

Het Internet als atopische of utopische schouwburg?

Verslag workshop theater en ICT 26 maart 2003 ccBe

Nico Carpentier
i.s.m. Murat Can
Stef de Paepe
Dirk De Wit
Eric Joris
Stefan Kölgen
Ann Laenen
Pascal Nicolas
Kurt Vanhoutte

Korte Meer 3
B-9000 Gent

tel. 09 264 8438
fax 09 264 9196



www.re-creatiefvlaanderen.be
info@re-creatiefvlaanderen.be

Deze tekst kwam tot stand met de steun van de Vlaamse Gemeenschap: Programma Steunpunten voor Beleidsrelevant Onderzoek. In de tekst komt de mening van de auteur naar voor en niet die van de Vlaamse Gemeenschap. De Vlaamse Gemeenschap kan niet aansprakelijk worden gesteld voor het gebruik dat kan worden gemaakt van de meegedeelde gegevens.

This text has been realised with support of the Flemish Community: Program for Policy Research Centres. The text contains the views of the author and not the views of the Flemish Community. The Flemish Community cannot be held accountable for the potential use of the communicated views and data.

Het Internet als atopische of utopische schouwburg?
Verslag workshop theater en ICT
26 maart 203 ccBe
Nico Carpentier

Inhoud

1.	Voorwoord	5
2.	Concept en structuur van de workshop	7
2.1.	Tijdstip	7
2.2.	Concept	7
2.3.	Programma	8
2.4.	Het webluik	9
3.	Het webforum	10
3.1.	Inleiding	10
3.2.	Discussie – essays	13
	T1: Ed de Bruin: ICT binnen culturele instellingen	13
	T2: Jan De Pauw: C-5 vs D-5	15
	T3: Het Internet als Theater, Maaïke Lauwaert.....	17
	T4: Jan Braeckman, wat is de rol van openbare bibliotheken?	19
	T5: Martijn Hendriks, Het internet als nieuwe culturele ruimte	22
	T6: Winfred Voordendag: wat is Stuggezaal?	23
	T7: Leen De Fraïne, wat is artefact?	24
	T8: Aantekeningen van Rob de Graaf bij een Stuggezaal-bijeenkomst.....	26
	T9: Wapke Feenstra	27
	T10: 'virtual communities' en cultuurcommunicatie	28
	T11: Sandra Fauconnier: On line participatie met cultureel erfgoed: ja, maar wat met het auteursrecht?	29
	T12: Simon van den Berg: Internet en het einde van de theaterkritiek	31
	Reacties op T12.....	33
	Bijlage 1: BT8	36
	Bijlage 2: BT9	39
	Bijlage 3: BT10	41
	Bijlage 4: BT11	49
3.3.	Discussie – statements.....	52
	+++Stelling 1+++	55
	+++ Reactie 1 +++	55
	+++ Reactie 2 +++	57
	+++ Reactie 3 +++	59
	Bijlage – attachment SdP	61
	+++Stelling 2+++	64
	+++ Reactie 1 +++	64
	+++ Reactie 2 +++	65
4.	Lezingen op de workshop	66
4.1.	Inleiding	66

4.2.	Het TIP-model. Een analytisch kader voor culturele participatie (Nico Carpentier)	67
	Inleiding	67
	Toegang en participatie	68
	Toegang in nieuwe mediatheorie	69
	Participatie	70
	Interactie en nieuwe mediatheorie	72
	Literatuur	76
4.3.	De implosie van de avant-garde in de technologie (?) (Kurt Vanhoutte) ..	78
	De Vlaamse verschuiving.	79
	De Avant-garde in breed perspectief.	81
4.4.	Case 1: HushHushHush (Murat Can)	85
4.5.	Case 2: Kaufhaus Inferno and beyond (Eric Joris en Stef de Paepe)...	89
5.	Discussie tijdens de workshop	91
6.	Nabeschuwing	114

1. Voorwoord

Dit rapport bevat een overzicht van de teksten zich zijn geproduceerd in de aanloop van de workshop die op 26 maart 2003 door het onderzoekscentrum SMIT binnen het kader van het Steunpunt Re-Creatief Vlaanderen werd georganiseerd. De workshop steunde op een samenwerking met het cultuurcentrum van Berchem (ccBe) en Kölgen en Laenen. Na afloop van de workshop heeft ook Dirk De Wit (en het IAK & IBK) het initiatief genomen een transcriptie te maken van de discussie tijdens de workshop, die ook in deze rapporttekst is opgenomen.



De aanleiding van deze workshop is terug te brengen tot een eerdere analyse en evaluatie van een video streaming-project (van een dansvoorstelling van Hush Hush Hush) binnen het ccBe. Het is dan ook geen toeval dat één van de verantwoordelijken van Hush Hush Hush ook als spreker op de workshop aanwezig was. Tegelijk was het de bedoeling om deze specifieke analyse te overstijgen en een reflectie te organiseren over de mogelijkheden van ICT (annex Internet) binnen de theatterruimte. Om deze reden werd ook een koppeling gemaakt met het Richter theaterfestival, dat de notie ruimte als thema (op)voerde.

Deze verbreding bleef niet beperkt tot het organiseren van de dag van workshop zelf. Ter voorbereiding werd (in samenwerking met Kölgen en Laenen en ccBe) een forumwebsite opgestart, waar een reeks teksten geplaatst werden en een reeks korte discussies werden georganiseerd.

Tenslotte werden beide pistes (en ruimtes) samengebracht, door tijdens de workshop een on-line verbinding met het webforum te creëren, en live een kort verslag te brengen van de gebeurtenissen. Hierdoor werd een (weliswaar) beperkte communicatiemogelijkheid gecreëerd.

In dit rapport zijn de teksten die uit deze verschillende ruimtes zijn ontstaan, ook samengebracht. In het eerste deel is de nota terug te vinden die de concepttekst en de structuur van de workshop bevat. Dit deel wordt afgesloten met een korte samenvatting van de betrachtingen van het webforum. In een derde deel zijn de teksten terug te vinden die op het webforum zijn geproduceerd. Deze teksten werden op dit forum opgesplitst in twee grote categorieën: essays en discussiebijdragen. Deze structuur blijft ook in deze tekstuele neerslag behouden. In het vierde deel worden de vier lezingen weergegeven, en de discussie die daarop volgde is in het vijfde deel opgenomen. Dit rapport wordt afgesloten door een korte nabeschuiving.

Rest mij nog alle betrokkenen te bedanken voor hun medewerking. Naast Stefan Kölgen, Ann Laenen en Dirk De Wit, en de (andere) deelnemers aan de workshop gaat mijn dank in het bijzonder uit naar de mensen van het ccBe en HHH: Murat Can, Marc Goossens, Eddy Matthyssens, Pascal Nicolas, Cathy Pelgrims, Annik Van Weert en Ferre Verdeyen.

Nico Carpentier

2. Concept en structuur van de workshop

2.1. Tijdstip

Dit project loopt virtueel van 12 tot en met 30 maart 2003 op www.ccbe.be. De workshop vindt plaats op woensdag **26 maart** 2003 van 14.00 tot 17.00 in cultuurcentrum Berchem, Driekoningenstraat 126, 2600 Antwerpen.

2.2. Concept

Wat radio en televisie waren voor vorige generaties, is het Internet en de achterliggende wereld van Informatie- en Communicatietechnologie nu. Deze ICT-wereld vormt een nieuwe virtuele ruimte, onontgonnen en vol mogelijkheden. Sommigen verwachten de realisatie van Utopia, anderen wijzen op de bedreigingen van deze nieuwe communicatievormen of verwerpen deze communicatieve evolutie als irrelevante hype.

En toch blijft de atopische ruimte van het Internet ons voor nieuwe uitdagingen stellen. Het web kan een meer actief (participatief) burgerschap ondersteunen, meer interactie met anderen toelaten en nieuwe vormen van communicatie creëren. Maar de technologie doet dit niet alleen: het zijn zoals steeds mensen die er zich van bedienen en die het aanwenden vanuit de eigen behoeften en de eigen context. Ook binnen de culturele sector dus. En ook kunstenaars.

De vraag is evenwel wat het Internet als nieuwe ruimte te bieden heeft binnen de cultureel-artistieke sfeer. Dit project en deze workshop zijn een aanzet om te denken over de mogelijkheden van deze nieuwe ruimte en op zoek te gaan naar ideeën en voorbeelden, technieken en praktijken die deze mogelijkheden invullen en verkennen. Cruciaal hierbij is de vraag welke mogelijkheden het web biedt om de toegang van, de interactie met en de participatie door het (podiumkunsten-)publiek te verhogen.

In maart 2002 was de Hush Hush Hush-dernière van 2Pack op de website van ccBe te bekijken. In de gezochte confrontatie tussen theorie en praktijk evalueerde het onderzoekscentrum SMIT van de VUB (binnen het Steunpunt Re-creatief Vlaanderen) dit streamingvideoproject. Gezien het nog experimentele karakter van dergelijke initiatieven in Vlaanderen, biedt deze evaluatie interessante inzichten, sterke punten en nuttige kritieken voor andere gezelschappen en instellingen. Het huidige project en bijhorende



workshop vertrekken vanuit deze en gelijkaardige ervaringen om discussies uit te lokken en de culturele sector onderbouwd te confronteren met de ICT.

Het initiatief wordt ingebed in het festival Richter en is een uitloper van de Gregory!-gesprekken in februari 2002. Aangezien ccBe de wereld benadert als een plek waarin de behoeften van het publiek gedifferentieerd zijn en zeker niet uitsluitend territoriaal gebonden zijn, zou dit initiatief uiteindelijk een beter beeld moeten geven over de manier waarop ook met de webruimte kan worden omgegaan. De Gregory!-gesprekken worden door het ccBe georganiseerd in samenwerking met het Vlaams Theater Instituut en nu dus ook met de Vrije Universiteit Brussel (SMIT) en het Steunpunt Re-creatief Vlaanderen, en met de hulp van Kölgen en Laenen, de virtuele sponsor van ccBe.

2.3. Programma

De workshop bestaat uit vier onderdelen. Na een korte introductie (deel1) komt eerst een spreker aan bod die de bakens verder uitzet (deel2). Van hem wordt een bredere, algemenere en abstractere benadering verwacht die een beeld schetst van de mogelijkheden en beperkingen die binnen de driehoek ICT, publieksparticipatie en cultuur aanwezig zijn.

Indien gewenst kunnen voorbeelden (van projecten en methoden) ter sprake gebracht worden, maar de hoofdlijn van beide 'visie-lezingen' steunt op het schetsen van het algemene kader. Een exclusieve klemtoon op de theaterruimte is niet noodzakelijk, maar mag natuurlijk wel.

In deel 3 komen twee cases aanbod. Hier komt de focus meer op het gebruik van en de ervaringen met ICT binnen de podiumkunsten.

Tenslotte wordt het laatste uur het woord aan de 'zaal' gegeven. Naast toevallige passanten en een (ongetwijfeld) geïnteresseerd publiek, zit in deze zaal ook een aantal genodigden die binnen dit domein (of één van de subdomeinen) expertise opgebouwd hebben. Het is aan hen om (vanuit de zaal) kort te reageren op de geponeerde stellingen, of eigen stellingen in te brengen, kortom de discussie te starten en te voeren.

- 14u10: Introductie – begrippenschets – Nico Carpentier (15min)
- 14u25: Visies op ICT als culturele (theater)ruimte: ideeën en voorbeelden, technieken en praktijken
 - Kurt Vanhoutte (UIA) (15min)
- 15u: Case 1: Streaming video van de dansvoorstelling 2Pack van Hush Hush (20min)
- 15u25: Case 2: Kaufhaus Inferno & beyond (Eric Joris en Stef De Paepe) (20min)
- 15u50: Forum – met een publiek van respondenten
 - Dirk De Wit (Digital Platform),

- Stefan Kölgen en drs Ann Laenen,
- Annemie Vanackere (Productiehuis Rotterdam) (15min)
- Redactieleden van NieuwZuid: Maaïke Lauwaert en Martijn Hendriks
- Moderatie: Nico Carpentier
- 17u: Gedaan

Links cases:

<http://www.kaufhausinferno.com/>

<http://www.man-o-war.be/> (Philoctetes)

<http://www.hushhushhush.be/>

http://www.re-creatievlaanderen.be/srv/pdf/srcvwp_200201.pdf

2.4. Het webluik

De (live) workshop wordt omringd door een website, die het volgende bevat:

- de nodige informatie over het Richter-festival
- Informatie – teksten en links - van de sprekers (intro + visie + case)
- een reeks korte teksten over thema's die (opnieuw) gesitueerd zijn binnen de driehoek ICT, publieksparticipatie en cultuur, bedoeld als input voor een discussie
- een mogelijkheid tot discussiëren over die teksten
- een gefragmenteerde weergave van de workshop
- een mogelijkheid tot discussiëren over die weergave

Deze 1A4-teksten worden als volgt omschreven:

- Een (sub)thema naar keuze in relatie tot het brede veld van culturele participatie en ICT – gesitueerd in de driehoek van ICT, publieksparticipatie en cultuur
- Twee benaderingen worden verkozen:
 - Een meer reflexieve en kritische tekst over een concept dat zich binnen deze driehoek bevindt.
 - Een inleidende maar nog steeds gedetailleerde tekst over een specifiek project.

3. Het webforum

3.1. Inleiding

Voor de eigenlijk workshop van start gaat, wordt een website geopend, waar vanaf 12 maart 2003 een aantal voorbereidende teksten terug te vinden zijn.

Deze teksten worden in twee categorieën verdeeld. Enerzijds is er de tekstcollectie (zie screenshot 1), die een reeks (voor een webruimte) relatief lange essays bevat. Van de 27 uitgenodigde personen reageren de volgende 12 mensen positief:

- Ed de Bruin
- Jan De Pauw
- Maaïke Lauwaert
- Jan Braeckman
- Martijn Hendriks
- Winfred Voordendag
- Leen De Fraine
- Rob de Graaf
- Wapke Feenstra
- An Laenen
- Sandra Fauconnier
- Simon van den Berg

Deze twaalf essays zijn integraal in het volgende onderdeel van de tekst opgenomen. Wanneer gebruikt gemaakt werd van attachments, zijn deze ook als bijlage opgenomen. Binnen deze tekstcollectie wordt ook een bescheiden discussie mogelijk gemaakt, en de laatste tekst (van Simon van den Berg) lokt effectief enkele reacties uit (zie screenshot 2).

Anderzijds bevat het webforum ook een discussieruimte. Twee discussiestellingen worden door Pascal Nicolas (directeur van het ccBe) gelanceerd en lokken respectievelijk 11 en 3 reacties uit (zie screenshot 3 en 4).



Screenshot 1



Screenshot 2

3.2. Discussie – essays

T1: Ed de Bruin: ICT binnen culturele instellingen

Ed de Bruin - 12/03/2003 16u52

Sinds het ontstaan van internet zijn er veel pogingen ondernomen te voorspellen wáár het heen gaat, hoe het zich zal ontwikkelen, wat het zal betekenen voor de maatschappij en meer. Er werd gedacht dat het gebruik van email het gebruik van papier terug zou dringen; het tegendeel bleek het geval te zijn. Er werd gedacht dat de computer de televisie zou verdringen en vervolgens werd er getracht de twee te integreren. Voorlopig bestaan ze prima naast elkaar en vervullen ze hun eigen functies. Er werd zelfs gesteld dat het internet ons leven “volledig zou veranderen”. En ook op die stelling kan wel wat afgedongen worden.

Er is één stelling die nog ingelost moet worden en ons achtervolgt uit de eerste jaren dat het world wide web zijn intrede deed in de huiskamers; “dit is nog maar het begin, de echte revolutie moet nog beginnen!”

De vraag is natuurlijk: is dat waar? En wat is dan die revolutie? Het lijkt er namelijk op dat het internet (en dan met name email en het world wide web) op een vrij organische manier zijn plaats krijgt in het dagelijks leven. Na de eerste periode van intensief gebruik en spannende ontdekkingen tijdens nachtelijke surfsessies blijkt het gebruik terug te zakken naar het nivo van functionaliteit. Alleen maar surfen voor de lol, bestaat dat nog? en wie doet dat dan?

Het blijkt wel uit de sterke positie die zoekmachines op het internet hebben ingenomen: men gaat gericht surfen en wil graag direct vinden wat er wordt gezocht. Zoals de goedkoopste vliegticket, de mooiste baan, het beste boek, de nieuwste muziek, de leukste partner, of, niet te vergeten, de beste seks.

Het lijkt erop dat de enige toepassingen op het internet die succesvol zijn ofwel functioneel moeten zijn voor de gebruiker (snel, compleet, goedkoop etc.) ofwel iets bijzonders te bieden hebben, een unieke ervaring, zoals anoniem kunnen chatten of praten met je familie in Japan met beeld erbij.

Wat betekent dit nu voor de culturele sector? Een medium dat zo mogelijk nóg vluchtiger is dan de televisie. Een medium waarbij de gebruiker niet passief krijgt voorgeschoteld wat de makers bedenken, maar zelf kan oproepen of uitzetten wat er wordt aangeboden, direct met een vinger aan de muis.

In de Nederlandse cultuurwereld is de laatste jaren veel aandacht besteed aan educatie via internet, mede omdat dit een belangrijk aandachtspunt was in het laatste kunstenplan. Het blijkt dat meer en meer gebruik wordt gemaakt van dit medium in educatieve toepassingen op scholen. De grootste remmende factor is de ervaring van de docenten (die vaak niet voor dit medium zijn opgeleid) en de technische voorzieningen die niet berekend zijn op intensief gebruik. Het lijkt voor de hand te liggen dat internet bij uitstek geschikt is voor zulke toepassingen en het valt nog niet te

overzien wat dit zal betekenen voor het onderwijs. Wellicht zal onderwijs meer en meer een interactief, dynamisch, vraaggestuurd systeem worden waarbij men zelf de kennis bij elkaar verzameld die voor een opleiding benodigd is en in plaats van scholen organisaties ontstaan die zich specialiseren in het structureren van deze informatie en thematische samenhang programmeren in het geheel (eigenlijk wat zoekmachines nu ook doen).

Een ander fenomeen wat veel voorkomt in culturele ICT-projecten is het “portaal-syndroom”. Dit is een verschijnsel wat voor komt in organisaties die een publieke functie vervullen (musea, bibliotheken, etc.) en die overwegen nu eens een “echte” internetsite te ontwikkelen. Al snel worden de ambities oeverloos en groeien bij het online gaan naar de drang het hele veld in kaart te brengen, overzichtelijk te presenteren en daarna ook nog eens “up-to-date” te houden. Dit probleem heeft een remedie: beperk je veld tot waar je echt goed in bent, de kans is groot dat voor alle andere gebieden anderen al veel betere sites hebben gebouwd. Op die manier kun je zorgen dat de continuïteit is gewaarborgd en de informatie die je biedt inhoudelijk degelijk in elkaar steekt.

T2: Jan De Pauw: C-5 vs D-5

Jan de Pauw - 12/03/2003 16u28

> > > Het Internet als atopische of utopische schouwburg?

door : Jan De Pauw, docent Rits, onderzoeker Stimuleringsfonds Erasmus Hogeschool,
artistiek medewerker Nieuwpoorttheater/dorkbot, recensent nieuwe media Fresco/Klara

www.nmn.be/meta & meta@nmn.be

A. Analyse/interpretatie :

A-1 : kan het internet een schouwburg zijn ? A-2 : kan een schouwburg plaatsloos zijn ?
A-3 : is een plaatsloze schouwburg utopisch ? A-4 : is het een utopie te denken dat het
internet medium kan zijn voor de productie van theater kunst ?

B. Inferenties :

bij A-1 : het internet kan een schouwburg zijn, zoals een postorder-catalogus een winkel
kan zijn; B-1 : indien internet als schouwburg functioneert, dan schouwburg als
peepshow, cinema, televisie, archief, videotheek; met name, voor geparticulariseerde
consumptie.

bij A-2 : een plaatsloze schouwburg verzaakt aan de ruimtelijke en temporele conventie
van het theater, en de collectieve ervaring daarvan door het publiek; B-2 : indien we
kunnen spreken over de plaatsloze schouwburg, dan vervalt meteen het klassieke
begrip theater

bij A-3 : de roep om een plaatsloze schouwburg, gaat voorbij aan het feit dat de
zogenaamde plaatseloosheid van het netwerk geheel retorisch en ideologisch is; B-3 :
indien de plaatsloze schouwburg zich niet buigt over het doorprikken van die retoriek,
dan is de plaatsloze schouwburg een naieve bezigheid.

bij A-4 : de grammatica van het net en de esthetica van het aleatoire en de flux zijn in
rechte lijn met elkaar verbonden; internet-esthetica stamt uit (de happening) avant-garde
van de jaren zestig. B-4 : indien het nieuwe theater van de plaatsloze schouwburg zich
in die grammatica inschrijft, dan hanteert zij een reactionaire esthetica.

C. Iteraties :

indien B-1 = waar, dan C-1 : dispersie publiek.

indien C-1 = waar, dan C-2 : fysieke collectiviteit vervalt

indien C-2 = waar, dan C-3 : activisme niet langer lokaal

indien C-3 = waar, dan C-4 : happening ineffectief

indien C-4 = waar, dan C-5 : internet theatraal/artistiek irrelevant

indien B-2 = waar, dan D-1 : 'theater' achterhaald

indien D-1 = waar, dan D-2 : andere productievormen centraal

indien D-2 = waar, dan D-3 : klassiek activisme onnodig

indien D-3 = waar, dan D-4 : andere grammatica/poetica

indien D-4 = waar, dan D-5 : vraagstelling forum irrelevant

D. Conclusies :

C-5 vs D-5

Jan De Pauw, Brussel, maart 10, 2003

T3: Het Internet als Theater, Maaïke Lauwaert

[Maaïke Lauwaert](#) - 13/03/2003 09u36

Het is een voor de hand liggende metafoor: het internet, of de computer in het algemeen, als theater. Brenda Laurel schreef er in de jaren tachtig zelfs een boek over: 'Computers as Theatre'. Zoekend naar een manier om vat te krijgen op de het relatief nieuwe fenomeen van de computer, het internet en alle andere mogelijkheden die beide bieden, zijn metaforen een trouwe toeverlaat. Ook daarover werd in de jaren tachtig een boek geschreven door Lakoff en Johnson getiteld 'The Metaphors we Live By'. In dit boek beargumenteren de auteurs dat ons leven, denken, doen en laten gestructureerd is door metaforen. Het internet als theater is een metafoor die net als alle andere metaforen bedoeld is om grip te krijgen op iets wat zich moeilijk in woorden laat beschrijven. Het internet is als relatief nieuw fenomeen nog niet ingebed in een academische structuur, een discipline en bijpassend vocabulaire, men tast daarom vaak in het duister over hoe over dit gegeven te denken, schrijven, praten. Een metafoor kan een hulpmiddel zijn bij deze zoektocht naar een passende manier om de omvangrijke structuur van het internet bespreekbaar en analyseerbaar te maken. Het is bovendien een veelgebruikte strategie om een nieuw medium, zoals bijvoorbeeld het internet, te vergelijken met andere, reeds bestaande en gerespecteerde kunstvormen. Dat is een strategie waarin het nieuwe dat zich nog moet bewijzen opgewaardeerd wordt door de koppeling aan de reeds bestaande kunsten, zoals bijvoorbeeld het theater. Het theater als metafoor voor het internet kan op verschillende manieren begrepen worden. Het internet kan beschouwd worden als een platform, een plaats, een podium waarop actoren een bepaald 'spel' spelen. Wanneer ik mij bijvoorbeeld in een chatroom begeef dan is die virtuele ruimte als het ware het podium van het spel dat gespeeld wordt, dat wil zeggen de conversatie die plaatsvindt of. Als aanwezige deelnemer aan die conversatie zou ik dan als een acteur beschouwd kunnen worden, een acteur die zich niet hoeft voor te doen als de persoon die hij werkelijk is. Maar de theater metafoor suggereert meer, namelijk de aanwezigheid van performance, drama, kostuums, decor, tekst en muziek, publiek... En het is ten eerste te betwijfelen of ook die aspecten aanwezig zijn in onze meest banale interactie met het internet. Het internet is namelijk geen medium dat bekend staat om zijn esthetische verworvenheden. Integendeel, het lijkt eerder een medium dat uitnodigt tot platvloersheid, lelijkheid en kitsch dan tot drama en performance. Bepaalde pogingen die aan deze esthetiekloze vormgeving trachten te ontglippen ten spijt, is het internet geen bij voorbaat kunstzinnig en esthetisch platform voor het theater van de interactie. Het gebruik van de metafoor van het theater is daarom ook niet helemaal onproblematisch. Misschien alleen op het meest banale niveau zou men kunnen spreken van zoiets als actoren die fungeren in een bepaalde context/platform. Maar dat maakt het internet nog geen aan het theater gewaagde kunstvorm. Dit is echter geen waardeoordeel. Het internet is eenvoudigweg te anders dan het theater om daarmee vergeleken te worden. Deze metafoor stamt dan ook uit een tijd dat de verwachtingen die men had van het internet hooggespannen waren. In de euforie van de jaren tachtig werd het internet, en computers in het algemeen, beschreven in goddelijke termen, als zouden zij de 'redders van de mensheid' zijn. Maar zoals is gebleken in de decennia na deze euforie, zijn computers eenvoudigweg gebruiksvoorwerpen, zeer complexe weliswaar, maar niet meer dan dat. Ik denk dan ook dat we van de 'internet als theater'-metafoor af moeten. Het internet moet gewaardeerd worden voor wat het is en niet op een kunstmatige manier gelinkt worden aan de zogenaamd hogere cultuur. Net zoals

computerspelen geen interactieve films of interactieve romans zijn, is het internet geen theater. Of het internet geschikt is als medium om theater op te bedrijven is een andere kwestie.

T4: Jan Braeckman, wat is de rol van openbare bibliotheken?

Jan Braeckman - 13/03/2003 10u45

Het Internet als atopische of utopische schouwburg?

Inleiding

Het Cultuurcentrum Berchem bereidt een workshop voor over nieuwe online kunstvormen en de betekenis hiervan voor het debat over cultuurparticipatie. Via een medewerker van het SMIT (VUB / Re-creatief) werd het VCOB uitgenodigd een reflectie rond dit thema te schrijven.

De openbare bibliotheken in Vlaanderen zijn de enige publieke instelling en openbare plaats die systematisch internet ter beschikking stelt van het publiek. Openbare bibliotheken hebben over het algemeen klantvriendelijke openingsuren zodat deze openbaarheid ook in de praktijk wordt gerealiseerd.

Het aanbieden van een pc, een snelle internetverbinding, en informatieprodukten op het web betekent echter nog niet dat de openbare bibliotheken de "openbare schouwburg" vormen van het internet. Maar misschien zijn ze nu al de "parterre", of soms het "derde balkon".

Openbare bibliotheken bieden internettoegang vanuit hun viervoudige opdracht:

- Cultuurparticipatie

Openbare bibliotheken zijn er in elke gemeente, met een collectie boeken, tijdschriften, muziek cds en andere media. Hun collectie bevat het 'betere' cultuurprodukt, ontspanning, informatie.

- Informatieverstrekkers

Door hun collectie, internettoegang, inlichtingenwerk en andere diensten vormen de openbare bibliotheken een eerste-hulp-bij-vragen.

- Educatie

Openbare bibliotheken verhogen de culturele competentie door het aanbieden van allerlei programma's en activiteiten die afgestemd zijn op diverse publieken. Vaak vormend van aard, bij voorkeur ontspannend en soms speels (hoewel het klassieke bibliotheek imago ons parten speelt).

- Ontmoetingsruimte

Gestimuleerd door de nieuwe wetgeving ontdekken de openbare bibliotheken dat ze een publieke ruimte zijn waar diverse segmenten van de samenleving elkaar kunnen ontmoeten, bezig zien, of de afgeleide cultuurprodukten van 'de ander' kunnen bekijken en ontlenen.

Maar opnieuw, het is niet omdat je een boeiende opdracht hebt en een belangrijke maatschappelijke rol vervult dat je als netwerk van pc's de virtuele schouwburg voor nieuwe online cultuur bent. Wat openbare bibliotheken wel hebben is een traditie in het werken voor een breed publiek wat ons in staat stelt een aantal uitdagingen te zien omtrent online cultuur en cultuurparticipatie. Aansluitend formuleren we een aantal methoden van aanpak.

Online kunstvormen vergroten de digitale kloof. Participeren aan online cultuur breidt het scala van vaardigheden waarover men moet beschikken om van die cultuur te genieten sterk uit. Je moet makkelijk met informatietechnologie kunnen omgaan. En je moet zelfzeker genoeg zijn om dat ook nog eens te doen in een publieke ruimte (bibliotheek, tentoonstellingsruimte, klas).

Het zou wel eens kunnen dat het onderscheid tussen stadsbewoner en plattelandsbewoner groeit, of op zijn minst het onderscheid tussen die bewoners die gebruik moeten maken van openbare diensten. Openbare bibliotheken in landelijke gebieden hebben last van schaalnadelen: te beperkte bestafling, weinig openingsuren, gebrek aan gespecialiseerde kennis.

Als cultuurspreider kun je niet raken aan de autonomie van de kunstenaar. Maar welke cultuurprodukten zullen er eerst en/of het meest gemaakt worden? Produkten die de besognes en levensstijl van de hogeropgeleide 30-er reflecteren of die van de laaggeschoolde huisvrouw van 40? Welke humor zullen we terugvinden in de online musea: die van Marc Reynebau of die van Koen Wauters?

Je moet kunnen omgaan met abstracte / virtuele objecten. Je moet in staat zijn om nieuwe types van vaardigheden, nieuwe types van lezen en schrijven, al doende aan te leren.

En beleef je bij online kunst de emotionaliteit van het kunstwerk of van het scherm en het toetsenbord? Sluit online kunst aan bij de kunstbeleving van de reflexief ingestelde meerwaarde zoeker of worden kunstenaars ook uitgedaagd om een joystick te laten gebruiken door de kunstliefhebber? Gaat online kunst ook de boer op in de "gamesroom"?

Hoe pakken we de spreiding aan van de online cultuur?

We organiseren kennismakingssessies met technologie en nieuwe produkten. Met het e-book bijvoorbeeld, ook al komt het niet van de grond? Die sessies zijn speels en afgestemd op de groep die over de vloer komt.

We verwijzen door naar een vormingsaanbod. We voorzien korte handleidingen.

We stimuleren de creatie van een multimediale speelomgeving. We maken iedere Vlaming duidelijk dat er eerst een kennismakingsfase is om nadien een genotsfase te kennen.

En vooral: we pakken het interactief aan, hands-on. We zorgen dat iedereen aan bod komt en zijn eigen bijdrage kan leveren in welke vorm dan ook. We nodigen kunstenaars uit om te experimenteren met mensen die de kans krijgen om de kunstenaar en zijn of

haar ding in hun eigen leefomgeving binnen te halen. We organiseren online kunstshopping.

Jan Braeckman

Stafmedewerker

VCOB, steunpunt voor openbare bibliotheken

T5: Martijn Hendriks, Het internet als nieuwe culturele ruimte

[Martijn Hendriks](#) - 13/03/2003 11u01

Het internet als nieuwe culturele ruimte lijkt mij vooral een paradoxale culturele ruimte. Wanneer we de metafoor van de ruimte even laten voor wat ze is--de metafoor roept genoeg vragen op voor een eigen workshop--en vragen hoe die ruimte georganiseerd is, brengt dat een vocabulaire naar voren dat doet denken aan dat van de Internationale Situationniste. "Tegenover het eenrichtingsverkeer in de kunst," lezen we in hun manifest, "stelt de situationistische cultuur een kunst van de dialoog, een kunst van de interactie. (...) Waar op een hoger plan iedereen kunstenaar wordt--d.w.z. producent en consument ineen van een totale culturele creatie--zal men het criterium van de voortdurende vernieuwing snel in de lucht zien opgaan. Waar iedereen als het ware situationist wordt, zal men een 'boom' van radicale uiteenlopende tendensen, experimenten, 'scholen' meemaken--niet na elkaar maar allemaal tegelijk."

Verwachtingen van het medium internet lijken soms gegrond te zijn in de veronderstelling dat het internet bij uitstek een nieuwe ruimte biedt voor het oude situationistische ideaal van 'interactief toeschouwerschap' in een participatiecultuur. En toch is daar niet alles mee gezegd, want je zou net zo goed kunnen wijzen op het internet als marketing instrument of als een manier voor mediagiganten als NBC en Time Warner om hun producten van voortdurende vernieuwing--nu als MSNBC en AOL-Time Warner--de 21ste eeuw in te tillen. Het internet als virtuele ruimte lijkt dus vooral een paradoxale ruimte, in zover als deze zich even gemakkelijk opent voor aspecten van de 'consumptiesamenleving' als voor situationistische idealen.

Van die situationistische idealen vinden we niet alleen interactief toeschouwerschap terug, maar ook concepten als de *dérive*, of het dolen door ruimte, het Urbanisme Unitaire, of de wens om ruimte niet het gedrag van haar gebruikers te laten vormen maar vice versa, en het idee van de *détournement*, of het decontextualiseren en zelf bezig gaan met media materiaal.

Al die ideeën zien we terug, soms in veranderde vorm, soms in letterlijke citaten. Maar wat moeten we maken van het feit dat al deze 'vluchtlijnen,' zoals Deleuze ze zou noemen, zo het territorium zijn geworden van entertainment, marketing en programmering? Wat betekent het om een actief toeschouwer te zijn wanneer die activiteit wordt ingegeven door het medium dat we gebruiken? Als de *dérive* op het net de reclame stunt is bij de volgende blockbuster? Een van de reclame campagnes voor Spielberg's filmische draak A.I. bestond uit een aantal websites en moeilijk te vinden files op het net die--dat was de bedoeling--door internet-gebruikers ontdekt moesten worden en zouden zo moeten leiden tot een soort grass roots community. Is interactief toeschouwerschap geworden tot de nieuwe norm? Wanneer we nadenken over cultuurparticipatie, internet en publiek lijkt 'activiteit' een van de termen die steeds opnieuw gedefinieerd en geproblematiseerd moet worden. Wat betekenen interactief toeschouwerschap en participatie wanneer ze de ground zero van een mediacultuur vormen?

T6: Winfred Voordendag: wat is Stuggezaal?

Simon van den Berg - 12/03/2003 17u00

Stuggezaal.nl is een project van <<http://www.theatergasthuis.nl/>>Gasthuis, werkplaats en theater en <<http://www.moose.nl/>>Moose, virtueel tijdschrift over Nederlands theater

Stuggezaal.nl is discussievoeren over theater. Op internet en tijdens live-bijeenkomsten. Stuggezaal.nl is ook een experiment, om na te denken over hoe je een zinvol debat over theater kan voeren met een brede groep mensen.

Gemengde standpunten en verschillende perspectieven dragen bij aan een zinvolle discussie. Stuggezaal.nl wil theatermakers, -medewerkers en -liefhebbers uit verschillende circuits en uit verschillende regio's op elkaars meningen en ideeën laten reageren.

Stuggezaal.nl is niet uit op het inhakken op elkaars meningen, maar op een debat waarin het onderwerp uitgediept wordt. Een debat dat ook interessant is om te lezen.

Stuggezaal.nl organiseert ook live-bijeenkomsten. Om de discussie een gezicht te geven, om ook in levenden lijve met elkaar door te praten. Live discussie voeren is niet bij voorbaat een succes. Vaak is een publiek debat onbevredigend of frustrerend. Discussievoeren gaat voor ons samen met stilstaan bij de manier waarop je dat doet. Om te ontdekken wat een zinvolle manier van discussiëren is gieten we iedere live-discussie in een vorm, met bijbehorende spelregels en gespreksleiders.

De redactie van Stuggezaal.nl bestaat uit: Floortje Bakkeren (Moose, redactiesecretariaat), Simon van den Berg (Moose), Simone Hogendijk (dramaturg, publicist), Mark Timmer (artistiek leider Gasthuis) en Winfred Voordendag (zakelijk leider Gasthuis). De dagelijkse voortgang van de site is in handen van Floortje Bakkeren.

Ons emailadres: stuggezaal@moose.nl.

T7: Leen De Fraine, wat is artefact?

[Leen Defraïne](#) - 13/03/2003 10u42

ARTEFACT: een kwaliteitslabel voor initiatieven rond kunst en nieuwe media in de provincie Vlaams-Brabant

Technologische experimenten zijn niet meer weg te denken uit het culturele landschap. Het artistieke gebruik van multimediale tools is een recente ontwikkeling in de kunsten die dient onderkend te worden. Dat hebben Kunstencentrum STUK en de provincie Vlaams-Brabant goed begrepen. Samen presenteren zij Artefact; een label dat activiteiten op het kruispunt van technologie en kunst bundelt in o.a. cultuurcentra en jeugthuizen binnen de provincie.

Artefact wil een forum bieden aan een zeer divers aanbod van kunstuitingen die gebruik maken van nieuwe technologieën; allerhande workshops, multimediale dans en theater, elektronische muziek, vj- en dj- sessies, tentoonstellingen,...

Concreet wil Artefact alle lokale organisatoren in de provincie zowel inhoudelijk als financieel een steuntje in de rug geven. Nieuwe media vormt op dit moment voor vele organisatoren en programmatoren nog een onontgonnen gebied. Artefact wil hieraan tegemoetkomen en organisatoren helpen op de hoogte te blijven van de nieuwste tendensen. Daarom biedt Artefact inhoudelijke steun door op de website een Artefact-selectie van projecten voor te stellen. Dit aanbod wordt voortdurend aangevuld en geüpdate, want de nieuwe media zouden niet nieuw zijn als er niet constant aan gesleuteld wordt. De selectie is bovendien absoluut niet bindend. Voorstellen en suggesties van Vlaams-Brabantse organisatoren voor eigen initiatieven worden sterk aangemoedigd.

Multimediale producties dragen vaak een zwaar prijskaartje, vooral omwille van technische kosten. Daarom voorziet de provincie Vlaams-Brabant een financiële toelage ter ondersteuning. Indien een lokale culturele actor een activiteit onder het Artefact-label organiseert, komt de provincie tussen voor de helft van de uitkoopsom, tot een maximum-limiet van 1000 euro.

Een eerste initiatief van Artefact als kwaliteitslabel vond plaats in april/mei 2002. Onder de naam Hypertekst werd een tentoonstelling rond internetkunst samengesteld. Binnen de internationale selectie lag de klemtoon vooral op het gebruik van de tool hypertext en de constructie van niet-lineaire narratieve patronen. De tentoonstelling Hypertekst omvatte een virtuele component; een online galerie met links naar alle geselecteerde werken. Daarnaast vormde een rondreizende installatie reële component. In een rubberen moebius-ring konden bezoekers de online galerie bekijken. Het beeldscherm werd op een wand van de ring geprojecteerd. De graad van interactiviteit voor het publiek betrof de keuzevrijheid om eigenhandig een parcours doorheen de website te kiezen, of door vrij rond te surfen op het internet.

Daarnaast verzorgt Artefact een heel eigen promotiecampagne waarin alle activiteiten binnen het label worden gebundeld en samen voorgesteld. Het publiek ontvangt een driemaandelijks gedrukte en digitale nieuwsbrief waarin de artefactactiviteiten op de

verschillende locaties in de provincie worden gepresenteerd. Via de website wordt het programma nog extra gepromoot. Op die manier kondigt het Artefact-logo aan dat er weer iets rond nieuwe media staat te gebeuren in de provincie Vlaams-Brabant. Als hoogtepunt van de seizoensprogrammatie pakt Artefact begin februari uit met een festivalweek. Deze vindt plaats in Kunstencentrum STUK. Met het Artefact-festival opent STUK zijn tweede culturele semester. De examens zijn dan net achter de rug en dat moet gevierd worden. In de lijn van de openingsweek in oktober en de einddag in mei, is het merendeel van de projecten gratis toegankelijk en worden toegangsprijzen bewust zéér laag gehouden.

Het hele STUK gebouw wordt ingenomen door het digitaal geblied en het elektronisch gekraak van Artefact. Het programma wordt ingevuld vanuit alle disciplines die huizen in STUK. Artefact benadert 'kunst en nieuwe media' dus niet als een aparte discipline maar eerder als een innovatieve golf binnen de kunstwereld. Precies aan deze tendensen willen STUK en provincie Vlaams-Brabant een plek bieden en verdere ontwikkelingen op de voet volgen. Precies omdat nieuwe media geen aparte discipline vormen maar net bestaande disciplines kan overschrijden, combineren en tegen over elkaar stellen. Een multimediale en interdisciplinaire smeltkroes dus. Bovendien belooft STUK tijdens de festivalweek een plek te bieden waar kunstenaars, medewerkers en publiek elkaar kunnen vinden en er dialoog kan ontstaan. Naast projecten van eigen bodem legt Artefact de klemtoon sterk op internationaal werk. Het festival vormt immers een spannende context en een uitstekende gelegenheid om enkele buitenlandse multimediale pareltjes aan het publiek voor te schotelen.
Leen De Fraine

Coördinator Artefact

<http://www.artefact.vlaamsbrabant.be/>

T8: Aantekeningen van Rob de Graaf bij een Stuggezaal-bijeenkomst

Winfred Voordendag - 13/03/2003 15u19

Tijdens een vorige bijeenkomst over het engagement van theatermakers was, al discussiërend, het begrip engagement tenslotte zover opgerekt dat iedereen er zich wel op de een of andere manier in kon vinden.

Meer in attachment.

Bron: <http://www.stuggezaal.nl>

Attachments: [Stuggezaal2.pdf](#)

Zie voor attachment Bijlage 1: BT8

T9: Wapke Feenstra

sysop - 12/03/2003 11u36

Wapke Feenstra studeerde van 1989 tot 1991 aan de Jan van Eyckakademie te Maastricht. Won in 1993 de tweede prijs bij de Prix de Rome Grafiek, schrijft teksten over kunst, maakt tentoonstellingen en werkte (met teams) aan ruimtelijke concepten als NESTWORK en -b-l-i-k-o-p-e-n-e-r-.

Sinds 1998 initieert ze webprojecten. Mkgalerie.nl uit Rotterdam vertegenwoordigd haar collecties Spot en Retouched Wood.

Zie ook www.wapke.nl

Attachments: [Wiedoetermee_WF.doc](#)

Zie voor attachment Bijlage 2: BT9

T10: 'virtual communities' en cultuurcommunicatie

Ann Laenen - 18/03/2003 19u10

Een 'virtual community' is in de eerste plaats een 'ontmoetingsplaats' op het Internet voor mensen met gelijklopende interesses. Voor de culturele instelling is het een 'extra ontmoetingsplaats' geïntegreerd in de website die een 'inter-actieve' dialoog met het publiek mogelijk maakt. Er is ruimte voor discussie, suggestie en creativiteit. Het virtuele kan zo het reële versterken. Reacties van het publiek kunnen inspirerend werken op het gebeuren binnen de instelling en omgekeerd.

Een 'virtual community' is ook dé 'communicatietool' van culturele instelling met pers, partners, leerkrachten en co-producenten en het kan ook een rol spelen tussen de medewerkers van de culturele instelling.

Lees meer in bijgevoegde tekst

Attachments: [txtlezing.doc](#)

Zie voor attachment Bijlage 3: BT10

T11: Sandra Fauconnier: On line participatie met cultureel erfgoed: ja, maar wat met het auteursrecht?

[Sandra Fauconnier](#) - 21/03/2003 10u44

Cultuurparticipatie, en het mogelijke nut van het Internet daarbij, is een brede discussie. Eén van de aspecten die hierbij komen kijken, is de vraag wat er op het Internet kan gebeuren met het geheugen van onze cultuur. Een schat aan informatie hierover ligt opgeslagen bij vele culturele organisaties. Dit materiaal is vaak moeilijk of niet toegankelijk voor een breder publiek, terwijl het juist een enorme potentie bezit op het vlak van on line cultuurparticipatie voor verschillende doeleinden en doelgroepen. In Nederland is Internetparticipatie vrij vroeg doorgedrongen, ook in het culturele veld. Vanuit het beleid wordt het gebruik van ICT in de cultuursector actief aangemoedigd en gestimuleerd. Veel instellingen zijn inmiddels vrij ver gevorderd bij de digitalisering van hun collecties en beschrijving in databases, ondanks een krap budget en aanvankelijk weinig technische voorkennis.

Een volgende stap is de ontsluiting van deze collecties via het WWW. De wil en het verlangen om dit op korte termijn uit te voeren leeft heel sterk in het Nederlandse culturele veld; het gaat hierbij niet alleen om plannen voor ontsluiting (louter 'tonen' of 'toegankelijk maken' van de collecties), maar ook om ideeën rond innoverende Internettoepassingen waarbij nieuwe verbanden tussen de inhoud gecreëerd kunnen worden en waarbij het publiek actief met de geboden informatie aan de slag kan. Een voorbeeld is het proefproject "NAA in de klas" (1998) waarbij een selectie uit de Nederlandse omroeparchieven, beheerd door het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid, voor onderwijsdoeleinden op het WWW beschikbaar werd gesteld.

Wat hierboven beschreven werd, verwijst vooral naar mogelijkheden en nog veel te weinig naar concrete toepassingen. Een fundamentele rem op een democratischer ontsluiting van het cultureel erfgoed is de huidige auteursrechtwetgeving die on line publicatie voor een breed publiek in vele gevallen botweg, en voor een hallucinant lange termijn, verbiedt.

Voor zowat alle Nederlandse culturele instellingen geldt dat zij zich bevinden op een spanningsveld van de soms tegenstrijdige belangen van het brede publiek, van de kunstenaars en de eigen organisatie. De eerste auteursrechtwetgeving in het begin van de 20ste eeuw had als bedoeling om creatieve uitingen te stimuleren door makers voor een beperkte periode te verzekeren van een inkomen op hun 'intellectueel eigendom'. In Nederland bedroeg die periode oorspronkelijk 7 jaar na de creatie van het werk, maximaal verlengbaar tot 14 jaar; momenteel bedraagt de term niet minder dan 70 jaar na de dood van de maker (!); deze tendens wordt vooral aangezwengeld vanuit belangen van de media-industrie.

Een degelijke, en goed geregelde, vergoeding voor kunstenaars uit alle sectoren is bijzonder belangrijk. Een (bescheiden) inkomen uit intellectueel eigendom is inderdaad een stimulerende factor. Maar er is een hele discussie aan de gang of het auteursrecht in zijn huidige vorm, en de hele industrie er omheen, wel degelijk nog steeds het belang van de kunstenaars en - soms tegenstrijdig - het algemeen maatschappelijk belang dient. In Nederland is sinds begin 2002 een brede beweging opgestart op initiatief van

V2_Organisatie en het Virtueel Platform, waarbij een aantal culturele instellingen de eigen auteursrechtelijke problemen in kaart brengt en onderzoek doet naar eventuele oplossingen, om uiteindelijk beleidsadviezen te formuleren. Een aantal tussentijdse bevindingen:

- Heel wat instellingen hebben te maken met het feit dat rechthebbenden van hun collectie moeilijk vindbaar zijn, of dat het traceren van de rechthebbenden praktisch onmogelijk is.
- Steeds meer organisaties trekken desondanks de stoute schoenen aan en gaan van start met het on line publiceren van hun collecties, soms in groep om op die manier sterker te staan. Dit is in principe onwettig, maar absoluut een positieve actie doordat ze heel wat discussie losweekt; deze tendens wordt door een aantal juridische specialisten aangemoedigd.
- Gezamenlijk lobbywerk van culturele instellingen, met als doel om de auteursrechtwetgeving in hun voordeel te versoepelen, is noodzakelijk, zowel op nationaal als op Europees vlak.
- Contractuele maatregelen (licenties) met een soepeler regeling kunnen in sommige gevallen (bij het creëren van nieuwe inhoud) auteursrechtelijke problemen op voorhand ondervangen.

Nieuwe vormen van licenties kunnen ervoor zorgen dat de culturele uitingen die nu gecreëerd worden, in de toekomst veel toegankelijker worden voor brede participatie. Een uitstekend voorbeeld is de open source-beweging. Dit is een beweging van software-ontwikkelaars die juist functioneert dankzij fundamentele, democratische participatie, via licenties voor de broncode van de software die het hergebruik, kopiëren, wijzigen en verspreiden juist toelaten, niet verbieden. Ook voor het culturele veld kan dit model erg inspirerend en verfrissend zijn. Creative Commons is een recent initiatief dat veel media-aandacht gekregen heeft en dat nu al sterke navolging geniet; op de website van Creative Commons kan een maker een auteursrechtelijke licentie 'op maat' genereren die open toegang tot zijn werk toelaat, terwijl de licentie bepaalde misbruiken kan ondervangen.

Het is bijzonder belangrijk dat kunstenaars met deze nieuwe modellen kennis maken en het gebruik ervan overwegen. Continue inkomsten via auteursrecht zijn via deze licenties niet meer gegarandeerd - andere modellen, zoals subsidie en inkomsten via vertoning, dienen hierdoor meer gewicht te krijgen; daar staat tegenover dat de identiteit en wensen van de maker beschermd zijn terwijl het werk een veel bredere impact kan krijgen, dat het werk zich hierdoor dus van in het begin veel beter leent voor een cultureel proces van verspreiding en participatie. Een overheid kan dit proces actief stimuleren door ruimere subsidies in beschikking te stellen, op voorwaarde dat het resulterende werk auteursrechtelijk 'opengesteld' wordt.

Attachments: [sf_ccbe_auteursrecht.doc](#)

Zie voor attachment Bijlage 4: BT11

T12: Simon van den Berg: Internet en het einde van de theaterkritiek

Nico Carpentier - 17/03/2003 09u11

Internet en het einde van de theaterkritiek

Klagen over theaterkritiek is als klagen over het weer. Tijdens het jaarlijkse debatje 'Kritiek op Kritiek' tijdens Het Theaterfestival in Amsterdam hoor je ieder jaar dezelfde verwijten: recensies hebben te weinig diepgang, te weinig binding met andere kunstvormen en verworden tot veredelde columns. Geen wonder dat de kranten de afgelopen tien jaar minder en minder ruimte zijn gaan besteden aan theaterkritieken, ten gunste van foto's, voorbeschouwingen en interviews.

Het lijkt wel alsof de critici zijn vergeten wat de belangrijkste vraag is van hun lezerspubliek: moet ik naar deze voorstelling? De meeste stukken bestaan tegenwoordig uit weinig meer dan het navertellen van de plot, uitleggen wie regisseur en schrijver zijn en beschrijving van het decor. Aan oordelen komt de recensent nauwelijks toe. En of de lezer erheen moet? De recensie zal het ze niet vertellen.

Vanuit deze kritiek startte al in 1997 theaterwebsite Moose. Op Moose kon en kan iedere theaterbezoeker een kleine recensie schrijven over geziene voorstellingen. Deze 'Minirecensies' zijn kort door de bocht, ongenueanceerd, slecht geschreven soms, maar vrijwel altijd doortrokken van enthousiasme, woede, ergernis, bewondering, verwarring of andere emoties die de geharde theatercriticus liever niet beschrijft. De Minirecensies zijn een hoogst functionele manier om de lezer te vertellen waar ze heen moeten.

Op grote internationale sites zoals Amazon of IMDb zie je wat de toekomst op dit gebied brengt. Miljoenen bezoekers leveren een bijdrage aan deze sites door respectievelijk boeken en films te beoordelen. En de lezers blijken deze meningen van hun 'peers' veel hoger te achten dan die van professionele critici. Zo zal het binnenkort ook in het Nederlands en Vlaams theater gaan: op sites zoals Moose zullen meer en meer mensen meer en meer Minirecensies schrijven over meer en meer voorstellingen. Daarmee zullen ze een veel groter deel van het theateraangebod bestrijken dan de kranten nu kunnen. Door een slimme database zal iedere bezoeker een persoonlijk theateradvies kunnen krijgen, op basis van eerder geschreven recensies en meningen van anderen met dezelfde smaak.

Deze overgang heeft louter voordelen. De theatermakers zullen nu ècht gaan leren wat de toeschouwers er nou van vonden en worden voor hun beoordeling minder afhankelijk van een geslaagde première. Schouwburgdirecteuren en publiciteitsmedewerkers krijgen beter inzicht in de luimen van het publiek en het publiek zelf krijgt van vrijwel iedere voorstelling te horen of het erheen moet.

Zelfs voor de theaterkritiek ligt er een kans. Hoewel de theaterrecensies zoals we die nu in de kranten lezen in toenemende mate overbodig worden, zal er juist méér behoefte ontstaan aan diepgaande interpretaties, vergelijkingen met andere kunstvormen en beschouwingen over het oeuvre van een theaterkunstenaar. Voor kranten verdwijnt de noodzaak om van veel voorstellingen snel na de première een recensie te plaatsen. Dit kan voor de theaterkritiek ruimte en tijd maken om minder voorstellingen beter te

beschouwen. Maar wil de theatercriticus geen werkloze dinosaurus worden, dan zal die nu zijn of haar kans moeten grijpen.

Simon van den Berg

<http://www.moose.nl>

Reacties op T12

+++Reactie 1+++

[Stefan Kölgen](#) - 17/03/2003 17u13 ([1.](#))

Kölgen & Laenen / Nieuwe Media - Cultuurcommunicatie

Het idee om van de bezoeker een criticus te maken is niet nieuw. Moose past het hier wel goed toe door het criticaat te voorzien van de mogelijkheid om geweien en/of tomaten toe te kennen. Leuke variatie op een gekend thema.

De hamvraag is echter of de theatermakers inderdaad bereid zijn om neer te dalen en te luisteren naar hun publiek.

Af en toe ontsnap ik immers niet aan het gevoel dat de theatermaker toneeltjes voor zichzelf - en enkele ingewijden - opvoert. Dat is dan wat men noemt 'artistieke vrijheid'?

Wat ben je met een publiek dat niet begrijpt...?

Laat ons dit hier eens in de groep gooien!

[Simon van den Berg](#) - 19/03/2003 15u09 ([1.1](#))

Moose

Ik denk niet dat er theatermakers zijn die zo hooghartig navelstaren als jij hier schetst. Iedere theatermaker wil uiteindelijk toch dat zijn publiek zijn of haar werk begrijpt en mooi vindt. In Nederland merk ik dat theatermakers heel graag willen horen wat het publiek ervan vindt; zij wantrouwen juist met name de pers, die ze vooringenomen of politiek vinden.

Inderdaad is het zo dat ook Moose wel bezwaren oproept van makers die de Minirecensies te anoniem en ongenueanceerd vinden. Maar dat is meer omdat ze het niet eens zijn met een negatieve beoordeling dan door onwil om begrepen te worden.

Waaruit blijkt volgens jou dat theatermakers vooral voor zichzelf en ingewijden werken?

Groet,

Simon van den Berg

[Stefan Kölgen](#) - 20/03/2003 13u25 ([1.1.1](#))

Kölgen & Laenen / Nieuwe Media - Cultuurcommunicatie

Laat ons meteen even het verschil aanhalen tussen uitzondering en regel.

Ik meen niet dat ALLE theatermakers uitsluitend voor een groep ingewijden werken. Hopelijk wordt dit geen zwart/wit - voor/tegen discussie. Mijn rol in deze is dan ook niet meer dan 'advocaat van de duivel' om de discussie op gang te trekken.

In Vlaanderen is theater grotendeels gesubsidieerd. Zij die dat niet verkiezen, moeten het hebben van volkstoeloop en gevulde zalen.

De zelfbedruipende initiatieven spelen immers maar al te graag in op de grootste gemene deler van 'Jan Publiek'. Of dat je dan meteen ook kan stellen dat alle commerciële initiatieven waardeloos zijn en povere kwaliteit afleveren, is moeilijk hard te maken.

Toch bestaat er vanuit het artistieke milieu een afkerende houding t.o.v. alles wat nog maar een beetje ruikt naar 'commercieel' of 'marketing'. De kloof tussen 'commercieel' en 'gesubsidieerd' kan er alleen maar groter bij worden, als beiden niet uit elkaars kwaliteiten willen leren.

De vraag is nu: hoe reageer je daar op als theatermaker?

Een stuk op de planken zetten is één ding. Maar de communicatie daarrond is totaal wat anders (geworden). Nog maar al te vaak komt het voor dat die ene opvallende affiche, door de productieleiding wordt vervangen door een artistiek hoogstandje, dat dan zeker wel een pluim verdient voor fantastisch en diepgaand ontwerp, maar communicatie-technisch niet echt van een bijzonder niveau is. Maar er zijn geen compromissen gedaan. En dat is een klein voorbeeld van het verschil tussen 'commercieel' en 'gesubsidieerd'.

En neen daarbij wil ik niet stellen dat ALLE cultuurhuizen over dezelfde kam gescheurd moeten worden. Er zijn trouwens heel goede voorbeelden van hoe het ook kan (cfr. HETPALEIS, HET TONEELHUIS, ...).

Naar mijn mening is de productie an sich even belangrijk als de publiekswerving, en als de publiekswerking. Drie machines binnen een cultureel huis die eigenlijk in evenwicht zouden moeten zijn. De oplossing ligt dan misschien ook in het bijstellen van de visie van binnenuit met een open blik naar buiten toe.

+++Reactie 2+++

[Tom Rummens](#) - 20/03/2003 12u16 (2.)

Ik huiver van het argument dat theatermakers werken voor zichzelf en een kleine kring kenners. Theatermakers - ik spreek over een algemeenheid en sluit uitzonderingen dus zeker niet uit - zijn mensen die zich bewust zijn van hun maatschappelijke functie. Ze hebben een 'boodschap' - om het met een belegen woord te formuleren. Ze willen die boodschap vertellen. Als je ziet hoe (onder meer) de theaterwereld heeft gereageerd op de oorlog(sdreiging) in Irak, als je ziet welk (maatschappelijk!) engagement er op dit moment van die mensen uitgaat, dan vind ik dat het zeer dringend tijd wordt om het l'art pour l'art argument met betrekking tot de podiumkunsten te herbezien.

Theatermakers zijn, mijns inziens zelfs veel meer dan de gemiddelde andere kunstenaar, begaan met hun publiek. Elk regisseur (ik overdrijf) weet verdomd goed dat hij liever een volle dan een lege zaal heeft. Hij houdt dus rekening met zijn publiek, en in die zin is het ook echt belangrijk dat het publiek iets kan zeggen. Ik kan dan ook volledig achter een initiatief als Moose (of in Vlaanderen www.urbanmag.be) staan. Alleen vrees ik dat we het theater mors- en morsdood kloppen als we alleen op deze manier over theater schrijven. Wat opvalt aan de korte stukjes op Moose (en de geweien en blikken zijn daar symptomatisch voor) is dat ze nooit constructief zijn, dat ze nooit echt inzicht bieden - wat ook hun functie niet is. Dat ze daarom mijns inziens zelden de kracht hebben om mij al dan niet aan te zetten een voorstelling te bekijken. Ik laat me niet overtuigen door geweien, wel door argumenten. Voor die argumenten heb je niet alleen schrijfruimte nodig maar ook expertise. Kennis. Kijkervaring. Veel meer dan de gemiddelde toeschouwer dat heeft.

Ik ben tenslotte erg pessimistisch over de gedachte dat kranten recensies zouden laten vallen voor beschouwende stukken. Kranten gaan recensies inderdaad laten vallen, maar in de plaats komt er helemaal niks. Behalve nieuwsberichten. Over theatermakers die ruzie maken of ontslag nemen, over regisseurs die het podium opstormen om zich te excuseren voor het abominabele niveau van hun voorstelling, om financiële kwesties uit de doeken te doen. Daar heb ik niks op tegen, helemaal niet, maar begrip voor theater, inzicht in wat er gemaakt wordt, leer je er niet mee bij. Een krant wil nieuws... en diepgaande analyses zijn geen nieuws (vandaar overigens de tendens om ook in kranten met sterretjes of korte statements te werken: dat is nieuws!).

Stefan Kölgen - 20/03/2003 13u42 ([2.1](#))

Kölgen & Laenen / Nieuwe Media - Cultuurcommunicatie

En ik huiver met je mee!

Een ideale combinatie zou inderdaad zijn: genoeg ruimte voor én recensies én beschouwende stukken.

Maar helaas moet dit alles nu vaak plaats ruimen voor betalende advertenties (met eventueel lovende publi-reportages bovenop) en pure nieuwtjes.

We leven in een media-maatschappij, waarin we overdonderd worden door informatie, reclame, enz... Voor vele mensen is het te moeilijk geworden om al deze informatie te filteren. Traditionele media, zoals kranten, doen die filtering voor hun lezerspubliek en kiezen daar vaak voor de grootste gemene deler. Met als resultaat dat er weinig plaats rest voor kwaliteitsvolle beschouwingen en recensies.

Dus zou het goed zijn de critici daarvoor de nodige ruimte te geven, zonder zichzelf te moeten compromitteren.

Simon van den Berg - 25/03/2003 00u58 ([2.2](#))

Moose

Beste Tom,

Begrijp me goed: ik streef absoluut niet naar een situatie waar Minirecensies de enige vorm van theaterkritiek zijn. Integendeel. Jij zegt dat je je laat overtuigen door argumenten. Ik vind het juist een probleem van recensies in de kranten (tenminste in Nederland) dat daar nauwelijks nog argumenten in staan. Daarom vind ik ze ook overbodig en voorspel ik dat ze op termijn zullen verdwijnen. Ik deel je angst dat de kranten niet zitten te springen om langere en meer beschouwende artikelen, Maar ik vind het wel de taak van de theatercritici om te anticiperen op deze ontwikkeling, omdat ze anders worden weggevaagd, Ik geloof dat er ruimte is voor theaterbeschouwing en de brede zin, en ik ben ervan overtuigd dat er mensen zijn die dat graag willen lezen, zelfs krantenlezers.

Bijlage 1: BT8

Voor posting zie T8: Aantekeningen van Rob de Graaf bij een Stuggezaal-bijeenkomst

Aantekeningen van Rob de Graaf bij een Stuggezaal-bijeenkomst in het Gasthuis, gehouden op maandag 16 december 2002.



Tijdens een vorige bijeenkomst over het engagement van theatermakers was, al discussiërend, het begrip engagement tenslotte zover opgerekt dat iedereen er zich wel op de een of andere manier in kon vinden. Als een term zo ruim toepasbaar wordt verliest hij zijn betekenis. Om ervoor te zorgen dat in dit vervolggesprek de tegenstellingen wél helder zouden blijven en ook om de betekenis die aan het begrip engagement gegeven wordt concreet te maken hadden de organisatoren een aantal maatregelen getroffen. Ten eerste werd er een woordenboek-definitie van het engagementsbegrip gehanteerd -zodat iedereen in ieder geval wist wat er in het kader van deze discussie met dat woord bedoeld werd- en ten tweede was aan twee theatermakers gevraagd om een duidelijke stelling te kiezen. Dus hoe genuanceerd

Christophe Aussems en Sanne van Rijn er in werkelijkheid ook over denken, nu werd van hen verwacht dat ze een 'pro' of een 'contra' ten aanzien van het engagement van theatermakers zouden verwoorden.

Die 'geforceerde' positiebepaling kwam de intensiteit van het gesprek zeer ten goede. Juist omdat beide standpunten iets aantrekkelijks hadden...

Voor Christophe gold dat iedere publieke daad van een kunstenaar een uitspraak over de wereld is. Je doet nooit iets 'zo maar'. Wel verzet Christophe zich tegen vals engagement, dat zich tevreden stelt met het kiezen van een actueel of politiek geladen thema. Waar het voor hem om gaat is dat je ook een standpunt durft te kiezen. Hij gaf daarbij het voorbeeld van zijn eigen meest recente productie, een voorstelling die is gemaakt naar aanleiding van het Israëlisch-Palestijnse conflict en waarbij nadrukkelijk voor een Palestijns perspectief is gekozen, om te voorkomen dat je in een gedistantieerd enerzijds-anderzijds blijft steken. Kunst moet niet verstrooien maar verwarren, moet ondermijnen en met vuur spelen. Kunst kun je inzetten om mensen zonder stem een stem te geven.

Wat Sanne van Rijn hier tegenover stelde kwam neer op de nuchtere constatering dat een kunstwerk zijn eigen waarde en zijn eigen waarheid heeft - en dat je het niet moet gebruiken als voertuig voor een politieke stellingname. Daar is kunst niet voor. Als je iets over de maatschappij wilt zeggen is er geen reden om die opinie in een kunstwerk te vatten. Vind je ergens iets van? Zeg het dan! Kunst gaat juist om het 'onzegbare'. En bovendien: welke reden is er eigenlijk om aan te nemen dat je als kunstenaar een zoveel belangwekkender visie op de maatschappelijke werkelijkheid hebt dan wie anders ook?

Nadat aldus de 'morele plicht' en de 'volkomen vrijheid' van de kunstenaar scherp in het



licht waren gezet was het aan de overige aanwezigen om zich tot de stellingnamen van Christophe en Sanne te verhouden. En dat leverde natuurlijk veel kanttekeningen en nuanceringen op. Zo gaf iemand aan het nogal moeilijk te hebben met de door Christophe geëiste standpuntbepaling. Zij werkte zelf aan een voorstelling met jongeren die over eerwraak gaat – en ze kon dat alleen maar doen door zelf géén stelling over dat thema te kiezen. Ze wil het juist aan de makers overlaten om de verschillende opinies in het stuk een plek te geven. Was dat dan

minder 'geëngageerd'?

Ten aanzien van Sannes ideeën werd opgemerkt dat het bijna leek alsof in haar opvatting kunst niets meer is dan een soort vormonderzoek dat enkel en alleen voor het plezier van de maker wordt opgezet. Ook als je 'abstract', niet aan een direct benoembare maatschappelijke thematiek gerelateerd theater maakt ben je toch met opvattingen over de wereld bezig. Ook Sannes stelling dat je net zo goed aan de bakker of aan de slager om een maatschappelijke stellingname kunt vragen als aan een kunstenaar stuitte op weerstand: van een kunstenaar mag je immers een speciale sensibiliteit verwachten en het 'formuleren' – in welk medium je ook werkt en ongeacht al je twijfels en terughoudendheid – is hoe dan ook een kwaliteit die je als kunstenaar ontwikkeld hebt. Leonardo en Michelangelo zijn ook door de machthebbers van hun tijd geraadpleegd over allerlei staatkundige zaken, wist iemand te melden – en er werd nog naar ze geluisterd ook.

Het onvermijdelijke 'ja, maar' en 'toch ook' dat door alle persoonlijke commentaren en ontboezemingen in de discussie sloop werd op een vrolijke manier onderbroken en zichtbaar gemaakt toen ieder van de aanwezigen een plaats moest innemen op de 'engagements-as': een lijn die in de zaal getrokken was en die de plekken waar Sanne en Christophe stonden met elkaar verbond. Zoals voorspeld kon worden was het druk in het midden, maar ook de twee inleiders bleven niet alleen staan op hun plek. En één van de gespreksdeelnemers koos zelf een positie die nog veel verder ging dan waar Christophe stond – later zou hij uitleggen waarom voor hem in onze steeds onrechtvaardiger wereld de verbondenheid van de kunstenaar met de maatschappelijke realiteit verschrikkelijk nodig is.

Net als deze theatermaker werd door alle anderen toegelicht waarom zij of hij voor een bepaalde positie langs deze lijn gekozen had. Ook dit leidde tot aanvullingen, nuanceringen en discussie. In die discussie leek een soort tegenstelling te ontstaan tussen 'vormonderzoek' en 'geëngageerd theater' – terwijl ieder toch ook wel wist dat die twee begrippen elkaar helemaal niet uitsluiten. Maar toch: 'Ik ben allergisch geworden voor "vorm",' zei een van de aanwezigen, voor wie vorm kennelijk gelijk was gaan staan aan je niet meer afvragen wat je nu eigenlijk zeggen wilt.

Wat mij aan deze bijeenkomst beviel is dat het een echt 'werk-gesprek' was tussen mensen die hun eigen activiteiten in direct verband brachten met waar de discussie over ging. Daardoor werd het niet zo maar een aangenaam uurtje waar je in volstrekte vrijblijvendheid je mening geeft over een onderwerp dat toevallig aan de orde is. Meer dan dat er een collectief oordeel tot stand kwam over hoe het allemaal zou moeten ging het over de vraag 'hoe doe jij het?'. Praktijken werden met elkaar vergeleken en je werd je bewust van de vragen die je je kunt (niet: die je je moet) stellen wanneer je iets maakt voor een publiek.



Aan het eind van de discussie leek het me goed om de twee inleiders als het ware tegen hun eigen radicaliteit in bescherming te nemen: Van Christophe Aussems heb ik ooit een voorstelling gezien waarin een zeer literaire en allesbehalve eenduidige tekst in een heel krachtige en onalledaagse vorm was gegoten, en voor mij zijn producties die ik van Sanne van Rijn heb gezien niets minder dan vlamme commentaren op 'de menselijke conditie'. De wellicht gewekte suggestie dat de een een politieke prediker is en de ander een door vormwil verblinde struisvogel

wordt wat mij betreft door die waarnemingen gelogenstraft.

De hele discussie deed mij denken aan de 'Documenta'-tentoonstelling in Kassel waar ik afgelopen zomer was. Bij veel van de kunst die daar te zien was ging het ook om 'sociale vraagstukken' en wat me daarbij opviel dat er maar heel zelden nadrukkelijk opvattingen werden verkondigd. Je zag grenzen, je zag armoede, je zag culturen die bedreigd worden, je zag ongemakkelijke confrontaties tussen dominantie en onderdrukking – maar vrijwel nooit werd er duidelijk bij gezegd wat de maker daar nu allemaal van vond en wat jij er als kijker van behoorde te vinden. Juist door dit gebrek aan leerstelligheid werkte deze kunst niet alleen geëngageerd maar ook engagerend: je werd als het ware uitgenodigd vooral goed te kijken en te luisteren en vervolgens zelf te bedenken hoe je er eventueel over dacht. En de beelden die je te zien had gekregen waren zo krachtig, dat het je in ieder geval niet zou lukken om er helemaal niét meer over na te denken. Het engagement van de scherpe blik, zou je het kunnen noemen. Of dat nu 'de taak van de kunstenaar' is durf ik niet te zeggen – maar het heeft in ieder geval een effect wanneer een kunstenaar zijn of haar bijzondere gevoeligheid en vormgevend vermogen inzet om ons iets te laten zien waar we anders aan voorbij gegaan zouden zijn. Want daarmee begint toch alles: met zien, met verwonderd zijn en met het creëren van een ruimte waarin vragen gesteld kunnen worden.

Bijlage 2: BT9

Voor posting zie T9: Wapke Feenstra

Wie doet er mee?

Ik doe mee. Sinds de pc een gewoon huis-tuin-en-keuken-ding is geworden, vind ik het interessant om op het internet knooppunten (sites) te initiëren die in het fysieke leven niet zo snel zouden ontstaan. Sites die een plek in beeld kunnen brengen. Waarom ontstaan die knooppunten niet spontaan? Gewoon omdat de 'afstand' te groot is. Of omdat mensen hun contacten vooral op interesse baseren. Daarbij leiden de meeste mensen tegenwoordig een stedelijk leven, binnen hun differentiatie is al genoeg te beleven en maken ze individuele keuzes. Dat is druk zat. Alleen familiebanden kunnen andere lijnen leggen, en door de liefde raak je soms verzeilt waar je anders niet zo snel zou gaan. Verder surf je naar nog meer van hetzelfde, naar een andere verdieping of net even buiten de grens van je eigen gebied.

Terug naar een site:

In 2001 initieerde ik www.woefwoef.nl. Deze website is een driesprong: hondenwereld, kunstwereld en Arnhemmers raken elkaar daar even. Het resultaat is een hedendaags Arnhems stadsgezicht, via de foto's van honden-uitlaatroutes krijg je een beeld van de stad. Je ziet verschillende dagelijkse perspectieven op de eigen omgeving. De site is zowel als kunst en als participatieproject geslaagd te noemen. Veel pers, eerste weken duizend bezoekers per dag, veel honden die mee wilden doen en de organisatie bestond voornamelijk uit enthousiaste vrijwilligers. Het project was 3 weken actief en bleef zonder promotie nadien online. Nu krijgt de site nog dagelijks gemiddeld 20 bezoekers die een virtueel wandelingetje door Arnhem willen maken en de techniek loopt al 2 jaar zonder problemen. (Lokale) kunstcommissies hebben (verdere) financiering echter stelselmatig afgewezen omdat ze het geen kunst vinden, en de foto's zijn immers gemaakt door amateurs zo kreeg ik te horen. Het feit dat deze site niet exclusief voor een kunstpubliek is gemaakt blijkt een punt en het zijn ook geen experimentele technieken die hier de show kunnen stelen. En toegegeven ik opereer weliswaar binnen de lijnen van de conceptuele kunst, maar de beeldtaal verwijst vooral luchtig naar hondenvoerbelettering en zoete familiebladen. De site heeft in de aanpak wel de subjectieve kleinschaligheid die bij moderne kunst aansluit, men zet immers een gewoon dagelijks ritueel in een lijstje (framing) en koppelt het simpel aan andere elementen waardoor de betekenis van die dagelijkse ruimte wordt vergroot. Dankzij het internet kon dat goed gecommuniceerd worden. En dat is het belangrijkste: dat het zoals beoogt communiceert. Toch is het hier noemen van de financiering relevant, want ook overheden moeten daar verantwoordelijkheden in durven nemen en net zoals in de stadsplanning ook culturele ruimte op het net stimuleren en plannen. Dus niet alleen ruimte voor openingstijden van culturele instellingen inkopen, kunstenaars zeggen dat ze in een database mogen en goede netkunst financieren, maar ook sites stimuleren waar publiek wordt aangesproken op hun (lokale) expertise van (beeld)cultuur. Lokale cultuur is juist op zo'n non-locatie interessant omdat het een gedifferentieerd beeld geeft, ook naar buiten.

Andere sites:

In Dordrecht wordt een internetproject uit 1999 al jaren financieel omarmd door het plaatselijke Centrum Beeldende Kunst. Zie 'Verhalen van Dordrecht': www.cbk.dordt.nl

En er wordt incidenteel bij een tentoonstelling geld voor een site vrijgemaakt. Zoals in 2000 voor de site '*treffend!*' 'WAPKE WAS HIER', 8 wandelingen door Den Haag. Deze site stond tijdens de tentoonstelling 'luxus8days' online. Nu te zien op www.wssohwte.net/luxus

En zo voort:

Ja, hoe gaat het voort? Het Internet is door het toegenomen aantal sites en de grote hoeveelheden communities, nu vooral een grote (onoverzichtelijk) zoek en vindbak geworden. Zoeken en vinden is nu mede bepaald door wie zich waar kan inkopen. Hyperlinks naar specifieke pagina's zijn moeilijker zonder toestemming te realiseren. Kleine lokale projecten zijn zonder grotere context nauwelijks te realiseren. Het is tijd om het internet als 'openbare ruimte' opnieuw te bekijken. Het is tijd om rondom het lokale nieuwe netwerken op te zetten.

Op dit moment ben ik wereldwijde minder locatiegebonden maar juist interesse gebonden projecten met andere kunstenaars aan het opzetten. Het internet gaat de communicatie ondersteunen en representeert de geplande lokale acties. In juni is er wat te zien over de start van 'my villages' op www.myvillages.org en een ander project gaat in oktober onder de titel 'visualshipping.com' online. Het internet wordt in deze nieuwe projecten niet als 'zelfstandige ruimte' aangeboden, maar als informatiebron. Toch blijft het internet als 'zelfstandige ruimte' en ingezet in kunstprojecten waarin mensen kunnen meedoen aan het in beeld brengen van hun eigen omgeving me uitermate boeien.

Wapke Feenstra studeerde van 1989 tot 1991 aan de Jan van Eyckakademie te Maastricht. Won in 1993 de tweede prijs bij de Prix de Rome Grafiek, schrijft teksten over kunst, maakt tentoonstellingen en werkte (met teams) aan ruimtelijke concepten als NESTWORK en

-b-l-i-k-o-p-e-n-e-r-. Sinds 1998 initieert ze webprojecten. Mkgalerie.nl uit Rotterdam vertegenwoordigd haar collecties Spot en Retouched Wood. Zie ook www.wapke.nl

Bijlage 3: BT10

Voor posting zie T10: 'virtual communities' en cultuurcommunicatie

'Virtual Communities' binnen cultuurcommunicatie

Twee cases: 'HETPALEISforum' en 'ccBe Forum'

Surfen vandaag

Internet is vandaag meer dan ooit aanwezig in ons dagelijkse doen en laten dan pakweg tien jaar geleden. Het valt gewoon niet meer weg te denken uit onze samenleving.

Recente technologische ontwikkelingen zorgen voor betere en snellere verbindingen, waardoor het Net nu een ideaal communicatiemiddel geworden is. Afstand en tijd zijn hierin relatieve begrippen. Ver of dichtbij, vroeg of laat, je kan hier zonder probleem en 'in real time' chatten met iemand aan de andere kant van de aardbol. En via 'computer-mediated-communication' (met e-mail, elektronische bulletin boards en online discussiesystemen) ben je nu perfect in staat om samen te werken met collega's uit alle hoeken van de wereld.

Niet alleen de verbindingen zijn verbeterd, ook de toegankelijkheid van het Net is vergroot. Internetcafés en terminals geven je de mogelijkheid om in te loggen waar je ook bent. De huidige ontwikkelingen binnen de mobiele communicatie zullen deze toegankelijkheid zelfs nog vergemakkelijken. Via 'hotspots' in de stad kan je tegenwoordig gewoon met een handheld, mobiele telefoon of laptop connecteren (Wi-Fi) en zo aan de informatie komen die je nodig hebt.

In België maken we tegenwoordig met z'n 3,2 miljoen regelmatig gebruik van het Internet. Daarmee werd er op een jaar tijd al heel wat van de achterstand met de buurlanden ingehaald (<http://www.cid.harvard.edu/cr/profiles.html>). De laatste 'Belgian Internet Mapping' (<http://www.insites.be/>) toont aan dat het surfgedrag van de Belg het afgelopen jaar sterk veranderd is. Vandaag maken we op een bewustere manier gebruik van het Internet. Bij onze zoektocht naar informatie bijvoorbeeld loggen we tegenwoordig eerst vaker in op het Net. Eén op vijf internetgebruikers surft zo'n uur per dag. Wat waarschijnlijk niet verbaast is dat bij jongeren het internetgebruik sterker is dan voorheen. Van de 15 tot 17-jarigen surft 40% zeven dagen op zeven. Zij maken het meest intens gebruik van de nieuwe communicatiemiddelen op het Net. 'Chatboxen' staan boven aan hun lijstje. Maar niet alleen jongeren, ook volwassenen vinden meer en meer hun weg binnen 'messaging', 'chat' en 'discussiefora'.

Virtuele en reële ontmoetingsplaatsen – een turbulente combinatie

Binnen het huidige tijdsbeeld spelen deze nieuwe communicatietrends in op onze manier van leven en werken. De virtuele ontmoetingsplaatsen of werkruimtes die via 'discussiefora' en 'chatboxen' ontstaan geven nieuwe mogelijkheden tot dialoog en zorgen voor nieuwe sociale structuren, nieuwe netwerken, nieuwe 'communities'.

Deze elektronische - ook wel 'Virtuele' – communities genoemd, zijn eigenlijk 'noplacé' communities die zich ergens en nergens bevinden, maar waar mensen met

gelijke interesses, ideeën en affiniteiten elkaar terugvinden. Deze virtuele ontmoetingsplaatsen geven, zoals Howard Rheingold aanhaalt, heel wat mogelijkheden voor online archivering, publishing (denk aan 'blogs') en real-time communicatie. Het zijn publieke ruimtes ontstaan vanuit de gebruikers, waar zij vrij hun mening en hun creativiteit kunnen uiten. Je kan het fenomeen bekijken als netwerken tussen gelijkgezinden. Deze communities vormen zo een belangrijke schakel voor de vrijheid van expressie binnen een democratie (1993 *Virtual Communities*), en krijgen een belangrijke 'sociale' rol toebedeeld.

Er is al heel wat geschreven en gediscussieerd over de effecten van het Net op de samenleving en niet iedereen deelt dezelfde mening. Sommige critici bekijken de 'sociale' meerwaarde meewarig en zien de 'eenzame' internetgebruiker meer en meer vervreemden van zijn omgeving terwijl andere sociologen door de ontwikkelingen op het Internet nieuwe mogelijkheden zien om sociaal contact uit te breiden en bestaande netwerken te ondersteunen (De Haan en Huysmans *Differences in time use in IT & Society*, 2002).

Er zijn heel wat voorbeelden voorhanden die aantonen dat de laatste groep geen ongelijk heeft. Neem nu *The Well*, één van de langstlopende communities op het Net (<http://www.well.com/>). Deze 'puur' 'virtuele' community is ontstaan in de jaren tachtig en bracht mensen met uiteenlopende interesses samen in discussiegroepen. Hoewel het eerste contact 'zuiver' technisch was, groeide tussen verschillende leden van *The Well* een hechte 'sociale' band. Vandaag is het nog steeds de plek waar deze mensen bij elkaar te rade gaan.

Een ander voorbeeld dat de sociale dimensie van het net kracht bijzet is zeker het ter ziele gegane project van De Digitale Stad Amsterdam. Amsterdam wou in eerste instantie zijn stedelijke informatie ontsluiten naar zijn bewoners toe. Daarnaast werd een minder officieel luik aan de site toegevoegd: een digitale stad. Iedereen kon via internet bewoner worden van deze stad. Het werd een 'virtueel Amsterdam'; compleet met cafés (chatkamers), huizen (homepages), pleinen (informatie gerangschikt op onderwerp), een postkantoor (waar je kon e-mailen), een centraal station (waar je verbinding maakte met het internet), een kantoorwijk, een huis voor de kunst en cultuur, een bibliotheek en de universiteit van Amsterdam. Het werd een elektronisch platform voor burgers, politici en overheid waar stilaan het informele luik belangrijker werd dan het formele. Eind de jaren negentig sloot de druk bezochte stad zijn deuren, maar het blijft wel een voorbeeld waar nog steeds naar gerefereerd wordt (zie <http://examen.martijnvanes.net/dds/ddsmain.htm>, en Geert Lovink *Virtuele Openbaarheid*: <http://www.thing.desk.nl/bilwet/TXT/ESSAY.DDS.txt>).

Een recent experiment dat nog een stapje verder is gegaan in het testen van de 'sociale' impact van het Net op de maatschappij vormt *Netville* (Barry Wellman, *Computer Networks As Social Networks*, *Science* 14 september 2001). Uit dit project mag blijken dat digitale netwerken, sociale banden in de 'reële' samenleving aanvullen en versterken. De residenten van een voorstad in Toronto die aangesloten werden op het Net waren beter op de hoogte van het reilen en zeilen binnen de gemeente en gingen elkaar vaker opzoeken dan diegene geen deel uitmaakte van het digitale net.

Bij 'virtuele netwerken' gaat het dan ook niet zuiver om het samenbrengen van individuen, maar om een nieuwe vorm van 'socializing' tussen individuen met een gezamenlijke interesse. 'Netwerk individualisme', zoals Manuel Castells het omschrijft, is

eerder een sociaal patroon, dan een samenbrengen van geïsoleerde individuen. De meeste computer gestuurde communicatie vult trouwens eerder bestaande sociale netwerken aan, dan er nieuwe te creëren. Castells wijst hierbij op de maatschappelijke 'taak' en 'mogelijkheden' van het Internet als 'tool' bij de praktische ondersteuning en organisatie van de 'reële' sociale netwerken die er zijn (2001 *The Internet Galaxy*).

Daar waar het Net aanvankelijk duidelijk binnen het plaatje van de 'globalisering' geplaatst werd, valt het nu meer en meer terug binnen de 'glocalisering'. Het versterken van het 'lokale' binnen het 'globale' van de samenleving is nu met de huidige technologie een realiteit. 'The internet has made the global local' staat er in een interview van Sean Dodson met Manu Luksch van Ambient TV (surfing as free as a cloud, *The Guardian* 20 juni 2002) te lezen.

Recente ontwikkelingen binnen de mobiele communicatie hebben de mogelijkheden hiervoor vergroot. Via onze GSM sturen we een MMS en SMS om af te spreken of om korte boodschappen door te geven. Wi-Fi, (Wireless Fidelity) en 3G netwerken maken het mogelijk om via hotspots in luchthavens en cafés met je laptop of mobiele telefoon in te loggen. Het laat je ook toe om je eigen wireless stek te creëren waar je 'virtueel' en 'reëel' met elkaar combineert.

De inplanting van deze 'wireless networks' confronteren je in feite opnieuw met je eigen fysieke omgeving.

Vooraf jongeren maken gretig gebruik van deze nieuwe communicatie methodes en zoeken er een lokale vertaling van. Op zoek naar nieuwe mogelijkheden van ontspanning, entertainment en 'lichte' sociale interactie, zien we nu 'virtuele mobiele communities' ontstaan. 'Aula' is zo'n plek die voor en door jongeren gecreëerd werd. 'Virtuele' en 'face-to-face' ontmoetingen lopen er in elkaar. De geeks die met 'Aula' gestart zijn, omschrijven het als een blik op de toekomst van het 'mobiele leven'. Het is een sociaal gestuurd platform voor discussie, beleving en interactie waar de digitale wereld, de fysieke omgeving en het sociale netwerk met elkaar versmelten (<http://www.aula.cc/>). Via je mobiele telefoon en via pagers kom je te weten of je vrienden in de club aanwezig zijn en je dus met hen kunt 'socializen'. Deze vorm van 'swarming' en 'socializing' zal stilaan zijn weg vinden naar andere instituten dan deze die behoren tot de jongerencultuur.

Waarom een 'virtuele ontmoetingsplaats' binnen je website?

Rekeninghoudend met de evoluties binnen het surfgedrag en het internetgebruik van de huidige internaut, mag gesteld worden dat de aanwezigheid van een instelling op internet breder dient te zijn dan 'het aanbrengen van een informatiefolder' op het Net. Recent marketingstudies ondersteunen deze vaststelling. Ze tonen aan dat het gebruik van de website binnen de communicatiemix steeds beter werkt en raden aan om websites 'interactiever' te maken (<http://www.eiaa.co.uk/>) zodat ze beter op de nieuwe communicatiebehoeftes kunnen inspelen en desgevallend een dialoog kunnen aangaan met hun publiek.

Heel wat culturele instellingen hebben er al voor gezorgd dat er op hun website, naast de informatie over de voorstellingen voor pers en publiek, ook mogelijkheid is tot inschrijven op een elektronische nieuwsbrief, of tot het bestellen van tickets. Commentaar doorsturen op een voorstelling kan ook al... maar het blijft vaak bij

éénrichtingsverkeer.

De interactie wordt vooral vergroot bij het integreren van een online Forum in de website. Deze tool heeft de vorm van een 'virtuele community', met een module voor chat en discussie en met de mogelijkheid om data onder te brengen. Deze community komt zo in het verlengde te liggen van de activiteiten binnen de culturele instelling en is er tegelijkertijd ook mee verweven.

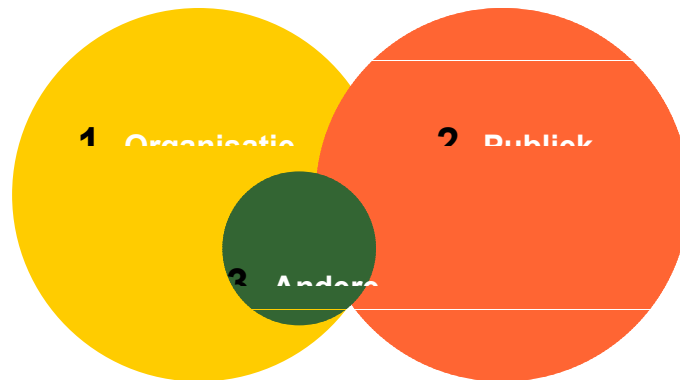


Fig. Schematische voorstelling van een online forum.

Het forum is in eerste instantie een 'virtuele ontmoetingsplaats' die openstaat voor de bezoeker en waar de culturele instelling met zijn publiek in dialoog kan gaan. Daarnaast past het perfect binnen de verschillende elementen van de communicatiemix. Het is namelijk de plek waar de pers zijn eigen stek krijgt. Inschrijven op en het versturen van nieuwsbrieven kan vanuit het forum. Het inschrijven zorgt dan weer voor gegevens die dienstbaar zijn binnen de marketing. De profielen van de geregistreerde gebruikers leren iets over het publiek en vormen handig materiaal binnen de direct marketing.

Zo'n forum werkt niet alleen extern; ook intern, als extranet voor de medewerkers van de culturele instelling, is het een erg handig communicatiemiddel. Het kan worden gebruikt om documenten te stockeren, ideeën uit te wisselen, productiemateriaal te archiveren en om in real-time of asynchroon te discussiëren. Gezien het forum geïntegreerd is in de website kan je als medewerker ten allen tijde van eender waar inloggen. Een grote hulp als je op verplaatsing bent en dringend bepaalde documenten nodig hebt waarvan je weet dat ze online staan. Het forum geraakt zo letterlijk verweven binnen de activiteiten van de culturele instelling.

Twee huizen (HETPALEIS en CcBe) begonnen recent met deze tool te werken, voornamelijk vanuit de participatiegedachte en de zin naar dialoog met hun publiek, maar ondertussen krijgt het forum in HETPALEIS ook meer en meer een plaats binnen hun communicatie met pers en partners.

Een virtueel forum binnen de werking van een culturele instelling: 2 Cases

1. CULTUURCENTRUM BERCHEM

Het verhaal van het forum binnen het Cultuurcentrum Berchem begint met het Richter theaterfestival en met de vraag wat het Internet als nieuwe ruimte te bieden heeft binnen de cultureel artistieke sfeer. Deze 'atopische' plek stelt ons

steeds voor nieuwe uitdagingen. Het Net mag ons vandaag dan wel de mogelijkheid geven op een nieuwe manier met elkaar te communiceren en te interageren; het is uiteindelijk de gebruiker die vanuit zijn context en behoeftes bekijkt hoe hij met deze nieuwe technologieën omgaat. Hoe wordt ermee gewerkt vanuit het cultureel artistieke milieu? Dat wordt de hamvraag tijdens een 'workshop' op 26 maart. Deze workshop is een samenwerking tussen ccBe, VTI, Vrije Universiteit Brussel (SMIT), Steunpunt Re-creatief Vlaanderen en Kölgen & Laenen. Enkele cases en bedenkingen zullen er de kern vormen van het debat.

Binnen dit debat vormt het 'online forum' (<http://forum.ccbe.be>) op de ccBe website de technische spil. Voordien vinden de cases en bedenkingen al een plaats op het forum. De discussie kan er reeds asynchroon van start gaan. Tijdens de workshop zelf zal het debat op vier niveau's plaatsvinden:

- **Face-to-Face:** rond 2 cases: de 'streaming video van 2Pack (HushHushHush) en 'Kaufhaus Inferno' (Eric Joris en Stef De Paepe).
- **Online:** op het ccBe forum via een gelijktijdig lopende 'chatsessie' die vanop een scherm in de zaal kan gevolgd worden.
- **Combinatie Online en Face-to –Face:** met interventies van deelnemers die via het Internet input geven aan de discussie in de zaal.
- **En tenslotte via 'wireless connection':** reactie van mensen in de zaal op het online-gebeuren via laptop vanuit de zaal. Op die manier kunnen ze onmiddellijk interveniëren op het gebeuren in de zaal en binnen de realtime discussie op het forum.

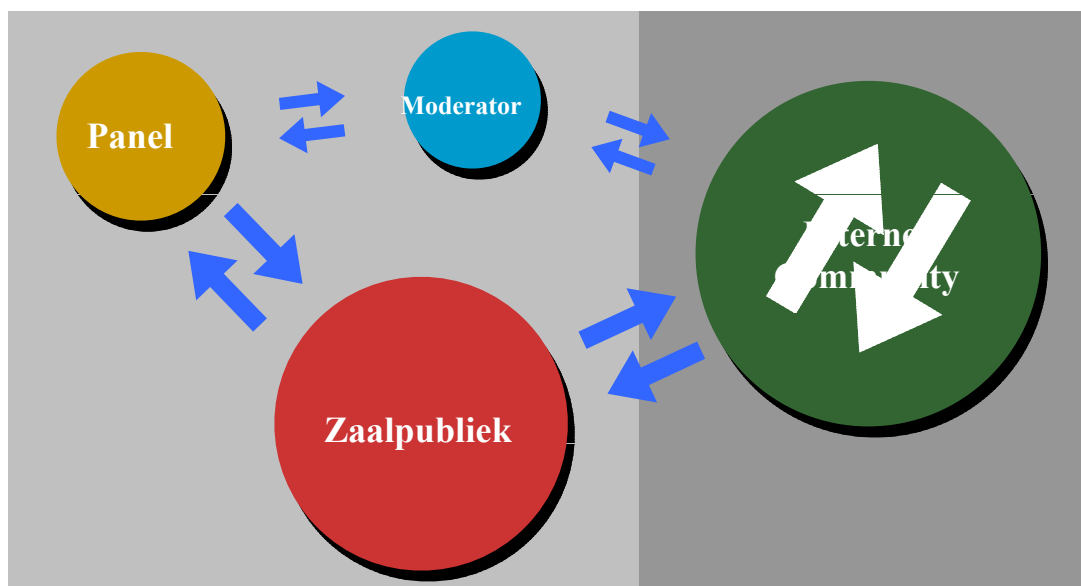


Fig. Schematische voorstelling van de diverse interactie kanalen tijdens de RICHTER workshop

Na de workshop blijft de discussie verderlopen op het ccBe-forum. Voor het Richterfestival zal deze plek op de website ook de plaats zijn waar de bezoeker commentaar op de voorstellingen kwijt kan en worden er 'weblogs' gestart door de betrokken kunstenaars.

Maar het forum zal niet beperkt blijven tot dit ene initiatief. Volgend seizoen zal het dé 'virtueel interactieve stek' worden binnen de website. CcBe heeft een ruim en erg gevarieerd activiteiten aanbod. Het cultuurcentrum wil dan ook een 'open' thuis zijn. Een ontmoetingsplaats voor 'buurt' bewoners, podiumkunstenliefhebbers en kunstenaars. CcBe erkent hierin de waarde van de stad als omgeving voor virtuele en reële netwerken waar ruimte is voor artistieke experimenten en culturele uitwisselingen.

Binnen deze filosofie kan het forum een belangrijke rol spelen. Het zou een 'extra' link kunnen worden tussen ccBe gebeurtenissen in huis en in de buurt. Een 'virtuele community' met een 'reële invulling' inspelend op de diversiteit van zijn bezoekers is niet veraf. In het verlengde van de Richterworkshop en met een knipoog naar het 'Aula' project zou er in de toekomst misschien een 'wireless hotspot' aan gekoppeld kunnen worden. Zo geef je de mogelijkheid aan diegene die normaal nooit online zouden gaan, om toch te connecteren en deel te nemen aan de 'virtuele' activiteiten.

2. HETPALEIS

Binnen HETPALEIS loopt het forum nu al enkele maanden. Het is de stek op de website (<http://forum.hetpaleis.be>), waar HETPALEISbewoners en HETPALEISbezoekers elkaar kunnen ontmoeten, ideeën kunnen uitwisselen en HETPALEISgebeurtenissen kunnen bediscussiëren. Dit kan zowel asynchroon als in realtime aan de hand van 'chatsessies' die op regelmatige tijdstippen plaatshebben en een rechtstreeks contact tussen mensen uit het culturele/artistieke veld en HETPALEISpubliek mogelijk maakt.

Binnen het kader van de 'verzoeting' vindt HETPALEIS dit forum van groot belang. Ze zien het als een eerlijk en oprecht medium naar de bezoeker, een plek waar interne discussies kunnen opengetrokken worden. Een plek ook waar breder maatschappelijke thema's een plaats voor reflectie kunnen krijgen.

Wanneer je vandaag op het forum inlogt, vind je de vier pijlers waarop het forum steunt:

- **Ik wil mijn ei kwijt:** een discussieplek waar per voorstelling asynchroon gecommuniceerd kan worden.
- **Zo vraagt u het zo:** een ruimte voor praktische vragen en FAQ
- **HETPALEISsalon:** een chatbox voor real-time discussies op geregelde tijdstippen.
- **Suggesties:** een voorstellenplek, onderwerpen voor chats, ideeën voor het discussieplatform, voorstellen voor de communicatie omtrent de verbreding van het culturele referentiekader.

Vanuit deze pijlers zou het forum kunnen uitgroeien tot een 'eigen -zinnige' plek

voor de HETPALEISbezoeker, maar ook voor de Internetgeek die normaal geen voet zou zetten in HETPALEIS. Zo is het forum niet alleen **dé** virtuele link met wat er in de zaal gebeurt, maar ook een **nieuwe** link met de HETPALEISprojecten. Het verhaal, een stuk publieksverbreding via het forum, hoeft echt geen verre droom te zijn.

Naast commentaren, suggesties en discussies op de voorstellingen die in HETPALEIS lopen, kan er ruimte zijn voor 'virtuele' creativiteit die al dan niet gelinkt is met deze voorstellingen. Denken we even terug aan de metafoor van de stad die de Digitale Stad Amsterdam omzette in een 'virtuele' realiteit en koppelen we dit even aan het feit dat kinderen en jongeren weinig nodig hebben om een volledig 'virtuele' leefwereld te creëren dan we mogen we er vanuit gaan dat HETPALEISforum een fijn 'virtueel' plein kan worden, waar iedereen het prettig vindt om te wonen, te flaneren of gewoon even snel voorbij te lopen. Een plek om te dromen en plek om je creatief uit te leven. Een plek waar je jezelf kan zijn.

Je kiest de 'avatar' die het best bij je past, en je maakt deel uit van de pleingemeenschap. De activiteiten op het plein zijn in december 2002 gaan proefdraaien en worden nu al door heel wat pleinbezoekers gevolgd. Sinds de officiële start op 29 januari 2002 zijn er circa 578 geregistreerde gebruikers de dato 3 maart 2003).

De suggesties die de bezoekers nu al gedaan hebben, geven hints voor de toekomstige ontwikkelingen op het plein. Zo is er nu al de vraag naar de mogelijkheid om te 'Bloggen'. Weblogs zijn eigenlijk een eenvoudige manier van publiceren op het web en openen verschillende 'interactieve' perspectieven voor de pleingemeenschap. Het starten van een pleinendagboek zou hierin bijvoorbeeld perfect passen, of het openen van een 'bibliotheek' voor niet gepubliceerde theaterteksten. Je kan zelfs een 'uitgeverij' op het plein neerzetten waar kan gewerkt worden aan theaterteksten die volgens het dadaïstisch principe ontstaan. Een terugkoppeling van het 'virtuele' plein naar de zaal is dan weer snel gemaakt, want je zou kunnen overwegen om op een bepaald moment deze tekst op de planken te brengen.

Om de creativiteit nog verder te prikkelen zou er op termijn een podium kunnen komen op het plein waar 'virtueel' theater kan worden gemaakt. Met enkele technische bouwstenen kan de pleinbezoeker dan zijn eigen set bouwen en anderen kunnen daar dan weer in interveniëren.

Bezoekers kunnen zo hun eigen stek creëren op HETPALEISforum.

Om de link tussen het 'virtuele plein' en het 'reële' theater te versterken zou het mooi zijn om op termijn in HETPALEIS een Wi-Fi hotspot voor jongeren te maken en er een beetje in de lijn van 'Aula' een ontmoetingsplaats te creëren voor 'reële' en 'virtuele' bezoekers waar ruimte is voor creativiteit en discussie tussen Geeks en Theaterfreaks.

Tenslotte enkele bedenkingen

Koppelen we 'wat het zou kunnen zijn' terug naar de realiteit, dan moeten we eerlijk blijven en durven aangeven dat zulke 'online fora', zoals CcBe en HETPALEIS lanceerden, om een grote investering vragen op financieel en persoonlijk vlak. Constante opvolging en feedback zijn de boodschap om de 'virtuele ruimtes' te laten bestaan. Het forum moet dus een ruimere invulling krijgen binnen de culturele instelling. De investering is dan ook gebaat bij een integratie van deze 'virtuele tool' binnen de andere communicatie- en werkkanalen van de instelling. HETPALEIS gebruikt zijn forum vandaag immers ook al voor de pers en recentelijk doet het ook dienst als 'extranet' tussen de partners van de productie *Achilleus* en daarmee is 'de trend gezet'.

Een 'virtueel forum' zoals HETPALEIS lanceerde, of de workshop die ccBe organiseert, zijn tevens belangrijke statements van deze instellingen naar de buitenwereld toe. Het getuigt van veel moed om een 'interactieve' discussie met je publiek aan te gaan en om deze discussie in een zo 'open mogelijke sfeer' te laten verlopen.

De juiste en meest betrouwbare tools hiervoor gebruiken is cruciaal. Inspelen op trends zowel binnen de nieuwe media als binnen de communicatie is geen sinecure. Hoe ver kan je als culturele instelling hierin gaan? Vooruitstrevend zijn kan en wil iedereen, maar de periodes zijn erg kort: wat vandaag in is, is morgen misschien al weer uit.

Kiezen uit de middelen die financieel haalbaar zijn en waar iedereen toegang toe heeft, is dan de boodschap. Creatief en doelbewust met deze middelen omspringen is dan uitdaging voor de 'system operator' en voor de culturele instelling. Deze uitdaging zijn we aangegaan met HETPALEIS en met ccBe.

Over Kölgen & Laenen bvba

'Nieuwe Media' en 'Cultuurcommunicatie' vormen de twee pijlers van Kölgen & Laenen bvba. Stefan Kölgen is al tien jaar actief binnen de sector van de nieuwe media. Deze nieuwe technologieën toetsen aan de noden van culturele instellingen staat bovenaan zijn lijstje. Getuige de partnerschappen met HETPALEIS, ccBe, Wereldcultuurcentrum Zuiderpershuis, RESEO en Muziektheater Transparant. Ann Laenen heeft vooral ervaring op vlak van publiekswerking en publiekswerving binnen de culturele sector. Momenteel doctoreert zij voor The University of Leeds (UK) over 'cultuurparticipatie'. Sinds kort hebben beiden besloten om samen te werken en zo 'nieuwe media', 'communicatie' en 'publieksparticipatie' nog beter op elkaar af te stemmen. Het 'virtuele plein' van HETPALEIS en het Ccbe project zijn daar mooie voorbeelden van.
Kölgen & Laenen bvba - 03/290.48.37 - info@KandL.be

Bijlage 4: BT11

Voor posting zie T11: Sandra Fauconnier: On line participatie met cultureel erfgoed: ja, maar wat met het auteursrecht?

On line participatie met cultureel erfgoed: ja, maar wat met het auteursrecht?

Sandra Fauconnier
fokky@v2.nl

Maart 2003

Cultuurparticipatie, en het mogelijke nut van het Internet daarbij, is een brede discussie. Eén van de aspecten die hierbij komen kijken, is de vraag wat er op het platform 'Internet' kan gebeuren met het geheugen van onze cultuur. Een schat aan informatie hierover ligt opgeslagen bij vele culturele organisaties. Dit materiaal is vaak moeilijk of niet toegankelijk voor een breder publiek, terwijl het juist een enorme potentie bezit op het vlak van on line cultuurparticipatie voor verschillende doeleinden en doelgroepen.

In Nederland is Internetparticipatie vrij vroeg doorgedrongen, ook in het culturele veld. Vanuit het beleid wordt het gebruik van ICT in de cultuursector actief aangemoedigd en gestimuleerd. Veel instellingen zijn inmiddels vrij ver gevorderd bij de digitalisering van hun collecties en beschrijving in databases, ondanks een krap budget en aanvankelijk weinig technische voorkennis. Een volgende stap is de ontsluiting van deze collecties via het WWW. De wil en het verlangen om dit op korte termijn uit te voeren leeft heel sterk in het Nederlandse culturele veld; het gaat hierbij niet alleen om plannen voor ontsluiting (louter 'tonen' of 'toegankelijk maken' van de collecties), maar ook om ideeën rond innoverende Internettoepassingen waarbij nieuwe verbanden tussen de inhoud gecreëerd kunnen worden en waarbij het publiek actief met de geboden informatie aan de slag kan. Een voorbeeld is het proefproject *NAA in de klas* (1998)¹ waarbij een selectie uit de Nederlandse omroeparchieven, beheerd door het Nederlands Instituut voor Beeld en Geluid, voor onderwijsdoeleinden op het WWW beschikbaar werd gesteld.

Wat hierboven beschreven werd, verwijst vooral naar mogelijkheden en nog veel te weinig naar concrete toepassingen. Een fundamentele rem op een democratischer ontsluiting van het cultureel erfgoed is de huidige auteursrechtwetgeving die on line publicatie voor een breed publiek in vele gevallen botweg, en voor een hallucinant lange termijn, verbiedt.

Voor zowat alle Nederlandse culturele instellingen geldt dat zij zich bevinden op een spanningsveld van de soms tegenstrijdige belangen van het brede publiek,

¹ <http://www.naaklas.nl/naaklas/>

van de kunstenaars en de eigen organisatie. De eerste auteursrechtwetgeving² in het begin van de 20ste eeuw had als bedoeling om creatieve uitingen te stimuleren door makers voor een beperkte periode te verzekeren van een inkomen op hun 'intellectueel eigendom'. In Nederland bedroeg die periode oorspronkelijk 7 jaar na de creatie van het werk, maximaal verlengbaar tot 14 jaar; momenteel bedraagt de term niet minder dan 70 jaar na de dood van de maker (!); deze tendens wordt vooral aangezwengeld vanuit belangen van de media-industrie³.

Een degelijke, en goed geregelde, vergoeding voor kunstenaars uit alle sectoren is bijzonder belangrijk. Een (bescheiden) inkomen uit intellectueel eigendom is inderdaad een stimulerende factor. Maar er is een hele discussie aan de gang of het auteursrecht in zijn huidige vorm, en de hele industrie er omheen, wel degelijk nog steeds het belang van de kunstenaars en – soms tegenstrijdig – het algemeen maatschappelijk belang dient. In Nederland is sinds begin 2002 een brede beweging opgestart op initiatief van V2_Organisatie⁴ en het Virtueel Platform⁵, waarbij een aantal culturele instellingen de eigen auteursrechtelijke problemen in kaart brengt en onderzoek doet naar eventuele oplossingen, om uiteindelijk beleidsadviezen te formuleren. Een aantal tussentijdse bevindingen:

- Heel wat instellingen hebben te maken met het feit dat rechthebbenden van hun collectie moeilijk vindbaar zijn, of dat het traceren van de rechthebbenden praktisch onmogelijk is.
- Steeds meer organisaties trekken desondanks de stoute schoenen aan en gaan van start met het on line publiceren van hun collecties, soms in groep om op die manier sterker te staan. Dit is in principe onwettig, maar absoluut een positieve actie doordat ze heel wat discussie losweekt; deze tendens wordt door een aantal juridische specialisten aangemoedigd.
- Gezamenlijk lobbywerk van culturele instellingen, met als doel om de auteursrechtwetgeving in hun voordeel te versoepelen, is noodzakelijk, zowel op nationaal als op Europees vlak.
- Contractuele maatregelen (licenties) met een soepeler regeling kunnen in sommige gevallen (bij het creëren van nieuwe inhoud) auteursrechtelijke problemen op voorhand ondervangen.

Nieuwe vormen van licenties kunnen ervoor zorgen dat de culturele uitingen die nu gecreëerd worden, in de toekomst veel toegankelijker worden voor brede

² Voor een algemene inleiding over auteursrecht, zie o.a. mijn artikel *Auteursrecht: Ontwikkelingen en problematiek*,

<http://deaf.v2.nl/deaf/03/archive/node/Text/show.py?nodenr=146493>

³ Zie bijvoorbeeld Disney in de VS, dat door lobbywerk voor de verlenging van de "copyright term" krampachtig probeert om het tekenfilmfiguurtje Mickey Mouse uit het publieke domein te houden.

⁴ V2_Organisatie, Instituut voor de Instabiele Media: <http://www.v2.nl/>

⁵ <http://www.virtueelplatform.nl/>

participatie. Een uitstekend voorbeeld is de open source-beweging⁶. Dit is een beweging van software-ontwikkelaars die juist functioneert dankzij fundamentele, democratische participatie, via licenties voor de broncode van de software⁷ die het hergebruik, kopiëren, wijzigen en verspreiden juist toelaten, niet verbieden. Ook voor het culturele veld kan dit model erg inspirerend en verfrissend zijn. Creative Commons⁸ is een recent initiatief dat veel media-aandacht gekregen heeft en dat nu al sterke navolging geniet; op de website van Creative Commons kan een maker een auteursrechtelijke licentie 'op maat' genereren die open toegang tot zijn werk toelaat, terwijl de licentie bepaalde misbruiken kan ondervangen.

Het is bijzonder belangrijk dat kunstenaars met deze nieuwe modellen kennis maken en het gebruik ervan overwegen. Continue inkomsten via auteursrecht zijn via deze licenties niet meer gegarandeerd – andere modellen, zoals subsidie en inkomsten via vertoning, dienen hierdoor meer gewicht te krijgen; daar staat tegenover dat de identiteit en wensen van de maker beschermd zijn terwijl het werk een veel bredere impact kan krijgen, dat het werk zich hierdoor dus van in het begin veel beter leent voor een cultureel proces van verspreiding en participatie. Een overheid kan dit proces actief stimuleren door ruimere subsidies in beschikking te stellen⁹, op voorwaarde dat het resulterende werk auteursrechtelijk 'opengesteld' wordt.

⁶ Zie o.a. <http://www.opensource.org/>. Het bekendste voorbeeld van open source software is het besturingssysteem Linux: <http://www.linux.org/>

⁷ De meest gebruikte open source licentie is de Gnu General Public License (GPL), een licentie die zelfs stipuleert dat alle afgeleide producten van de oorspronkelijke software ook open source moeten blijven. Zie <http://www.gnu.org/licenses/gpl.html>

⁸ <http://www.creativecommons.org/>

⁹ De Canadese Daniel Langlois Foundation is een voorbeeld van een internationale subsidieverstrekker (op het gebied van kunst en technologie) die enkel subsidie geeft aan projecten die uiteindelijk als 'open source' verspreid zullen worden. Zie <http://www.fondation-langlois.org/>

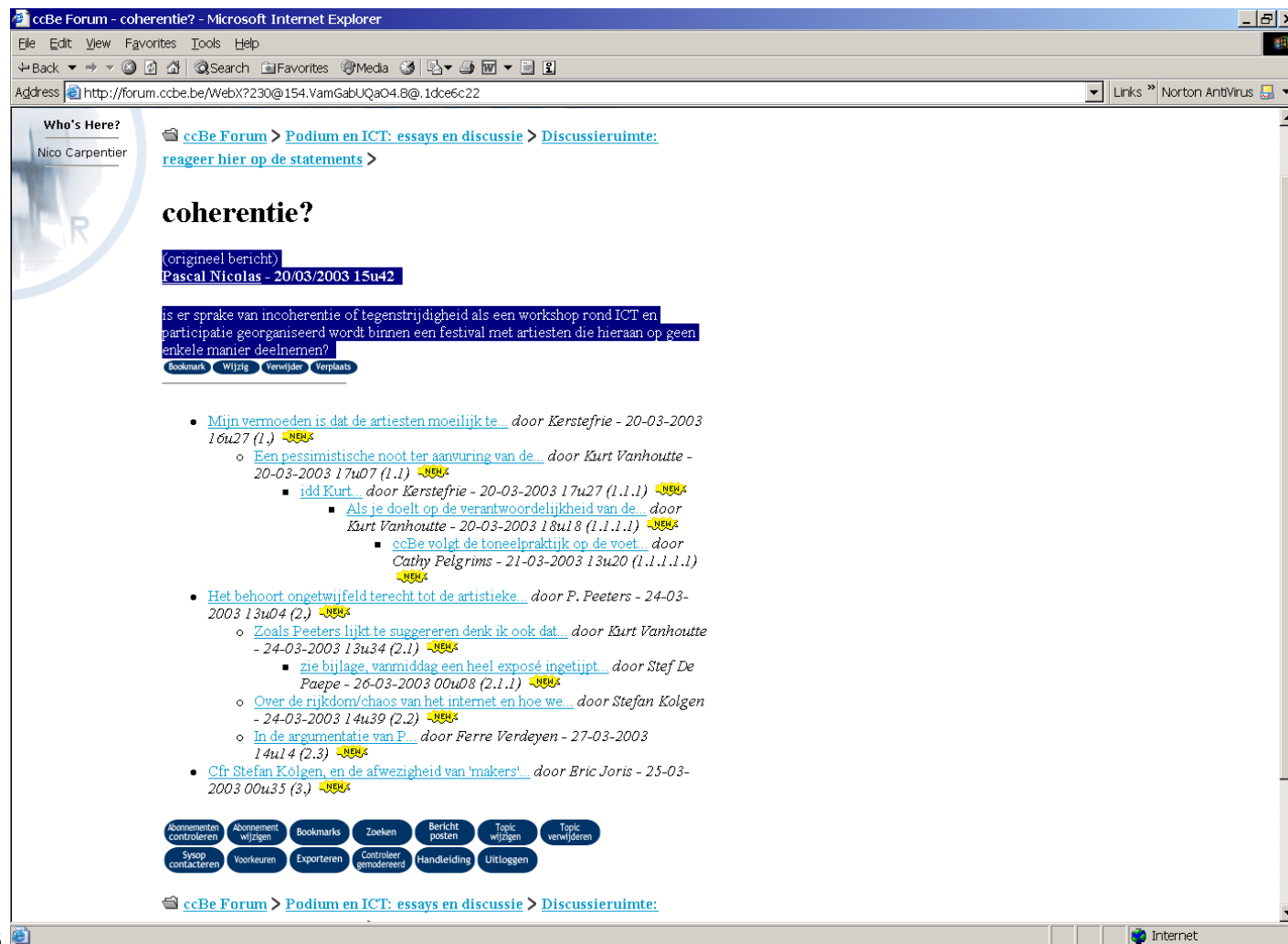
3.3. Discussie – statements

In de discussieruimte van het webforum worden door Pascal Nicolas twee stellingen gelanceerd. Deze zijn:

- Is er sprake van incoherentie of tegenstrijdigheid als een workshop rond ICT en participatie georganiseerd wordt binnen een festival met artiesten die hieraan op geen enkele manier deelnemen?
- Het is niet door meer promotie te maken dat we meer publiek krijgen in het cultuurcentrum. Meer en ander publiek aantrekken kan alleen maar door een andere manier van werken en een ander aanbod.

De 'gesprekdraden' die uit deze twee stellingen voortvloeien, zijn hieronder integraal weergegeven. De insprongen geven aan wie op wie reageerde.

De hieronder opgenomen screenshots tonen de grafische representaties van de twee gespreksdraden. Screenshot 3 toont de eerste gespreksdraad (11 reacties), Screenshot 4 de tweede draad (3 reacties).



Screenshot 3



Screenshot 4

+++Stelling 1+++

[Pascal Nicolas](#) - 20/03/2003 15u42

is er sprake van incoherentie of tegenstrijdigheid als een workshop rond ICT en participatie georganiseerd wordt binnen een festival met artiesten die hieraan op geen enkele manier deelnemen?

+++ Reactie 1 +++

[Kerstefrie](#) - 20/03/2003 16u27 (1.)

Mijn vermoeden is dat de artiesten moeilijk te bewegen zijn tot deelname... zou het voor hen nog teveel 'kunstmatig' zijn?

Of vereist deelname een te groot engagement qua tijd?

We zullen het nooit weten, zolang deze groep afzijdig blijft...

[Kurt Vanhoutte](#) - 20/03/2003 17u07 (1.1)

Een pessimistische noot ter aanvulling van de discussie :-)

Mij lijkt dat de reden voor die incoherentie niet zozeer gezocht dient in de houding van de kunstenaars. Dat zou te makkelijk zijn. De vaststelling lijkt me eerder symptomatisch voor een bredere ontwikkeling binnen de wereld van theater en technologie. Het schijnt me toe dat er in de loop van een tiental jaar een regelrechte kloof is ontstaan tussen de ontwikkeling van ICT en de toneelpraktijk. Laatstgenoemde heeft lang de inzet van ICT op scène geschuwd wegens veronderstelde incompatibiliteit met het medium (authenticiteitscriterium, verdediging van eigensoortigheid van het medium enzovoort). Nu de conditie van onze cultuur algemeen als technologisch wordt aanvaard, ook binnen het theater, stelt zich een nieuwe verhouding. De technologie is nu overal... en dus nergens. Althans, het is alsof de kunstenaar ze niet meer wil zien. Te duur? Te intensief? Geen tijd? Aan het wijdlopijge discours dat de laatste jaren rond ICT/theater wordt opgezet zal het alvast niet liggen. Technologie is in de toneelsector een buzz-word geworden zonder grond onder de voeten : iedereen praat erover, het vuurt de verwachtingen en de utopische ideeën aan, er wordt gedebatteerd en dat is goed. Maar waar in het theater (!) blijft de praktijk die de theorie tot voedingsbodem moet dienen? Bij mijn weten was er dit jaar slechts één (1) projectaanvraag die gebruik wilde maken van ICT, vorig jaar net zo. Deze relatieve afwezigheid staat in schril contrast tot de theorieën die rond de lege plek worden gesponnen.

We hoeven ons dus niet te beklagen om de vermeende afzijdigheid van theatermakers die technologie tot uitgangspunt nemen. Het probleem ligt m.i. dieper : in de kloof die is ontstaan tussen het discours over technologie/theater en de kunstpraktijk.

Misschien heeft het te maken met het feit dat de instituten van de technologische onderstroom een soort avant-garde functie verwachten die op zich niet langer overeenstemt met de opvattingen van de kunstpraktijk ?

Kurt Vanhoutte

Kerstefrie - 20/03/2003 17u27 (1.1.1)

idd Kurt.

Toch denk ik dat de bal eerder in het kamp van de theatermakers ligt. Geregeld bieden zij een kijk op de wereld, op de actualiteit.

Met het gegeven van een jongerenpubliek, dat zich al sms'send en chattend door het leven baant, moet je als theatermaker toch vroeg of laat de handschoen opnemen en de huidige trends te lijf gaan.

Diepzinnig is dat uiteraard allemaal niet; er is enkel een andere wijze van communiceren ontstaan, die de jongste generatie verbazend snel tot de hunne hebben gemaakt.

Kurt Vanhoutte - 20/03/2003 18u18 (1.1.1.1)

Als je doelt op de verantwoordelijkheid van de kunstenaar om reflectie te bieden op het eigentijdse, dan ga ik volledig met je akkoord.

Dat engagement hoeft mijns inziens het gebruik van ICT evenwel niet te impliceren. Je kan evengoed (en in sommige gevallen misschien wel zinniger) commentaar leveren op de nieuwe communicatie-verschijnselen door deze juist niet te integreren in de toneelpraktijk. Een (adequate vertaling van) Griekse tragedies, zeg maar, kan meer inzicht verschaffen dan een muur van computergestuurde monitors (MEdleA van Dood Paard schiet me voor de geest, evenals de liftperformance van Matthias Dussessoï, op zijn manier toch ook een allegorie van het huidige technoterror-kapitalisme en ook op het festival). Ook daar ligt mijns inziens het voordeel van theater : in het hardnekkig blijven stilstaan temidden van tendentieuze ontwikkelingen. Toneel dat de noodrem van de geschiedenis trekt. Zoïets.

Wat uiteraard niet wegneemt dat ik persoonlijk ook liever theater zie dat de confrontatie met de machine aangaat en ook nog eens een al dan niet verteerbare visie op die confrontatie ontplooit.

Alleen, het is zeldzaam.

Rest de bevreemdende vaststelling dat het discours over ICT en theater in vele gevallen substantiëler is dan de praktijk waar het ons toch eigenlijk allemaal om te doen zou moeten zijn.

En dus ja : waarom staat er eigenlijk zo weinig ICToneel in het festival?

Cathy Pelgrims - 21/03/2003 13u20 (1.1.1.1.1)

ccBe

ccBe volgt de toneelpraktijk op de voet. Richter is van bij het begin opgezet als een presentatieplatform voor "jonge", "nieuwe" theatermakers. Theatermakers met potentieel die op een authentieke, integere en originele manier hun kijk geven op de maatschappij, op de wereld om zich heen of

in zichzelf. Technologie en theater-ICT is voor deze makers geen alleszalmakend medium en het getuigt van respect om hun niet te verplichten aan dit discours te participeren. Een discours, nota bene, dat in een later stadium verbonden werd met dit festival. Vandaar het 'gebrek' aan ICToneel.

Tweede, en meer fundamentele reden is dat er inderdaad zeer weinig beginnende theatermakers ICT integreren als volwaardig medium. Als die zich aandienen heeft ccBe in het verleden reeds een rol als coproducent gespeeld, in een fase voorafgaand aan het succesvol verwerven van projectsubsidies.

Cathy Pelgrims

+++ Reactie 2 +++

[P. Peeters](#) - 24/03/2003 13u04 (2.)

Het behoort ongetwijfeld terecht tot de artistieke vrijheid van scheppende kunstenaars om ICT naast zich te leggen of resoluut de rug toe te keren. Dit betekent ook geenszins dat men voeling met de maatschappij of bv jongerencultuur verliest (cfr. Kurt Vandenhoutte).

Misschien moet ICT eens in eigen boezem kijken (als die al te vinden is...). Het medium slaagt er niet in om zijn kwantiteit kwalitatief te differentiëren. (Integendeel het laat zich als waardevol informatiemedium meer en meer verstikken door commerciële dictaten)

Dit maakt ICT onaantrekkelijk als artistiek drager/tegenspeler/participant... ? (verzuipend in het www).

Om diezelfde reden mist ICT grotendeels ook 'participerende andere' publieken en doelgroepen. In dit verband speelt ook het feit dat ICT zelden bij machte is om eender welk 'life' gevoel te weeg te brengen of over te brengen.

[Kurt Vanhoutte](#) - 24/03/2003 13u34 (2.1)

Zoals Peeters lijkt te suggereren denk ik ook dat technologie geen hart heeft. Het komt er dan ook op aan de machinerie als kunstenaar zelf leven in te blazen : men moet de technologie radicaal naar zijn hand zetten, dat lijkt mij de enige mogelijke manier om 'te differentiëren' (Peeters).

Wat in dat licht de verhouding ICT / commercie / kunst betreft - als ik even mag samplen uit eigen tekst (zie Machines op het Middaguur op deze site) - :

Van multimediaal theater verwacht men doorgaans niets minder dan dat het in vervoering brengt. Men wil de roller coaster doorheen een beeldrijk universum, de kick van de directe ervaring. Technologie moet overweldigen. De meest imponerende performances ziet men daarom inderdaad op het kruispunt van kunst, hightech en industrie : in de reclameclip, de videogames en in cinematografische hoogstandjes. Theater dient in dat licht wellicht de voor de hand liggende vormtaal van de science fiction of de cybershow te weigeren. Het is weinig zinvol om die esthetiek over te nemen. Wanneer Amerika's meest imponerende wapen tot dusver de naam kan dragen van een zeer invloedrijke

science fiction, moeten we vaststellen dat de realiteit de kunst lang heeft overtroffen. Heeft het dan zin de technologie terug te brengen tot de schaal van een toneel?

Donna Haraway heeft het in *Simians, Cyborgs and Women* op een bepaald moment over C3I, commando-controle-communicatie-intelligentie. De code vat de institutionalisering van technologie samen, van telefonie over computerdesign tot wapenindustrie – dat laatste veld overigens de bakermat van technische innovaties. 'Performance' staat hier op één lijn met planmatigheid en efficiëntie. De realtime gemediatizeerde catastrofe, de oorlog met haar technologie en media, raakt de idee van het theater in het hart. Dit is waar technologie in het toneel aanzet. De naden tussen de reële en de fictieve ruimte staan roodgloeiend. Men zou in de hitte van het debat bijna vergeten dat het theater precies de taak heeft die snijpunten te exposeren en de ambivalentie ervan te bevragen. Want zeer snel na negen september zagen we Amerika een ander wereldtoneel optrekken : dat waarin de cowboy tegenover de wilde staat, de predikheer tegenover de heidene (Bush : God is not neutral). In weerwil hiervan dient kunst, met de middelen die haar eigen zijn, ervaringen te articuleren die juist niet in zulke soap-formats passen. In die zin dient de kunst zich de technologie eigen te maken die anderszins door de status quo wordt gebruikt/misbruikt.

Stef De Paepe - 26/03/2003 00u08 (2.1.1)

zie bijlage, vanmiddag een heel exposé ingetijpt in dit stomme kadertje, even of-line en om de een of andere vreemde reden alles weg! Danku internetgoden! vandaar in bijlage...
In real time tomorrow

stef de paepe

Attachments: [ICT en theater.doc](#)

Voor attachment zie **Bijlage – attachment SdP**

Stefan Kölgen - 24/03/2003 14u39 (2.2)

Kölgen & Laenen / Nieuwe Media - Cultuurcommunicatie

Over de rijkdom/chaos van het internet en hoe we daar persoonlijk mee (kunnen of niet kunnen) omgaan, is voer voor een andere discussie.

Het issue is dus niet enkel of artiesten het web en nieuwe technologieën al of niet gebruiken in/tijdens hun voorstellingen. Het gaat hier ook om hun actieve deelname aan deze dialoog op dit forum of aan de (fysieke) workshop.

Ferre Verdeyen - 27/03/2003 14u14 (2.3)

ccBe

In de argumentatie van P. Peeters meen ik scepsis dan wel aversie op te merken als het gaat over de rol of het belang van ICT in de huidige samenleving, waarvan het culturele discours een niet onbelangrijk onderdeel is. Ik meen dat we de functie van ICT niet uit het oog mogen verliezen: informeren en communiceren. Da's vrij logisch. Het is nogal sentimenteel om dit medium een ziel toe te kennen, beter is te spreken over 'stijl' (in de zin van vorm en inhoud).

En als communicatie-medium is het internet een valabel instrument voor kunstenaars om hun werk aan een divers publiek te presenteren.

Als het gaat over voeling met de maatschappij of een cultureel fenomeen whatsoever, daar gaat het niet over. Om maatschappelijke of culturele tendensen te ervaren volstaat het om rond je te kijken en met een kritische benadering je waarneming in een juiste context te plaatsen.

Dat commerciële ondernemingen de ICT uitbuiten is een gegeven dat inherent is aan de functie van ICT, nl. informeren en communiceren (zie hierboven). Maar de kranten, tijdschriften, radio- en tv staan ook bol van commerciële advertenties. Toch slaag ik erin om die artikels of items te lezen/bekijken/beluisteren waarvoor ik interesse heb. Dat daardoor ICT niet aantrekkelijk is als ARTISTIEK element is wat teveel eer voor deze nieuwe technologie. 't Is maar een machientje, en niets meer. En de bewering van P. Peeters dat het ICT-medium participerende publieken mist door gebrek aan kwalitatieve kwantiteit is niet gegrond. Het medium staat naast de 'klassieke' informatiekkanalen, en zal ook nooit de plaats innemen van deze. Wel is het zo dat er een opdeling is tussen de "have's" en de "have-not's". Maar dat is een andere discussie.

Tot slot nog dit: toen de oude Gutenberg, halfblind en met bevende handen het kokende lood in lettermallen goot, wist hij zelf niet waartoe zijn 'uitvinding' zou leiden. Vier dagen later werd zijn drukkerij/atelier in brand gestoken, niet door monniken maar door respectabele burgers. Onthutsend detail: bij het proces bleek dat deze brandstichtende burgers niet konden lezen... Vijf eeuwen later stookte men in Duitsland vreugdevuren met boeken. En in 2002 verbood men in Afghanistan het bezit van een pc.

+++ Reactie 3 +++

[Eric Joris](#) - 25/03/2003 00u35 (3.)

Cfr Stefan Kölgen, en de afwezigheid van 'makers' in dit debat...

Cfr inzending P.Peeters:

De verwijzing naar het hart , de boezem '(als die al te vinden is...)'

Bijna alle SF -en cyberverhalen verwijzen naar (of ontlenen hun verhaallijn aan) een al dan niet verborgen hart, kern, stel hersenen, zenuwcentrum, centrale kracht enz.

Wij hebben het blijkbaar nodig de technologie op die wijze te kunnen verpersoonlijken (of een lichaam toe te kennen-naar ons beeld en gelijkenis) , terwijl een wezenlijk kenmerk van de laatste evolutie net het centrumloze is.

Dat gaat natuurlijk tegen elke intuïtie in, en is dan automatisch moeilijk hanteerbaar in cultuur (als maker).

Nochtans zijn parallellen mogelijk met bvb ontstaan van het filmmedium, (waarvan sommige critici overigens stelden dat het slechts een mode of een tijdelijke gril kon zijn), maar dat kan misschien beter mondeling bediscuteerd worden...

Cfr Het commerciële dictaat:

Binnenskamers spreken wij van 'slechte Disney'. Dat betekent vooral dat je op voorhand verliest, omdat je niet alleen de technologie, maar de modus van de entertainmentindustrie hanteert. Het helpt alvast door zelf te (laten) programmeren, ontwikkelen, ontwerpen en daardoor 'n beetje van binnenuit tot bvb een eigen ritme te kunnen komen.

Mbt 'het niet kwalitatief differentiëren van de kwantiteit' Het aantal geslaagde combinaties is op één hand te tellen, en alles lijkt er op dat dit nog even zal aanhouden.

Dit alles maakt het natuurlijk net bijzonder spannend en maakt elke geslaagde voorstelling daadwerkelijk onderdeel van de evolutie (voorwaarts). Ook 'n kik voor de toeschouwer/participant.

Cfr"...dat ICT zelden bij machte is om eender welk 'life' gevoel te weeg te brengen of over te brengen."

Dat is inderdaad het moeilijkste, maar tegelijk meest vruchtbare punt.

Bijlage – attachment SdP

Dus opnieuw via bijlage:

Een paar algemeenheden en bedenkingen/contextualisering ivm met de relatief geringe reactie van theaterlui op ITC als mogelijk onderzoeksveld binnen , het theater...Wat volgt zijn voor alle duidelijkheid geen standpunten pro of contra, eerder een (be)vragen en terzelfdertijd zoeken naar bredere kaders....

1. De wereld – en meer beperkt de generatie theatermakers die nu aan zet is of pas begint – is nog maar pas bezig de overgang van een woord- naar een beeldcultuur te maken. Dit hoeft opnieuw niet als een binaire tegestelling gezien te worden, eerder als een verschuiven van het zwaartepunt. Is het niet wat vroeg om massaal de kinderschoenen aangetrokken te zien bij vele theatermakers? Maw. Is de cyberrevolutie binnen zijn eigen evolutie al relevant genoeg om ingehaald te worden als nieuw medium?

Het theater is altijd al een 'traag' medium geweest, lees er de theatergeschiedenis maar op na. Eén voorbeeld, de uitzondering op de regel: Meyerholdt met zijn biomechanisch, constructivistisch theater in de eerste tientallen jaren van de 20e eeuw. Marinetti schreef in 1909 zijn futuristisch manifest, Blaise Cendrars verheerlijkte de machines, zag er onvermoede mogelijkheden in tot avontuur en reizen, en nauwelijks een paar jaar later reageerde Meyerholdt met zijn theater op 'het tijdperk van de machine'. Meyerholdt maakte echter geen school, het blijft als 'vive' reactie op een maatschappelijke verandering vanuit het theater een geïsoleerd voorbeeld.

Dat het theater een groepskunst – en dus per definitie geen kunst want van bij het begin te gecompromitteerd, maar dat is een andere discussie – is, zal wel voor een stuk de onbeweeglijkheid van het medium verklaren, dat is een vaak gehoord argument, maar er is meer.

Belangrijk in de geschiedenis van het theater van West-Europa is dat het een TEKSTTHEATER is. Met andere woorden, 2500 jaar is men van het geschreven woord uitgegaan als belangrijkste betekenisdrager, van waaruit een vertelling moest opgebouwd worden. Wie tekst zegt, zegt narrativiteit en verhaalstructuren. Zelfs de rabiaatste anti-teksten, van de antiromans van Shandy, Diderot, het hele modernisme à la Joyce tot de nouveau romanciers tot het anti-theatrale karakter van de teksten van Heiner Müller of een Paul Pourveur, sluiten een paradigma van narrativiteit in dat, in weerwil dus van elk literair experiment, gebonden is aan bepaalde wetmatigheden. Eén van de grote moeilijkheden van het werken aan Kaufhaus was de schijnbare incompatibiliteit van narrativiteit en multimedia. Het genereerde een super-vertelling, te veel vertelling bijna en om eruit te geraken moest het ene medium tegenover het andere weggestreept worden om niet een driedubbelbovenop gevoel en dus slechte 'kunst' – kunst die zich in zichzelf herhaalt en bevestigt – voort te brengen. Het is goed denk ik dat Eric Joris daar morgen verder op ingaat nav zijn verdere projecten. Ik kan enkel praten over Generation Vickx, een mixed media voorstelling die ik voor het Toneelhuis maakte en waarin het de bedoeling was die traditionele verhaalstructuren open te breken met als resultaat een (misschien te grote) fragmentarisatie. In verband daarmee: hoe geconditioneerd zijn wij in ons zoeken naar verbanden, samenhangen, noem het coherentie? Wat met een veel interessanter begrip als chaos in deze paradoxale tijden

van chaos en liberale deregulering en regelneverij aan de andere kant? Kunnen wij nu echt zo slecht met het wezen van onze natuur om? En mag dat niet getoond worden op theater? Is het zoeken/vinden van verbanden sowieso een garantie voor diepgang?????

2. Zolang de computerindustrie ons machines aflevert in de vorm van een beige/appelblauwzeegroene/transparante doos met een kathodestraalbuis, een toetsenbord en een muis, zit je op theater ook met een probleem van esthetica. Die dingen zijn niet meteen de meest persoonlijke expressie van de meest persoonlijke smaak. Dus een probleem van esthetica en poëtica. Je kan natuurlijk alles verbergen, maar dan creëer je eigenlijk opnieuw een illusietheater waar we sinds Brecht toch – godbetert – stilaan van verlost waren. Oude wijn in nieuwe zakken.

Bij Kaufhaus bleek ook snel dat, als je als toeschouwer bij machte was de link te leggen tussen wat de 'geeks' achter hun tafel deden en wat er op het scherm gebeurde, je veel meer plezier beleefde aan het getoonde. Zichtbaarheid als voorwaarde voor interactiviteit dus.....

Belangrijker is nog de esthetica die voortvloeit uit het gebruik van ICT: vooralsnog blijven beelden aangestuurd door een machine en dat is in de perceptie vaak bepalender dan men vermoedt. Een foto als affiche communiceert anders dan een art bruttekening die hetzelfde verbeeldt omdat het ene nu eenmaal een foto is en het andere een art bruttekening. Noem het schematisch een reproductie tegenover een origineel. Die endemische eigenschappen bepalen de communicatie vaak meer dan de werkelijke inhoud. En niet iedere theatermaker wil zomaar mee in die consequentie voor wat hij wil meedelen.... Het gevaar van multimedia is ook vaak streamen, aflijnen, wat in de uiterlijkheid dan vaak een soort designtheater oplevert, waarin de menselijke trillende hand, de zich vergissende hand zoek is, error als de condition humaine. Mensen komen naar het circus omdat de mogelijkheid bestaat dat de acrobaat valt, mensen komen niet naar het theater omdat de mogelijkheid bestaat dat een machine uitvalt. Een technische panne is per definitie niet interessant omdat het het wezen van wat een machine moet doen ontkent. Een menselijk feilen bevestigt het wezen van ons mens-zijn. (Zie het live – aspect als ultieme uitdaging van ICT)

3. De woorden: hart, hersenen, longen zijn in de verschillende bijdragen vaak gevallen. De noodzaak om de machines te gaan antropomorfiseren....Ik vrees dat het doortimmerde cliché of noem het de feitelijkheid *sui generis* van de machine: het niet bezielde, het niet GEANIMEERDE karakter ervan, nauwelijks te onderschatten valt: als mogelijke kanshebber binnen een 'warm' medium als het theater wordt ICT bij velen als laagste prioriteit beschouwd, ja zelfs als tegennatuurlijk. Ook dat heeft weer met een gefossileerd denken in narratieve structuren en bijbehorende emotionele impact te maken. 'theater moet ontroeren, en dat kan je niet met een machien', om ook eens heel kort door de bocht te gaan. Het doet me denken aan een uitspraak Claus die ooit de vraag kreeg voorgeschoteld waarom hij niet verder schreef in de trant van 'natuurgetrouwer', een bundel korte, fragmentarische stukjes die vrijelijk associëren en vaak erg fantasierijk, zoniet surrealistisch werden: 'Met surrealisme kan je niet ontroeren'...

Dat onze collectieve angst voor de machine/computer bijna dagelijks gevoed wordt door goede en slechte science fiction verhalen, zal daar ook niet vreemd aan zijn. Ze spelen in op oeroude reflexen/tegenstellingen in ons collectief bewustzijn: die tussen (warme)gevoel en (koude)verstand, al gethematiseerd in de romantiek....

4. Het valt op dat als het over ICT-gebruik in theater gaat, men onmiddellijk en vanzelfsprekend verwijst naar projectsubsidies. Alsof de structureel gesubsidieerde theaterproductiehuizen vooralsnog zelf niet in ICT op theater geloven want misschien niet strokend met de lijnen die worden uitgezet? Dat op zich kan men al tekenend noemen voor de verhouding theater vs. IT. Ook daar speelt de kerntaak van de grote schouwburgen in mee: het brengen van repertoire en dus teksttheater en we zitten weer met de bovengenoemde moeilijkheid van concurrerende media binnen één vertelling. Kan een groot huis bovendien genoeg ademruimte geven aan een kunstenaar die niet alleen op zoek moet naar de herdefinitie van zijn medium maar ook nog eens naar andere vertelmodi, in een tijd waarin de politiek de cultuurvoorzieners doodklopt met het toverwoord publieksparticipatie? Luistert zo'n onderzoeksparcours naar dat nieuwe ordewoord? Ergo: lust het grotere publiek eigenlijk wel pap van ICT op theater? En nu we toch bezig zijn: is ICT per definitie avantgardistisch nu het als massamedium buiten de theatercontext zo welig rond ons tiert? En willen sommige theatermakers zich volgens het aloude Bourdieuse principe juist niet onderscheiden van zo'n massamedium in plaats van het integreren? Wordt de ICT-er binnen een klassieke theatercontext niet snel gerecupereerd en is er bijgevolg geen nood aan de definitie van een nieuwe fysieke ruimte waarin hij zijn ding kan doen, los van de erfelijke belasting van een theatergebouw? Of leidt dat enkel naar een nieuw hokje? Is het vasthouden aan traditionele vertelstructuren in deze technologische tijden een reactionaire daad of een revolutionaire daad? (Cfr. Kurt Van Houttes noodrem van de geschiedenis)

Eén ding is duidelijk: met één workshop van 14.00 tot 17.00 komen we er niet

Tot morgen

+++Stelling 2+++

meer promotie = meer publiek ???

[Pascal Nicolas](#) - 19/03/2003 14u46

Het is niet door meer promotie te maken dat we meer publiek krijgen in het cultuurcentrum.

Meer en ander publiek aantrekken kan alleen maar door een andere manier van werken en een ander aanbod.

+++ Reactie 1 +++

[Ferre Verdeyen](#) - 19/03/2003 15u56 (1.)

Wel, hier gaan we weer. De polemiek over promotie/publiciteit terugbrengen naar een welles-nietes discussie is nogal banaal. Daarom is het goed om weten dat er strategieën bestaan om een product onder de aandacht te brengen van het publiek; dat dan hopelijk besluit om tot aankoop over te gaan. Nu is het natuurlijk ook zo, dat als we deze marketingstrategie aanvaarden, we het culturele gebeuren reduceren tot een consumptieproduct. En dat is te vermijden.

Maar toch zijn er mechanismen en tactieken, die gebruikt worden in marketing, dewelke men kan aanwenden om de publieksopkomst én participatie (van cultuurevenementen) kan vergroten. Enige aandacht voor deze werkwijzen kan bijdragen tot het al dan niet doen slagen van een cultuurevenement of voorstelling. Hierover meer in een later exposé.

Laat ons nu even terugkeren tot het statement van dhr. Pascal NICOLAS.

Hier wordt beweerd dat méér promotionele of publicitaire acties niet méér publiek met zich meebrengen. Daarentegen, stelt dhr. Pascal Nicolas, kan de publieksopkomst vergroot worden door aanbod en methodiek (drastisch?) te veranderen.

Niet waar. Diversifiëring van het programma en van de werkwijze zal altijd gepaard moeten gaan met promotionele acties, al was het maar om het publiek te informeren over de nieuwe koers (aanbod). Voeg daarbij een gerichte promotie- of publiciteitscampagne en dan kan je het publiek overtuigen om jouw cultuurcentrum te bezoeken, en niet dat van een ander...

[Pascal Nicolas](#) - 19/03/2003 16u18 (1.1) ccBe

Annette de Vries (in: Het inzetten van communityworkers voor de publiekswerving van allochtonen of jongeren binnen de sector podiumkunsten, Amsterdam, 2 mei 1999, in opdracht van Stichting Aves en het Fonds voor de Podiumkunsten, voorgebracht op het Symposium Culturele Diversiteit op 20-21 mei 1999 te Amsterdam):

De, in de context van een streven naar een grotere cultuurparticipatie, meest relevante aanbevelingen zetten we op een rij:

- * Het streven naar een meer divers publiek heeft weinig kans op slagen als er niet tevens, soms verregaande, consequenties getrokken worden voor de aard en de inrichting van het aanbod van de organisatie, de faciliteiten, het personeelsbestand, de werkwijze en de stijl.
- * Het is belangrijk dat de eigen smaak, en kunstopvattingen en –criteria niet universeel worden gemaakt en dat wordt ingezien dat andere culturen andere smaken, kunstopvattingen en –criteria met zich meedragen, die niet per definitie inferieur zijn.
- * Het is zeer belangrijk nauw samen te werken met leden van de nieuwe doelgroepen, zowel met de deskundigen als met de leden van het publiek.
- * Omdat het voor een gemiddelde organisatie niet te doen is om de expertise in huis te halen die nodig is om divers te kunnen programmeren, lijkt het een goed idee om dit probleem gezamenlijk aan te pakken met andere organisaties, per stad of provincie .
- * Verschillende doelgroepen hebben verschillende verwachtingen van de sociale context waarbinnen het bezoek aan culturele activiteiten zich afspeelt. Het personeel van de organisaties zou daarop ingesteld moeten zijn.
- * Het contact met nieuwe doelgroepen kan allerlei vragen en behoeften losmaken. De organisatie moet erop voorbereid zijn antwoorden op deze vragen te kunnen geven door hiermee zelf aan de slag te gaan of mensen door te verwijzen.

+++ Reactie 2 +++

[Stefan Kölgen](#) - 19/03/2003 16u25 (2.)

Kölgen & Laenen / Nieuwe Media - Cultuurcommunicatie

Men kan ook wel eens slinkse blik werpen naar de puur commerciële initiatieven, zoals bijvoorbeeld Studio 100. Daarmee verdedig ik geenszins de kwaliteit van wat deze jongens brengen; doch de systemen die zij hanteren om de zaal vol te krijgen zijn misschien wel een korte overpeinzing waard.

Het is immers niet omdat je 'veel lawaai' maakt bij de promotie van een cultureel evenement, dat je daarom dadelijk de stempel 'commercieel' moet toebedeeld krijgen. Er is echter wel een grondige afkeer merkbaar binnen het culturele veld voor termen zoals 'marketing'.

Eén ding is echter zeker... men kan niet enkel op 'kwaliteit' spelen, want dat vult de zaal niet meer (cfr. Studio 100, Echt Antwaarps Theater).

We leven nu eenmaal in een 'media-maatschappij'. Hard roepen is noodzakelijk wil men je aan de overkant van de drukke cultuurstraat nog verstaan.

En ja, uiteraard bevestigen uitzonderingen de regel.

4. Lezingen op de workshop

4.1. Inleiding

“Met deze workshop willen we een discussie starten over de relatie tussen ICT en technologie - per definitie, want ICT staat tenslotte voor informatie en communicatietechnologie - aan de ene kant en de podiumkunsten en cultuur aan de andere kant. Daarnet kreeg ik de vraag of ik een grote doelstelling had voor deze bijeenkomst, maar er is geen grote doelstelling buiten die confrontatie. De zin en doelstelling van deze bijeenkomst is om een aantal mensen samen te brengen van vrij diverse pluimage, vanuit verschillende achtergronden, om samen te discussiëren over wat ICT en podiumkunsten met elkaar te maken hebben en te maken kunnen hebben. We hebben gekozen voor een format die probeert die idee van ICT te incorporeren. Daarom zijn we op 12 maart gestart met een aparte website, gebouwd rond zowel het *Richter Festival* als deze bijeenkomst met zijn vraagstelling. Deze website forum.ccbe.be is on line, herbergt een aantal teksten en is eigenlijk de aanzet geweest. Naast een gewone tekstcollectie is het ook een eerste voorzichtige discussieruimte geweest over deze thematiek. Tegelijkertijd is het een kanaal met de buitenwereld. Dat is het leuke aan dit experiment en ik wil mezelf veilig stellen door te benadrukken dat dit effectief een instrument is. We hebben ook een aantal mensen ver weg in het Vlaamsche land die op basis van de samenvattingen zeker in een tweede fase zullen interveniëren en de alternatieve ruimte die het internet soms weet te bieden een beetje te verruimen.

De bijeenkomst is ingedeeld in twee grote blokken. Een aantal mensen zullen introducerende verhalen vertellen. Ik bijt hier de spits af met een heel specifiek verhaal in een poging de notie van publiek centraal te stellen. Het tweede luik bestaat uit Kurt Vanhoutte die vanuit zijn expertise een algemene introducerende visie zal poneren. Daarnaast willen we naar de culturele praktijk kijken en daarvoor zijn er twee cases geselecteerd. De cases worden voorlopig omschreven als de case rond het dansgezelschap *Hush Hush Hush* en de voorstelling *2Pack* en de case rond *Kaufhaus Inferno*. Dit zijn op zich reducerende omschrijvingen en de mensen zelf zullen proberen vanuit hun voorstellingen een heel traject te schetsen in relatie tot die technologie en cultuur.

We vertrekken dus bij een aantal introducerende uiteenzettingen, twee cases die vanuit de praktijk kijken naar die technologie in allerlei verschillende configuraties. Daarnaast bestaat een derde deel uit discussie. We hebben het publiek in zijn samenstelling gemanipuleerd in die zin dat een aantal mensen specifiek zijn geïnviteerd om hier aanwezig te zijn. De kans is groot dat tussen deze massa mensen één persoon zit die geheel vrijwillig deze zaal is binnengestapt terwijl alle andere mensen hier op uitnodiging zitten. In dit discussieluik is het de

bedoeling om in dialoog te treden met elkaar, om die relatie tussen technologie en cultuur te bekijken. Het discussiegedeelte is voorbehouden voor het tweede gedeelte met zowel de mensen die hier in de zaal aanwezig zijn als de mensen die hopelijk reageren op het forum, hetgeen op de muur geprojecteerd wordt.“

4.2. Het TIP-model. Een analytisch kader voor culturele participatie (Nico Carpentier)

De doelstelling van deze tekst is theoretisch van aard, namelijk de ontwikkeling van een analysemodel voor het participatieve gehalte van mediale cultuurproducten. Deze doelstelling bouwt verder op één van de basisdoelstellingen van het Vlaamse cultuurbeleid, namelijk wat de ‘verhoging en verruiming van de cultuurparticipatie’ (Vlaams Minister van Cultuur, 2000: 8) wordt genoemd. De gehanteerde notie cultuurparticipatie verbergt een veelheid aan concepten, die in dit artikel blootgelegd en uitgezuiverd worden. Als inspiratiebron dienen zowel de modellen die ontwikkeld zijn binnen het denken over traditionele media (waarbij vooral het domein van de participatieve communicatie van nut zal blijken), als de modellen die tot stand gekomen zijn op basis van het denken over nieuwe media en ICT. Beide benaderingen hebben de klemtoon op het concept mediatoegang gemeen, maar verschillen tegelijk in het benadrukken van het belang van enerzijds participatie (traditionele media) en anderzijds interactie (nieuwe media). In dit artikel worden eerst de verschillende articulaties van deze drie betekenissen beschreven, en vervolgens geïntegreerd in één analytisch model, dat het TIP-model (Toegang-Interactie-Participatie) zal worden genoemd.

Inleiding

Participatie is een begrip dat in vele domeinen van het sociale een belangrijke rol speelt. Bijvoorbeeld binnen de politieke sfeer is participatie één van de democratische basiscomponenten, naast wat representatie of delegatie wordt genoemd. In meer economische sferen is er sprake van werknemersparticipatie, waarbij de betekenis van participatie varieert van aandeelhouderschap tot medebeslissingsrecht binnen de socio-economische overlegstructuren. Dezelfde begrip is ook binnen de culturele wereld gebracht. Zo heeft de notie cultuurparticipatie een prominente plaats in het Vlaamse cultuurbeleid gekregen, in die mate dat de ‘*verhoging en verruiming van de cultuurparticipatie*’ (Vlaams Minister van Cultuur, 2000: 8) tot één van de basisdoelstellingen is gepromoveerd.

Deze verscheidenheid aan betekenissen maakt het noodzakelijk om bij die verschillende invullingen stil te staan, met als uitgangspunt dat participatie het object is – en soms slachtoffer, zo men wil - van een ideologische betekenisstrijd.

Om op een bruikbare manier met dit begrip om te gaan, is het noodzakelijk deze verschillende betekenissen van participatie te duiden en te fixeren. Immers, zoals Pateman (1972: 1) opmerkt:

'the widespread use of the term [...] has tended to mean that any precise, meaningful content has almost disappeared; "participation" is used to refer to a wide variety of different situations by different people.'

Om deze verscheidenheid van betekenissen te fixeren wordt beroep gedaan op een aantal theoretische modellen die enerzijds ontwikkeld zijn binnen het denken over traditionele media (waarbij vooral het domein van de participatieve communicatie van nut is geweest), en anderzijds op modellen die tot stand gekomen zijn op basis van het denken over nieuwe media en ICT. De resultante van deze discussie is een model dat het onderscheid tussen drie gerelateerde (en vaak door elkaar gebruikte) concepten – toegang, interactie en participatie – duidelijk maakt en hun betekenissen afbakt.

Toegang en participatie

Voor een eerste onderscheid kunnen we kijken naar de participatie-benaderingen die zich meer op de traditionele media richten. Daar wordt vooral op het onderscheid tussen toegang en participatie gewezen. Bijvoorbeeld in de Unesco-debatten¹⁰ over de 'Nieuwe Wereld Informatie en Communicatie Orde' (NWICO)¹¹ en de 'Nieuwe Internationale Economische Orde' (NIEO) zijn expliciete definities terug te vinden van de concepten toegang, participatie en zelf-management. Toegang wordt daar als volgt gedefinieerd:

'Access refers to the use of media for public service. It may be defined in terms of the opportunities available to the public to choose varied and relevant programs and to have a means of feedback to transmit its reactions and demands to production organisations.'

Deze definitie steunt op de notie van het gebruik dat van media gemaakt wordt, in combinatie met een nadruk op de variatie en relevantie van de inhoud. Hierbij wordt een duidelijk receptie-perspectief gehanteerd: toegang wordt gedefinieerd als toegang van een publiek tot reeds door media geproduceerde inhoud. Naar analogie met de klassieke communicatiemodellen wordt wel een feedback-lus ingebouwd, zodat leden van het publiek media kunnen informeren over hun reacties en wensen. Naast dit op receptie gerichte perspectief, worden door andere auteurs een meer op productie gericht perspectief gebruikt. Een voorbeeld hiervan is Peter Lewis. Hij definieert toegang als *'the processes that permit users to provide relatively open and unedited input to the mass media'*

¹⁰ De weerslag hiervan is terug te vinden in het rapport van de Belgrado-meeting van 1977, gereproduceerd door Servaes (1999: 85).

¹¹ Soms ook de 'Nieuwe Internationale Informatie Orde' (NIO) genoemd.

(Lewis, 1993: 12). Dit onderscheid wordt in het eerste deelschema van het model weergegeven.

Tabel 1: Toegang in traditionele mediatheorie

Productie van betekenis	Receptie van betekenis
<i>Toegang tot de inhoud producerende organisatie</i> → De mogelijkheid om inhoud te produceren en te laten opnemen.	<i>Toegang tot de relevant geachte inhoud</i> → De mogelijkheid om inhoud te ontvangen en te interpreteren.

Toegang in nieuwe mediatheorie

Het concept toegang speelt ook binnen nieuwe mediatheorie een belangrijke rol, gezien de centrale positie van dit concept binnen het discours over de digitale kloof. Dit discours steunt op de *'differential access to and use of the Internet according to gender, income, race and location.'* (Rice, 2002: 106) Andere omschrijvingen zijn terug te vinden op de websites van het Digital Divide Network en van Digitaldivide.org. Het Digital Divide Network (2002) ziet de digitale kloof als de *'gap between those who can effectively use new information and communication tools, such as the Internet, and those who cannot.'* Een lichte variatie is terug te vinden op de Digitaldivide.org (2002) website: *'the gap between those able to benefit by digital technologies and those who are not.'*

Samengevat is het digitale kloof discours gebaseerd op de articulatie van drie elementen, namelijk:

- 1/het belang van toegang tot on-line computers,
- 2/waarvan het gebruik zal leiden tot een toename in informatie, kennis, communicatie of andere sociaal relevant geachte voordelen,
- 3/die op hun beurt zo belangrijk worden geacht dat de afwezigheid van toegang (en het daaruit voortvloeiende 'digibetisme') uiteindelijk een duale samenleving zal creëren of in stand houden.

In het kader van de bespreking van toegang is echter vooral de kritiek op dit discours van belang, aangezien één van de belangrijke kritieken¹² op het multidimensionele karakter van toegang wijst. Kenmerkend voor deze kritiek is dat toegang binnen het discours over de digitale kloof gearticuleerd wordt als louter fysieke toegang, waarbij het hebben van een computer met Internet-connectie gelijkgesteld wordt aan het hebben van toegang. Sommige auteurs – zoals onder meer Steyaert (2000 en 2002) – benadrukken de noodzaak om deze

¹² Voor een bespreking van de andere velden van kritiek, zie de eerdere publicatie 'Beelden van diversiteit. Toegang, interactie en participatie in de "on-line video community Video Nation"' (Carpentier, 2003).

fysieke toegang tot technologie te complementeren met de noodzakelijk geachte vaardigheden om deze technologie optimaal te kunnen benutten. Steyaert (2002: 73-74) maakt hierbij een onderscheid tussen drie niveaus, namelijk instrumentele, structurele en strategische vaardigheden¹³. Een andere kritische benadering benadrukt meer de concrete praktijken van gebruikers. Een voorbeeld hiervan is Silverstone's (1999) werk over de domesticatie van ICTs. Een derde verruiming van het concept toegang legt de klemtoon op de aangeboden inhoud en de verwachtingen van de gebruikers daaromtrent. Een voorbeeld van deze positie is de analyse van de Children's partnership (2000), waar komt de klemtoon voornamelijk te liggen op 'ontbrekende inhoud' voor mensen van een lagere klasse, met lage geletterdheid in het Engels en met interesse in lokale politiek en cultuur. Children's partnership komt tot de conclusie dat:

'underserved Americans are seeking the following content on the Internet: practical information focusing on local community; information at a basic literacy level; material in multiple languages; information on ethnic and cultural interests; interfaces and content accessible to people with disabilities; easier searching; and coaches to guide them.'

Wanneer de kritieken binnen dit domein geanalyseerd worden, moeten drie elementen vermeld worden die als een onderdeel van toegang gezien worden (maar niet in het discours van de digitale kloof opgenomen zijn): 1/het bezit van vaardigheden (en niet alleen van technologie), 2/gebruikerspraktijken en 3/relevant geachte inhoud (en niet alleen het louter gebruik van technologie).

Participatie

Wanneer we terugkeren naar de traditionele mediatheorie, en de Unesco-debatten over toegang en participatie, dan is daar de volgende omschrijving van participatie en zelf-management terug te vinden:

'participation implies a higher level of public involvement in communication systems. It includes the involvement of the public in the production process and also in the management and planning of communication systems. Participation may be no more than representation and consultation of the public in decision making. On the other hand, self-management is the most advanced form of participation. In this case, the public exercises the power of decision making within communication enterprises and is also fully involved in the formulation of communication policies and plans.' (Servaes, 1999: 85)

¹³ Instrumentele vaardigheden zijn rechtstreeks gerelateerd aan het kunnen manipuleren van ICT, structurele vaardigheden zijn gericht op het gebruik (en begrijpen) van de structuur waarin de informatie aangeboden wordt, en strategische vaardigheden verwijzen naar pro-actieve informatie-vergarende strategieën en op informatie gebaseerde besluitvorming.

Deze definitie is echter (opnieuw) erg ruim en doet de vraag naar het specifieke van participatie rijzen. Hiervoor kunnen we in eerste instantie gaan kijken naar meer politicologische invalshoeken. Een verduidelijking is terug te vinden bij Pateman (1972), die in haar boek *'Democratic theory and participation'* een onderscheid maakt tussen gedeeltelijke en volledige participatie, op basis van het verschil tussen invloed en macht. Zij definieert gedeeltelijke participatie als volgt:

'[partial participation is] a process in which two or more parties influence each other in the making of decisions but the final power to decide rests with one party only' (Pateman, 1972: 70), terwijl *'[full participation is] a process where each individual member of a decision-making body has equal power to determine the outcome of decisions.'* (Pateman, 1972: 71)

Andere auteurs steunen meer op een onderscheid tussen echte en onechte participatie. Bijvoorbeeld Verba (1961: 220-221) wijst op het bestaan van pseudo-participatie, waarbij de klemtoon niet ligt op het creëren van een situatie waar participatie mogelijk is, maar op het creëren van het gevoel dat participatie mogelijk is: *'participation has become a technique of persuasion rather than of decision'*. Een alternatieve benaming hiervoor, onder meer gebruikt door Strauss (1998: 18), is *'manipulative participation'*¹⁴.

Ook in het domein van de participatieve communicatie wordt een dergelijk onderscheid gehanteerd. White (1994) verwijst bijvoorbeeld naar een paper van Deshler en Sock (1985), die het gebruik van een aantal basisconcepten in de literatuur over ontwikkeling en participatie geanalyseerd hebben. Ook zij introduceren het onderscheid tussen pseudo en echte participatie, waarbij het element machtsevenwicht opnieuw doorslaggevend is in het bepalen van dit onderscheid:

'People's participation in development in which the control of the project and the decision-making power rests with the planners, administrators, and the community's elite is pseudo-participation. [...] When the development bureaucracy, the local elite, and the people are working cooperatively throughout the decision-making process and when the people are empowered to control the action to be taken, only then can there be genuine participation'.

Het belang van macht wordt door White (1994: 17) expliciet gemaakt: *'it appears that power and control are pivotal subconcepts which contribute to both*

¹⁴ Het welbekende vers, dat volgens de overlevering voor het eerst in de jaren '70 op een Parijse muur is verschenen, is een andere illustratie van de tegenstelling tussen echte en valse participatie: *'Je participe, tu participes, il participe, nous participons, vous participez, ils profitent.'* (Verba & Nie, 1987: 0)

understanding the diversity of expectations and anticipated out-comes of people's participation.'

Op basis van deze discussies (die terug te vinden zijn in publicaties zoals van Berrigan, 1977; Berrigan, 1979; Lewis, 1993; Servaes, 1999) kan de onderstaande overzichtstabel gegenereerd worden. Het hierboven aangehaalde onderscheid tussen productie en receptie wordt ook in dit schema als structurerend principe gebruikt. Binnen deze tweedeling worden de concepten toegang en participatie uit de traditionele mediatheorie tegenover elkaar geplaatst. Beide concepten worden aangevuld met de multi-dimensionele benadering van toegang – op basis van de kritieken op het discours van de digitale kloof – waardoor ook gebruikersvaardigheden en de relevantie van de inhoud mee opgenomen kunnen worden.

Tabel 2: Toegang en participatie in traditionele mediatheorie

Productie van betekenis	Receptie van betekenis
<i>Toegang tot de inhoud producerende organisatie</i> → De mogelijkheid (en vaardigheden) om inhoud te produceren en te laten opnemen.	<i>Toegang tot de relevant geachte inhoud</i> → De mogelijkheid (en vaardigheden) om (relevante) inhoud te ontvangen en te interpreteren.
<i>Participatie in de geproduceerde inhoud</i> → Meebeslissen over inhoud.	
<i>Participatie in de inhoud producerende organisatie</i> → Meebeslissen over beleid.	
	→ De inhoud mee evalueren.

Interactie en nieuwe mediatheorie

Ondanks deze eerste afbakeningen is dit schema nog niet volledig, aangezien zowel toegang als participatie nog erg veel betekenissen groeperen. De exclusieve klemtoon op machtsverhoudingen bij besluitvormingsprocessen bij de bespreking van participatie heeft als nadeel dat het complexe sociaal handelen gereduceerd wordt tot deze besluitvormingsprocessen. Ook toegang wordt nog zwaar beladen met betekenissen, getuige de combinatie van het louter ontvangen van betekenissen en de interpretatie van deze betekenissen binnen één en dezelfde cel van de bovenstaande tabel. Om deze reden is de introductie van een derde begrip nodig, namelijk interactie. Hiervoor kunnen we terug naar de nieuwe mediatheorie.

Binnen deze nieuwe mediatheorie blijft het gebruik van het concept participatie grotendeels achterwege, terwijl de betekenaar interactie/interactiviteit¹⁵ juist erg

¹⁵ Aangezien interactiviteit gezien wordt als een technologische eigenschap, en dus aansluit bij één van de eerder problematische aspecten van het discours over de digitale kloof, wordt in dit onderdeel de voorkeur gegeven aan de ruimere term interactie.

sterk aanwezig is. Rheingold's (1993) samenvatting van de maatschappelijke gevolgen van de nieuwe media – namelijk het ondersteunen van de activiteiten van burgers in de domeinen van politiek en macht, een toegenomen interactie met diverse anderen, en nieuwe vocabularia en vormen van communicatie - is een mooie illustratie van de plaats die het interactieconcept binnen dit denken inneemt.

Tegelijk wordt het gebruik van dit concept sterk betwist en bekritiseerd. Manovich (2001: 55) problematiseert zowel de veronderstelde nieuwheid als de breedheid van het concept. Hij argumenteert (terecht) dat interactie ook in oudere sociologische en communicatiewetenschappelijke beschouwingen een prominente rol heeft gespeeld. Hij stelt onder meer dat interactie een veelheid aan betekenissen toegewezen heeft gekregen. Hierdoor wordt dit begrip vaak niet of slechts minimaal gedefinieerd (McMillan, 2002: 14) en dreigt het te verworden tot 'interpassiviteit' oftewel '*[the] Pavlovian interactivity of stimulus and response.*' (Penny, 1995: 54)

Pogingen om om te gaan met deze veelheid aan betekenissen, hebben ook hier een aantal categoriseringën doen ontstaan. Een eerste groep heeft het onderscheid geïntroduceerd tussen twee soorten interactie: persoon-persoon interactie en persoon-machine interactie (Carey, 1989; Hoffman & Novak, 1996; Lee, 2000). Anderen hanteren een drieledig onderscheid. Hier wordt vaak verwezen naar Szuprowicz' (1995) onderscheid tussen gebruiker-gebruiker, gebruiker-document en gebruiker-systeem interactie.

Zoals ook McMillan (2002: 166-167) stelt, vinden analyses van de persoon-persoon interactie, de gebruiker-gebruiker interactie of de computer-gemedieerde communicatie hun oorsprong in de sociologische en communicatiewetenschappelijke theorievorming. Subjectivistische sociologieën zoals het symbolisch interactionisme en de fenomenologische sociologie benadrukken reeds lang het belang van interactie in de processen van betekenisconstructie door intersubjectieve ervaring, belichaamd in taal. In dergelijke sociologieën wordt het sociale (inclusief het subject, oftewel Cooley's (1902) 'looking-glass self') vorm gegeven door interactie op basis van gedeelde belangen, doelen, waarden en vormen van kennis.

Ook gebruiker-document interactie kan gerelateerd worden aan meer traditionele communicatiewetenschappelijke benaderingen die zich richten op gemedieerde interactie, vertrekkende van Horton en Wohl's (1956) schets van parasociale interactie. Recentere benaderingen, bijvoorbeeld bij Thompson (1995: 84-85) spreken ook over quasi-interactieve gemedieerde communicatie¹⁶, wat hij als volgt omschrijft:

¹⁶ Tegenover deze quasi-interactieve gemedieerde communicatie (die monologisch en gericht op een oneindig potentieel aantal ontvangers) plaatst hij face-to-face en gemedieerde communicatie, die beiden dialogisch en gericht op een specifieke andere zijn (Thompson, 1995: 85).

'a structured situation in which some individuals are engaged primarily in producing symbolic forms for others who are not physically present, while others are involved primarily in receiving symbolic forms produced by others to whom they cannot respond, but with whom they can form bonds of friendship, affection and loyalty.'

In deze gestructureerde situatie kan interactie gezien worden als de manieren waarop het actieve publiek mediaboodschappen interpreteert en gebruikt. Deze benadering van het menselijke subject als een actieve interpretant is terug te vinden in Eco's (1965) theorie van de aberrante decoding, Hall's encoding/decoding model uit 1973¹⁷ en het concept van het actieve publiek zoals dat door Fiske (1987) gebruikt wordt. Ook de 'uses and gratifications'-theorie, ontwikkeld door (onder andere Katz, Blumler and Gurevitch (1974)) sluit aan bij het concept van het actieve publiek (Livingstone, 1998: 238).

Het derde soort interactie dat Szuprowicz' (1995) onderscheidt (gebruiker-systeem interactie) is daarentegen specifiek voor de nieuwe media, aangezien het focust op de relatie tussen mens en computer. Binnen dit domein verwees interactie oorspronkelijk naar de meer gebruiksvriendelijke interfaces die bedoeld waren om de gepercipieerde beperkingen van de zogenaamde '*batch-processing*' te overstijgen. Latere vormen van mens-computer interactie legt de klemtoon '*analogous to reception studies [...] on the user-technology interaction, rather than the technology per se. It deals with usage of technology, or, to speak in discourse lingua, the pragmatics of technology.*' (Persson et al., 2000) McMillan (2002: 174-175) onderscheidt binnen dit domein vier submodellen:

- Subject-gebaseerde interactie: de gebruikers manipuleren of organiseren data op basis van hun voorkeuren (zoals met een rekenblad gebeurt)
- Computer-gebaseerde interactie: de informatie wordt aan de gebruiker aangeboden, die uit dit aanbod een keuze maakt (zoals bij helpfuncties of -instructies, of bij webformulieren)
- Adaptieve communicatie: de aangeboden informatie wordt aangepast aan de kenmerken van de gebruikers (zoals in leeromgevingen)
- Flow: de gebruikers 'verliezen zichzelf' in computeromgevingen (zoals virtuele realiteitssystemen en videogames).

De waarde van McMillan's (2002) bijdrage is echter vooral dat zij de loutere beschrijving van deze vier submodellen overstijgt. Zij construeert namelijk consequent een band tussen de verschillende (sub)modellen en vragen omtrent controle (en macht). Dit neemt niet weg dat de problematiek van controle en macht deze (sub)modellen ook overstijgt, aangezien de relatie tussen de gebruiker en zijn/haar 'extensie' steeds extern gedefinieerd blijven. In de lijn

¹⁷ Dit artikel werd eerst gepubliceerd in de vorm van een paper, pas enkele jaren later werd deze tekst opgenomen in Hall's reader uit 1980: '*Culture, Media, Language. Working papers in cultural studies, 1972-79*'.

hiervan zal Rokeby (1995: 148) argumenteren dat interactie over *'encounter rather than control'* gaat. Verder in deze tekst gaat hij hier verder op in:

'interactive media have the power to [...] expand the reach of our actions and decisions. We trade subjectivity [...] for the illusion of control; our control may appear absolute, but the domain of that control is externally defined. We are engaged, but exercise no power over the filtering language of interaction embedded in the interface.' (Rokeby, 1995: 154)

Dergelijke argumenten ondersteunen de idee dat de (discursieve) vervanging van participatie door interactie een belangrijke leemte heeft gelaten, waardoor vragen omtrent de 'microfysica van de macht' (Foucault, 1997: 42) en de achterliggende macht/kennis relaties onvoldoende aangekaart en getheoretiseerd kunnen worden. Tegelijk blijft interactie een belangrijke aanvulling bieden ten opzichte van enerzijds de traditionele debatten over toegang en participatie en anderzijds het door (fysieke) toegang gedomineerde discours over de digitale kloof. Een meer innovatieve benadering is dan ook om de betekenaars toegang, interactie (of participatie van de eerste orde) en participatie (van de tweede orde) te combineren, zodat een breder perspectief ingenomen kan worden op de sociale en culturele mogelijkheden (en gevolgen) van zowel oude als nieuwe media.

Zoals de onderstaande tabel 3 illustreert, laat deze benadering toe dat een intermediair niveau wordt gecreëerd tussen toegang en participatie. De toevoeging van het interactieconcept laat toe een aantal theoretische problemen van de oude toegang/participatie tweedeling (zie tabel 2) te vermijden. Deze tweedeling heeft namelijk ten eerste geleid tot het overbelasten van beide categorieën. In dit nieuwe model kan toegang losgekoppeld worden van de mogelijkheden om inhoud te gebruiken en te interpreteren, terwijl participatie nu losgezien kan worden van de gewone feedbackprocessen. Ten tweede laat het 'nieuw-zijn' van de nieuwe media ook toe het belang en de determinerende werking van technologie (terug) in beeld te brengen. De determinerende werking van traditionele media technologieën is ondertussen in sterke mate genormaliseerd, hetgeen geleid heeft tot een theoretische verwaarlozing (of veronderstelde irrelevantie) van participatie aan de concipiëring en ontwikkeling van deze technologieën. Nieuwe benaderingen binnen het denken over ICT zoals de zogenaamde 'participatory design' en de 'open source'-beweging theoretiseren nu expliciet het belang van participatie binnen het domein van de technologie-ontwikkeling.

Tabel 3: Toegang, interactie en participatie (TIP-schema)

Productie van betekenis	Receptie van betekenis
<i>Toegang tot de inhoud producerende organisatie</i> → Bezit van technologie om inhoud te creëren en de mogelijkheid om het te laten opnemen.	<i>Toegang tot de relevant geachte inhoud</i> → De mogelijkheid om (relevante) inhoud te ontvangen.
<i>Gebruiker-technologie interactie</i> → De mogelijkheid (en vaardigheden) om technologie te gebruiken om inhoud te creëren.	→ De mogelijkheid (en vaardigheden) om technologie te gebruiken om inhoud te ontvangen.
<i>Gebruiker-gebruiker interactie</i> → Inhoud creëren.	<i>Gebruiker-inhoud interactie</i> → De mogelijkheid (en vaardigheden) om inhoud te interpreteren en te gebruiken.
<i>Participatie in de geproduceerde inhoud</i> → Meebeslissen over (algemene) inhoud.	
<i>Participatie in de inhoud producerende organisatie</i> → Meebeslissen over beleid.	<i>Gebruiker-inhoud producerende organisatie interactie</i> → De inhoud mee evalueren.
<i>Participatie in de technologie producerende organisatie</i> → Meebeslissen over technologie.	

Literatuur

- Baudrillard, J., 1983. *Simulations*. New York: Semiotext[e].
- Berrigan, F., 1977. *Access: some western models of community media*. Paris: Unesco.
- Berrigan, F., 1979. *Community communications. The role of community media in development*. Paris: Unesco.
- Carey, J., 1989. Interactive media. in: *International encyclopedia of communications*, 328-330. New York: Oxford University Press.
- Carpentier, N., 2003. Beelden van diversiteit. Toegang, interactie en participatie in de 'on-line video community Video Nation'. in H. Waage, J. Lievens & R. Laermans (eds) *Cultuurkijker. Aanzetten voor cultuuronderzoek in Vlaanderen*, 281-312, Antwerpen: De Boeck.
- Children's Partnership, 2000. *Online Content for Low-Income and Underserved Americans: An Issue Brief*. Los Angeles/Washington: Children's Partnership. Gedownload op 1 juni 2002 van http://www.contentbank.org/ataglance_issuebrief.asp
- Deshler, D. & D. Sock, 1985. *Community development participation: a concept review of the international literature*. Paper voorgesteld op: International league for social commitment in adult education conference. Ljungskile, Zweden.

- Digital Divide Network, 2002. *Digital Divide Basics*. Washington: Digital Divide Network.
Gedownload op 1 juni 2002 van
<http://www.digitaldividenetwork.org/content/sections/index.cfm?key=2>
- Digitaldivide.org, 2002. *Overview*. Cambridge, MA: Digitaldivide.org. Gedownload op 1 juni 2002 van <http://www.digitaldivide.org/over.html>
- Eco, U., 1965/1980. Towards a Semiotic Enquiry into the Television Message. in J. Corner & J. Hawthorn (eds), *Communication Studies*, 131-150. London: Arnold.
- Fiske, J., 1987. *Television culture*. London: Sage.
- Foucault, M., 1997. *Discipline, toezicht en straf. De geboorte van de gevangenis*. Groningen: Historische uitgeverij.
- Hall, S., 1980. Encoding/decoding, in S. Hall (ed.), *Culture, Media, Language. Working papers in cultural studies, 1972-79*, 128-138. London: Hutchinson.
- Hoffman, D. & T. Novak, 1996. Marketing in hypermedia computer-mediated environments: conceptual foundations. *Journal of marketing* 60, 58-60.
- Horton, D. & R. Wohl, 1956. Mass communication and para-social interaction: observations on intimacy at a distance. *Psychiatry* 19, 215-229.
- Katz, E., J. Blumler & M. Gurevitch, 1974. Utilisation of mass communication by the individual. in: J. Blumler & E. Katz (eds), *The uses of mass communications: current perspectives on gratifications research*, 19-32. Beverly Hills/London: Sage.
- Lee, J-S., 2000. *Interactivity: a new approach*. Paper voorgesteld op the 2000 Convention of the association for education in journalism and mass communication, Phoenix, Arizona.
- Lewis, P., 1993. Alternative media in a contemporary social and theoretical context. in: P. Lewis (ed.), *Alternative media: linking global and local*, 15-19. Paris: Unesco.
- Livingstone, S., 1998. Relationships between media and audiences. in T. Liebes & J. Curran (eds), *Media, ritual and identity*, 237-255. London: Routledge.
- Manovich, L., 2001. *The language of new media*. Cambridge: MITPress.
- McMillan, S., 2002. Exploring models of interactivity from multiple research traditions: users, documents and systems. in: L. Lievrouw & S. Livingstone (eds), *The handbook of the new media. The social shaping and consequences of ICTs*, 163-182. London: Sage.
- Pateman, C., 1972. *Participation and democratic theory*. Cambridge: Cambridge University Press.
- Penny, S., 1995. Consumer culture and the technological imperative. in: S. Penny (ed.), *Critical issues in electronic media*, 47-73. New York: State university of New York Press.
- Persson, P., K. Höök, K. Simsarian, 2000. *Human-Computer Interaction versus Reception Studies: Objectives, Methods and Ontologies*. Paper voorgesteld op NorFA Research Seminar Reception: Film, TV, Digital Culture, Department of Cinema Studies, Stockholm University 4-7 June 2000. Gedownload op 1 juni 2002 van
<http://www.sics.se/~perp/AComparisonofHuman.doc>
- Rheingold, H., 1993. *The virtual community: homesteading on the electronic frontier*. Reading: Addison-Wesley.
- Rice, R., 2002. Primary issues in Internet use: access, civic and community involvement, and social interaction and expression. in: L. Lievrouw & S. Livingstone (eds), *The handbook of the new media. The social shaping and consequences of ICTs*, 105-129. London: Sage.
- Rokeby, D., 1995. Transforming mirrors: subjectivity and control in interactive media. in: S. Penny (ed.), *Critical issues in electronic media*, 133-158. New York: State university of New York Press.
- Servaes, J., 1999. *Communication for development. One world, multiple cultures*. Cresskill, New Jersey: Hampton press.
- Silverstone, R., 1999. Domesticating ICTs. in: W. Dutton (ed.), *Society on the line. Information politics in the digital age*. Oxford: Oxford University Press.
- Steyaert, J., 2000. *Digitale vaardigheden. Geletterdheid in de informatiesamenleving*. Den Haag: Rathenau Instituut.
- Steyaert, J., 2002. Inequality and the digital divide: myths and realities. in: S. Hick & J. McNutt (eds), *Advocacy, activism, and the Internet. Community Organization and Social Policy*, 199-211. New York: Lyceum Press.
- Strauss, G., 1998. An overview. in F. Heller, E. Pusic, G. Strauss & B. Wilpert (eds) *Organizational Participation: Myth and Reality*, 8-39. New York: Oxford University Press.

- Szuprowicz, B., 1995. *Multimedia networking*. New York: McGraw-Hill.
- Thompson, J., 1995. *The media and modernity. A social theory of the media*. Cambridge: Polity press.
- Verba, S. & N. Nie, 1987. *Participation in America: Political Democracy & Social Equality*. Chicago: University of Chicago Press.
- Verba, S., 1961. *Small groups and political behaviour*. Princeton: Princeton University Press.
- Vlaams Minister van Cultuur, Jeugd, Stedelijk Beleid, Huisvesting en Brusselse Aangelegenheden, 1999. *Beleidsnota Cultuur 2000-2004*. Brussel: Vlaamse Regering. Gedownload op 1 november 2002 van <http://www2.vlaanderen.be/ned/sites/regering/beleidsnota/cultuur.pdf>
- White, S., 1994. *Participatory communication: working for change and development*. Beverly Hills: Sage.

4.3. De implosie van de avant-garde in de technologie (?) (Kurt Vanhoutte)

Toen Nico mij belde en vroeg of ik een interventie wilde houden over de rol van ICT in het theater vond ik mezelf in een enigszins benarde positie terug. Ik bevond mij namelijk op een party bij vrienden, meer bepaald in de badkamer (het toilet) van het huis waar het feestje plaatsvond. En net op het moment dat mijn telefoon afging, was ik aan het lezen in één van de oude tijdschriften die daar, ter ontspanning, opgestapeld lagen. Het magazine in kwestie dateerde van maart 1997, het was een aflevering van het Vlaamse theatertijdschrift *Etcetera*. Het toeval wilde dat het nummer in kwestie een themanummer was. Het verzamelde bijdragen over - u voelt het al aankomen - de verhouding van het theater tot de nieuwe media.

Ik luisterde naar Nico, die mij de doelstellingen van de dag schetste, en bladerde terwijl zonder echt te lezen in *Etcetera*. De vraag stelde zich wat het internet of technologische innovaties in het algemeen als nieuwe ruimte te bieden hebben aan de artistieke sector van de podiumkunsten.

Terwijl we hierover van gedachten aan het wisselen waren, gebeurde er - althans in mijn hoofd - iets eigenaardigs. Een soort flits. U kent dat wel, zo van die momenten waarop je plots en geheel onverwachts een verscherpt beeld van de werkelijkheid om je heen krijgt. *Epiphany* noemt men dat in de literatuur. Een inzicht dat je overvalt zonder dat je zelf veel aandeel lijkt te hebben aan het ontstaan ervan.

Nu, het beeld dat mij overviel was er één dat het nagenoeg afgrondelijke verschil in zich droeg tussen de twee media die ik op dat moment op het toilet hanteerde. Er was enerzijds de nieuwe technologie van de mobiele telefoon. Die maakt dat iemand op gelijk welk moment in het hier en nu van je dagelijkse bezigheden kan optreden, er aanwezig kan zijn. En er was anderzijds het -ontstellend oude - medium van het geschreven woord. Dat was het tijdschrift waarvan ik achteloos de bladzijden omsloeg. En ik zag mezelf plots zitten, op hetzelfde moment *hier*,

met het tijdschrift in handen en in een concrete ruimte, en op hetzelfde moment ook *elders*, in de gedeelde ruimte van het telefoongesprek.

Het zou interessant zijn naar aanleiding hiervan de relatie tussen schriftcultuur en telematische cultuur te bespreken en zo het verband met theater te leggen. Het theater is per slot van rekening een kunst die niet alleen het tekstmedium integreert maar ook een ambivalent spel speelt met aanwezigheid/afwezigheid.

Maar dat ga ik niet doen. Wat ik wel ga doen: ik ga de verschuiving, de tijdsdecalage tussen schrift- en telematische cultuur (tussen *Etcetera* en GSM), als achtergrond nemen voor een andere, bredere verschuiving. Meer concreet zal mijn praatje niet één maar twee verschuivingen aanduiden in de relatie tussen theater en technologie. De eerste situeert zich op microscopisch vlak. Ze gaat over de veranderde verhouding van het theater ten aanzien van de technologie *in Vlaanderen*. Deze verschuiving bestrijkt slechts een vijftal jaren. Ik zal ze onder woorden brengen aan de hand van *Etcetera* (toch wel het belangrijkste theaterblad in Vlaanderen). Deze eerste verschuiving reflecteert in zekere zin de tweede, die zich situeert op macroscopisch vlak. Hier zal het gaan over de veranderde verhouding van de *Europese* theater avant-garde ten aanzien van de nieuwe media. Ik zal dan verwijzen naar de theatergeschiedenis van het voorbije millennium. Ik hoop met die dubbele structuur één en ander te kunnen contextualiseren. Maar ook en vooral wil ik er graag discussiepunten uit distilleren, die in de namiddag in het beste geval nog ter sprake kunnen komen.

De Vlaamse verschuiving.

Het bewuste themanummer van *Etcetera*, dat onverwachts uit het verleden naar me toe was gekomen, had ik destijds zelf, als co-redacteur, mee in elkaar gestoken. Ik herinner me lange gesprekken met de redactie en met auteurs over de relatie tussen theater en nieuwe media. Uiteindelijk werd gekozen voor een reeks teksten die de tijdgeest het best leken te articuleren. Achteraf bekeken, vanuit het standpunt van vandaag, geven ze een accuraat beeld van de manier waarop het theater destijds met technologie in verband werd gebracht. Opvallend is vooral dat het een uitgesproken *negatieve* link was. Zo stond centraal in het dossier een tekst van Jean Baudrillard. Onder de redactionele hoofding 'Manifest' schreef de Franse cultuurpessimist dat de nieuwe media het theater ten laatste na de tweede wereldoorlog overbodig hadden gemaakt. Het toneel leeft bij gratie van de spanning tussen realiteit en fictie, zijn en schijn. Dat is zijn essentie. Theater is een sublieme leugen. Over de balans tussen zijn en schijn onderhandelt de acteur elke avond met zijn publiek.

Precies dat onderscheid is volgens Baudrillard verdwenen in een over-gemediatiseerde wereld. Hij noemt de naoorlogse realiteit een hyperrealiteit: het is een wereld die het onderscheid tussen realiteit en fictie niet meer kent omdat de media - reality-tv voorop - de grens tussen beiden hebben uitgewist. (Een

suggestie die met het oog op de huidige oorlog in Irak, die in de woestijn en die in de media, aan actualiteit wint. *La Guerre du golfe n'a pas eu lieu...*). Alles is theater, aldus Baudrillard, en dus staat het theater als kunst nergens. De spanning tussen tonen en verbergen is het hoofdkenmerk van de toneelkunst. Maar de media zijn erop uit om alles zichtbaar te maken, elk geheim te ontrafelen en alles te exposeren - ze brengen de wereld in een staat van constante overbelichting. In dat licht, aldus nog Baudrillard, heeft het theater zijn functie verloren.

Andere teksten uit het nummer borduren op deze provocaties voort. Kroonstuk van het themanummer was het eerste artikel in de reeks, dat van Rudi Laermans. In zijn tekst stelt de socioloog zonder veel omhaal dat technologie en theater nooit verenigbaar zullen zijn: *"Anders dan in de muziek of de beeldcultuur is er zelfs niet eens een minimale 'technificatie' van de podiumkunst mogelijk zonder dat het getoonde ogenblikkelijk ophoudt podiumkunst te zijn. Denk- of doenbaar is alleen een inscenering van het conflict tussen theater of dans en techniek. Daartoe volstaat het trouwens om op een podium ook een scherm te plaatsen en er beelden op te projecteren: meteen verandert het podiumgebeuren in een archaisch, volstrekt oneigentijds evenement. Deze kloof tussen podiumkunst en beeldscherm kan men met meer of minder intelligentie regisseren; ze overbruggen, laat staan opheffen, is hoe dan ook onmogelijk. Op de drempel van de eenentwintigste eeuw,"* zo besluit Laermans *"wordt het zo stilaan tijd om te erkennen dat dit esthetische genre (bedoeld wordt het theater) nog niet eens de twintigste eeuw heeft gehaald."*

Veel duidelijker kan men, denk ik, niet zijn. De idee als zouden theater en technologie elkaar uitsluiten, vindt men rond dezelfde periode overigens ook terug in de internationale theorievorming, en dan vooral in de danskritiek. Daar leek het lichaam vaak garant te staan voor het laatste defensief tegen de oprukkende technologie. Lichamelijkheid, zo luidde het dan, is de laatste baken van authenticiteit in een door en door gemediatiseerde wereld.

Maar genoeg over die tegenstelling, ik zou het over een verschuiving hebben. Want exact vijf jaar later zou hetzelfde tijdschrift opnieuw een themanummer aan de invloed van de media wijden. En opnieuw opent Rudi Laermans (die voorts overigens vier van de negen bijdragen voor zijn rekening neemt) de dans. Maar wat blijkt? Weg is de tegenstelling die zich tevoren zo hardnekkig in het debat had genesteld. Er is geen echte contradictie tussen theater en technologie meer te bespeuren. Er wordt daarentegen uitvoerig aandacht besteed aan mediatheoretici die, zo wordt gesuggereerd, interessant zijn voor een goed begrip van het eigentijdse theater. Daarnaast bevat het nummer een bijzonder interessante tekst van Erwin Jans, waarin hij de onheilspellende driehoeksverhouding van religie, media en terreur in het perspectief van het theater plaatst. De vraag naar de media is volgens de dramaturg de meest cruciale vraag die we ons op dit ogenblik in het theater kunnen stellen. En het hele dossier is van die opvatting het bewijs.

De tegenstelling lijkt zich tenslotte volledig in een consensus te hebben omgezet wanneer we de scharniertekst van het nummer bekijken: een rondetafelgesprek tussen Annemie Vanackere, Dirk De Wit en Guy Cassiers - pionier op het vlak van theater en videokunst. De halsstarrigheid waarmee het theater vijf jaar terug de toegang tot de technologie werd ontzegd en vice versa is hier veranderd in gedreven interesse en nieuwsgierigheid. Hier geen negatieve link meer tussen toneel en technologie. Integendeel, de titel van het stuk luidt zeer toepasselijk: *Theater en nieuwe media: zoeken naar linken*.

Dit is wat ik de eerste verschuiving noem. De tegenstelling tot ICT lijkt zich in de theorievorming op korte termijn te hebben opgelost als een bruistablet in een glas water. Maar dat wil uiteraard niet zeggen dat meteen ook alle spanningen en conflicten uit de weg zijn geruimd (dat zou maar saai zijn). Want ondanks het evenwicht en de bijhorende diepgang die de artikels bereikten, ontstaat vandaag blijkbaar een nieuwe polemiek. En de tegenstelling wordt dezer keer van buitenaf opgezet. Het dossier met de titel Media/Podium/Kunst bleek namelijk kwaad bloed te hebben gezet bij de praktijk van de mediakunst zelf. Zo stelden verschillende mediakunstenaars bij monde van Peter Missotten de afwezigheid van de artiest in *Etcetera* aan de kaak. De concrete bijdrage van mediakunstenaars aan het theater werd, aldus de gegriefden, in het themanummer volledig onderkend. Staat de cluster Toneel en ICT met andere woorden voor te veel T? : te veel theorie en te weinig praktijk? Het is een vraag die ook al op het virtuele forum ccBe spontaan opkwam. Ik kom er aan het eind van mijn verhaal op terug. Eerst wil ik nog de tweede verschuiving waarvan sprake toelichten. Die zit vervat in de eerste beweging en tilt deze als het ware tegelijk op een hoger niveau. Let wel, het gaat mij niet om een volledige analogie, eerder om gelijkenissen/correspondenties.

De Avant-garde in breed perspectief.

Aan het begin van de vorige eeuw erkenden theatermakers relatief snel dat de opgang van de technologie het beeld van de realiteit ingrijpend wijzigde. De foto, de film maar ook de auto, het vliegtuig en de radio veranderden de verhouding van de mens tot zichzelf en zijn omgeving. Maar, met dat inzicht groeide in bepaalde theatermiddens ook de weerstand tegen technologische innovaties. En zo is het altijd geweest: zodra technologie de cultuur penetreerde, schrikte het klassieke theater terug. Als bewijs daarvan heeft de cultuurchroniqueur Walter Benjamin in de jaren dertig de volgende aantekening van de bekende theatermaker Pirandello overgenomen. We horen hoe Pirandello zich beklagt over de film, die volgens hem de vitaliteit van het theater ondergraaft:

“De filmacteur (...) voelt zich als verbannen. Verbannen niet alleen uit het toneel maar ook uit de eigen persoon. Met donker onbehagen voelt hij de onverklaarbare leegte die ontstaat, wanneer zijn lichaam verwordt tot symptoom van één of andere ziekte, wanneer hij vervluchtigd en beroofd wordt van zijn

realiteit, zijn leven, zijn stem en de geluiden die hij maakt als hij beweegt - dit om in een stom beeld te veranderen, dat een ogenblik op het projectiescherm trilt en vervolgens in de stilte verdwijnt..."

De logica van Pirandello is die van de dubbelganger. Het is een vampiristische logica waarbij het gemediatiseerde beeld verondersteld wordt het leven weg te zuigen uit het reële, uit het theater. Ik heb dit vooroorlogse citaat overgenomen omdat het precies dezelfde logica hanteert als Laermans in 1997 - die van de dichotomie theater versus nieuwe media. Maar we weten ook dat de historische avant-garde nog een andere omgang met technologie kende. Als technologie zoals in het citaat van Pirandello het radicaal andere was, het vreemde en het unheimliche, dan kon diezelfde technologie evengoed worden gebruikt om de gemakzucht van de status-quo te bruuskeren. De futuristen werden bijvoorbeeld berucht omwille van hun extatische omarming van alles wat nieuw, verrassend en shockerend was. De machinecultuur was daarom de voornaamste inspiratiebron. Marinetti hield in dat opzicht een pleidooi voor wat hij noemde het 'electro-vibro-lumineuze theater'. Ik citeer uit één van zijn theatermanifesten :

"We moeten op de scène het rijk van de machine introduceren, van de grote revolutionaire turbulenties die de massa agiteren, van de nieuwe golf ideeën en de grote wetenschappelijke ontdekkingen die de gevoeligheden en de mentaliteit van de twintigste eeuwse mens totaal hebben veranderd."

Concreet resulteerde dit ideaal in de uitbeelding van de machinemens in theateracts die expliciet bedoeld waren om de burgerij voor het hoofd te stoten. Maar ook *Bauhaus* droomde bij monde van Oskar Schlemmer van een acteur die middels techniek op afstand zou kunnen worden bediend. De marxistisch geïnspireerde avant-garde van Eisenstein, Piscator en Brecht spanden zich dan weer in om het principe van de film naar het theater vertaald te krijgen. In alle gevallen diende het samengaan van theater en technologie een strategie: het doorbreken van de muur tussen kunst en maatschappij. Door beroep te doen op de esthetiek van de machine wilde de avant-garde de kunst dwingen aansluiting te vinden bij het dagelijkse leven. Om kort te gaan, de historische avant-garde beoogde het ontstaan van een massacultuur. Weg met de burgerlijke elite en de autonomie van de kunst, de macht aan het volk - dat was in grote lijnen de reden waarom de technologie in het theater werd ingezet.

Nu, die verschuiving kwam er. Maar de ironie van de geschiedenis wil dat ze er kwam buiten de wil van de culturele avant-garde om. Want de massacultuur is ten laatste sinds de jaren zeventig een feit. Niet dankzij de avant-garde, niet dankzij het theater - maar dankzij de massamedia en dankzij de bijhorende technologie. Radio, tv, video en internet brachten de kunst in ieders huiskamer. De gevolgen voor de avant-garde zijn navenant.

Het had geen zin meer om met veel lawaai beroep te doen op technologie als vernieuwingskuur voor de kunst als de volledige maatschappij van die

technologie doordrongen is. Anders geformuleerd, de ideologie van de futuristen wordt nu beleden door multinationals. 'The future is now' de futuristische slogan bij uitstek siert het bureau van mega-oplichters als Bill Gates. En de manifesten van Marinetti lezen als perfecte scenario's voor de videoclippen van MTV.

De theater avant-garde is tot nader bericht dood omdat - alweer - een aantal tegenstellingen die centraal waren voor haar positionering in en door de technologie zijn opgeheven :

- Dialectiek van centrum versus marge: de macht heeft geen gelaat meer, technologie is evenzeer een attribuut van wereldconcerns als van mediakunstenaars, dit vereist een andere omgang met technologie, een ander soort activisme dat van binnenuit - dus ook vanuit technologie - opereert.
 - High versus low culture: een verschuiving waar zeker tv en internet een cruciale rol in hebben gespeeld.
 - Commercie versus kunst: de kunstenaar is terecht niet langer vies van commercialisering, hij maakt gebruik van de media om daaraan tegemoet te komen en participatie uit te lokken.
 - De shock, zo vitaal voor de avant-garde, heeft afgedaan.
 - Het bombardement van de zintuigen: was nog spectaculair voor de avant-garde. Het kon daarom nog op revolutionaire wijze ingezet worden. Maar voor wie is grootgebracht op een dieet van tv, tijdschriften en internet is het de gewone modus vivendi. De shock is als esthetisch-politiek instrument uitgehold.
- Kortom : technologie bepaalt vandaag de horizon van ons denken. Daar is geen ontsnappen aan. De cultuur is in die mate gemediatiseerd dat het toenemend moeilijk, misschien zelfs onmogelijk, is een 'buitenmediaal' standpunt in te nemen. Dat is de situatie waarvan we moeten vertrekken als we spreken over de relatie tussen ICT en toneel.

Hieruit wil ik tot slot drie bedenkingen afleiden. Ik hoop dat ze tegelijk kunnen dienen als discussiepunten:

- Welk gebruik kan theater nog van ICT maken?

Van multimediaal theater verwacht men doorgaans niets minder dan dat het ons in vervoering brengt. Men wil de rollercoaster doorheen een beeldrijk universum, de kick van de directe ervaring. Technologie moet overweldigen. De meest imponerende performances ziet men daarom op het kruispunt van kunst, hightech en industrie: in de reclameclip, de videogames en in cinematografische hoogstandjes. Theater dient in dat licht wellicht de voor de hand liggende vormtaal van de science fiction of de cybershow te weigeren. Het is weinig zinvol om die esthetiek over te nemen. Wanneer Amerika's meest imponerende wapen tot dusver de naam kan dragen van een zeer invloedrijke science fiction, moeten we vaststellen dat de realiteit de kunst lang heeft overtroffen.

De *real time* gemediatiseerde catastrofe, de oorlog met haar technologie en media, raakt de idee van het theater in het hart. Al zeer snel na negen september zagen we Amerika een wereldtoneel optrekken: dat van de cowboy tegenover de wilde staat, de predikheer tegenover de heidenen (Bush: God is not neutral). In

weerwil daarvan dient kunst ervaringen te articuleren die zulke soap-formats doorbreken. Dat kan door de technologie radicaal naar eigen hand te zetten...maar...

- Waar zijn de theatermakers die de technologie radicaal naar eigen hand willen zetten?

Op het webforum werd de vraag al besproken. Hoe komt het dat zo weinig toneelkunstenaars effectief gebruik maken van ICT? Dat heeft mijns inziens niet alleen met de reële kostprijs van ICT te maken. Voor zover ik weet, is er de laatste twee jaar in Vlaanderen - op één uitzondering na - geen enkele projectsubsidie aangevraagd door een theatergroep die technologie wilde inzetten.

De opmerking van de mediakunstenaars ten aanzien van *Etcetera* zijn in dit opzicht symptomatisch voor een nieuwe tegenstelling. Die tussen theorie en praktijk. Er wordt de laatste tijd veel geschreven over theater en ICT, veel gedebatteerd en veel meningen uitgewisseld. Maar waar in het Vlaamse theater zijn de ICT-kunstenaars? (en daarmee bedoel ik kunstenaars die technologie op een radicale manier inzetten, uiteraard kan men ook op de mediacultuur reflecteren zonder ook daadwerkelijk technologie op podium te gebruiken, maar dat laat ik hier even buiten beschouwing)

...mijn laatste punt sluit daarbij aan...

- Is het theaterbestel wel een geschikte plek voor kunstenaars die met ICT aan de slag willen?

Het is ontegensprekelijk zo dat jonge kunstenaars belangstelling aan de dag leggen voor technologie. Maar minstens even duidelijk is dat ze in Vlaanderen niet uit de traditionele theatersector komen. In Nederland ontstonden recentelijk de interessantste projecten op dat vlak binnen *DASARTS* (ik denk aan de voorstelling van Edith Kaldor, die ook in Monty te zien was). In Vlaanderen is in dat licht het initiatief van APT vermeldenswaard. APT staat voor Arts Performance Theatricality, een posthogeschool die is opgericht door Koen Tachelet en Stefan Hertmans. De instroom van de mensen die aan de workshops van APT deelnemen is zeer breed: ze komen voornamelijk aanzetten vanuit de beeldende kunsten maar ook uit meer theoretisch georiënteerde richtingen. Zowel vorig jaar als dit jaar waren er projecten die een confrontatie met de technologische conditie aangingen (één van die projecten is overigens binnen het *Richter*-festival te zien: Matthias Dusesoi met liftperformance). Niet toevallig is misschien ook Eric Joris in de eerste plaats een beeldend kunstenaar zonder initiële theateropleiding. Misschien moet het theater hieruit de conclusie trekken dat een doorgedreven omgang met eigentijdse technologie buiten de muren van de schouwburg moet aanzetten. (Misschien is de theatersector vandaag toch niet de plaats waar het tot een creatieve omgang met ICT kan komen.)

Het is een open vraag.

4.4. Case 1: HushHushHush (Murat Can)

“Ik ga eerst een korte uitleg geven over het gezelschap *Hush Hush Hush* want ik denk dat het heel belangrijk is om zich een beeld te kunnen vormen waarom dit gezelschap bezig is geweest met ICT. *Hush Hush Hush* is in 1996 opgericht om een platform, een structuur te kunnen bieden aan de kunstenaar [...] Een structuur waarin hij ten volle zijn artistieke kwaliteiten kon ontplooien.

Tegelijkertijd was dit voor ons een platform, een organisatie om nieuwe dans een structuur te geven. Vanaf de oprichting is het dansgezelschap altijd een confrontatie aangegaan, op verschillende segmenten in hun werk, met verschillende dansstijlen. Wij zijn continu bezig met het combineren van verschillende dansstijlen, wij maken gebruik van hedendaagse dans, *Capoeira*, Afrikaanse dans, breakdance, etc. Tegelijkertijd zijn wij ook bezig rond de confrontatie met verschillende media, zo maken we gebruik van live muziek, dj's, live videoprojecties, etc. Wij gaan tevens de confrontatie aan met verschillende culturen en levensstijlen. Wij werken continu met mensen met verschillende achtergronden, verschillende levensstijlen, verschillende culturen. Ik bekijk het als een chemische reactie: wij brengen verschillende chemische ingrediënten bij elkaar, wij schudden eens goed, en dit zorgt voor het vrijkomen van energie. In onze dansvoorstellingen proberen we die energie te kanaliseren naar het podium toe.

Als ik terugkijk op de zevenjarige werking van *Hush Hush Hush*, dan kan ik met een gerust hart concluderen dat we een heel democratische organisatie zijn. Ten eerste genereren we een enorm jong publiek, een publiek dat anders nooit naar een theater komt. Ten tweede genereren we een divers publiek, wij bereiken bijvoorbeeld heel veel allochtone jongeren die nooit naar een culturele instelling gaan. Wij bereiken heel veel jongeren die anders geen interesse hebben in dans of theater. Waarom? Wij bieden een thema aan dat herkenbaar is voor hen. Voor ons is de straatcultuur een kunstvorm en daar werken we naartoe. Wij proberen ook om deze straatcultuur te laten erkennen als een kunstvorm en niet zomaar als een tijdelijk fenomeen. Voor mij is de straatcultuur een cultuur op zich. Het is een bepaalde levensstijl met een eigen visie, eigen waarden en normen, een eigen hiërarchische en sociale structuur, zelfs een eigen communicatiestructuur. Als we kijken naar wat *Hush Hush Hush* in zijn bestaan heeft gerealiseerd dan kan ik bijvoorbeeld wijzen op het feit dat meer en meer dans- en theatergezelschappen bezig zijn om feedback te krijgen vanuit de straatcultuur, reguliere dansopleidingen nemen breakdance op in hun programma. Dus eigenlijk krijgt het meer en meer een structurele vorm en wordt het erkend als een nieuwe dansstijl.

Een andere doelstelling van *Hush Hush Hush* is het hebben van een zo groot en zo divers mogelijk publieksbereik. Bij de oprichting hebben we nooit gezegd dat we een jong en groot publiek wilden bereiken, we wilden eigenlijk iedereen

bereiken. Dat is ons probleem: wij zijn zo vol van ons product dat iedereen het moet kunnen bekijken. Dat is uiteraard niet altijd evident. Heel belangrijk is hoe we dit proberen te bewerkstelligen omdat dit uiteindelijk zal leiden tot waarom we met ICT bezig zijn. Zoals elk ander dansgezelschap zijn wij uiteraard bezig met dansproducties die getoond worden in theaters. Het resultaat is heel veel volk in de zalen, meestal uitverkochte zalen, en een jong publiek. Dat is interessant voor ons en ook een reden voor de andere theaters om ons uit te nodigen. Dit was voor ons echter niet voldoende, we wilden het doortrekken maar wisten niet hoe. Omdat we bezig zijn met de combinatie van hedendaagse en straatcultuur hebben we toen besloten om ons te herbronnen, om terug te gaan naar de straat, naar onze roots. Hiermee zijn we nu al twee jaar bezig. En door dit te doen krijgen we opnieuw een nieuw publiek: voorbijgangers komen in aanraking met ons werk en op die manier proberen we een nieuw publiek te genereren. Maar dit bleek niet voldoende te zijn, onze ambities liggen redelijk hoog. Dus wilden we het tv-publiek bereiken. Dit hebben we dan gedaan met de voorstelling *2pack*. We zijn namelijk een samenwerking aangegaan met ARTE en onze film werd getoond in oktober 2002. Hiermee hadden we weer een nieuw publiek bereikt, namelijk het thuispubliek. Dit zoeken naar methoden om een nieuw en groter publiek te bereiken illustreert onze interesse voor het medium ICT.

Het verhaal is eigenlijk heel eenvoudig: wij zijn als elk zichzelf respecterend dansgezelschap begonnen met een bescheiden website. Dit hebben we na enkele jaren proberen om te zetten naar een interessantere en meer toegankelijke website. Maar uiteraard hoe mooier je de website wilt, hoe ontoegankelijker het wordt voor de mensen. Eigenlijk willen we heel graag een website ontwikkelen waarbij we videofragmenten kunnen tonen, hetgeen niet evident is. Vermits wijzelf niet de nodige knowhow in huis hebben moeten we het altijd uitbesteden, hetgeen financiële consequenties heeft. Op een bepaald moment heeft iemand geopperd om een videostreaming te maken. In maart 2002 was er de première van onze voorstelling *2pack* in Berchem. We wilden dit feestelijk afsluiten en hebben het daarom live op het internet getoond. Waarom het internet? Voor *Hush Hush Hush* leek dat het democratische communicatiemiddel bij uitstek om de carrière van een voorstelling verder te zetten. Dus fysiek eindigt de voorstelling op een bepaalde datum, maar op het internet krijgt ze een langere levensduur zonder dat daar extra financiële kosten bijkomen. De mogelijkheden werden onderzocht door de verschillende partners om te zien wat de haalbaarheid was van een live videostreaming. Dat bleek een miljoen(en)project te zijn. Toen hebben we besloten het project af te schieten en een andere manier te gaan zoeken. Het CCD heeft toen een gesprek gehad met de partner *Telepolis* en we kwamen tot het besluit dat de enige haalbare kaart een videostreaming was, dus een vooraf opgenomen videovoorstelling van de voorstelling zelf die de dag voor de première werd opgenomen en de dag erna op het net is gegaan. Dit was voor ons een heel eenvoudige klus omdat wij geen enkel knowhow hebben op dit vlak en we dus gewoon moesten spelen. Het werd door anderen opgenomen. Voor ons was het belangrijkste te beslissen waar de

camera's moesten staan, we wilden namelijk niet dat het betalend publiek hinder zou ondervinden.

Ik wil even kritiek geven op het hele proces want het is ons een beetje boven het hoofd gegroeid, het is ons een beetje ontglipt. Als gezelschap zonder de nodige knowhow hang je volledig af van externe partners die dat wel hebben. De communicatie daarin was niet altijd optimaal uiteraard. Eventjes over de resultaten na de videostreaming zelf. U weet dat het internet wereldwijd beschikbaar is, iedereen kan fragmenten bekijken. Als we de cijfers bekijken die Nico heeft opgezocht en bewerkt dan blijkt dat dit heel miniem was. We hadden bij het begin onze doelstelling niet te hoog gelegd, wij vonden het geslaagd met 200 bezoekers van de site die de streaming zouden bekijken. Ik denk dat we die verwachtingen gehaald hebben. Voor mij is de vraag eigenlijk "Wat is het nut om dergelijke grote investeringen te doen voor een dergelijk publieksbereik?" Een oorzaak hiervan kan natuurlijk worden gelegd worden bij de communicatie, namelijk hoe maak je een dergelijk project kenbaar aan het milieu. Voldoet het een mailing te doen naar collega's en vrienden? Ik denk dat we toen enkel dit hebben gedaan. En 200 man op basis van een mailing is niet slecht natuurlijk. Strategisch bekeken denk ik dat er veel meer geïnvesteerd moet worden in het zoeken naar manieren om ruchtbaarheid te geven aan projecten.

Een ander probleem was het technische probleem. Ironisch genoeg heb ik nooit de kans gehad om via mijn computer de videostreaming te bekijken. Ik ga straks voor de eerste keer met jullie meekijken hoe het er uit ziet. Het was moeilijk want ondertussen waren audities bezig voor een nieuwe voorstelling en hadden wij overzeese contacten met mensen. Deze mensen wilden weten waar we mee bezig waren en we stelden hen dan voor om naar de videostreaming te kijken. Maar blijkbaar is dat ook niet gelukt. Dus het technische probleem is heel belangrijk. Ik denk dat de mensen die dit willen doen zich heel bewust moeten zijn van wat haalbaar is. Het moet geoptimaliseerd worden. Uiteindelijk draait alles om de financiële kant uiteraard: hoe meer middelen je hebt, hoe beter je je kan uitrusten. Buiten enkele losse contacten heb ik jammer genoeg geen enkele feedback gehad van de mensen die geprobeerd hebben de streaming te bekijken. Belangrijk is dus na te denken over de manier om feedback te krijgen voor een dergelijk project. Ten tweede is er de feedback van de partners: ik heb spijtig genoeg geen enkel rondetafelgesprek gehad met alle partners over het project. Verder is de inspraak van de artisticeit in de videostreaming nooit besproken. De opname van de voorstelling zelf vereist bepaalde technische dingen en daarover is er nooit met de choreograaf gesproken. Dus daar was de communicatie niet echt schitterend. Naar mijn gevoel hebben de technische partners het project geclaimd, wij hebben onze greep volledig verloren. Dit spijt ons niet heel erg omdat onze inbreng heel klein zou geweest zijn vermits we de nodige expertise niet hebben. De communicatie tussen de verschillende partners is toch heel belangrijk.

Het belangrijkste voor mij is om te kijken naar de toekomst. Zoals elke organisatie hebben wij natuurlijk stoute dromen maar ik denk dat dit experiment ons duidelijk heeft gemaakt dat niet alles zomaar haalbaar is. Ten eerste moet je financieel krachtige partners hebben, anders is het onhaalbaar. Ten tweede is de situatie zo complex dat je de expertise in huis moet hebben als je als gezelschap daarin wilt investeren.

[toont video-streaming]

Jullie hebben de kritiek gehoord maar eigenlijk hebben we ook heel positieve ervaringen: we hebben het namelijk geprobeerd en het ligt volledig in het verlengde van onze artistieke visie om een zo divers mogelijk publiek te bereiken. Dit zouden we graag in de toekomst verder zetten in andere segmenten.”

4.5. Case 2: Kaufhaus Inferno and beyond (Eric Joris en Stef de Paepe)

“De idee achter de manier waarop wij werken is van die aard dat wij vanuit de technologie zelf willen vertrekken. Daarom zullen we eerst ruim met technologie werken en zelf zo veel mogelijk dingen mee ontwikkelen, echt van binnenuit, ook samenwerken met universiteiten en dergelijke. Van hetgeen we dan vinden en ervaren beginnen we te werken naar voorstellingen toe. Hetgeen we vooral na *Kaufhaus*, maar dat wisten we tijdens *Kaufhaus* ook al, hebben ervaren is dat het probleem van multimedia teveel vorm is. Vanaf het moment dat je iets zoals theater gaat brengen op een scène - iets dat al een verhaal heeft door het feit dat de mensen in de zaal wachten om het verhaal te krijgen - dan krijg je automatisch een vorm die je overkomt met technologie dat je iets gaat invullen. We merkten heel snel dat dit haaks werkt op die ervaring die soms heel uniek kan zijn, als je echt de media in gang krijgt, die dan echt van binnenuit de technologie komt. Vandaar onze samenwerking met al deze instellingen. *Kaufhaus* was ons eerste project met Stef (de Paepe) als regisseur.

Er was nog een korte voorgeschiedenis bij *Kaufhaus*: ik kom zelf niet uit de theaterwereld, ik tekende strips en was met andere dingen uit die sector bezig. Toen ik in 1996 overschakelde op tekenen op computer om het dan te plaatsen op het net, hetgeen in zijn beginfase was, kreeg ik het aanbod om het als een soort van *spoken word* te brengen op een scène. Het is zo dat als je met computer tekent, ik bedoel dan niet het klikken met de muis maar echt spontaan tekenen met een tekentablet, het allemaal heel mooi en plastisch op je scherm is maar als je dit terugbrengt op een blad papier is het veel minder. Die kick om dat over te brengen op grote projecties en dergelijke was er wel. Het is als een soort stripproject gegroeid, ik heb er nog altijd de eerste tekeningen van. Waar we dan vrij snel naar gegroeid zijn is het afdalen in dat universum of dat nieuwe medium. Als thema hebben we dan het verhaal *La Divina Commedia* van *Dante* genomen hetgeen nogal hoog gegrepen was. De idee was om in dat inferno af te dalen, niet enkel het inferno natuurlijk maar ook het paradijs. Die structuur op zich van het verhaal was al redelijk videospelachtig, dus die eerste parallel was er al. Laten we ons dan gewoon op elk niveau in dat verhaal afdalen en elke keer opnieuw kunnen we daar totaal andere dingen mee doen. Onze experimenteertijd was zeer groot, eigenlijk te groot om het allemaal in één voorstelling te krijgen. We wilden ook nieuwe fenomenen zoals on line participatie van het publiek in de voorstelling brengen, een soort immersie, we wilden een virtuele realiteit creëren op een podium... het was allemaal veel te veel bij elkaar. Tegelijkertijd hebben we hier heel veel uit geleerd, ook omdat we heel duidelijk hebben gevoeld wat er fout liep. Op een bepaald moment was de kritiek “*hoogst interessante mislukking*” gaan circuleren over de voorstelling. Ik denk dat dit ook zo was, we hebben er enorm veel uit geleerd en daarom was die voorstelling ook zeer zinvol.

We kunnen het nu misschien hebben over wat we praktisch hebben ervaren inzake problemen en mogelijkheden van dit project. Ik zal misschien eerst de conclusie zeggen die we eruit hebben genomen. We werkten in een aantal omgevingen. Bijvoorbeeld Duke Nukem was toen het geldende computerspel. Je kon dat systeem ontmantelen, je kon er je eigen omgeving inbrengen, je kon het als regietool gebruiken, je kon er muziek mee maken. Je kon het ook gebruiken om echt door ruimtes te bewegen die je dan op de scène kon evoceren middels projecties enzovoort. Het leek allemaal heel echt maar we merkten snel dat het gewoonweg niet werkte. Het was een soort zeer slecht Disney-achtig iets op de scène. Daarentegen werkten we ook met *QuickTime VR*, een formaat dat we hadden omgebogen, een heel primair systeem dat een panoramisch beeld creëert. In dit formaat zijn we beginnen tekenen en ontwerpen en de projectie hiervan is heel archaïsch, heel primitief. De mogelijkheden zijn eigenlijk heel beperkt, maar juist dit archaïsche schiep een grotere geloofwaardigheid in combinatie met die acteur op de scène. We merkten vrij snel dat het daar ergens tussen lag, dus vanaf het moment dat je met die projecties en de rest de mensen probeerde te verplaatsen in het virtuele, dan kwam je echt in conflict met de acteur die ernaast stond. Het was eigenlijk het ene of het andere: ofwel had de acteur het overwicht en was al de rest decor, ofwel had het andere het overwicht en dan had je film want dan zat je binnen de omkadering van het scherm. De twee samen tegelijkertijd was zeer ongeloofwaardig en moeilijk. Dat was hetgeen we binnen die voorstelling heel duidelijk gevoeld hebben. Nadien hebben we dit opgelost door erover na te denken. Het interessante was dat voordat we met de conclusie boven water kwamen, op zuiver theoretische basis een beschrijving werd gegeven van exact hetzelfde fenomeen.

De oplossing die in ons volgende concept (*Philoctetes*) werd ingepast is dat we die vorm moeten vergeten en tot een soort van functie moeten komen van die media waarin we die echt gaan gebruiken voor iets. De idee was dan om de media als een soort prothese te hanteren. We hebben er dan letterlijk een 'acteur' bijgehaald, de verlamde Paul Antipoff die alleen met zijn tong kan manipuleren, die ook leeft als een halve machine, die beademd wordt. Hij is ook zeer productief, hij schrijft boeken en doet allerlei dingen maar alles via de laser op zijn hoofd en de bewegingen van zijn kin en tong. En als we nu die man in het centrum van de scène zetten en we laten hem de media manipuleren dan is er een heel ander vertrekpunt gecreëerd en dan is ook die vorm voor een stuk al opgelost op voorhand. Daar zijn twee voorstellingen overheen gegaan en een hele reeks experimenten waar we telkens merkten wat wel en wat niet werkte. Bij de laatste voorstelling vorig jaar zijn we tot een concept gekomen waarin het publiek boven elkaar in een toren zat, waarin je in de scène inkijkt en waarin je een *face-to-face* contact krijgt met de acteur die als een patiënt ligt en die met zijn tong de robotarm en alle andere tools stuurt om zijn verhaal te vertellen. Daarin is de illusie soms beter geweest dan we zelf konden vermoeden omdat sommige journalisten er van uit gingen dat als hij sprak we een systeem hadden gevonden om zijn stembanden te *triggeren*, hetgeen helemaal niet waar was. Er

was dus de illusie dat er een volledig technologisch lichaam aanwezig was en deze illusie ging soms verder dan we eigenlijk zelf wilden.“

5. Discussie tijdens de workshop

Martijn Hendriks

Was die man echt een verlamd acteur?

Eric Joris

Ja, die man was wel degelijk verlamd, en op het moment van de voorstelling wordt hij ook acteur. Voordien was hij een theatertechnicus. Het mooie was dat hij ook na de voorstelling heel levend werd. In Brugge bijvoorbeeld was die toren het meest duidelijk gebouwd en elke keer als de voorstelling gedaan was bleven de mensen voorovergebogen staan. We hadden een bed onder de scène geschoven zodat je een vals lichaam op de scène had, een verlengde van die robotarm. Als hij dan terug afgekoppeld en dan weer aangekoppeld werd aan andere apparatuur dan kwamen de mensen daar rond staan. Dat werd echt een deel van de voorstelling en dan werd die technologie op een of andere manier ook heel concreet. Een opmerking die we van veel mensen hoorden was dat - terwijl het bij stukken in multimedia even duurt voordat je een vermenging van al die dingen krijgt - je hier vanaf het begin aanvaardt dat het extensies zijn van zijn lichaam. Ik denk dat dit met een normaal bewegend acteur waarschijnlijk anders zou geweest zijn.

Dirk De Wit

Bij jou wordt de technologie geënceneerd als een prothese. Wat ik me afvraag: als theatermakers met technologie werken - met het onderscheid tussen *high tech* en *low tech* - zoals webcam, scannen, bewerken, muziek, spots,... en het potentieel om daar live mee om te gaan, dan heb je door de live-streaming mogelijkheden die in meerdere richtingen moeten functioneren. Je krijgt dan zoiets als een heel levende materie die toch niets meer te maken heeft met de encenering. Er is toch een duidelijk verschil. Ik vraag me af of er theatermakers zijn die vanuit hun positie en praktijk met die levende materie werken en misschien even vergeten wat de productiecontext is. Ligt daar een potentieel? Is dat een realiteit? Heeft dat nog iets te maken met theater?

Kurt Vanhoutte

Ik heb een vooronderstelling meegenomen in mijn verhaal: toen ik het had over de inzet van technologie in theater had ik het over theater dat niet alleen technologie gebruikt maar tegelijkertijd ook reflecteert. Theater dat ook een soort gedachtestroom op gang trekt rond de technologie die gebruikt wordt. Uiteraard wordt in iedere voorstelling heel veel technologie gebruikt maar het theater waarover ik sprak - en daarom ook de link met de avant-garde - waar het mij over ging was de inzet van de technologie en tegelijkertijd de reflectie op die technologie. Een radicalere soort van omgang met technologie dan het theater

dat technologie gebruikt om bijvoorbeeld een *videowall* op te trekken. Bij het theater van vandaag ben ik al blij als er geen tv op de scène staat. Het is zo'n dooddoener geworden dat het ook niets meer communiceert. Dus dat is nog iets anders dan die technologie volledig centraal zetten en er reflectie op creëren binnen de voorstelling.

Annemie Vanackere

Toch zou je kunnen zeggen dat het laatste jaar pas video en dat soort beelden op een interessante manier gebruikt worden. Dertien jaar geleden hadden we bij het STUC enkel een kamertje met één computer. E-mail en internet zijn eigenlijk nog vrij recent, ook als medium, en ik denk dat de manier om deze te integreren in het theater nog in zijn kinderschoenen staat. Wat bijvoorbeeld Guy Cassiers of Castor doen is bezig zijn met live film en het is geweldig hoe zij dat doen, en dat is iets van de laatste twee, drie jaar.

Kurt Vanhoutte

Maar dat is thematisering denk ik. Castor heeft mensen aangesteld in de Volksbühne om een theoretisch discours over technologie op gang te brengen en dat theoretisch discours te laten communiceren met theater. Maar als je dan kijkt naar de Vlaamse golf van begin jaren tachtig, daar is video op het podium gekomen want Fabre bijvoorbeeld werkte ook met videoprojecties. Maar dat is nog iets anders dan die technologie echt te nemen voor wat het is en de hardware zeg maar te thematiseren. Of begrijp ik jou verkeerd?

Annemie Vanackere

Ik denk het wel want ik bedoel niet dat Castor de technologie gebruikt zoals ICT. Hij gebruikt film en dat is een medium dat we al langer kennen. Ik bedoel maar dat het gebruik van een videoscherm bij een voorstelling - hetgeen we beu zijn - dat dit nu pas andere vormen heeft gekregen.

Stef de Paepe

En dan nog. Wat ik oneigenlijk gebruik vind van video is meestal dat het wordt gebruikt om *close-ups* en *stills* te maken en zo een soort van tijds categorie in de war te sturen. Ik vind dit niet een adequate vertaling van een vertelling.

Annemie Vanackere

Het is een manier om iets anders te vertellen dan er op dat moment door de acteurs gespeeld wordt. Bijvoorbeeld het gebruik van live camera op of achter de scène is wel degelijk een toevoeging van een manier van vertellen. Wat ik eigenlijk bedoel in verband met die andere technologieën is dat het nog zal komen, andere manieren om deze media te gebruiken, los van een aantal witte raven.

Eric Joris

Een vraag van u [D De Wit] was ook naar het publiek toe gesteld: je ensceneert de technologie en je moet er dus eigenlijk van hieruit in geraken, maar hoe kan je als publiek erin betrokken worden?

Dirk De Wit

Ik had het misschien nog anders kunnen formuleren. Ook Guy Cassiers zei: “Ik vind de videotecnologie heel interessant en ik wil eigenlijk het publiek in de zaal brengen en in een moment van concentratie daar met het publiek over nadenken, hetzij wat de media aan invloed hebben op ons, hetzij wat de technologie kan doen met tijd, hetzij de technologie kan doen met die ruimte”. Dus eigenlijk nog altijd uitgaan van dat podium om te zien hoe je dan de grenzen kan verleggen. Mijn vraag is dan: als je uitgaat van hetgeen je met die technologie kunt doen, dan kan die levende materie dat podium en dat momentum van de voorstelling toch overhoop halen.

Eric Joris

Je kan dat niet doen binnen het normale theaterformaat. Bij ons volgende project verlaten we het normale theaterformaat en wordt je per toeschouwer opgevangen en ook echt ingezet in de voorstelling die eigenlijk geen voorstelling is. Je zal er op een andere manier in zitten. Maar het is inderdaad zo dat het van buiten het theater moet komen. Een van de experimenten binnen *Kaufhaus*, dat we uiteindelijk niet hebben gebruikt, was dat je het publiek van buiten de zaal van achter hun computer zou kunnen binnenbrengen in de voorstelling. Je hebt dus een virtuele omgeving en je kon dan *avatars* krijgen, dit zijn ingescande acteurs. Dit was wel OK en we hebben dat op kleine schaal uitgetoetst maar het werkte gewoonweg niet. Want je moest vertrekken vanuit een *game*-setting en van daaruit theater doen groeien in plaats van andersom. Dat bedoel ik ook met het gevaar van technologie dat er teveel vorm is. Er is het gegeven van een theater, hetgeen een fantastisch gegeven is want het publiek is overgeleverd aan jou, deze luxe heb je niet in een museum bijvoorbeeld. Maar men verwacht dan ook iets dat in de tijd verloopt en dat is een probleem, het werkt heel moeilijk als je hun die vrijheid toegooit. Daarom dat je echt een ander formaat moet vinden en dat neemt tijd in beslag.

Dirk De Wit

Ik was ook heel benieuwd om te zien wat er gebeurt als een theatermaker vanuit een theatergeschiedenis daaruit stapt, of mensen die altijd als kunstenaar in een museum of galerie hebben gewerkt. Dan zien hoe dat een verrijking is van die levende materie, die *low-tech* technologie die gebruikt wordt los van de ruimte. Ik vroeg me af of er voorbeelden zijn van theatermakers die los van het podium met die technologie hebben gewerkt, in de positie van theatermaker?

Kurt Vanhoutte

Die voorbeelden zijn er. Als je vertrekt van buiten het theater, dan zijn dat mensen die hun product of hun kunst willen theataliseren en uiteindelijk bij een soort van performancemoment uitkomen. Het valt me wel op dat de meest interessante dingen in gang worden gezet buiten het theater en niet binnen het klassieke theaterbestel. Om even terug te koppelen naar het combineren van het live-element en het gemediatiseerde: de meeste voorstellingen die werken met technologie zetten beiden tegen elkaar af. Ik denk dat de *Wooster Group* daar het prototypische voorbeeld van is. Je ziet *Ron Vawter* op een tv-scherm en er wordt gespeeld met de frictie tussen beide gegevens: de *real time* aanwezigheid van de acteur en *Ron Vawter* die ook op het tv-scherm zichtbaar is. De gesprekken die wij vaak met *Crew* hebben gehad vertrokken vanuit de vraag: "Is het mogelijk om die tweedeling juist te overstijgen? Is het mogelijk om niet meer te werken vanuit een zoeken naar frictie tussen *real time* en gemediatiseerd maar echt te komen tot een niveau waar beiden uitwisselbaar worden?" En dan zit je echt met een soort van ervaringstheater - dan wordt zelfs het woord theater al problematisch - een soort van ervaringsmedium waar het niet meer gaat over representaties. Zoals Eric zegt: waar je niet meer zit met een klassiek theater met een publiek dat komt voor representaties. Maar dat is een andere doelstelling denk ik.

Annemie Vanackere

Ik ken redelijk veel mensen die het theater opzoeken vanuit andere disciplines. In die zin gaat het eigenlijk twee kanten op. Enerzijds zoeken naar andere plekken om te doen wat ze willen doen maar ook omgekeerd. Edith Kaldor bijvoorbeeld die met haar voorstelling toch een theaterzaal of filmzaal nodig heeft, die een zwarte doos nodig heeft om haar ding te doen. Theater is voor veel mensen uit de beeldende kunsten een soort haven van mogelijkheden.

Kurt Vanhoutte

Begrijp me niet verkeerd: ik wil het theater niet van tafel vegen op die manier maar de kiem van interessante projecten ligt buiten het theater denk ik. Misschien heeft dat ergens ook te maken met het feit dat het interessante gebruik van media zich situeert in een soort van ervaringskunst. Misschien is dat ook de reden dat het van buiten het theater komt.

Stef de Paepe

Het is misschien een antwoord op de vraag waarom minder theatermakers de stap zetten of als ze het doen, dat het dan minder interessante resultaten oplevert dan bij mensen uit de beeldende kunsten. Je moet niet onderschatten dat wij in West-Europa 2500 jaar teksttheater achter de rug hebben. Dat wil zeggen dat we geïndoctrineerd zijn door bepaalde narratieve patronen en wetmatigheden in literaire teksten die je niet zomaar ombuigt. Dat was een van de grote problemen bij *Kaufhaus*: het probleem om een vrij lineair ontwikkeld verhaal te combineren met beelden en nieuwe media. Als je met nieuwe media

werkt moet je niet alleen dat medium bevragen op zich maar het ook inhoudelijk bekijken en nieuwe vertelmodi vinden. Dit is niet evident en ik denk dat dit voor een deel de koudwatervrees verklaart van een aantal theatermakers. Ik denk dat je niet mag onderschatten hoe diep dat soort denken geworteld is. Je kan de bereidwilligheid hebben om dat overboord te gooien maar dan nog. Het is echt zoeken, wat het natuurlijk ook interessant maakt want dat breekt je eigen categorieën ook open.

[enkele minuten onverstaanbaar door te slechte audio kwaliteit]

Eric Joris

De vraag is of die cyberevolutie binnen zijn eigen evolutie op dit moment al relevant genoeg is om te integreren in het theater. Ik denk dat dit een heel essentiële vraagstelling is. Ik heb een tekst geschreven - die ik hier niet *in extenso* zal lezen - over een aantal puntjes met daarin de vraag: "Is binnen de huidige cyberevolutie, is de computer binnen zijn eigen evolutie op dit moment relevant genoeg om geïntegreerd te worden binnen bepaalde theaterpraktijken". *Kaufhaus* was op technologisch vlak zeer complex want er zaten drie sturingsprogramma's in met de grote mogelijkheid tot crashen, hetgeen ook is gebeurd tijdens een voorstelling. Ik denk dat dit ook belangrijk is. Mensen gaan naar het circus omdat de mogelijkheid bestaat dat de acrobaat van zijn touw valt maar niemand komt naar het theater om een machine te zien uitvallen. Een machine die uitvalt ontkent zijn eigen natuur bijna, terwijl de mogelijkheid tot mislukking en vergissing een zeer belangrijke factor is in het live-gebeuren. Bij een machine die uitvalt is er onmiddellijk de vrees dat de machine kapot is terwijl dit niet altijd het geval hoeft te zijn.

Kurt Vanhoutte

Het veronderstelt een andere houding ten opzichte van technologie, ook bij het publiek. Om collega Joris te citeren: "Als een mens mag falen mag een machine dat toch ook." In die zin is de crash inherent aan technologie en zit hierin zelfs een zekere poëzie.

Eric Joris

Wij hebben voorbeelden gehad hiervan. Tijdens de voorstelling van *Philoctetes* met de verlamde acteur is het gebeurd dat er iets mis was met een batterij. Niemand heeft zich daaraan gestoord. Hij is een patiënt, hij ligt aan een machine, dat is OK. Daar mogen machine's wel falen. Soms kon hij iets nemen met de arm en soms ook niet. Iedereen had dan wel door wat de bedoeling was maar dat het niet lukte, maar dat was niet erg. Het verhoogde zelfs de spanning.

Annemie Vanackere

De manier van technologie gebruiken is meestal onzichtbaar of het moet heel spectaculair zijn en dan is het ook bijna onzichtbaar, zoals bij jullie die de technologie tonen. Chris Kondek maakte de video bij *Alibi* en heeft een tweetal weken bij ons in de studio gewerkt. Hij wilde iets doen met de beurs, live on line

met het geld van het publiek handelen op de beurs. Hij heeft ondertussen een schijnbaar rommelige omgeving gemaakt waarin er een internetverbinding is en beelden die hij samplet. Hij laat dus alles zien en zo maakt hij het tot een onderwerp. Op het moment dat er iets niet klopt dan lost hij dit gewoon op. Dit was ongelooflijk spannend.

Eric Joris

Ik denk dat dit iets heel essentieel is, ook als je het over participatie en interactiviteit hebt. Bij *Kaufhaus* bleek ook dat als de mensen de link konden leggen tussen hetgeen men achter de tafel deed en hetgeen gebeurde op het scherm, ze veel meer plezier beleefden aan de voorstelling omdat ze deelachtig werden aan de magie van hoe het werkt.

Annemie Vanackere

In het geval van mijn voorbeeld (over de beurs) gaat het eerder over het 'ontmagietiseren'. Het is geen magie, het is gewoon een stekker die vervangen moet worden.

Eric Joris

Om nog even op die technologie door te gaan: we hebben het eigenlijk alleen nog maar gehad over de infrastructuur die problemen kan opleveren. Maar ook alle andere dingen, zoals de programma's die je gebruikt, moeten ideaal ontwikkeld zijn door de makers zelf. Dat je die afgewerkte dingen vergeet, en gewoon met de beelden begint. Dan krijg je automatisch iets heel anders, ook iets veel trager en op een theaterscène ook veel echter.

Dirk De Wit

Kan je een voorbeeld geven van dingen die je zelf hebt laten ontwikkelen?

Eric Joris

We hebben een tekensysteem laten ontwikkelen om spontaan 3D te kunnen tekenen. Tijdens de ontwikkeling zitten daar ook bugs in waardoor je bij bepaalde bewegingen afstralingen krijgt naar alle kanten. Maar je gaat ermee leren werken, je ziet hoe moeilijk het is om je in de ruimte te kunnen oriënteren, je leert heel veel over perceptie, je kan ook met meerderen in die ruimte samenwerken. Het samen zitten in een virtuele ruimte geeft je al een heel eigenaardig gevoel. Dan moet je het ook naar een publiek kunnen overbrengen en dat is dan weer moeilijker. Ik bedoel dat door van binnenuit met die dingen te werken je ervaart wat het is en dit op de meest letterlijke manier.

Kurt Vanhoutte

Het heeft ook weer te maken met die ervaring. Dat is ook een paradox: als je de technologie onttroert door de kwetsbaarheid ervan te tonen dan stijgt het ervaringsgehalte bij de toeschouwer. Zo werkt het blijkbaar. En het feit dat we in een overgemediatiseerde maatschappij leven heeft hier alles mee te maken, een maatschappij waar mensen gewoon zijn om feilloze producten te zien, gewoon

zijn geraakt aan de dissignificatie van de cultuurproducten. Als je dan de achillespees van de technologie toont dan zit daar poëzie in, de ervaring bij de toeschouwer.

Eric Joris

We zijn nu ook bezig met een projectiesysteem waarbij je zonder lamp kan werken zodat je een projectie krijgt waarbij je geen licht meer ziet behalve van het scherm zelf. Het is heel primitief natuurlijk, maar alleen al door hiermee bezig te zijn voel je de richtingen die je daarmee kan uitgaan. We moeten nog het juiste ding vinden om ermee te werken enzovoort maar dat bedoel ik nu met het werken van binnenuit. Hoe beter je het gaat perfectioneren, hoe slechter het wordt. Als je à la Disney echte wezens gaat creëren dan is het op slag kapot. Ik kom net terug van Maubeuge en heb daar twee voorstellingen gezien die dit perfect illustreren omdat ze in dat opzicht ook totaal verkeerd zijn. Met veel schermen vertellen ze een soort cyberverhaal met een danseres ertussen... ja wat is dat? Dat is slechte Disney. Deze voorstelling was van David Shea en een zekere Vermeulen. Vanaf de eerste seconde weet je al dat het de mist ingaat omdat het er gewoon totaal naast zit. Ze maakten gebruik van heel veel middelen om alles te verbeelden maar dit maakt het juist allemaal kapot. Ik geloof zeer sterk in het van binnenuit werken met media omdat je ervaring hier de ervaring is die je in goede multimedia voorstellingen vindt, namelijk een vreemd contact. Dit gebeurt in heel weinig voorstellingen en daar moet je naartoe vind ik.

Publiek

Bij *Philoctetes* was de technologie voor de toeschouwer te weinig zichtbaar gemaakt, als toeschouwer kreeg je geen inzicht in hoe de technologie nu eigenlijk werkte.

Eric Joris

Ik vind niet dat je noodzakelijk moet zien hoe het werkt.

Publiek

Maar dat geeft net die meerwaarde binnen een theatrale context.

Eric Joris

Nee, ik denk dat je gewoon dat contact moet hebben. Bijvoorbeeld bij die lijnen op het einde, dat soort van monstrans, voel je dat het live is, dat het nu is. In principe zou dat even goed een filmpje kunnen zijn maar toch weet iedereen dat het live is. Dat is belangrijk, dat je dat contact hebt, dat je elkaar bijna aanraakt in het virtuele.

Publiek

Ik denk niet dat iedereen dat zomaar weet.

Kurt Vanhoutte

Ik denk dat ik begrijp wat je bedoelt en dat heeft ergens te maken met het antwoord op de vraag of die man echt verlamd was. Die man was wel degelijk verlamd. Als je dat niet wist dan had je dat ervaringsgehalte ook niet. In het begin eindigde de voorstelling na de monstrans, dus na de laatste theatrale scène. Op een bepaald moment bleef het publiek te lang zitten, hetgeen in ons voordeel was want men begon de man uit de scène te halen met alle kabels en machinerie. Dan besepte het publiek dat die man echt verlamd is, het werd deel van de voorstelling en de voorstelling werd met terugwerkende kracht veel interessanter omdat werd gecommuniceerd dat het echt was. Dat heeft dan weer te maken met het theaterformaat. Ergens moet je een representatie geven van de ervaring van die man. Je moet een ervaring communiceren, namelijk verlamd zijn en een scène technologisch aansturen. Daarom dat het nu bij *Crew* in die richting aan het evolueren is: het wordt veel ervaringsgerichter. Het wordt bijna moeilijk bij de volgende voorstelling wie de acteurs zijn en wie het publiek. Je zit niet meer met een scheiding of een soort communicatie over een muur heen.

Stef de Paepe

Bij *Kaufhaus* hebben we ook gediscussieerd over hoe we het publiek gingen zetten. We wilden niet een publiek-in-het-donker situatie, een soort van illusionistisch theaterachtig ding. We wilde het publiek op een andere manier betrokken krijgen bij het geheel.

[enkele minuten onverstaanbaar door te slechte audio kwaliteit]

Stef de Paepe

Je moet bijna een nieuwe fysieke ruimte hebben om die dingen te laten plaatsvinden met het risico dat je dan in een hokje zit terwijl het net interessant is om dat soort dingen te laten schuren met een klassieke theatercontext. Maar ja, je zit met een aantal erfelijke belastingen, ik kan het niet anders noemen. Ook qua gebouw en hoe het gebouw is ingedeeld.

Nico Carpentier

Ik wil graag Martijn en Maaïke in de discussie halen, vanuit de Maastrichtse hoek.

Maaïke Lauwaert

Mijn bedenkingen waren een beetje, als ik je hoor praten, je krijgt de angst voor de techniek om de techniek en de angst voor het nieuwe om het nieuwe. Ik denk dat wat jij zegt juist mooi is, namelijk dat je niet hoeft te weten dat er techniek gebruikt wordt. Het hebben van die ervaring is het belangrijkste. Mijn angst is dat er teveel nieuwe media op dat podium wordt gegooid want dat is niet per definitie een meerwaarde, integendeel. Is de nieuwe media een anti-esthetica? Als je bijvoorbeeld e-mailt, nodigt dit niet uit tot mooi schrijven, integendeel. Er zijn natuurlijk manieren om nieuwe media in te zetten op een esthetische manier maar ik denk dat daarover nagedacht moet worden.

Martijn Hendriks

Wat ik heel frappant vind is dat de meest geslaagde voorbeelden van toepassingen de technologie toch meer gebruiken als een show, iets om naar te kijken en niet om een interactie mee te hebben. Die veronderstelling over publiek en theater staat hier in conflict met de veronderstelling van veel nieuwe media te bekennen [...] Dat er daar dus iets gebeurt dat niet uitgesproken wordt. De verschillende concepties van het publiek. In het theater wil je de toeschouwer als individu bekennen...

[het geheel is slecht tot niet verstaanbaar]

Kurt Vanhoutte

Het heeft te maken met immersie denk ik, namelijk in hoeverre kan je dat publiek volledig meesleuren in de ervaringswereld die je zelf construeert. Wat de esthetiek van de technologie betreft: zou het niet eerder de vraag zijn in hoeverre je de geldende esthetische normen of wetmatigheden kan herdefiniëren aan de hand van de technologie. De technologie zelf heeft natuurlijk een soort van esthetisch effect eigen aan die machinerie maar op het eerste zicht misschien weinig compatibel met de kunst die voorhanden is. Technologie heeft wel een zekere esthetische emanatie. Het komt er dan eerder op aan om de omgekeerde weg te nemen en de andere wetmatigheden aan te passen aan de technologie in plaats van te proberen de technologie in te passen in een klassiekere esthetische structuur

Maike Lauwaert

Dat is ook wat jij [Eric Joris] bedoelt met het denken van binnenuit.

Eric Joris

Je krijgt de kritiek soms: "Je moet toch eerst een inhoud hebben die je wil vertellen" en het andersom doen is niet goed. Maar dit is niet waar. Als je bijvoorbeeld ziet hoe film ontstaan is: men is dezelfde fragmenten naast elkaar gaan leggen, ze zijn gaan zien dat ze anders op elkaar inwerken als ze liggen in een andere volgorde, je krijgt daar een andere taal mee. Zo is een interessant medium op gang gekomen, niet door Sarah Bernard voor een camera te zetten om oude stukken te laten acteren. Ik weet niet of er iemand luistert naar Jongens en Wetenschap? Vorige week werd daar iets heel moois gezegd. Ze probeerden de relativiteitstheorie voor de luisteraar te verklaren. Destijds waren er maar enkele mensen op de wereld die Einstein konden volgen over iets dat nu in alle scholen onderwezen wordt. De prof aan de lijn zei dat het perfect logisch is maar intuïtief tegen de logica ingaat. Dat vind ik nu mooi, dat jouw intuïtie tegen de logica in kan gaan, hetgeen bij iets logisch in principe niet zou moeten kunnen. Ik denk dat dit het ook is. Dat is ook het probleem van er in het begin mee te werken. Er is iets maar het gaat tegen je in. De discussies die we vier jaar geleden voerden, voeren we nu helemaal niet meer. Het is voor een stuk al ingevuld.

Stef de Paepe

Ik denk dat dit ook mede verklaart waarom men daar vanuit theatrale hoek weinig of minder mee bezig zijn. Om die esthetica te kunnen openbreken moet je de nodige technische expertise hebben. Vandaar ook dat iemand als Eric [Joris] daar beter voor geplaatst is. De beeldvorming die wij krijgen van media is inderdaad soms, tja het is een lelijke zwarte doos, om alleen maar over het uiterlijk te hebben. En dit los van hoe het als medium communiceert. Ik denk dat dit een belangrijke verklaring is waarom op dit moment minder theatermensen daar voor vallen.

Eric Joris

Er is ook een zekere traagheid nodig en dat is moeilijk. Er moet voortgang zijn. Men verwacht bij de technologie altijd het omgekeerde: een soort van orgastisch in cyberspace gekatapulteerd worden, terwijl eigenlijk de beste voorstellingen heel overzichtelijk en traag zijn.

Maike Lauwaert

Eén van de dingen die je vaak ziet als mensen nieuwe media gaan inzetten is dat ze dat tot zo'n hoogte gaan brengen. Hele oude websites zijn daar een perfect voorbeeld van want alles gaat van links naar rechts en de hoogte in. Voor de kijker is dit een nachtmerrie. Die mensen denken: "Multimedia dat is techniek, beeld, geluid, snelheid".

Eric Joris

Ja, je zou beter een soort van hypnose krijgen eigenlijk. Ik heb een stuk gezien, ik weet niet meer van wie, en dat was met één lijn. Die persoon deed iets met één trillende lijn en dat duurde zeer lang. Dat was echt fantastisch.

Maike Lauwaert

Dat is juist het gewaagde aan het proberen rust te brengen in een medium dat daarvoor snelheid, actie en meervoudigheid vertegenwoordigde. Ik denk dat het in theater heel belangrijk is om die rust te behouden als je gaat werken met nieuwe media.

Eric Joris

Als publiek wil je een draad hebben, en meestal zijn dat verhalen. Dat is de manier waarop je je in iets kunt inleven terwijl dit natuurlijk niet noodzakelijk is. Maar het is moeilijk om zonder verhaal te werken in een ruimte als het theater dat hier zo voor bestemd is.

Maike Lauwaert

Dat is de logische doctrine waar jij het over had.

Stef de Paepe

Precies. Daarbij komt dat je, zeker als regisseur, het publiek manipuleert en je focust op wat jij op dat moment belangrijk vindt. Dat is natuurlijk een heel verleidelijke categorie om open te breken. Het is vaak prettiger om verschillende focuspunten te zetten en het publiek zelf zijn ding te laten doen.

Annemie Vanackere

Ik zou het toch interessanter vinden om op het einde van die narratieve lijn iets over dramaturgie te zeggen. Anders heb je het alleen maar over toneel en ik zou willen voorstellen om dat niet te doen. Ik zou de podiumkunsten in zijn geheel laten zien, dus ook dans, choreografie, performance. Ik vind dat je nu het theater heel erg verengt naar teksttheater. Er bestaan genoeg voorbeelden van teksten die sequentieel zijn en toch iets vertellen en dat komt dan door de dramaturgie. Ik had plots het gevoel dat als er over theater wordt gesproken er plots alleen de lijst is met de canon van het theater.

Stef de Paepe

Dat werkt raar. Bijvoorbeeld de voorstelling *Generation Vicks*. Deze voorstelling was veel meer gefragmentariseerd en heel anders opgebouwd, de teksten communiceerden heel anders. Het was op basis van Douglas Coupland's *Generation X*. Deze tekst communiceert met zichzelf via een soort hoofdverhaal met daarnaast de commentaar via tekeningetjes. Dit is natuurlijk een heel dankbaar gegeven om te vertalen naar het theater. Dan krijg je de kritiek dat het te gefragmentariseerd is en niet diepgaand genoeg. Ik probeer het ding niet te versmallen tot teksttheater. De vraag was waarom zo weinig mensen met ICT naar theater toe gaan. Ik probeerde alleen maar enige context hiervoor te voorzien of gewoon een reden te vinden hiervoor. Ik denk aan de ruimte waarin zoiets kan gebeuren en het hele herdenken van toeschouwers, scenische ruimte, etc. De grote vernieuwingen zijn trouwens daaruit voortgekomen vorige eeuw. Het theater heeft zich vernieuwd omdat de ruimte herdacht werd, niet vanuit teksten. Ik denk dat dit een problematiek is die zich opnieuw aandient. Ik denk dat dit veel essentiëler is dan het omgaan met teksten of zoiets.

Kurt Vanhoutte

Het heeft ook alles te maken met verwachtingspatronen. Mensen willen een verhaal in theater. Vanaf het moment dat je het verhaal een beetje begint ondersteboven te halen is er een probleem om te communiceren. Daarom denk ik ook dat je zo'n duidelijk onderscheid ziet in het gebruik van technologie in enerzijds het teksttheater en anderzijds de dans. Dit fenomeen is nog niet ter sprake gekomen, namelijk dat je ziet dat er wel veel bereidwilligheid is, vooral in Nederland, om technologie in te zetten in dans. Maar, en ik zeg het onder voorbehoud, het levert niet altijd interessante voorstellingen op. Als ik in Nederland ga kijken naar zo'n dansvoorstelling is er veel materiaal voorhanden, het geld is er blijkbaar ook om de technologie te integreren, maar het creatieve resultaat laat vaak te wensen over. Ik weet niet waar dat aan ligt. Dus je hebt

teksttheater of theater dat vanuit een narratief vertrekt en je hebt dans. Dans voelt zich niet verplicht om vanuit een narratief te vertrekken en kan dan ook dieper gaan, alleen levert het niet de interessantste voorstellingen op naar mijn gevoel.

Publiek

Ik denk dat behoorlijk wat jonge danskunstenaars met media experimenteren. Maar het verhaal is “tja, we hebben dat één keer gedaan en kunnen dat niet herhalen omdat het locatiegebonden is” of “tja, we vinden het een mooie productie maar het kost handenvol geld om dat nog een keer te herhalen. We zitten niet ingeburgerd in een mooie structuur die dat regenererbaar laat staan transporteerbaar maakt. En ik wil kunstenaar zijn, en niet verhuizer van televisieschermen. Laten we dit verhaal maar liggen en we beginnen aan het volgende verhaal waarbij weer een verhaal wordt opgebouwd”. Je kan wel een aantal keren klooiën en prutsen maar op een gegeven moment moet je de stap kunnen zetten en zeggen: “Dit is professioneel werk”. Ik denk dat mensen, en zeker de danskunstenaars, bijzonder interessant bezig zijn met nieuwe technologieën, maar vindt ze maar eens hè.

Kurt Vanhoutte

Bedoel je dan dat de logistiek te zwaar is voor de kunstenaar?

Publiek

Bijzonder, bijzonder.

Kurt Vanhoutte

Dat veronderstelt ook een soort van herdenken van de term ‘theater maken’. Als ik bijvoorbeeld kijk naar *Philoctetes* - dat is een verhaal dat Eric beter kan aanvullen - de technologie die werd gebruikt is speciaal ontworpen voor de voorstelling. Er werd samengewerkt met de Universiteit Limburg om de robotarm te construeren. Er werd ook speciaal voor de voorstelling taalsoftware ontwikkeld door de Universiteit Antwerpen. Die taalsoftware is uiteindelijk niet geïntegreerd maar dat was wel de bedoeling. Ik bedoel hiermee dat het een soort van onderzoek vergt en een soort van samenwerking met mensen die echt heel bedreven zijn in technologie, en dan zit je bij wetenschappers. Dan zit je echt onderzoek te doen.

Eric Joris

Dat is een ander praktisch probleem want dat betekent dat je maar om de twee jaar iets kunt afleveren.

Annemie Vanackere

Edith Kaldor bereidt haar tweede productie voor. Zij komt de hele maand april bij ons in de studio werken met alleen maar een 3D-designer die ze in Rotterdam gevonden heeft en wellicht ook een choreograaf als ze die op tijd kan vinden. Wij hebben ook niet alles in huis. Wij zijn heel goed geëquipeerd als het gaat over

licht en geluid maar de rest is ook nieuw. Die voorstelling gaat misschien pas over een jaar in première en dat kost geld. Edith moet bijna een jaar in dienst zijn om zo'n voorstelling te maken. Maar eerder dan haar nu te forceren om in oktober al een première te hebben... dat is echt vanuit de producerskant, het is een samenwerking tussen Theater Gasthuis in Amsterdam, wp Zimmer in Antwerpen en ons productiehuis Rotterdam. Het ongeluk ligt zo al voor u als je dat zo doet. Zij moet echt de mogelijkheid hebben om dat te ontwikkelen. Dus in het hart van haar creatief team zit zo iemand.

Stef de Paepe

Dat is een beetje wat Dirk [De Wit] in het begin zei. Ik denk dat wat je nu aanraakt iets heel essentieel is, namelijk je buiten de klassieke context plaatsen en ze dan in godsnaam de tijd gunnen om dat te kunnen ontwikkelen. Om dat te doen los van die daverende economische logica waar we alsmaar meer onderhevig aan worden. Wat Marc zei is nog interessanter. Om het verhaal van RITS tegenover AB te zetten en met de hele Bologna-herstructurering van hogescholen en universiteiten gaat de grens tussen onderzoek en praktijk sowieso heel erg vervagen. De generaties die gaan afstuderen gaan sowieso een heel ander soort tijdsrekening afdwingen voor het maken. Wat nu schijnbaar een probleem lijkt zou wel eens een heel grote kracht kunnen zijn op termijn. Dat is een hoop die ik hier uitspreek.

Dirk De Wit

Kunnen we misschien naar die streaming kijken? Ik zeg dit omdat Trudo en Ferdinand van *Nadine* hier zijn en zij hebben ook met streaming gewerkt maar op een heel andere manier. Zij hebben eerst gewoon voorstellingen live gestreamd en daarna echt opdrachten gegeven. Ze hebben mensen gewoon een camera gegeven en dat wordt dan gestreamd. Dat zou ook heel interessant zijn als een vervolg op "We hebben een voorstelling gemaakt en we gaan dat streamen, etc".

Publiek (Nadine)

Het is een mythe dat het allemaal in handen van technische specialisten zou moeten liggen want er zijn een aantal zeer simpele tools waarmee je zo'n dingen kan doen. Wij proberen artiesten die normaal gezien niet bezig zijn met die technologieën te confronteren, dansers komen bijvoorbeeld zelf hun filmpje monteren. Dus zolang je met simpele dingen bezig blijft kan je al die dingen doen zonder dat het al te veel geld kost. Onze voorstellingen worden nu live gestreamd en zijn ook op onze website terug te vinden in een archief. Maar op dit niveau gaat het niet over technologie als kunst, het gaat over een communicatiemedium.

Dirk De Wit

Ik heb het eigenlijk over het feit dat jullie de webcam niet alleen gebruikt hebben om te streamen. Jullie hebben ook de kamer waarin een aantal mensen wordt uitgenodigd om iets te doen wetende dat daar een webcam hangt. Dat waren

toch opdrachten waarbij een stukje *low-tech* technologie werd aangeboden en wat doe je daar dan mee?

Publiek (Nadine)

We zijn dan nog verder gegaan en zijn de webcams van anderen gaan gebruiken.

Kurt Vanhoutte

Kan je dat even schetsen? Hoe zag het project er uit?

Publiek (Nadine)

Het project heette *In Camera*. Het project is een aantal jaren geleden gestart op basis van een kunstenaar, een computer en een webcam. Hij was een week in die ruimte en de bedoeling was met de beperking van de webcam een soort van verhaal te ontwikkelen maar ook iets te ontwikkelen naar het publiek toe. Binnen dit project zijn er een dertigtal projecten geweest.

Kurt Vanhoutte

Welke waren jullie bevindingen achteraf?

Publiek (Nadine)

Dat sommigen dit misbruikt hebben om gewoon de ruimte te kunnen krijgen en anderen, bijvoorbeeld mensen die uit de plastische wereld kwamen, daar ontzettend mooie dingen mee deden. Bijvoorbeeld Franky DC had niet alleen een oog voor het visuele van een webcam maar ook voor de tijd die ingebakken zit in die webcam. De mensen kijken naar iets, naar een beeld, en als ze het op het eerste zicht gezien hebben klikken ze weg. Het is de bedoeling dat ze drie minuten blijven kijken naar een beeld dat elke 10 seconden veranderd en geen klank heeft. Dat is een ander medium dan streaming natuurlijk.

Kurt Vanhoutte

Het was dus een project dat echt iets met die technologie deed, meer dan gewoon iemand registreren en dit distribueren.

Publiek (Nadine)

Bij ons is het de bedoeling om die technologie te laten versmelten met het dagelijkse gebeuren zodanig dat het niet meer opvalt. Het is ons derde been geworden.

Nico Carpentier

Ik wil graag Ann Laenen en daarna Stefan Kölgen in de discussie brengen en om commentaar vragen.

Ann Laenen

[onverstaanbaar! (n° 39 tot 61 op MD 1)]

Stefan Kölgen

Ik heb een audiovisuele achtergrond, ik ben een webdesigner die eigenlijk eerst cameraman was. Ik maak dus mijn kaders niet meer met de camera maar op een computerscherm. Voor mij blijft het kadreren, interfaces bouwen, zoeken naar interactie. Als ik terugga naar mijn oorspronkelijke tools, zijnde een 16mm of 35mm camera, waren we absoluut zot van de laatste nieuwe filters die uitkwamen en elk beeld dat werd geschoten had een mooi sterpuntje op elke lichtbron. We konden die sterfilters maar niet genoeg gebruiken want ze waren er nu eenmaal en je moest ze toch eens allemaal gebruiken.

Ik denk, heel simplistisch gesteld, dat dit het proces is dat jij voor een stuk in *Kaufhaus* hebt doorlopen. Eén van de grote regels luidt dat je iets enkel gebruikt als het verantwoord is. Dat is net heel moeilijk want je weet niet of het verantwoord is of niet als je ervoor niet hebt geëxperimenteerd. Ik heb drie jaar lang met niets anders dan sterfilters en dergelijke gewerkt om dan te concluderen dat het allemaal onzin was en er dan het éne goede beeld uit te halen. Eén keer. Ik denk dat we teveel verwachten van die nieuwe media. Ik denk dat er heel snel gelopen wordt zonder dat we geleerd hebben te gaan. Als dat het kind in ons is dan wordt het tijd dat het recht staat en zijn eerste stappen zet. Dat doe je niet zonder te blunderen, dat doe je niet zonder het niet te gebruiken, dat doe je niet door het zeer bewuste statement te maken van vrijheid etc. Het wordt tijd dat we leren wandelen, niet lopen, maar wandelen. Nieuwe media is de verzamelnaam voor alles wat een beetje onwezenlijk is zolang wij het aldus beschouwen. Ik denk dat we het meer moeten aanraken. Dit betekent dat je op individueel vlak en ook in groep meer zelf gebruik ervan moet maken. Dat begint met kleine stapjes te zetten, leren een computer te gebruiken, leren om die knoppenangst te overwinnen, leren om de materie te voelen, leren om die afstandsbediening te gebruiken. Ik denk dat we daar nog een beetje zitten te wachten op ieders kleine stapjes. Je kan niet appreciëren wat je niet kent. Dat is mijn stelling

[Stefan Kölgen wordt weggeroepen]

Ann Laenen (als webmeesteres)

Ik heb hier één iemand on line met twee vragen. De eerste vraag gaat over die theaterrecensies en de tweede vraag gaat over de *a-topische* versus *u-topische* schouwburg.

Nico Carpentier

Voelt zich iemand geroepen om hierop een kort en bondig antwoord te formuleren?

Die discussie over recensies is voornamelijk on line geweest in navolging van een kort stukje over *Moose* waar mensen zelf theaterrecensies kunnen schrijven. Ze noemen het een systeem van minirecensies. Het korte essay dat daarover

ging is eigenlijk heel provocatief geschreven want het verklaart de traditionele theaterkritiek dood. Een beetje binnen de hele argumentatie dat kranten en andere media sowieso te weinig aandacht besteden aan het uitbouwen van een deftige theaterkritiek en dat de minirecensies het enige zinnige alternatief was dat overbleef. Dit is een heel provocatieve stelling en heeft wel een kleine discussie on line uitgelokt. Dus ik vermoed dat de vraag daar naar verwijst. Iedereen kan op *Moose* een, weliswaar korte, *posting* maken. Het systeem is volledig open. Het is een andere vorm van theaterkritiek die via internet mogelijk wordt gemaakt.

Ik denk dat als iemand een zinvol antwoord wil formuleren het toch over die tweede vraag moet gaan.

Kurt Vanhoutte

Ik voel mij niet geroepen om een antwoord te formuleren maar ik wil toch iets zeggen. Ik heb het gevoel dat het allemaal een zwakgebod aan het worden is. Misschien moeten we de lat toch iets hoger leggen want je kan een jeremiade opzetten over theater en technologie maar als je dan de metafoor begint te hanteren over de baby die probeert te lopen... ik hou dan veel meer van de metafoor van de derde poot die daarnet naar voren werd gebracht. In die zin zou het misschien niet alleen interessant zijn te leren lopen met die poot maar nog veel interessanter - en dat is dan mijn utopie - om te hink-stapspringen met die derde poot zonder de twee andere te gebruiken. Het zou toch leuk zijn als dat binnen de kunst zou kunnen. Veeleer dan het zich aanpassen en voorzichtig toenadering zoeken tot elkaar lijkt het me leuker om gedachtesprongen te maken om op die manier vooruit te kunnen gaan. Dat is mijn invulling van het woord utopie.

Nico Carpentier

Zijn er nog reacties?

Martijn Hendriks

Bij de vraag over de utopische of atopische schouwburg wordt er een bepaalde tegenstelling verondersteld tussen utopische gedachten en atopische ruimtes. Deze tegenstelling is een echte geformaliseerde tegenstelling. In die zin is de vraag "Wat is het formaat?" interessanter.

[heel slecht verstaanbaar]

Nico Carpentier

We kunnen ook nog de notie van disfunctionele ruimte integreren maar misschien brengt dat ons net iets te ver.

Annemie Vanackere

Ik vind die gedachte van Kurt wat vreemd. Als je het dan hebt over mensen die dingen faciliteren: ik ben zelf geen maker maar ik ben heel nieuwsgierig naar

mensen die op die manier de dingen in gang kunnen zetten. Ik heb het geluk om op dit moment op een plek te zijn waar ik een aantal dingen kan mogelijk maken. Als wij bijvoorbeeld technologie nodig hebben, hebben wij een partner die ons kan ondersteunen bijvoorbeeld bij de ontwikkeling van software. Het blijft wel een heel langzaam proces.

Nico Carpentier

Ik heb nog een vraag over het statuut van het publiek. Het is een beetje een terugkoppeling naar mijn verhaal, wat een heel andere manier van naar het publiek kijken impliceerde, namelijk op basis van mediatheorieën. Ik wil vooral terugkomen op de notie van immersie van je publiek, het onderdompelen in een hele creatie die niet door dat publiek beheerst of gecontroleerd wordt. Er is een heel zware en sterke afhankelijkheidsrelatie bij immersie. Dat is een traditionele manier van het omgaan met het publiek binnen de podiumkunsten. Mijn uitdaging zou zijn: "Kun je een aantal van de concepten die in de hele theoretische benadering van ICT, in de manier van omgaan met publiek, die toch wel heel anders is, kun je die integreren, kun je daar iets mee doen?" Of zeg je eerder: "Dit zou de eigenheid van theater erg ondergraven. Dit is hopeloos".

Ik heb een aantal experimenten vaag horen vernoemen. Maar de hele idee van het afstaan van de controle van het theater-maken is helemaal iets anders dan de immersie waar het publiek ondergedompeld wordt. Je kan je onderdompelen op een metaforische manier, hetgeen normaal en neutraal is. Maar als je het onderdompelen in letterlijke zin gaat definiëren dan wordt de metafoor bijzonder onaangenaam voor het publiek.

Eric Joris

Zelfs voor *Kaufhaus*, bij het nadenken over *Kaufhaus*, is er ook even dat spoor geweest. Op een bepaald moment waren we bezig rond sektes, cybersektes. Toen was er ook het idee van een conferentie in plaats van een voorstelling. Een van de dingen van *Kaufhaus* was om, buiten nieuwe media, verschillende media naast elkaar en door elkaar te gebruiken zoals het internet, de krant, de theaterscène, de tentoonstelling. Een deel hiervan is ook uitgevoerd. Omdat we rond sektes aan het denken waren was er op een bepaald moment het idee om een link te installeren met het publiek via het internet over de game-engine van *Duke Nukem*, die we aanpasten voor het internet. Op die manier integreer je de manipulatietechniek van een sekte in de manier waarop je het publiek werft. Uiteindelijk gingen we die sektes inviteren en bij het publiek zetten in een soort van beurs. Dat komt ongeveer tegemoet aan je vraag: dus op alle mogelijke manieren die technologie gebruiken om linken te leggen en het publiek op een andere manier met een deel van de werkelijkheid, niet alleen met een verhaal, te confronteren. Dit bleek relatief onhaalbaar en het interesseerde ook niemand van een theaterinstelling omdat je op dat moment zo ver uit de goal bent gelopen dat het zelfs geen voorstelling meer is. Dat is ook een realiteit.

Stef de paepe

Dat was een van de uitgangspunten, om er expliciet geen theatervoorstelling van te maken.

Nico Carpentier

Ik wil mijn moderatorpositie misbruiken om jou (Kurt Vanhoutte) te laten reageren op mijn vraag.

Kurt Vanhoutte

Ik vind het vrij moeilijk om die vraag te beantwoorden omdat ik niet zo'n scherp beeld heb van wat dat specifiek communicatieparadigma binnen de technologie dan wel is. Als je het hebt over een andere manier van het betrekken van het publiek, anders dan immersie, doel je dan op interactie en wat is dan interactie?

Nico Carpentier

Dan ga je naar interactie en participatie. En dan kom je terug naar dat hele verhaal van anders omgaan met je publiek. Je komt inderdaad heel snel op de limiet van wat dan nog een voorstelling is. Dat is ook een beetje wat in jou antwoord zit: op dat moment ga je een beetje uit het theater verdwijnen.

Eric Joris

Ik vind dat wel een beetje een al te schematische voorstelling van zaken. Ik vind niet dat, als je afgescheiden van een scenische ruimte in het donker zit te kijken, je dan niet participeert. Misschien wel veel meer. Ik denk niet dat dit zo cru tegenover elkaar mag gezet worden.

Annemie Vanackere

Als er een ruimte is waar ik nooit ondergedompeld word dan is dat het theater. In de film misschien wel maar als ik naar een voorstelling kijk dan blijf ik hier zitten en gebeurt daar... tenminste bij hedendaagse vormen van de podiumkunsten.

Publiek

Je hebt dan wel een gedeeld auteurschap eigenlijk.

Nico Carpentier

Dat is dan de stap verder. Daarom dat ik ook heel hard zit te hameren op dat onderscheid tussen interactie en participatie. Waar jij naar verwijst is de interactie met de theatertekst of met de beelden die je daar ziet, ik ben geneigd om dat interactie te noemen. Als je een stap verder gaat naar participatie dan kom je inderdaad op noties zoals gedeeld auteurschap.

Eric Joris

Ik denk dat jouw ding ook voor een stuk was: als je in een complete technologische onderdompeling zou gebracht kunnen worden, dan zit je ook gewoon in het kunstwerk. In die zin is de manipulatie dan totaal.

Nico Carpentier

In een extreme variant kom je uit op extreme controle en dan ga je participatie uitsluiten en ga je zelfs interactie heel sterk limiteren.

Eric Joris

Dat is een interessante tegenstrijdigheid. Ik denk dat één van de eigenheden van een theaterruimte is dat je je daar ter manipulatie begeeft.

Kurt Vanhoutte

Je laat jezelf vrijwillig gijzelen eigenlijk. Ik sta achterdochtig tegenover die term interactie omdat je het op verschillende niveaus kan definiëren. Ook als je in een heel klassiek theater naar een Molière zit te kijken dan is er uiteraard interactie. Het is vrij moeilijk om daar een gericht antwoord op te geven. De voorstelling die mij binnenschoot toen je het woord interactie liet vallen was een voorstelling die ik acht jaar geleden heb gezien van Arnaud Jacobs in de Beursschouwburg in Brussel. Die maakte een echt zaptheater, hij was vrij snel met het vertalen van de clichéversie van het woord interactie naar theater.

Annemie Vanackere

Zapedrag was het. Je kon daar een scène kiezen.

Kurt Vanhoutte

Het was interessant als experiment, het was geen goed theater. Daarom juist moet ik eraan denken.

Stef de Paepe

De onderneming heeft ook zoiets gedaan. Het publiek kon kiezen wie welke rol moest spelen.

Kurt Vanhoutte

Dat is ludiek. Vaak gebeuren die omwentelingen eerst via een soort van speelse ludiek omgang. In die zin had deze voorstelling van Arnaud wel zijn verdienste.

Dirk De Wit

Ik denk dat waar Nico naartoe wil met het begrip participatie - misschien los van theater ontwikkeld door veel kunstenaars die een kader creëren en mensen laten meebeslissen, etc. - is dat dit soort participatie altijd door iemand gewild is. Het is altijd de kunstenaar die streeft naar participatie. Dat wordt dan zagezegd voorgesteld als niet-hiërarchisch maar er is toch altijd een vorm van moderatorschap en er is ook altijd een bepaald publiek dat je zoekt. Als je een website opent die participatief is, dan weet je ook dat niemand komt. Met andere woorden: je hebt altijd een publiek voor ogen, een bepaalde methode en een bepaalde artistieke doelstelling. Ofwel is die participatie niet gewild door de kunstenaar maar door het publiek, en dan gaat het uit van een woede-uitbarsting of iets dat je absoluut wilt claimen, dat is dan meer het activisme of zo. Deze

dingen moet je erbij vertellen want het kan een artistieke strategie zijn om met die participatie te gaan werken en daar heel ver in te gaan. Bovendien, als het over auteursschap gaat - mensen die deelnemen en op elkaar ingrijpen en stukken van elkaar gebruiken om iets nieuws te presenteren, etc - dan heb je altijd dat idee van negotiatie. Dan heb je ook mensen die zeggen dat negotiatie leidt tot eindeloze negotiatie. Dan is er het gevaar dat de negotiatie zo werkt dat de content gewoon verdwijnt. De vraag is dan of je in dat soort strategie - want ik denk dat het een strategie is - geïnteresseerd bent als theatermaker?

Eric Joris

Het zou inderdaad zo moeten kunnen zijn dat je een afgelijnd parcours of zoiets hebt waarbinnen je kan bewegen en waarbinnen je als toeschouwer ook terecht komt. Dus ergens waar je als maker-manipulator voortdurend aanwezig bent maar ook de hele tijd weerstand van het publiek krijgt. Ik vind bijvoorbeeld de videogame zoals die bestaat een heel interessant model. Uiteindelijk is het toch knap dat het iets is waarvan wordt gezegd dat het interactief is, dat je dus een zekere vrijheid hebt, en toch snel ziet dat degenen die ermee bezig zijn onder een soort van obsessie terechtkomen. Uiteraard zit hierachter een sterke manipulatie die ook gestuurd kan worden op het moment zelf. Dat is ook een vorm die je als theatermaker zou kunnen gebruiken. Maar die sturing is wel aanwezig. Omdat je bij een game altijd te winnen of te verliezen hebt, ik weet niet in hoeverre je dat in een voorstelling kan integreren, zo'n model zou het kunnen zijn waarbij je niet de verveling krijgt van het negotiëren. Dat zijn een paar dingen, ik weet niet of ze er iets mee te maken hebben, maar ik wil ze toch kwijt. Ik heb aan een paar experimenten meegewerkt, experimenten die ergens aangeven waar het met die nieuwe media naartoe moet. Een Japans experiment heeft o.a. in Maubeuge gestaan en ging als volgt: ik ben het witte bolletje en jij bent het zwarte bolletje met tussen ons in een waas van grijze bollen. We hebben allebei een bril en hoofdtelefoon op en we weten elkaars positie tegenover elkaar auditief. We kunnen elkaar niet zien door die massa grijze bolletjes en we gaan ons bewegen in die ruimte. Je beweegt automatisch naar de richting die je kiest met je ogen, dus je gaat in de richting waar je naar kijkt. Het fantastische voor mij is dat, door gewoon rond te kijken in een normale reflex, je ineens weg bent in die ruimte. Je krijgt een onmiddellijke staat van paniek waarin je jouw blik gaat focussen en dwingen om in één richting te kijken. Het vreemde was dat je ineens in *space* zit. De ervaring die ik voordien nooit had gehad, namelijk het gevoel van ruimte, en het panieken en daardoor focussen waardoor je plots los komt en in een andere ruimte zit. Dat mechanisme vind ik geweldig interessant. Ik weet niet of het rechtstreeks iets te maken heeft met waar we het over hadden.

Dirk De Wit

Ik vond dat een onnozel experiment.

Eric Joris

Ik was echt onder de indruk.

Dirk De Wit

Ik vond het demonstratie-art. Het is heel interessant om daar dingen uit te halen maar als ervaring op zich...

Eric Joris

Het gaat uiteraard alleen om het mechanisme erachter. Het gaat over het ervaren van de ruimte en jouw eerste reactie als maker is "We gaan de ruimte laten ervaren door goed de ruimte te laten ervaren". Je moet dus een punt heel ver weg leggen en op geen enkele manier dat laten ervaren en dan ervaar je het. In die videogames heb je dat mechanisme ook: eigenlijk zijn die ruimtes allemaal zeer primair maar door de muziek en de opdracht die je krijgt wordt alles gestuurd en daardoor kom je er ook in. Dat mechanisme vind ik interessant. Ook als we spreken over de manier waarop je als maker iemand kan loslaten en ondertussen gevangen blijven in iets dat we ervaren. Ligt de oplossing daar ergens?

Annemie Vanackere

Dat zou een verderzetten kunnen zijn van de één-op-één voorstellingen in het theater. Zoals Het Sprookjesbordeel [van Peter Verhelst] van het Toneelhuis bijvoorbeeld, voorstellingen waarbij je twee uur lang kijkt naar iets als het overdragen van een stokje van de ene acteur naar de andere. Dat is een extremere vorm, of andere vorm, van de één-op-één ervaring. Als het gaat over publiek is onderdompeling volgens mij niet aan de orde in een zaal. Zelfs niet bij *Philoctetes* omdat je je daar toch bewust bent van je medetoeschouwers. Die één-op-één ervaring, of je zit alleen zeg maar, er is zelfs geen andere mens meer die zich met je verhoudt, dat is wel een totaal ander iets dan in een theaterzaal zitten.

Ann Laenen (als webmeesteres)

Op de site vraagt er iemand naar weblogs.

Dirk De Wit

Ik wil eerst reageren op het vorige. Er zijn interessante analyses gemaakt over de verwachtingen van die technologie. Aan de ene kant heb je de 3D-omgeving die zich perfect vertaalt naar de games die iedereen kent, dus de virtuele omgeving die naast de fysieke ruimte een aantal mogelijkheden biedt om met avatars te werken, om ruimtes te hercreëren, etc. De auteur Manovitsch zei dat we dat toch een beetje moeten verlaten, die focus op dat virtuele dat gelinkt is aan dat utopische, hetgeen ook compleet biologisch bepaald is. Je krijgt hoe langer hoe meer in de aanwending van de technologie dat de virtualiteit zich niet situeert in die soort andere ruimte die elders is maar dat die heel fysiek aanwezig is door alle billboards en schermen die je overal ziet. Vooral ook alle data die in de lucht hangen en die je dus door je gsm of computer naargelang de positie waarin je je bevindt kan uitsturen. Dus die virtualiteit zit niet in dat elders, in dat zwarte gat van dat scherm, maar gewoon hier op straat, in je huis, in je

dagelijkse leven. Als kunstenaar zie je dan een artistiek potentieel en zie je ook dat er daarom zoveel aandacht is voor die *wireless*-technieken, kunstenaars die proberen te werken met bijvoorbeeld sms in heel demonstratieve projecten. Dat is ook een antwoord op je vraag waarom ik niet zo onder de indruk was van die Japanse installatie. Ik denk dat er groter artistiek potentieel is in de virtualiteit die zich afspeelt in het fysieke.

Eric Joris

Daar ging het voor mij niet om. Ik heb dat experiment niet als een kunstwerk ervaren. Ik weet niet wat het was. Het mechanisme, de manier waarop het tegen de logica ingaat vond ik interessant. Het ontstaan van de film is net hetzelfde.

Elf september is in dat opzicht toch een fantastisch gegeven. Op het moment dat het gebeurde zat ik in een *Quicktime VR newsgroup*, dat is een puur technische groep. Plots kwamen daar de eerste berichten binnen van iemand die in New York woont en zijn webcam ter beschikking stelde. Het eerste vliegtuig was toen al ingeslagen, het tweede heb ik zien inslaan. Ik denk dat iets later de eerste berichten via gsm doorkwamen van mensen die er binnen zaten. Ik vond het fantastisch dat je door zo'n facettenoog dat moment bijna live kon ervaren van diegenen die er in zitten en erop vliegen, en dit allemaal vanuit verschillende kanten. Dat is wat ik wou zeggen, dat is die virtuele realiteit die dan reële virtualiteit wordt. Dat is reëler dan reëel. Gewoon één groot lichaam van perceptie.

Dirk De Wit

Dat is inderdaad nog iets anders

Kurt Vanhoutte

Als je het hebt over die geronding of die aarding van het virtuele in het heel tastbare is het niet toevallig dat de volledige cybertechnologie en computertechnologie momenteel opgevolgd wordt door de biogenetica in de kunst. Men begint meer te werken met biotechnologieën en het kweken van organismen en levend materiaal, waar de metafoor van cyberspace al behoorlijk achterhaald is. Ik weet niet of dit een weg is die naar theater leidt dan wel of het theater al lang bezig is met het aankweken van levende organismen. Ik bedoel maar, als je het daarover hebt dan wordt een groot deel van het taalgebruik rond technologie en kunst ouderwets. Dan blijf je ergens te zitten met gedateerde metaforen. Maar ik wil niet met een pessimistische noot eindigen.

Nico Carpentier

Ik wilde net die laatste uitspraak gebruiken om een volwaardig einde te hebben van deze bijeenkomst. Het is ondertussen vijf uur geworden. Ik ga inderdaad die ene man/vrouw nog even in de zaal brengen met de vraag wat de weblog zou kunnen bieden maar ik heb aan de reacties van daarnet begrepen dat dit niet onmiddellijk een uitgebreid antwoord zal uitlokken.

Annemie Vanackere

Ik ken een aantal kunstenaars wiens werk de weblog is. Ik ken hiervan een aantal voorbeelden uit Nederland en ik lees die ook soms maar meer kan ik daar niet over zeggen. Er is bijvoorbeeld alamut.com, de weblog van de kunstenaar Paul Perry.

Nico Carpentier

Dat levert een antwoord op de vraag van onze forum-bezoeker.

Ik wil iedereen stuk voor stuk bedanken voor jullie aanwezigheid. Ik hoop dat jullie deze multi-dialogische workshop interessant en boeiend vonden. Ik heb er in ieder geval heel wat van opgestoken. Bij deze stuk voor stuk bedankt voor jullie aanwezigheid.

6. Nabeschouwing

Op inhoudelijk vlak heeft het hele workshop-project een belangrijke problematiek naar boven gebracht, namelijk de complexe verhouding tussen theatermakers en hun publiek enerzijds en tussen wat gemakkelijkshalve theatermediatoren genoemd kan worden en hun publiek anderzijds. In de opbouw van de workshop is enige zorgvuldigheid besteed om een evenwicht te bewerkstelligen tussen theatermakers en theatermediatoren. De ene groep werd geselecteerd omwille van de incorporatie van ICT binnen het theater als kunstvorm, de tweede groep omwille van hun incorporatie van ICT binnen het theater als (extra) podiumruimte. Zoals de transcriptie van de discussie illustreert, werd de semantische confrontatie tussen deze twee groepen met glans beslecht in het voordeel van de eerste groep.

Dit neemt natuurlijk niet weg dat de workshop-discussie uitermate boeiend is geworden. ICT kunnen wel degelijk een bijdrage bieden aan het theater als kunstvorm, en daarbinnen (zelfs) ruimte creëren voor interactie tussen publiek en acteur/maker, naast de vanzelfsprekende interactie tussen publiek en theatertekst (in de ruime zin). Tegelijk is deze discussie partieel gebleken aangezien de rol van ICT binnen het theater als (extra) podiumruimte slechts moeizaam aan bod kwam, terwijl ook hier een hele reeks mogelijkheden bestaan om de toegang, interactie en participatie van het publiek te vergroten. Het is een thema dat meegenomen dient te worden in de hieruit ontstane werkgroep 'Podium en ICT'.

Op organisatorisch vlak is vooral de complexiteit en fragiliteit van het samenbrengen van de verschillende ruimtes gebleken. Het (mede) opstarten, promoten en gaande houden van een discussie op een webruimte is een moeilijke en zware taak gebleken, die een veel langere voorbereidingstijd vraagt. Ook het binnenbrengen van de forumruimte in de discussie op de dag zelf, verliep moeizaam. Vooral de vertaling van de live-gebeurtenissen naar het webforum bleek problematisch, hetgeen deels verklaard kan worden door het wegvallen van de uitgenodigde webmoderator (wegens ziekte). Een live audio streaming van de discussie zou een potentiële - maar nog steeds imperfecte - oplossing zijn geweest.

Een aantal bezoekers gaf bovendien uiting aan hun behoefte aan technische ondersteuning om effectief toegang te krijgen tot het webforum. Deze ondersteuning werd (in de mate van het mogelijke) telefonisch (met andere woorden parallel aan de workshop) geleverd. Tegelijk veroorzaakte een plotselinge toevloed van wat ongeduldige bezoekers van het webforum een ontduubeling van de chatkamer, waardoor de toegang nog verder bemoeilijkt werd. Het is opnieuw duidelijk geworden dat het gebrek aan vertrouwdheid met deze technologie nog steeds een belangrijke drempel vormt.

Aan de andere kant bleek ook het invoegen van de commentaren op het webforum in de live-discussie verre van eenvoudig. De mogelijkheid van de live-bezoekers om ook op het forum aanwezig te zijn (via drie in de zaal geplaatste PC's) werd niet gebruikt. Het kostte moeite om de live-participanten te laten reageren op de vragen op het webforum. De interventies van de webmeesteres (om deze vragen toch binnen de discussie te brengen) werden soms als storend ervaren. Het (workshop-)publiek bleek met andere woorden het liefste in één ruimte te verblijven. Dit kan mede verklaard worden door de ongelijke communicatiesituatie, waar web-participanten alleen tekstueel aanwezig konden zijn.

Tegelijk moeten ook de verdiensten van dit project erkend worden. Dit rapport vormt ten eerste de weerslag van de relevante discussie over de relatie tussen technologie en theater, die tijdens deze workshop gevoerd werd. Ten tweede kon via de organisatie van de workshop ook een aanzet gegeven worden om een webforum te ontwikkelen, hetgeen binnen de ambitie van het ccBe om alternatieve discussie- en podiumruimte te creëren, kadert. Het eerste en experimentele gebruik van dit webforum kan niet los gezien worden van een lange termijn veranderingsstrategie, die het ccBe zal toestaan om zowel op intern als extern vlak een vernieuwend gebruik van ICT te maken en binnen de cultuurcentra een voortrekkersrol te spelen. In dit opzicht is deze workshop, en de daarvoor geconstrueerde webruimte, voor het ccBe wel degelijk een belangrijke stap.