

dorst

vpro dorst is jong, creatief,
nieuwsgierig, experimenteel en
uit de toekomst

vpro.nl/dorst



Dorst ontmoet jong en inspirerend talent. Denkers, kunstenaars, wetenschappers, wie maken de toekomst?

Dorst ontmoet Olivier Otten

Multimediaal ontwerper Olivier Otten waagt zich aan de interactieve speelfilm. We interviewden hem over 'Order' die vorige week in première ging.

Vanavond gaat het eerste deel van de interactieve speelfilm *Order* in première op het web. Hoofdpersoon in het verhaal is Selfcontrolfreak, het online alter ego van **Olivier Otten**. Net als bij de korte en populaire filmpjes die al op zijn site te zien zijn, kan de kijker door middel van klikken en bewegen met de muis zelf keuzes maken in het verhaal. Een dag na de première in het Rotterdamse V2 Institute for the Unstable Media ontmoeten we Olivier en co-regisseur Daphne Heemskerk.

I. HET VERHAAL

Olivier: 'Als je tegenwoordig om je heen kijkt, kun je concluderen dat je heel veel mensen ziet vastroesten. Dat is een beetje de tijdgeest, mensen worden niet meer écht boos en je ziet ze ook niet echt dóen of ergens voor gaan. Daar gaat het heel erg over in de film *Order*. We hebben een kille, harde wereld gecreëerd waarin het personage Selfcontrolfreak in een soort *loop* leeft en houvast zoekt in het bestaan door middel van routine in alledaagse kleine dingetjes, zoals het aandoen van zijn sloffes. Hij zit vastgeroest in een ritme. Alles "gebeurt" gewoon. De eerste 24 uur wordt hij niet blij, niet boos, hij "doet het maar". Zonder doel. Contrast hierin is zijn ex-vriendin die hem heeft verlaten om als een soort vrijheidsstrijdster de wereld te ontdekken en die te verbeteren.'

Daphne: 'De focus in het verhaal ligt ook erg op controle. Controle willen houden op het leven. Maar door aantasting van buitenaf, in dit geval dus door acties van de kijker, verlies je die controle.'

II. VAN KORTE FILMPJES NAAR EEN SPEELFILM

Daphne: 'Olivier was al bezig met de interactieve filmpjes in de tijd dat hij nog een master deed bij het Sandberg Instituut. Toen bestond de naam Selfcontrolfreak nog niet. Vanaf 2007 heb ik aangehaakt bij zijn project en ben ik mee gaan denken over de inhoud, de naam en dat soort dingen. Het idee voor de speelfilm *Order* ontstond pas zo'n anderhalf jaar geleden.'

Olivier: 'Klopt. Het voelde toen als de juiste timing om een volgende stap te zetten en filmisch te werk te gaan; onderzoeken hoe je interactie in een speelfilm kunt toepassen. In tegenstelling tot de online serie van Selfcontrolfreak – die bestaat uit rauwe snapshots met een lowbudgetgevoel in combinatie met complexe techniek – willen we met *Order*

echt een langer verhaal vertellen.'

III. CONTRA INTERACTIE

Olivier: 'Ik wil met de film ook een knipoog maken naar de interactie zelf. Als kijker krijg je door de mogelijkheid tot interactie namelijk automatisch de neiging om controle en invloed te willen hebben. Je maakt bewuste keuzes en je probeert het "goede" te doen, of juist het "slechte", maar uiteindelijk? Dan zul je zien dat het misschien toch niet zo heel veel uitmaakt, omdat je bijvoorbeeld te maken krijgt met invloeden van buitenaf die niet te controleren zijn, of met toeval. Naarmate de film vordert en de dagen verstrijken zal dat steeds meer duidelijk worden.'

Daphne: 'Meestal heeft interactie puur een navigerende functie, dat wil zeggen dat het de kijker of gebruiker helpt, of dat het iets uitlegt, maar we vonden het juist interessant om de interactie contra en niet als hulptool in te zetten.'

IV. KINECT

Olivier: 'Ik zie nog heel veel mogelijkheden voor interactie in film en video. Het is echt een gebied dat nog veel verder ontwikkeld kan worden. Je ziet het wel steeds meer opkomen in reclames, commercials en videoclips, maar het is nog erg minimaal. In die zin zijn wij echt aan het pionieren. Een tijdje geleden hebben we zelfs van een reclamebureau uit Los Angeles een verzoek gekregen om mee te gaan denken voor een campagne. Het is heel tof om te zien dat zulke opdrachten binnenrollen via het project Selfcontrolfreak.'

Daphne: 'Nu dat de speelfilm klaar is, liggen er alweer veel nieuwe plannen en ideeën klaar waarmee we verder zullen gaan. Denk aan zoiets als Kinect! En dan niet zozeer in games, maar meer het toepassen daarvan in ruimtelijk opzicht in combinatie met video.'

Olivier: 'Je kunt Kinect namelijk koppelen aan *open source*, zodat mensen bijvoorbeeld feitelijk door een ruimte moeten lopen om video's te triggeren. We gaan ons in de nabije toekomst vooral bezig houden met of we mensen meer fysiek en buiten de computer om met interactie kunnen laten werken.'

cur-ric-u-lum vi-tae

Naam: Olivier Otten

Beroep: Multimediaal ontwerper

Geboren: 26 januari 1979 in Geldrop

Opleiding: Interactieve Multimedia op de Willem de Kooning Academie, haalde zijn master aan het Sandberg Instituut

Baantjes in verleden: op zeventienjarige leeftijd begonnen met het internetbedrijfje Toxit (maken van websites en huisstijlen)

Website: www.selfcontrolfreak.com

Inspiratiebronnen: *Neon Bible* van de Canadese band Arcade Fire (interactieve videoclips), wijlen beeldend kunstenaar Bas Jan Ader en videokunstenaar Francis Alys

Persoonlijk hoogtepunt carrière: ontwikkeling van het project Selfcontrolfreak, waarvan de website het afgelopen jaar meer dan een miljoen unieke bezoekers trok.

Droomt van: groot werk exposeren in een museum voor beeldende kunst.

Is bang voor: Engels spreken in het openbaar.