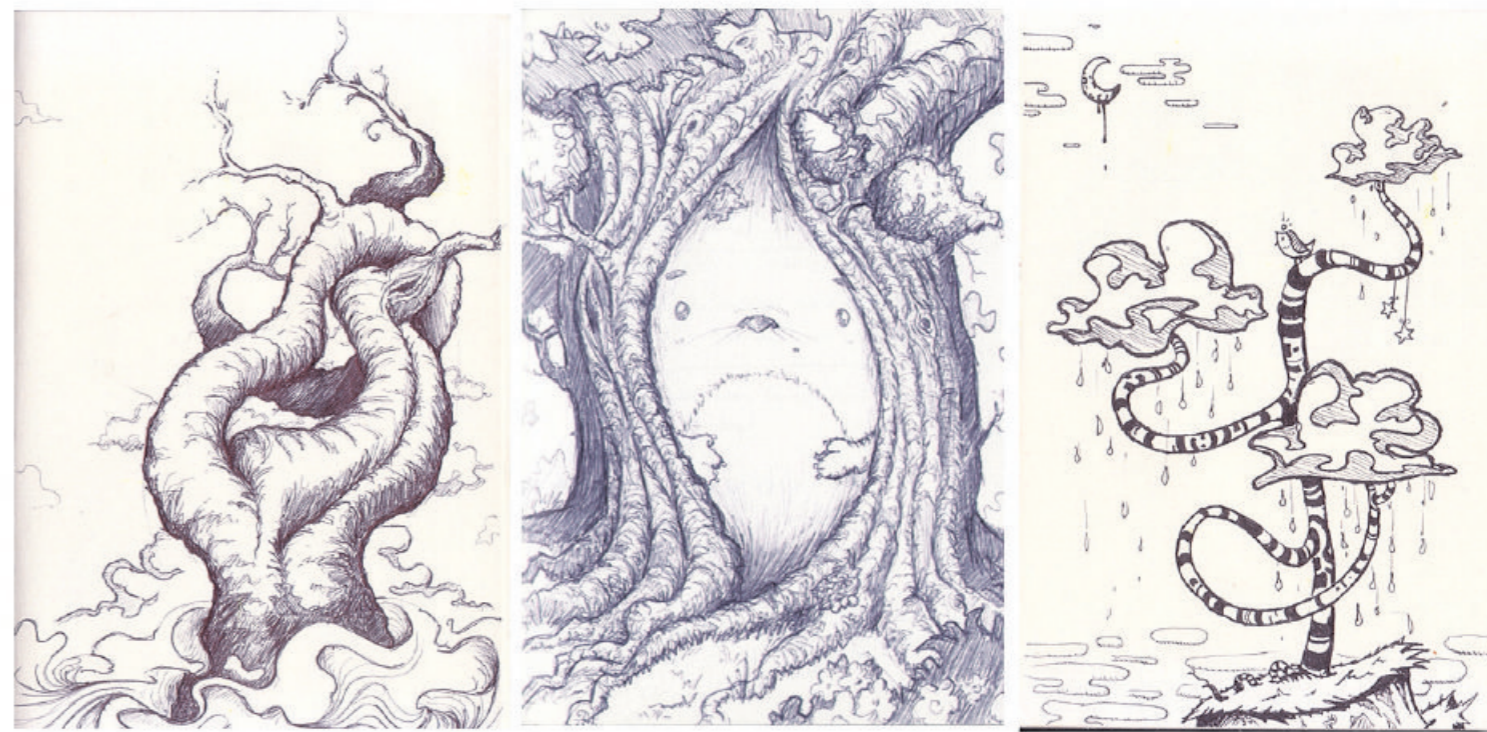


Wij vragen toewijding van de spelers



Schetsen, art work en inspiratie voor de artistieke game-in-ontwikkeling 'Bohm' van Monobanda. Zie meer op monobanda.nl



Mathijs Konings Foto's Bas Czerwinski



Liselore Goedhart



Sjoerd Wennekes

Monobanda, een collectief van jonge kunstenaars in Utrecht, ontwerpt artistieke computergames, waarvoor ze als eerste subsidie krijgen van het nieuwe Gamefonds. Ze spelen zich af op de grens van de virtuele en de tastbare wereld. „We willen dat mensen helemaal in onze games verdwijnen.”

HERIEN WENSINK

Ze ziet gezichtjes. Als Liselore Goedhart (27) zich door haar stad Utrecht beweegt, of beter nog, als ze in het bos is, herkent ze overal figuurtjes, *characters*. Die fotografeert ze, en gebruikt ze als inspiratie voor haar illustraties en character design. Goedhart kan verleidelijke droomwerelden creëren, bevolkt door hartverwarmende fantasiefiguren. Inspiratie haalt ze uit haar directe omgeving, uit sprookjes en sciencefiction. „Het Sprookjesbos van de Efteling, magie, monsters, Hayao Miyazaki en Tim Burton”, vat ze haar liefdes samen. „Als iets leven nodig heeft, een persoonlijkheid, dan kan Liselore het dat geven”, zegt collega Sjoerd Wennekes (27).

Goedhart en Wennekes zijn twee van de oprichters van Monobanda, een collectief van vijf jonge kunstenaars/gamemakers. Het bedrijf bestaat ruim een jaar, sinds de oprichters vorig jaar afstudeerden aan de opleiding Design for Virtual Theatre and Games aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU). Daar wordt het onderwijzen van gametechnieken gecombineerd met een meer kunstzinnige vorming. Monobanda werkt nu voor onder meer het Centraal Museum en filmfestival Cinekid. Dit na-jaar realiseren ze twee bijzondere projecten: *Bohm* en *Mimicy*, beiden 'artistieke' computergames waarvoor zij van het kersverse Gamefonds de allereerste gamesubsidie ontvingen.

Binnen het jonge bedrijfje zijn de taken strikt verdeeld. Wennekes geldt als het zakelijke brein. Hij volgt nu een *business master* aan Nijenrode. Daarnaast combineert hij een liefde voor theater met een fascinatie voor werk van Albert Einstein en Stephen Hawking. Wennekes studeerde een blauwe maandag scheikunde, voor-

dat hij zich inschreef aan de HKU.

Mathijs Konings (24) is de *gameplay engineer*. In de woorden van Wennekes: „Mathijs kijkt onder de motorkap: hoe werkt het? Wat maakt het leuk?” Konings: „Elk spel heeft een eigen regelset, een eigen DNA, als het ware. Dat onderzoek ik, ik haal het uit elkaar. En ik bedenken nieuwe voor eigen spellen.” Konings interesseert zich voor technische constructies en wetenschap. „Een wetenschapper is ook een soort kunstenaar. Beiden moeten ze dingen bedenken die nog niet bestaan.” Maar hij rekent ook Plato tot zijn inspiratoren. En chaos. „Waar chaos is, is creatie.” Veel heeft Konings te danken aan het boek *Duizend dingen achter deuren* van Joke van Leeuwen. „Het enige, echte, interactieve boek.” En als het even kan, maakt hij voor zichzelf ter plekke een *real life adventure game* van een alledaagse situatie.

Gedrieën zitten ze met hippe laptops aan een massieve tafel, die het grootste deel van hun Utrechtse kantoor formaat bezemkast in beslag neemt. Vandaag ontbreken Niki Smit, de andere vormgever die sterk is in „werelden en sferen”, tot leven gebracht in fotografie en film, en Simon van der Linden, de 'conceptman'. Wennekes: „Simon verzint de gekste dingen; kan dit niet? Zou dat niet kunnen? En dan kijkt Mathijs of het kan.”

Aan de ene muur van hun hok, een ruimte die ze mogen gebruiken van koepelorganisatie Dutch Game Garden, prijkt een whiteboard met een *to do list*. 'Planning deze week', staat er. 'Joost bellen Cinekid (begroting en Canvas) – Sjoerd' en: 'Offerte Centraal Museum pitch – Sjoerd/Lies'. En nog een hele lijst. Monobanda heeft het druk. Aan de andere wand tientallen

krantenknipsels met wapenfeiten: hier een prijs, daar een grote opdracht. Ook de twee brieven van het Gamefonds, waarin de subsidie (twee keer 50.000 euro) wordt toegekend, zijn met een punaise aan de muur geprikt.

Het bedrijfje van de vijf maakt een snelle vlucht. Maar wat doen ze eigenlijk precies? En wat maakt hun werk zo gewild?

Op kantoor laat Mathijs Konings een voorbeeld zien van een spel dat ze onlangs hebben gemaakt. Op het scherm een grijze schets, een vrouw en een soort raamwerk. Daarnaast een palet van kleuren. Met een soort joystick kiest de speler kleuren en brengt die 'virtueel' op het scherm aan – de ene kleur roept op het scherm een andere op, en zo ontstaat langzaam een abstract schilderij. Het apparaat in de hand van de speler is vermoed als verfkwas.

„Onze games spelen zich af op de grens van de virtuele en de tastbare wereld”, zegt Wennekes. Naast de virtuele wereld die ze creëren op het scherm, spelen bij hun games dus ook tastbare objecten een rol. Goedhart bijvoorbeeld studeerde af aan de HKU met een game waarbij het bewegen van kartonnen 'schaakstukken' effect had op de wereld die te zien was op de monitor. Door het manipuleren van de stukken kan de speler invloed op die wereld uitoefenen.

'Fusionplay', noemen ze het bij Monobanda, en het echte, ouderwetse spelen is daarbij van belang. Om dat spelen niet te verliezen doen ze het ook nog geregeld zelf: elke vrijdagmiddag 'spelen ze buiten' op het plein de Neude. Gewoon, een balspel, of tikkertje. Goedhart: „We willen zelf speels blijven, fris, creatief. Maar met onze games willen we ook anderen weer echt aan het spelen krijgen. Door te spelen leer je

grenzen kennen en het lokt emotie uit. Spel is de meest effectieve manier om iets te leren en te onthouden. Mooi is ook dat het zo plaats heeft in het hier en nu; er is de 'magie van het moment', zoals je dat ook hebt in het theater. Een moment waarin spontaan iets ontstaat, dat er onder andere omstandigheden niet was geweest.”

Met alle, snelgroeiende mogelijkheden die de virtuele wereld biedt, wekt het verbazing dat Monobanda zo aan dat tastbare element hecht. Maar daarover is het collectief eensgezind. Konings: „Je moet het zo zien: vroeger was alles 'echt', toen werd alles digitaal, en wij trekken nu weer een stukje in het 'echte'.” Maar waarom? „Een fysieke ervaring maakt veel meer indruk dan een virtuele. Een paar keer met een muis klikken, die handeling blijft nauwelijks hangen. Maar het is al heel anders als je een kwast vasthoudt, en een schilderbeweging maakt. In beweging blijven herinneringen beter opgeslagen.” Wennekes: „Er zit een belevend element in ons werk, iets educatiefs, ja. Wij willen graag dat mensen iets van onze games opsteken.”

In een van de nog te maken games waarvoor ze subsidie krijgen, *Bohm*, willen ze de speler in een uiterst traag tempo dwingen, het tempo van een groeiende boom. Het idee is dat de speler met alle geduld die daarvoor nodig is een virtuele boom laat groeien. Inzomen op een tak kan er toe leiden dat daaruit een knop ontspruit, dan bloesem, vervolgens een vrucht en zodra die rijp is en op de grond valt – een nieuwe boom.

Goedhart: „Je wordt als het ware in het ritme van de boom geduwd. Het is geheel in contrast met de hedendaagse vluchtigheid: alles gaat te-

genwoordig snel, en hier moet het juist langzaam. Dat vereist toewijding en doorzettingsvermogen van de speler. Maar dat mogen we vragen vind ik, want voor het beleven en waarden van kunst is die aandacht nou eenmaal nodig.”

Ja, ze zien hun werk als kunst. Konings: „De game is het platform, zoals het doek dat is voor een schilder. Een kunstenaar kan er kunst van maken. Steeds meer kunstenaars experimenteren met het medium game. Het is simpelweg de volgende stap: een schilderij, dat was een plaatje, met het beeldhouwwerk werd kunst ruimtelijk, film voegde de factor tijd toe. Bij games ga je nog een stapje verder: als gebruiker heb je controle over ruimte en tijd. Dat biedt onbegrijpelijk veel nieuwe mogelijkheden voor de kunstenaar om zijn visie over te brengen. Hij kan nieuwe perspectieven toepassen: een speler kan om onze boom heen lopen, er over heen vliegen enzovoorts. En anders dan bij een film, kan hij dat deels zelf sturen. Het uitvinden van de besturing is onderdeel van het kunstwerk.”

Voor de vormgeving van *Bohm* zijn ze zich nog aan het oriënteren: ze fotograferen bomen, laten zich inspireren door kunstenaars; *De grijze boom* van Mondriaan en de studies ervoor hebben hun belangstelling. Maar de subsidie heeft het collectief binnengehaald met zijn pitch over de beleving. Konings: „Zoals je uren kan verdwalen in een schilderij van Dalí, die ervaring willen wij met *Bohm* ook creëren. We leggen die ervaring in feite aan de gebruiker op, die komt niet verder tenzij hij de tijd neemt en zich echt in het spel verdiept. Daar streven wij naar: dat mensen helemaal in onze games verdwijnen.”