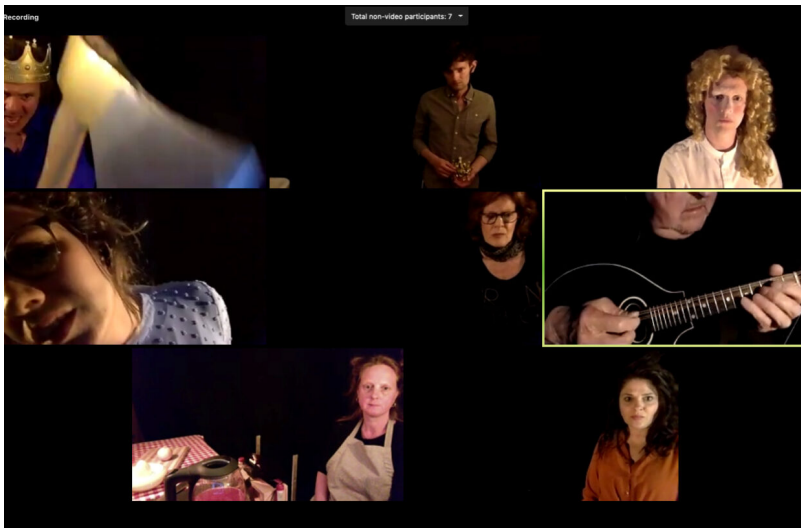


DIGITAAL THEATER GEEFT NIEUW LICHAAMELIJK BEWUSTZIJN



Jurgen Walch
1 september 2020

Tijdens de theatersluiting gebruikten theatermakers al hun creativiteit om online toch hun publiek te bereiken. Post-lockdown is digitaal theater een feit, stelt theaterwetenschapper Jurgen Walch. Wat maakt online voorstellingen ‘theater-achtig’?

Wanneer is digitaal theater nog theater? Er zijn tegenwoordig zoveel verschillende vormen van theater dat er wel eens een kenmerkje weggelaten kan worden zonder dat een voorstelling meteen haar theatraliteit verliest. Ik zal in dit artikel een greep uit de theaterkenmerken doen en daarna aangeven waar ik ze herkende in het digitaal theater.

Allereerst: een theatervoorstelling is *live* en speelt zich af in een theatrale *ruimte* (vaak een theater, maar bij locatievoorstellingen wordt een andere ruimte afgesproken). Een theaterbezoek is een *lichamelijke ervaring*, en er wordt vrijwel altijd een beroep gedaan op de *verbeelding* van de toeschouwer, of ten minste op het nadenkend en

interpreterend vermogen. Traditiegetrouw zit er een element van *herhaling* in theater zoals het heropvoeren van een theatertekst, het repeteren en de daaropvolgende reeks aan opvoeringen van steeds dezelfde voorstelling. Tot slot vind ik het zelf altijd belangrijk te bedenken dat theater een *gesamtkunstwerk* is van meerdere autonome media: muziek/geluid, tekst, beeldende vormen, acteurs, waarbij nieuwe technologische middelen steeds meer mogelijk maken. Het theater zelf speelt zich af 'tussen' deze media, in een constante uitwisseling tussen al de verschillende elementen op het podium. Dit wordt wel de *intermedialiteit* van theater genoemd: de eigenschap om plaats te vinden tussen andere media en deze de vorm en inhoud te laten beïnvloeden.

Mijn favoriete voorstelling uit het coronatijdperk is meteen een goed voorbeeld van die intermedialiteit: *Watchapp*, een stuk dat zich volledig afspeelde op Whatsapp, uitgebracht door theatergezelschap SKaGen. Samen met zo'n tweehonderd andere toeschouwers was ik een maand lang dagelijks getuige van het whatsappverkeer tussen de personages Emmi en Leo. Een dialoog van een maand vind je normaal gezien alleen in gecomprimeerde vorm in het theater. Maar kenmerkend aan Whatsapp is dat een gesprek op ieder moment van de dag kan plaatsvinden, het verder kan gaan na een onderbreking van een paar uur en je niet altijd meteen antwoord terugkrijgt. SKaGen heeft slim gebruik gemaakt van deze eigenschappen van Whatsapp om een nieuwe vorm van theater te maken. Whatsapp bepaalt de vorm van de dialoog en het theater levert tekst, inhoud en toeschouwers. Het verhaal heeft een duidelijk begin, midden en eind: Emmi appt per ongeluk het verkeerde nummer (dat van Leo), ze raken aan de praat en er ontstaat een ongewone relatie tussen twee vreemdelingen. Conflict blijft natuurlijk niet lang uit. Het is een gedramatiseerde situatie die de nadruk legt op het enige medium waarmee de personages en het publiek elkaar kunnen waarnemen: de Whatsappdialoog. Het meta-bewustzijn dat het verhaal hiermee creëert, is duidelijk een theatrale kwaliteit.

SKaGen is niet het enige gezelschap dat (nieuwe) communicatiemiddelen gebruikt om vorm te geven aan hun producties. Zo heeft het Nieuwstedelijk-speelt-hoe-dan-ook negen korte theaterteksten uitgebracht waarin wordt gevideochat, gestreamed, gebeld en gezoomed. Er wordt gespeeld met de kwaliteiten die deze media te bieden hebben en vaak wordt de vorm gethematiseerd in de inhoud. Deze teksten speelden ze in minivoorstellingen via een Facebook-livestream op donderdagavond; daarna waren ze terug te zien op hun website.

Uit de hoeveelheid streams blijkt dat *liveness* belangrijk blijft voor theatermakers en publiek. Er zijn verschillende manieren om een voorstelling live te streamen, zoals via Facebook of YouTube. Voor het theater bleek Zoom dé uitkomst om niet alleen live te streamen maar ook om het publiek zélf aanwezig te laten zijn. Thuisrecensent Sander

Janssens was bijvoorbeeld bij de Zoom-bewerking van *Woyzeck* van acht theaterstudenten waarin sommige toeschouwers zelf, veilig thuis, tot hun verrassing in close-up voor iedereen zichtbaar waren. Maar ook zonder Zoom waren er interactieve theaterprojecten zoals de Oerol-voorstelling *Influencer*, waarin het publiek invloed had op het verloop van het verhaal. Via een pop-up in de browser werden de keuzes van de personages aan het publiek voorgelegd. Met een klik op de knop gaf je jouw voorkeur aan, waarna de meeste stemmen golden. En direct daarop werd de informatie gebruikt door een zwoele vertelstem en een eenzame acteur tussen de duinen.

Publieksparticipatie en directheid zijn dus zeker dingen waarvoor tegenwoordig een digitale oplossing is. Een nadeel blijft dat je soms, net zoals bij 'normaal' theater, een live voorstelling misloopt. Maar een voordeel van digitaal gemedieerd theater is dat er dus vaak meteen een registratie van de opvoering is. Zo was *Smerige Spelletjes*, de twaalf uur durende voorstelling van Hans Teeuwen (waarin hij Hans Teeuwen in quarantaine speelt) live te zien en is die ook nog terug te kijken op de website van *Powned*. Andere theatermakers spelen meerdere avonden waardoor er, net als bij het good-old schouwburgtheater, een speellijst ontstaat van steeds weer unieke opvoeringen. Deze traditie van herhaling zie je ook terug in het opnieuw vertellen van een bekend verhaal, of opnieuw enceneren van een bestaande tekst. Het Nieuwstedelijk, bijvoorbeeld, moedigt andere (amateur)gezelschappen aan om de eerdergenoemde teksten te spelen door ze kosteloos beschikbaar te stellen. Internationaal Theater Amsterdam begon vrijwel gelijk na het sluiten van de theaters met de verhalen uit de *Decamerone*. Iedere dag werd er een ongeveer tien minuten durend filmpje gepost, waarin een acteur uit het bestand van ITA, gezeten aan een houten tafeltje in een lege Stadsschouwburg, zo'n verhaal voordraagt.

Vroeger (februari 2020) zouden de meesten van u, net als ik, zo'n filmpje of een videoregistratie van een hele voorstelling geen theater genoemd hebben. Opgesloten in m'n eigen huis was ik echter erg blij met de *Orkater&Chill*-pagina, de *Donderdag Verwonderdag* van Theaterflix en de andere gezelschappen die het archief aan registraties voor iedereen beschikbaar maakten. In deze registraties is dan wel geknipt en geplakt en worden er verschillende camerastandpunten ingenomen, maar ze delen nog steeds een belangrijk aspect met de originele voorstelling: de maker verwacht van mij als kijker een *suspension of disbelief*. Theater prikkelt de verbeelding, het is een stilzwijgende afspraak dat voor de duur van de voorstelling de toeschouwer zijn fantasie ten dienste stelt van wat er op de vloer gebeurt. Wij weten ook wel dat we niet in een kasteel in Denenmarken zitten, dat verzinnen we erbij. Vergelijk dat eens met een Netflix-serie waarbij de CGI-landschappen tot de laatste ork-tand gedetailleerd zijn. De theatrale special effects

zijn vaak simpeler of abstract, zoals Tryaters *1000&1 Nacht* waarin gebruik werd gemaakt van een schimmenspel voor de camera. Tijdens *Oerol, het imaginaire eiland* moesten de publieksleden zich het hele eiland Terschelling verbeelden terwijl ze met de muis over de plattegrond zweefden, theater kan het eigenlijk niet.

Een van de 'voorstellingen' die ik bezocht op dit niet bestaande theateereiland heette *Distant Thoughts* van Building Conversations, waarin ik op een afgesproken tijd een uur lang met een wildvreemde aan de telefoon heb gezeten. Het script dat Kees en ik moesten volgen leidde ons naar een inhoudelijk gesprek dat uiteindelijk tot gemeenschappelijke reflectie aanzette. *Distant Thoughts* was duidelijk een equivalent van het 'oude' interactieve ervaringstheater waarin het draait om het tot nadenken bewegen. De vertelstem uit *Influencer* waar ik het eerder over had, deed een beroep op de verbeeldingskracht van de toeschouwer door de scène te beschrijven. De omgeving, de dingen die de vrouwelijke hoofdpersoon zag – of wat er om haar heen gebeurde – werden verteld terwijl we op het scherm een mannelijke acteur, alleen op Terschelling en vrijwel zonder decor of attributen, zagen. Dit was te vergelijken met de vele hoorspelen, podcasts en geluidsinstallaties van Oerol dit jaar. Soms werd mij opgedragen tijdens het luisteren een wandeling te maken (*Levende Duinen* van PeerGroup), of om tegelijk met iemand anders te luisteren, beiden vanuit de eigen huiskamer (*In order of disappearance* van Bart van de Woestijne). Dit soort audio gerichte voorstellingen maken jou als luisteraar actief in het verbeelden van de fictie, maar ook in het reflecteren op de wereld om je heen.

Deze hoorspelen draaiden bovendien op een zintuigelijk bewustzijn dat mij weer deed denken aan het lichamelijke van theater. Een element dat ook sterk naar voren kwam in de registratie van *The Encounter* die ITA vrijgaf op haar website, waarin op een illusionistische manier gebruik gemaakt werd van geluid (wanneer je met je koptelefoon op luisterde). Op het moment dat Simon McBurney in de hoofdvormige microfoon hijgt, krijg je als toeschouwer letterlijk het gevoel van warme adem in je nek. Theater is altijd een samenkomen van lichamen geweest: de aanwezigheid van de andere toeschouwers, de uitputting van de dansers op de vloer, je kan ze 'voelen'. Maar bij het luisteren, of het kijken naar een scherm word je je soms extra bewust van de eenzaamheid van je lichaam, of van dat van de acteur. Het beeld van choreograaf Benjamin Vandewalle die in z'n uppie 24-7 over Terschelling danst tijdens *Eilanddans* is op dezelfde vreemde manier een lichamelijke beleving. Of de monologen van Troostpool in de *Verhalen van nu* waarin je af en toe de lege zaal ziet waarvoor gespeeld wordt. Deze monologen verwoordden op zo een prachtige manier de lichamelijke van de eenzame coronadagen, daar had ik er nog wel een paar van willen zien. Bij andere voorstellingen vindt er af en

toe een soort digitale lichamelijke plaats, het moment waarop je je tijdens een livestream bewust bent van alle andere lichamen die, thuis en verdeeld over de wereld, net als jij naar een voorstelling kijken. Het is een gek gevoel wanneer je weet dat je tegelijk met tweehonderd man in het digitale theater zit, maar ook met je telefoon op de wc.

Digitale voorstellingen staan dus op de digitale bühne (je laptop, een smartphone, de tablet) in plaats van in een theaterzaal. Maar of het nu in de schouwburg op de planken staat, of in een tent op de Parade, de plek waar gespeeld wordt is op dat moment 'het theater'. En ik durf te stellen dat op dezelfde manier iets een theatervoorstelling genoemd kan worden wanneer een maker het werk als zodanig bestempelt. Bijvoorbeeld wanneer je dwaalt door de 'kamers' van het NITE-hotel, een volledig digitaal theatergebouw waar je je als in een computerspel kan bewegen. Bij een gebrek aan mogelijkheden om samen te komen in de fysieke schouwburg, zweeft het intermediale theater plots tussen de podcasts, livestreams, registraties en beeldmontages.

Is de definitie van theater met de komst van de digitale vormen wederom onherroepelijk veranderd? Dit zou op zich al kenmerkend zijn voor theater, wat we theater noemen is altijd al aan verandering onderhevig geweest. Na de afgelopen paar maanden zou ik zeggen dat de grens steeds inhoudelijker is geworden in plaats van afgebakend door vorm. Het concept en de context geven aan wanneer iets theater is of niet. Theater kan gemedieerd worden door een andere kunst- of communicatievorm, maar is te herkennen omdat het anders is dan wat normaal is voor dit medium. De ontdekkingen uit het digitale theater kunnen ook hun invloed hebben op het theater in real life. Elementen zoals de digitale lichamelijke, de nieuwe dialoogvormen of het gebruik van technologische communicatiemiddelen bijvoorbeeld. Uiteindelijk heeft het ook de bestaande kenmerken van theater versterkt, zo verwacht ik dat het hernieuwd lichamenlijk bewustzijn nog lang voelbaar is in het theater met anderhalve meter tussen de toeschouwers.

Building Conversations Hans Teeuwen lockdown Oerol 2020 online
theater Skagen zoom

Dossiers

Theatermaker september 2020

