

■ Tekst 1 Samenvatting van Peer Gynt

Ibsen vertelt het verhaal van de dorpsjongen Peer Gynt, die zijn geboortestreek, zijn oude moeder en zijn geliefde verlaat in ruil voor avontuur. Peer droomt van reizen, rijkdom en macht. Hij wil keizer worden. Peer heeft 'trollen' in zijn hoofd. Hij wordt achtervolgd door fantasieën, ambitie en schuldgevoel.

Het verhaal begint als Peer terugkomt van een van zijn zwerftochten door de bergen en van zijn moeder hoort dat zijn vriendin Ingrid gaat trouwen met een ander.

1e bedrijf

Moeder Aase verwijt haar zoon Peer dat het niet goed gaat met de Gyntfamilie, nu hij alsmear rondzwerft. Peer verdedigt zijn wekenlange afwezigheid met fantastische leugens. Aase jammert dat hij de rijke Ingrid uit Haegstad heeft verspeeld, die nu haar bruiloft viert met een ander. Aangekomen in Haegstad heeft Peer alleen oog voor de mooie Solvejg. Wanneer deze hem afwijst gaat hij er alsnog met Ingrid vandoor.

2e bedrijf

Peer laat Ingrid al snel in de steek. De Groene Vrouw, dochter van de trollenkoning, troont hem mee naar de wereld van kwade dampen. Dit blijkt een sprookjeswereld vol humoristische verwijzingen naar de mensenwereld. Ontkomen aan de boze trollenmachten, als na een nachtmerrie, hervindt hij zichzelf. Hij heeft een gesprek met de fantasie-figuur Kronkel, een stem in zijn hoofd, die hem ertoe aanzet 'er omheen te gaan', een raad die Peer graag opvolgt.

3e bedrijf

Peer kan na zijn vlucht met Ingrid niet meer terug naar het dorp en maakt een hut in het bos. Dan nadert Solvejg. Als Peer zijn geluk wil grijpen staat daar ineens weer de Groene Vrouw, die beweert dat het monstertje aan haar hand Peers zoon is. Peer vraagt Solvejg op hem te wachten en vlucht weg. Weg uit Noorwegen.

4e bedrijf

Na vele omzwervingen in Arabië en Egypte dineert Peer Gynt, inmiddels een rijk avonturier van middelbare leeftijd, met gasten op een stoomboot aan de westkust van Marokko. Hij scheidt op over zijn bloeiende handel in slaven en afgodsbeelden en over al zijn goud. In de kranten leest hij dat de Grieken oorlog voeren met de Turken. Zijn gasten denken daar geld aan te kunnen verdienen, stelen Peers schip en gaan naar Griekenland.

Later zien we Peer, gekleed in Oosterse gewaden, in de ban van een danseres, die hem al zijn geld aftroegelt en hem dan verlaat.

5e bedrijf

De grijsaard Peer is aan boord van een schip bij de Noorse kust. Het stormt en het schip vergaat. Peer strandt als berooide schipbreukeling op zijn geboortegrond, waar hij getuige is van zijn eigen begrafenis. Hij trekt de bossen in, waar hij wilde uien verzamelt en inziet dat zijn 'ware ik' niets meer is dan een ontpelde ui. Op weg naar zijn hut wordt hij opgewacht door ene Knopengieter, een Noorse fabelfiguur die hem wil omsmelten in zijn lepel, samen met de rest van wat hij noemt de 'grijze massa'. Een dood die past bij iemand die niemand geweest is. Niet eens zichzelf. Peer vecht dit vonnis aan, maar de Knopengieter wil een getuige. Dan verschijnt Solvejg, de vrouw die haar leven lang op hem bleef wachten. Peer biecht zijn zonden op en verklaart Solvejg zijn liefde. Dan sterft hij.

Tekst 2 Vertaling van de teksten van videofragment 2: de vrouwen in Peer Gynt

Peer en moeder Aase

Aas Je bent en je blijft verloren!
Peer Lieve, goede, kleine moeder.
 Elk woord dat moeder zegt is waar,
 maar nu maar weer fleurig. Over?
Aas Je gedrag wordt nog eens mijn dood.
Peer Heel het dorp zal mijn moeder ooit eer betonen.
 Wacht maar tot ik iets groots, iets echt groots ben.
Aas Jij?
Peer Wie weet wat er gebeuren kan?
Aas Maak eerst maar eens die scheur in je broek.
Peer Koning zal ik worden. Keizer!
Aas Oh God, sta me bij. Daar gaat z'n laatste restje verstand.
Peer Nee. Dat word ik!
Aas Ach, hou je stil.
 (slaat hem in het gezicht)
 Daar. Je bent gek en knetter en getikt. Maar het is wel waar dat er nog wat van je
 worden kan als je niet de hele dag aan het liegen was en domme dingen deed en onzin.

Peer en Ingrid

Peer Ga!
Ingrid Na alles (wat wij deden)? Waarheen?
Peer Ga zelf maar heen waar je wilt!
Ingrid Wat een besodemieterij.
Peer Schelden helpt niet.
Ingrid Je bent een grote zonde en nog eens een keer zonde.
Peer Naar de duivel met alle herinneringen.
 Naar de duivel met alle vrouwen.
 Op één na!
Ingrid Wie is die ene?
Peer Jij niet.
Ingrid Wie is het wel?
Peer Weg, ga nou weg, naar je vader.
Ingrid Liefste, maar...
Peer Naar de duivel met alle herinneringen.
 Naar de duivel met alle vrouwen.
Ingrid Op één na!
Peer Ja. Op één na!

Peer en Solvejg

Peer Solvejg! Ik moet naar je kijken. Niet te dichtbij.
 Hier, moet je zien, dit heb ik gebouwd en getimmerd.
 Ik breek het af. Het is voor jou veel te lelijk.
Solvejg Arm of rijk, dat is mij hetzelfde. Hierboven voel ik me vrij.
 Mijn thuis is bij jou.
Peer Nu heb ik je. Er in! Mijn huis bekijken!
 Ik zal wat kachelhoutjes halen. Warm en licht zal het worden.
 Mijn koningsdochter ... ik heb je gevonden!
 Nu is de bouw van het slot opnieuw begonnen.

■ Tekst 3 Vertaling van de tekst van videofragment 4: de Knopengieter

Knopengieter	Jezelf wezen is jezelf doodmaken.
Peer	Oh? Toen ik laatst zwierf over zee toen dacht ik bij mezelf: ik ben een groot zondaar.
Knopengieter	Begin je nu weer opnieuw?
Peer	Nee, ik ben groot als zondaar, dat bedoel ik.
Knopengieter	Je weet niet hoeveel mensen met zulke praatjes aankomen.
Peer	Ik heb in het buitenland schandalig geleefd!
Knopengieter	Het is zover.
Peer	Wat is dat voor licht? (muziek en dans) 'Buitenom', zei de Kronkel. Nee. Dit keer ga ik er dwars door heen, hoe zwaar het ook is.
	(tegen Solvejg) Heb je een doomspreuk voor de zondaar? Spreek die dan uit.
Solvejg	Daar is ie..., daar is ie...
Peer	Beklaag je erover hoe zwaar ik gezondigd heb.
Solvejg	Je hebt niet gezondigd, mijn enigste lief.
Peer	Schreeuw mijn misdaad uit.
Solvejg	Je hebt van mijn leven een prachtig gezang gemaakt. Wat een zegen dat je weer bij me gekomen bent. Wat een zegen dat we elkaar weezien.
Peer	Moeder, vrouw, onschuldige maagd: berg mij in uw ziel. (Peer sterft)

■ Tekst 4

Lara Croft is de virtuele heldin van het computerspel *Tomb Raider*, waarin de speler haar met de toetsen langs bergwanden, ravijnen, gletsjers en door oceanen stuurt. Elegante en moeiteloos springt Lara uit vliegtuigen, duwt rotsblokken opzij, zwemt lange afstanden onder water en hanteert daarbij behendig haar twee revolvers. Deze cybergirl kan werkelijk alles.

Tomb Raider, een productie van Eidos Interactive en Core Design is big business geworden: het is een van de meest geavanceerde spelletjes op de markt, dat ver uitsteekt boven gewone schiet- en racespelletjes. De Britse overheid heeft Lara Croft zelfs uitgeroepen tot 'ambassadeur van de voortreffelijkheid van de Britse wetenschap', hetgeen niet onbegrijpelijk is als je weet dat Groot-Brittannië ondertussen meer verdient aan zijn computerspelletjesindustrie dan aan zijn film- en televisieproducties.

Daarmee is de basis voor Lara's populariteit gelegd, waarbij haar uiterlijk en haar onafhankelijke instelling haar tot een echte personality hebben gemaakt: ze is opgenomen in de top-vijftig van de meest invloedrijke figuren in de computerindustrie, ze figureert op de covers van modebladen, heeft een levende stand-in die beurzen opent, is het onderwerp van talloze websites, festivals en lookalike-wedstrijden. De onvermijdelijke Lara Croft-film staat in de steigers bij Paramount. Lara is de perfecte vrouw met de ideale maten, ze voldoet op alle fronten aan het zogenaamde 'VAAS-model': Vrouwelijk, Avontuurlijk, Alleenstaand en Sexy. Zij is de kruising tussen Barbie, James Bond, Pamela Anderson en Indiana Jones.

bewerkt naar: Henk van Renssen, 'Lara Croft', NRC Handelsblad 25 juni 1999

■ Tekst 5

Deze digitale verzameling enen en nullen is door haar makers zelfs van een biografie voorzien. Volgens die levensbeschrijving werd Lara Croft geboren op Valentijnsdag 1967, als dochter van Lord Henshingly Croft. Ze groeide op in dit aristocratisch milieu, voltooide haar opleiding op 21-jarige leeftijd en leek een zekere toekomst in rijkdom tegemoet te gaan. Maar op de terugreis van een skivakantie crashte het vliegtuig diep in de Himalaya, waarbij Lara als enige overleefde. Ver weg van haar beschermde opvoeding leerde Lara hoe op haar gezond verstand te vertrouwen in vijandelijke situaties. Twee weken later waren haar ervaringen van dien aard, dat ze op geen enkele wijze terugwilde naar de verstikkende atmosfeer van de Britse upper-classkringen: ze realiseerde zich dat ze alleen nog werkelijk zou kunnen leven als ze zou gaan reizen. In de acht jaren die volgden na dit besluit deed ze haar enorme kennis van oude beschavingen van de hele wereld op. Haar familie echter ontferde haar, zodat Lara ging schrijven om haar reizen te financieren. Inmiddels bekend geworden, doordat ze een aantal archeologische vindplaatsen had ontdekt die van groot belang bleken, verwierf Lara naam als auteur van reisgidsen en verslagen van haar tochten.

*bronnen: Henk van Renssen, 'Lara Croft', NRC Handelsblad 25 juni 1999;
'Introduction' bij de spelinstructies voor Tomb Raider, Core Design, Eidos, 1996*

■ Tekst 6

Lara Croft, de virtuele supervrouw, kan alles. Ze jomt menig kilometer, klimt, klautert, zwemt en schiet. Ook dansers zijn, wat hun fysieke kwaliteiten betreft, te beschouwen als superieure wezens. In haar choreografie *Lara* laat Krisztina de Châtel haar dansers wedijveren met cyberwoman nummer één.

Rechtsvoor op het toneel bedient whizzkid Jimmy Petri de computer, waarbij hij Lara door alle spelonken van het spel *Tomb Raider* loodst. Zijn beeldscherm is te zien op twee enorme, halfronde projectieschermen, die het speelveld omringen en waarop de elektronische heldin vanaf het begin prominent aanwezig is.

Haar handelingen worden bepaald door Jimmy, die daarmee tevens de vijf dansers van **cues**¹ voorziet. De dansers komen in beeld, nadat Lara met haar vliegtuig is neergestort, en vanaf die plek moet zien te overleven. Er ontstaat een combinatie van het live gespeelde computerspel (waardoor de voorstelling iedere avond anders is) en de dans, waarbij een camera op sommige momenten filmbeelden van de dansers in de virtuele wereld van Lara Croft plaatst. Zo ontmoeten Lara en de vijf dansers elkaar 'in levenden lijve'.

noot 1 cues: aanwijzingen