

**BA Eindwerkstuk door Annemarijn van Osch (studentnummer 3667235)**

**Blok 2, studiejaar 2012-2013**

**Docent: Liesbeth Groot Nibbelink**

**Theater-, Film- en Televisiewetenschappen**

## **Een Vierde Wand van Glas: de Invloed van Sociale Media op het Theater en de Positie van de Toeschouwer en Performer**

### **Abstract**

Er is vrijwel niemand die geen gebruik maakt van sociale media. In het theater is dan ook een opmars te zien in het gebruik van deze media, echter gevolgen hiervan met betrekking tot de positie van de toeschouwer en performer en het theater in het algemeen zijn nog onduidelijk. Dit onderzoek definieert deze posities door zich onder andere toe te leggen op analyse van verschillende theatervoorstellingen: *Life Streaming* (2010) van Dries Verhoeven, *You Wouldn't Know Him, He Lives in Texas* (2011) van Look Left Look Right en *The Hidden Room*, *Fatebook* (2009) door New Paradise Laboratories en *Paola246* (2007) van Het Paleis. De resultaten van deze analyse worden gebruikt om een eigen visie te geven met betrekking tot de gevolgen van het gebruik van sociale media in het theater. Hierbij wordt duidelijk dat vrijwel alle conventies herdefiniëring ondergaan, maar dat de 'aanwezigheid' van de performer in het theater een vast criterium blijft. Die performer geldt in de toekomst als enige referentiepunt wanneer het gaat om het definiëren van theater en theatervoorstellingen.

**Trefwoorden:** intermedialiteit, nieuwe media, sociale media, modulair, theater, analyse, conventies, grenzen

## Veranderend Theater, Bit voor Byte

*“Zodra de noties van theater als een in wezen dramatische kunst voorgoed zijn verdwenen (...) zijn we wellicht helemaal klaar voor het ‘modulaire’ theater, waarin de performer met fysieke en virtuele middelen zich kritisch tot een werkelijkheid verhoudt, die niet langer alleen uit atomen, maar ook uit bits en bytes bestaat.”<sup>1</sup>*

Chiel Kattenbelt (2006)

Er is vrijwel niemand zonder een Facebook pagina, een eigen blog, of een Twitter-account: sociale media, nieuwe media die volledig leunen op publieks- en gebruikersparticipatie, zijn dan ook niet meer weg te denken uit het dagelijks leven van de eenentwintigste eeuw: er is altijd en overal contact mogelijk met anderen en dit is inmiddels vanzelfsprekend geworden.<sup>2</sup> Het is niet verwonderlijk dat ook in de kunsten deze nieuwe media een steeds belangrijker plaats innemen. In 2006 schreef Chiel Kattenbelt, wetenschapper op het gebied van media en performance, de bovenstaande ‘toekomstvisie’. Hij verwijst naar een ‘modulair theater’ bestaande uit verschillende digitale objecten die vervolgens weer zijn opgebouwd uit losse elementen die gemakkelijk met elkaar gecombineerd kunnen worden.<sup>3</sup> In dit theater gebruikt de performer zowel virtuele als fysieke middelen om zich tot een werkelijkheid te verhouden.<sup>4</sup> Hoewel ik niet wil beweren dat het theater als dramatische kunst volledig is verdwenen, is het duidelijk dat we zijn aangekomen in een tijdperk waarin met name het theater sterk wordt beïnvloed door de sociale media. Mijns inziens is het nu, zes jaar nadat Kattenbelt zijn artikel publiceerde dat zich concentreert op de invloed van de technologie op de positie van de performer, tijd om een volgende stap te zetten met dit onderzoek naar de invloed van de sociale media op theater. Intermedialiteit wordt hier als theoretisch kader ingezet en heeft betrekking op de wisselwerking tussen het theater en andere media. Die wisselwerking kan resulteren in herdefiniëring van media-eigenschappen, veranderingen van conventies en voor hernieuwde dimensies van perceptie en ervaring.<sup>5</sup>

---

<sup>1</sup> Chiel Kattenbelt, “De rol van de Technologie in de Kunst van de Performer,” in *Theater en Technologie*, red. Henk Havens, Chiel Kattenbelt, Eric de Ruijter en Kees Vuyk (Maastricht: Toneelacademie Maastricht, 2006), 29.

<sup>2</sup> Michael Mandiberg, *The Social Media Reader* (New York: New York University Press, 2012), 1.

<sup>3</sup> Kattenbelt, “De rol van de Technologie in de Kunst van de Performer,” 27.

<sup>4</sup> Ibidem, 29.

<sup>5</sup> Chiel Kattenbelt, “Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships,” *Culture, Language and Representation* 6 (2008): 25.

Onder andere in Nederland is de groei van het gebruik van sociale media in het theater duidelijk merkbaar. Schouwburg Amphion in Doetinchem plaatste in 2012 zogenaamde 'Tweetseats', waarmee zij het eerste theater in Nederland is dat zich specifiek toelegt sociale media in het theatergebouw.<sup>6</sup> Ook het hanteren van sociale media in theatervoorstellingen zelf groeit aanzienlijk. Toch is het discours hieromheen nog in ontwikkeling en blijft sociale media als specifiek fenomeen buiten beschouwing. Wel is er al een uitgebreider debat rondom gebruik van technologie in kunsten en media. Kattenbelt vergelijkt theater en film bijvoorbeeld veelvuldig in de bundel *Theater en Technologie* (2007) en in het boek *Intermediality in Theatre and Performance* (2006), dat hij samen met Freda Chapple redigeerde. Steve Dixon schreef hiernaast *Digital Performance* (2007), waarin net als in Matthew Causey's boek *Theatre and Performance in Digital Culture* (2006) een geschiedenis van digitale media in het theater en andere kunstvormen wordt gegeven.<sup>7</sup> Maar ook specifiek 'virtueel theater' is door onder andere Gabriella Giannachi onderzocht.<sup>8</sup> De verhouding tussen tijd en ruimte en de positie van de acteur worden in deze werken besproken, maar of deze verhoudingen nog van toepassing zijn bij sociale media en hoe de relatie tussen toeschouwer en performer verandert wanneer theater juist óp het sociale medium plaatsvindt, is in deze publicaties nog buiten beschouwing gelaten.

In dit onderzoek worden daarom de conventies rondom de toeschouwer en performer geduid en wordt aangetoond dat juist het gebruik van sociale media in theatervoorstellingen én theatervoorstellingen op sociale media deze conventies herdefiniëren. Deze herdefiniëring zal zich voornamelijk concentreren op theaterconventies, wat vervolgens reflectie oproept wat betreft de definiëring van het theater als medium en kunstvorm. De volgende onderzoeksvraag staat hierbij centraal:

*Hoe gebruikt het theater de nieuwe sociale media en wat zijn de gevolgen hiervan voor de theatrale conventies gericht op de relatie tussen performer en toeschouwer en de (her)definiëring van theater?*

---

<sup>6</sup> "Tweetseats," Amphion Theater, geraadpleegd op 5 december, 2012, <http://www.amphion.nl/info/tweetseats>.

<sup>7</sup> Matthew Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness* (Abingdon: Routledge, 2006), 1, & Steve Dixon, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge en Londen: MIT Press, 2007).

<sup>8</sup> Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres; An Introduction* (Londen: Routledge, 2004).

In dit onderzoek wordt dus gekeken naar hoe sociale media ervoor zorgen dat de relatie tussen toeschouwer en performer in het theater verandert. Daarom wordt allereerst literatuur bestudeerd gericht op de nieuwe media, waarbij *New Media: a Critical Introduction* (2009) van Martin Lister en *The Language of New Media* (2001) van Lev Manovich centraal staan. De concepten connectiviteit, participatie en interactie worden toegelicht en er worden dimensies van interactiviteit en gradaties van participatie onderscheiden. Vervolgens vindt inventarisatie plaats van de belangrijkste conventies rond de toeschouwer en performer. Onder andere wetenschappers als Béla Balázs, Freda Chapple en Chiel Kattenbelt komen hier aan de orde. Dit theoretisch kader verschaft genoeg achtergrond om vervolgens vier casussen te analyseren, waarbij wordt gekeken naar het gebruik van sociale media in deze theatervoorstellingen en op welke manier conventies met betrekking tot de toeschouwer en performer veranderen. Er is hierbij onderscheid gemaakt tussen theatervoorstellingen die gebruik maken van sociale media (*Life Streaming* (2010) van Dries Verhoeven en *You Wouldn't Know Him He Lives in Texas* (2011) door Look Left Look Right en The Hidden Room) en voorstellingen die zich óp sociale media afspelen (*Paola246* (2007) door Het Paleis en *Fatebook* (2009) door New Paradise Laboratories).

Met de analyse worden de gevolgen van het gebruik van sociale media op een rij gezet, waarbij wordt geconcludeerd dat vrijwel alle conventies herdefiniëring ondergaan ten gevolge van het gebruik van sociale media. Toch blijft er één conventie onveranderlijk: de 'aanwezigheid' van een performer. Door die onveranderlijke factor is theater, wanneer het sociale media in zich opneemt, niet langer met overtuiging een hypermedium te noemen en is verder onderzoek naar die performer in de toekomst noodzakelijk.

## **Een Licht op Nieuwe en Sociale Media**

Sociale media hebben een grote plek in het dagelijks leven van de eenentwintigste eeuw: mensen staan altijd en overal in contact met elkaar en met andere media. Net als ieder ander medium hebben de nieuwe media, en sociale media als onderdeel hiervan, eigen kernconcepten. Bij onderzoek naar de invloed van de sociale media op de positie van de toeschouwer en performer is het van belang die concepten te onderscheiden. Hierbij spelen de boeken *New Media: a Critical Introduction* van Martin Lister en *The Language of New Media* van Lev Manovich een belangrijke rol.

Volgens zowel Lister als Manovich kunnen de mediums specifieke concepten van nieuwe media namelijk wel onderscheiden worden, maar niet los van elkaar worden beschouwd. Naast het feit dat nieuwe media dan tegenover de analoge media worden gezet in de zin dat zij digitaal zijn en daarmee een modulaire structuur hebben, virtueel zijn en simulatie teweeg brengen, zijn er ook nog andere eigenschappen te zien in sociale media die specifiek theatrale conventies kunnen veranderen. Sociale media onderscheiden zich hierbij van 'gewone' nieuwe media omdat ze volledig uitgaan van de publieks- of gebruikersparticipatie en het zijn met name de concepten die specifiek bij deze sociale media horen die verschuiving in de relatie tussen toeschouwer en performer kunnen bewerkstelligen. Het gaat hier dan om connectiviteit, participatie en interactiviteit.

### **Connectiviteit, participatie en interactiviteit**

Door sociale media ontstaan gemakkelijk connecties tussen mens en media: dit is wat het 'sociaal' maakt. Het gebruik van het internet maakt die connectie mogelijk waarbij Manovich benadrukt dat media zoals het internet afhankelijk zijn van de gebruiker die zelf informatie selecteert. Dit ingrijpen van de gebruiker wordt ook wel 'user agency' genoemd waarbij het participeren in acties die bij oudere media buiten bereik bleven mogelijk is.<sup>9</sup> In het debat gericht op intermedialiteit en theater wordt het begrip specifiek aangehaald door Wolf-Dieter Ernst in *Mapping Intermediality in Performance* (2010). Hij beweert dat: "(...) the inherent instability (and exceptions) of connectivity challenges our conventional views of the world."<sup>10</sup> Wat 'connectiviteit' met zich meebrengt zorgt dus voor verschuivingen in de manier waarop men waarneemt en stelt conventionele opvattingen ter discussie. Deze visie sluit aan bij dit onderzoek: onder andere connectiviteit zorgt voor een ander begrip of een andere manier van kijken (en maken) van theater waardoor theatrale conventies rondom de toeschouwer en performer aan herdefiniëring worden onderworpen.

Naast connectiviteit zijn interactiviteit en participatie centrale concepten van sociale media. Deze twee begrippen lopen in elkaar over: participatie is veelvuldig een gevolg van interactiviteit en toename van participatie zorgt vaak voor een toename van interactie. Sociale media gaan volledig uit van publieks- of

---

<sup>9</sup> José van Dijck, "Users like you? Theorizing Agency in User-Generated Content," *Media, Culture and Society* 31 (2009): 43.

<sup>10</sup> Wolf-Dieter Ernst, "Node: Inter-relations 'Connectivity'," in *Mapping Intermediality in Performance*, red. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender en Robin Nelson (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010), 185.

gebruikersparticipatie en dus ook van de interactie tussen het medium en de gebruiker.<sup>11</sup> Lister zet het begrip 'interactiviteit' dan in om aan te tonen dat er niet langer 'passieve consumptie' plaatsvindt: hij neemt een verschuiving van toeschouwer naar 'gebruiker' waar.<sup>12</sup> In *Intermediality in Theatre and Performance*, waarin onder andere Robin Nelson een bijdrage levert, wordt in verschillende artikelen aandacht besteed aan deze verschuiving in het theater waarbij het zelfs bij de sleutelconcepten van intermedialiteit wordt aangehaald.<sup>13</sup> Nelson stelt dan dat "(...) 'viewers' have increasingly become constructed as self-aware 'participants'."<sup>14</sup> Niet alleen in deze bundel wordt aandacht besteed aan de gevolgen van de toename van interactiviteit in het theater, het concept wordt in verschillende literatuur in relatie tot 'virtual reality' aangehaald als onderdeel van intermediale performance. Zo wordt door Sarah Bay-Cheng in *Mapping Intermediality* betoogd dat: "The efficacy of intermedial performance often relies on interactivity, the perceived (if not actual) engagement of the viewer and a virtual, or simulated, environment."<sup>15</sup> Echter, opvallend is dat tot op heden sociale media buiten beschouwing worden gelaten en dat er bovendien niet wordt gekeken naar de máte van interactiviteit. Manovich merkt dan ook terecht op dat interactiviteit als los begrip te breed is in het onderzoek naar nieuwe media, nuancering met het oog op analyse is een vereiste.<sup>16</sup> In *New Media* wordt een dergelijke nuancering gedaan door dimensies van interactiviteit te onderscheiden. Deze dimensies worden hier toegelicht en worden in de beoogde casusanalyse aangehaald om gedetailleerd de invloed van interactiviteit en participatie te bespreken. Zoals al aangetoond staan de concepten interactiviteit en participatie in relatie tot elkaar en door vergelijken van dimensies van interactiviteit met gradaties van participatie wordt dit sterker verduidelijkt. José van Dijck, professor in mediavergelijking, licht dergelijke gradaties toe in het artikel 'Users Like You? Theorizing Agency in User-Generated Content', waarbij sterke overeenkomst te zien is tussen de dimensies van Lister en de gradaties die zij onderscheidt.

---

<sup>11</sup> Michael Mandiberg, *The Social Media Reader*, 1.

<sup>12</sup> Lister et. al., *New Media*, 10.

<sup>13</sup> Freda Chapple en Chiel Kattenbelt, "Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance," in *Intermediality in Theatre and Performance*, red. Freda Chapple en Chiel Kattenbelt (Amsterdam: Rodopi, 2006), 19.

<sup>14</sup> Robin Nelson, "New Small Screen Spaces: A Performative Phenomenon?," in *Intermediality in Theatre and Performance*, 137.

<sup>15</sup> Sarah Bay-Cheng, "Node: Inter-relations 'Interactivity'," in *Mapping Intermediality in Performance*, 186.

<sup>16</sup> Lev Manovich, *The Language of New Media* (Cambridge: MIT Press, 2001), 55.

De hypertextuele navigatie is de eerste dimensie van interactiviteit, wat inhoudt dat de gebruiker uit eigen beweging actie onderneemt op bijvoorbeeld een computer. Het gevolg hiervan is dat "(...) the user constructs for him or herself an individualised text made up from all the segments of text which they call up through their navigation process."<sup>17</sup> Bij een sociaal medium als Twitter moet bijvoorbeeld via een database actief worden gezocht naar 'hashtags', waarbij de gebruiker zich door een hypertext beweegt en informatie selecteert. Wanneer men kijkt naar de participatie die Van Dijck in haar tekst onderscheidt, kan deze vorm van interactiviteit vergeleken worden met de gebruiker als 'collector' die data op het internet verzamelt en selecteert die door hem relevant wordt geacht.<sup>18</sup>

De tweede dimensie is die van de 'registrational' interactiviteit. Dit verwijst naar "the opportunities that new media texts afford their users to 'write back into' the text (...) by registering their own messages."<sup>19</sup> Op Facebook kan de gebruiker bijvoorbeeld een post 'liken' en op Twitter kan een 'tweet' worden geplaatst. De gebruiker voegt dus eigen content toe aan het medium. Dit is uitgaande van Van Dijck te vergelijken met de meest actieve vorm van participatie: de gebruiker als 'active creator'.<sup>20</sup> De laatste en derde dimensie wordt de interactieve communicatie genoemd, waarbij er sprake is van direct contact. In plaats van in tekstvorm te reageren, vindt een chatgesprek via video plaats en is daarmee een digitale variant van face-to-face communicatie te noemen.<sup>21</sup>

## **De Relatie Tussen Toeschouwer en Performer in Beweging**

Het is, naast de centrale concepten van sociale media, van belang te kijken naar het hedendaagse discours en het gebruik van technologie in het theater. Zo worden huidige conventies of 'grenzen' benoemd en kan ook in het vervolg van dit onderzoek hun herdefiniëring worden aangetoond.

### **Een collectieve samenkomst in dezelfde tijd en plaats**

Wanneer men zegt 'naar het theater' te gaan, gaat het vaak om theater in de meer traditionele zin van het woord. Er wordt door de toeschouwer plaatsgenomen in een zaal waar hij in een statische positie blijft zitten tot het eind

---

<sup>17</sup> Lister et. al., *New Media*, 22.

<sup>18</sup> Van Dijck, "Users like you?," 44.

<sup>19</sup> Lister et. al., *New Media*, 23.

<sup>20</sup> Van Dijck, "Users like you?," 44.

<sup>21</sup> Lister et. al., *New Media*, 23.

van een voorstelling. Vanuit die positie wordt zwijgend gekeken naar de acteur of performer en zijn handelingen. Dit is terug te zien in de conventies van het theater zoals onder andere Béla Balázs die onderscheidt, waarbij de toeschouwer met een onveranderlijk perspectief op een vaste plek in de zaal geplaatst wordt. Er is dan een zekere afstand tussen toeschouwer en performer en de aanwezigheid van de traditionele vierde wand wordt hierbij benadrukt.<sup>22</sup> De theateracteur is dan te allen tijde aanwezig in dezelfde ruimte en tijd als de toeschouwer, waarbij de acteur zichzelf enceneert tegenover een publiek. Die notie van 'publiek' is bovendien belangrijk in de conventies rond theatervoorstellingen. Wil Hildebrand bijvoorbeeld is van mening dat theater een sociale ontmoeting is tussen makers en toeschouwers.<sup>23</sup> Het collectieve karakter van 'naar het theater gaan' komt hierbij duidelijk naar voren en wordt omschreven als een sociale aangelegenheid. Met de opkomst van technologieën als film en video in het theater worden onder andere de bovenstaande conventies ter discussie gesteld, waarbij deze discussie met de komst van de meer digitale technologie nogmaals wordt aangewakkerd.

Walter Benjamin is dan een van de eersten die zich toelegde op de vergelijking van theater en film en ook Béla Balázs zette de basisprincipes van de theatrale verbeelding tegenover die van de cinematografie.<sup>24</sup> Over het algemeen wordt door het gebruik van film en video tijd en ruimte als dynamischer ervaren en kan de toeschouwer 'in beweging' komen. Hoewel niet fysiek, de toeschouwer zit namelijk nog vaak op diezelfde vaste stoel, door gebruik te maken van film kan er via technologie wel van visueel perspectief worden gewisseld. Wanneer een acteur gefilmd wordt terwijl deze op het toneel zijn handelingen toont en daarbij op een scherm wordt geprojecteerd, ziet de toeschouwer zonder fysiek in beweging te komen letterlijk andere kanten van de acteur.

De komst van technologie had dus grote gevolgen betreffend de eenheid van ruimte en tijd in theatervoorstellingen en er ontstond een debat rondom het 'live' en gemediatiseerde. Onder andere Philip Auslander was hierbij invloedrijk en beschouwt het concept 'live' als een gevolg van opnametechnologie.<sup>25</sup> Echter theater zelf en de relatie tussen toeschouwer en performer blijft in zijn werk *Liveness* (1999) zo goed als buiten beschouwing. In het latere discours krijgt dit

---

<sup>22</sup> Kattenbelt, "De Rol van de Technologie in de Kunst van de Performer," 22.

<sup>23</sup> Wil Hildebrand, *Theorie van Theatrale Interactie* (Utrecht: Rijksuniversiteit Utrecht, 1999), 1.

<sup>24</sup> Kattenbelt, "De Rol van de Technologie in de Kunst van de Performer," 22.

<sup>25</sup> Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (Abingdon: Routledge, 1999), 95.



meer aandacht, en Freda Chapple en Chiel Kattenbelt richten zich wel op theater en de toeschouwer. Zij definiëren de 'live performance' als "(...) the simultaneous physical presence of the performer and the spectator in the same space in the moment of here and now."<sup>26</sup> Echter, de interventie van digitale technologie zorgt voor een 'mediatized representation' van voornamelijk de performer, waarbij digitalisering het theater in een non-hiërarchisch, interactief en non-lineair proces verandert waarin verschillende lagen van betekenis te zien zijn in dezelfde ruimte op het zelfde moment.<sup>27</sup> Hoewel 'live' met name in de audiovisuele media breder kan worden opgevat (de toeschouwer en performer zijn gescheiden in plaats, maar niet in tijd), kan uit de argumentatie van Chapple en Kattenbelt worden opgemaakt dat het ondanks het gebruik van technologie in het theater nog steeds van belang is dat de theatervoorstelling een 'live' performance betreft waarbij eenheid van ruimte en tijd behouden blijven.

### **Niets boven de performer**

Zoals het dus in de gestelde conventies van belang blijft dat de toeschouwer en performer zich in dezelfde ruimte en tijd bevinden, is ook de fysieke aanwezigheid van de acteur hierbij een constante factor. Kenmerkend voor een theaterperformance is het feit dat er een performer aanwezig is die zichzelf tegenover een publiek enceneert en bovendien een rol aanneemt. Piotrovskij, die door Kattenbelt wordt aangehaald in het proefschrift *Theater en Film: Aanzet tot een Systematische Vergelijking Vanuit een Rationaliteittheoretisch Perspectief*, stelde de centrale positie van de acteur dan ook als één van de belangrijkste kenmerken van het theater. De inflexibele ruimte, zoals deze zojuist is besproken, zorgde er dan voor dat de acteur centraal stond.<sup>28</sup>

De centrale positie van de acteur kan hierbij op twee verschillende wijzen worden benaderd. Allereerst staat hij, tenminste zoals de conventies beschrijven, op het toneel in het centrum van de aandacht. Door het gebruik van film of video staat de acteur dan wellicht nog sterker centraal: hij verschijnt in vele gevallen immers 'vaker' of in grotere gedaante op het podium, zowel in fysieke vorm als in geprojecteerde vorm. Echter, de centrale positie refereert ook naar de controle van de handeling die de theateracteur bezit. Kattenbelt haalt veelvuldig Walter

---

<sup>26</sup> Chapple en Kattenbelt, "Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance," 22.

<sup>27</sup> Ibidem, 23.

<sup>28</sup> Chiel Kattenbelt, *Theater en Film: Aanzet tot een Systematische Vergelijking Vanuit een Rationaliteittheoretisch Perspectief* (Utrecht: Rijksuniversiteit Utrecht, 1991) aangehaald door Liesbeth Groot Nibbelink in "Verhevigde Werkelijkheid. Over de Invloed van Video (in Theater) op de Verbeeldingsprincipes van Theater," *E-View* 1 (1999). <http://comcom.uvt.nl/e-view/99-1/groot.pdf>.

Benjamin aan die beargumenteert dat de theateracteur, in tegenstelling tot de filmacteur, controle heeft over de performance en zijn prestaties kan aanpassen.<sup>29</sup>

Tenslotte wordt het cruciaal geacht dat de performer in zijn fysieke gedaante aanwezig is (net als de toeschouwer): zo kan een relatie met de toeschouwer ontstaan die onmisbaar is tijdens een performance. Zowel Chapple als Kattenbelt benadrukken dit gegeven en constateren dat: “Between bodies and minds of the audience and the bodies and minds of the performer(s) is a medial exchange that is bigger than any technologically produced media can achieve.”<sup>30</sup> Zonder de onderlinge fysieke en ‘geestelijke’ relatie tussen toeschouwer en performer is het dus niet mogelijk de tekens uit te wisselen die nodig zijn.

Het is dus duidelijk dat in de conventies die in het theater worden onderscheiden de performer een centrale positie inneemt en dat deze onmisbaar blijft. Hoewel met behulp van technologie van toeschouwersperspectief kan worden gewisseld en de vaste positie van de toeschouwer discutabel wordt, blijft de algemene definitie van een theatervoorstelling dat deze ‘live’ is: er is sprake van een gelijktijdige fysieke aanwezigheid van de toeschouwer en de acteur of performer in het hier en nu. Ik sluit mij dan aan bij Piotrovskij, Chapple en Kattenbelt wanneer het gaat om de onmisbaarheid van de performer in een theaterperformance en stel de ‘aanwezigheid’ van de performer, in welke vorm dan ook, als cruciaal in het definiëren van een performance als zodanig. Theater in zijn simpelste vorm is namelijk een optreden van de performer in een lege ruimte, waarbij de performer het enige levende element is.<sup>31</sup>

## Een Vierde Wand van Glas

Vanuit deze conventies en standpunten wordt nu nagegaan hoe het gebruik van sociale media zorgt voor een herdefiniëring van deze conventies. Hierbij wordt onderscheid gemaakt in het gebruik van sociale media in theatervoorstellingen (*Life Streaming* door Dries Verhoeven en *You Wouldn't Know Him He Lives in Texas* door Look Left Look Right en *The Hidden Room*) en theatervoorstellingen die voornamelijk óp de sociale media plaatsvinden (*Paola246* door Het Paleis en *Fatebook* van New Paradise Laboratories).

---

<sup>29</sup> Kattenbelt, “De Rol van de Technologie in de Kunst van de Performer,” 20.

<sup>30</sup> Chapple en Kattenbelt, “Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance,” 22.

<sup>31</sup> Kattenbelt, “De Rol van de Technologie in de Kunst van de Performer,” 22.

## Sociale media in theatervoorstellingen

In *Life Streaming* door Dries Verhoeven wordt chat als sociaal medium ingezet. In Nederland, maar ook in Sri Lanka waar de performers zich bevinden, zijn internetcafés gesitueerd. Via het internet en chat kan contact worden gemaakt vanuit Nederland met de andere kant van de wereld en door de gesprekken wordt de voorstelling een indringende ervaring.<sup>32</sup> Door het gebruik van chat is dan te zien dat verschillende conventies verschuiven of herdefiniëring ondergaan.

Allereerst zorgt het gebruik van sociale media in de theatervoorstelling ervoor dat het theater als collectief fenomeen, zoals Wil Hildebrand beschrijft, vervaagt. Dit lijkt een tegenstelling: sociale media zouden immers voor sociale ontmoeting moeten zorgen en chatten zelf kan een vorm van 'sociale interactie' worden genoemd. Toch is de theatervoorstelling hier in mindere mate een sociale aangelegenheid in de traditionele zin. De bezoeker gaat bewust naar de voorstelling, naar dat internetcafé op locatie, met de intentie een theatrale ervaring te ondergaan. Maar eenmaal in dit internetcafé neemt ieder individu plaats achter een computer, waarbij schermen hen afscheiden van andere bezoekers. Iedere bezoeker in Nederland heeft via chat contact met één performer in Sri Lanka. Men weet wel dat er andere toeschouwers aanwezig zijn, maar de collectieve ontmoeting van het publiek maakt hier plaats voor een individuele ontmoeting tussen 'deelnemer' en performer.

In het maken van dit contact via chat zijn dan alle drie de belangrijke concepten van sociale media aanwezig. Connectiviteit allereerst omdat er via het internet connectie wordt gemaakt tussen de toeschouwer en performer, participatie en interactie omdat de voorstelling gedeeltelijk van die toeschouwer en zijn 'agency' afhangt. In *Life Streaming* ga je namelijk een gesprek aan met de performer via het sociale medium, waarmee de deelnemer de inhoud van de voorstelling gedeeltelijk zelf invult. Dit is ook het doel van Verhoeven: "[De voorstelling is] voor iedereen anders, omdat iedereen anders reageert op dat contact met de acteur en op de situatie waarin dat contact plaatsvindt."<sup>33</sup> Het niveau van participatie of interactie is hier dan ook die van de interactieve communicatie, waarbij directe communicatie tussen toeschouwer en performer cruciaal is.

---

<sup>32</sup> "Concept/Regie: Life Streaming," Dries Verhoeven, geraadpleegd op 27 november, 2012, <http://www.driesverhoeven.com/>.

<sup>33</sup> Robbert van Heuven, "Interview Dries Verhoeven," geraadpleegd op 21 december, 2012, <http://www.robbertvanheuven.nl/?p=137>.

Bovendien gaat voor onder andere *Life Streaming* de conventie die Kattenbelt samen met Chapple schetst niet geheel op en zorgt deze voor meerdere mogelijke visies. Zij beargumenteren dat ondanks het gebruik van technologie, de theatervoorstelling nog steeds “in the same space at the same time” plaatsvindt.<sup>34</sup> Echter, de eenheid van ruimte wordt hier door het gebruik van sociale media ter discussie gesteld. Met de digitalisering van de acteur is het, net als bij audiovisuele media, niet langer noodzakelijk dat de toeschouwer en performer zich in strikt dezelfde ruimte bevinden. Bij ‘live’ televisie zijn bijvoorbeeld toeschouwer en performer in ruimte gescheiden. In *Life Streaming* bevindt de acteur zich in de strikte zin aan de andere kant van de wereld, maar er zou gezegd kunnen worden dat de ontmoeting tussen deelnemer en performer plaatsvindt in de ‘digitale ruimte’, die als één ruimte kan worden beschouwd. Door technologie wordt de wereld tijdens de voorstelling als het ware kleiner, de letterlijke afstand vervaagt en de ervaring wordt daarmee ‘indringend’. Door de connectiviteit, interactie en participatie die sociale media bieden is de wederzijdse fysieke ruimtelijke aanwezigheid niet langer noodzakelijk en de relatie tussen ruimte en de toeschouwer en de performer ondergaat dus een herdefiniëring.

In *You Wouldn't Know Him He Lives In Texas*, waarbij Skype als sociaal medium gebruikt wordt om tussen Texas en Edinburgh te communiceren, is hetzelfde te zien. Deze voorstelling is afkomstig uit het Verenigd Koninkrijk en is ontwikkeld door het gezelschap Look Left Look Right in samenwerking met The Hidden Room (VS). Als toeschouwer ben je hier in de huiskamer van Lizzie uit Edinburgh of Ryan uit Texas, waarbij je voorgesteld wordt als een vriend via het sociale medium. Daarnaast kunnen via een Twitter-feed vragen gesteld worden aan de performers die hier op reageren.<sup>35</sup> De Engelse acteurs en toeschouwers staan hierbij in contact met de Amerikaanse acteurs en toeschouwers waarbij ook hier de ‘digitale ruimte’ als een ontmoetingsplaats geldt. In tegenstelling tot *Life Streaming* is de individualisering van het publiek hier niet als zodanig te onderscheiden: de toeschouwers bevinden zich in de woonkamers van Lizzie en Ryan en worden juist collectief als vrienden voorgesteld. Strikt gezien is er zelfs een verdubbeling van het publiek, waarmee juist het ‘sociale’ in sociale media in de dramaturgie wordt benadrukt. Wel wordt de centrale positie van de performer

---

<sup>34</sup> Chapple en Kattenbelt, “Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance,” 23.

<sup>35</sup> Natalya Wells, “You Wouldn't Know Him, He Lives in Texas: An Innovative Concept that Needs Thinking Through.” Geraadpleegd op 27 november, 2012, <http://edinburghfestival.list.co.uk/article/37011-you-wouldnt-know-him-he-lives-in-texas/>.

ter discussie gesteld, op zowel het niveau van het letterlijk centraal staan op het toneel als op het niveau van de controle van handeling.

De toeschouwer of deelnemer heeft namelijk invloed op hoe de voorstelling zich afspeelt, en dus ook op het niveau van het narratief een 'agency' die voortkomt uit de mogelijkheden die de sociale media bieden: de volgens Lister 'registrational' interactiviteit. De handelingen die de performer uitvoert komen voort uit suggestie van de toeschouwer waarbij de performer niet langer letterlijk in het middelpunt van de belangstelling staat. Het is juist de toeschouwer die hier door het gebruik van sociale media op de voorgrond komt te staan: door middel van Twitter en face-to-face interactie wordt van de toeschouwer als het ware een performer gemaakt die aanzienlijke invloed heeft op het verhaal. Lizzie en Ryan stellen de bezoekers, die achter hen plaatsnemen, voor aan elkaar waarbij deze naar voren worden geroepen en soms zelfs alleen voor de camera verschijnen. De performers nemen veelvuldig de rol van een 'chat-coach' aan en geven hierbij hun centrale positie op. Dit gaat samen met de dramaturgie van de performance, waarbij het niet om Lizzie of Ryan draait, maar gaat om het feit dat juist hun 'vrienden' elkaar leren kennen. De aangestelde performers vormen dan ook enkel het frame van de gehele voorstelling. Vanuit de positie van de performer communiceert de bezoeker dan met een bezoeker 'aan de andere kant' of met een van de performers. Uitgaande van Benjamin is de acteur hier strikt gezien geen theateracteur meer te noemen: die staat immers centraal en heeft, in tegenstelling tot het publiek, controle over zijn performance. Door het gebruik van sociale media wordt de toeschouwer hier als het ware gelijkwaardig aan de acteur: de centrale positie wordt op zowel het niveau van de controle van handeling gedeeld, als op het niveau van het letterlijk 'centraal staan'.

### **Theatervoorstellingen op sociale media**

De voorstellingen *Fatebook* van New Paradise Laboratories en *Paola246* van Het Paleis zijn, in tegenstelling tot *Life Streaming* en *You Wouldn't Know Him He Lives In Texas*, voorstellingen die grotendeels op sociale media plaatsvinden. Zoals ook bij *Life Streaming*, is het bij *Fatebook* en *Paola246* duidelijk te zien dat de voorstellingen sterk uitgaan van interactie en participatie. Waar er bij *Life Streaming* nog sprake was van een fysieke theatrale omgeving (de huiskamer of het internetcafé), bij *Fatebook* en *Paola246* is deze vrijwel verdwenen: beide voorstellingen beginnen op Facebook, een blog of Twitter.

*Fatebook* is een voorstelling gemaakt door New Paradise Laboratories en is afkomstig uit de Verenigde Staten. Facebook vervult hier een glansrol, waarbij op de website van het gezelschap personages te vinden zijn met hun bijbehorende sociale media-accounts.<sup>36</sup> Via deze media ontvouwt zich het narratief, waarbij het stuk eindigt in een 'live performance' zoals deze door Chapple en Kattenbelt wordt gedefinieerd. Waar het bij *Fatebook* dus wel duidelijk is dat het om een theatervoorstelling gaat, er wordt duidelijk op de website aangegeven dat er performers en personages zijn, was dit bij de start van *Paola246* niet het geval. *Paola246* is gemaakt door het Vlaamse gezelschap Het Paleis en speelt zich af via verschillende sociale media. Op deze wijze komt men meer over het meisje Paola en de zoektocht naar haar moeder te weten, waarbij door de virtuele bezoeker een eigen wending wordt gegeven aan deze zoektocht door reacties te plaatsen.<sup>37</sup>

Gedurende een maand bleef onduidelijk of de zoektocht van Paola werkelijk was of in scene was gezet. Juist omdat de 'voorstelling' zich via sociale media afspeelt, was het mogelijk deze op een dergelijke manier vorm te geven. De principes van nieuwe sociale media maken deze verborgen vorm mogelijk: de mogelijkheid tot connectiviteit zorgt ervoor dat de 'voorstelling' zich kan verstoppen. Door het web dat door de connecties wordt geconstrueerd, is het voor degene 'aan de andere kant' van de computer niet mogelijk een volledig beeld te vormen. Het verborgen houden heeft dan ook als gevolg dat de verhouding tussen de toeschouwer en performer verandert. Er is in de waarneming van de toeschouwer (die niet weet dat hij toeschouwer is) geen performer die zich duidelijk enceneert en dus wordt relatie tussen toeschouwer en performer niet duidelijk. Met deze reden wordt *Paola246* tussen aanhalingen een 'voorstelling' genoemd. Zoals eerder gesteld is de performer in een theatervoorstelling onmisbaar en is *Paola246* in dit opzicht geen theatervoorstelling te noemen.

Zowel *Paola246* als *Fatebook* bieden echter wel de mogelijkheid alsnog in een 'live' setting een ontmoeting tussen toeschouwer en performer plaats te laten vinden. *Fatebook* eindigt op een feest waar alle performers samenkomen en de verhaallijnen samenvoegen. De toeschouwer is hier voor uitgenodigd en moet aan deze ontmoeting deelnemen om het verhaal te begrijpen. In het geval van *Paola246* is die ontmoeting echter geheel vrijblijvend. Hier werd de

---

<sup>36</sup> "Fatebook," New Paradise Laboratories, geraadpleegd op 16 december, 2012, <http://www.fatebooktheshow.com>.

<sup>37</sup> "Paola246," Het Paleis, geraadpleegd op 18 december, 2012, <http://www.hetpaleis.be/voorstelling.php?id=157>.

ontknoping, de ontmoeting tussen Paola en haar moeder, in de publieke ruimte georganiseerd waarbij deze ook nog eens op video werd opgenomen en op sociale media werd geplaatst. Zo was voor de toeschouwer de ontknoping ook via die media waar te nemen en was een daadwerkelijke ontmoeting niet noodzakelijk. Uit publieksonderzoek naar *Paola246* is dan ook gebleken dat maar liefst twaalf procent van de bezoekers geen gebruik maakte van de georganiseerde 'face-to-face' ontknoping.<sup>38</sup>

Bij *Fatebook* en *Paola246* gaat de conventie die Kattenbelt samen met Chapple stelt met betrekking tot de theatervoorstelling "in the same space at the same time" dus ook niet op.<sup>39</sup> Waar er bij *Life Streaming* nog discussie mogelijk was over de eenheid van plaats, vervaagt deze hier vrijwel volledig. De ontmoeting tussen toeschouwer en performer is bovendien niet langer gelijktijdig te noemen: de toeschouwer 'ontmoet' de performer voornamelijk door de zo te noemen nieuwe 'vierde wand van glas', het computerscherm. De vierde wand krijgt hierbij door gebruik van sociale media een nieuwe betekenis, waarbij deze wand (de technologie) er juist voor zorgt dat de letterlijke afstand tussen toeschouwer en performer kleiner wordt, maar dat ook de connectie niet langer 'direct' hoeft plaats te vinden. Eerder opgenomen filmpjes en geplaatste berichten zijn vrij te hanteren waarbij connectie ieder moment in gang kan worden gezet door beide partijen. De toeschouwer bevindt zich dan in zijn eigen kamer, achter de computer.

De toeschouwer en performer staan dus niet langer in direct contact met elkaar, maar het is juist dit contact dat voor Chapple en Kattenbelt belangrijk is.<sup>40</sup> Hoewel de toeschouwer het lichaam van de performer bij *Fatebook* nog kan zien via filmpjes van de personages, valt het lichaam van de toeschouwer voor de performer in zijn geheel weg. De wijze waarop uitwisseling van 'minds' dan nog plaatsvindt is via het sociale medium, waar gevoelens beschreven worden en berichten op persoonlijke pagina's worden geplaatst. De performer is daarna afhankelijk van de participatie van de toeschouwer of deelnemer. In *Fatebook* blijft die mate van participatie beperkt: het gaat hier om de 'collector' (of de hypertextuele navigatie) die via de website de profielen van de personages bekijkt, content selecteert en vrij is in de keuze wel of niet te reageren. Reageren heeft hier dan ook geen invloed op het verhaal, maar in *Paola246* ligt dit anders.

---

<sup>38</sup> Anita Twaalfhoven, "E-praktijk. Virtueel Theater Bereikt Nieuw Publiek," in *Boekman 75. Kunst en Digitalisering*, red. Anita Twaalfhoven (Amsterdam: Boekman Stichting, 2008): 86-87.

<sup>39</sup> Chapple en Kattenbelt, "Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance," 23.

<sup>40</sup> *Ibidem*, 22.

Als deelnemer ga je zelf op zoek naar berichten om zo informatie te achterhalen. Er moet gereageerd worden en er moeten berichten worden geplaatst om die informatie te verkrijgen, maar ook om het verhaal zelf te beïnvloeden. Er is dan ook sprake van een meer 'active creator' die content aan het medium toevoegt en bovendien zo de 'voorstelling' beïnvloedt. Dit wordt door Lister 'registrational' interactiviteit genoemd.

## **Herdefiniëren en Vasthouden**

Door het analyseren van de bovenstaande voorstellingen is te concluderen dat verschillende conventies hergedefinieerd worden door gebruik van nieuwe media. Zo krijgt de eenheid van ruimte en tijd door gebruik van sociale media een nieuwe dimensie. Door de connectiviteit van de sociale media, maar ook door het feit dat nieuwe media een modulaire structurering hebben (en dus non-lineair zijn), hoeft de ontmoeting tussen toeschouwer en performer niet langer gelijktijdig te zijn. Bovendien hoeft een voorstelling ook niet langer in dezelfde ruimte plaats te vinden in de fysieke en strikte zin. Door de non-lineaire mogelijkheid tot verbinden met de toeschouwer en performer en door de mogelijkheid van vooraf opgenomen beelden wordt er door de sociale media een virtueel podium gecreëerd voor de performer, een podium dat hij steeds vaker moet delen met de toeschouwer of 'deelnemer'.

Dit wil niet zeggen dat alle oudere conventies overboord moeten worden gegooid. Juist door het bestaan van die conventies is herdefiniëring aan te tonen en kunnen de gevolgen van het gebruik van technologie in het theater worden onderzocht. Maar naast het aantonen van herdefiniëring, zijn door het hanteren van oudere conventies ook juist grenzen te benoemen die niet overschreden kunnen worden wanneer het om de eigenheid van een medium gaat: in dit geval de 'aanwezigheid' van een performer. Zonder in de eerste plaats grenzen te onderscheiden, is het onmogelijk grensontwikkeling en grensvervaging te erkennen.<sup>41</sup> Het is dan ook te concluderen dat niet alleen conventies veranderen, maar dat theater als medium door gebruik van sociale media ook een herdefiniëring ondergaat.

Dit is te zien in de definiëring van theater als hypermedium. Zowel theater als nieuwe media kunnen als hypermedia worden beschouwd omdat zij andere

---

<sup>41</sup> Irina Rajewsky, "Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality," in *Media Borders, Multimodality and Intermediality*, red. Lars Elleström (Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010), 64.



media in zich op kunnen nemen zonder dat dit afdoet aan hun eigenheid.<sup>42</sup> Kattenbelt stelt in *Theater en Technologie* nieuwe media dan als digitaal hypermedium waarbij het theater juist als fysiek hypermedium wordt gepresenteerd.<sup>43</sup> Echter, door het gebruik van sociale media en door voorstellingen via de sociale media af te laten spelen, is het niet langer noodzakelijk dat theater aan die fysieke verschijning vasthoudt: ook via chat en dus de 'digitale verschijning' kan zich een betekenisvolle uitwisseling van tekens voltrekken. Volgens Kattenbelt blijft theater bovendien een hypermedium zolang het zijn eigenheid in het opnemen van andere media niet verliest.<sup>44</sup> Die eigenheid hangt af van de 'aanwezigheid' van de performer die onmisbaar is in het theater, waarbij bovendien de relatie tussen toeschouwer en performer tot uiting moet komen. Zoals al eerder beargumenteerd in dit onderzoek is er dus geen sprake van theater wanneer de performer ontbreekt. Echter, zoals te zien is in de bovenstaande analyse wordt die eigenheid in verschillende gevallen ter discussie gesteld. Om deze reden is theater, wanneer het gebruik maakt van sociale media, niet langer met overtuiging een hypermedium te noemen. Door het opnemen van sociale media doet theater ten gevolge hiervan gedeeltelijk af aan zijn eigenheid: de aanwezigheid van de performer vervaagt en de toeschouwer of deelnemer krijgt een steeds belangrijkere rol, zoals prominent in *You Wouldn't Know Him He Lives In Texas*. Bovendien wordt de theateracteur met name in *Fatebook* vooral een filmacteur die zich slechts uitdrukt tegenover een camera en niet tegenover een publiek, waarbij deze acteur zijn 'aura' verliest.<sup>45</sup> Deze ontwikkelingen zijn dan ook interessant voor verder onderzoek, waarbij bijvoorbeeld naast de theateracteur en de filmacteur ook vergelijking kan worden gedaan met de 'digitale' acteur zoals deze in games maar ook op het web voorkomt. Zijn hier bijvoorbeeld verschillende wijzen van perceptie en uiting te ontdekken en maakt het nog verschil of men van een theateracteur of een filmacteur spreekt?

Het is ten gevolge van de bovenstaande bevindingen dan ook te concluderen dat met name *Paola246* de naam 'theatervoorstelling' niet kan dragen, ook al wordt deze als zodanig gedefinieerd. De performer, maar ook de cruciale relatie (digitaal of fysiek) tussen toeschouwer en performer valt in *Paola246* weg.

---

<sup>42</sup> Kattenbelt, "De rol van de Technologie in de Kunst van de Performer," 18.

<sup>43</sup> Ibidem, 29.

<sup>44</sup> Ibidem, 29.

<sup>45</sup> Ibidem, 20.

Het is te zeggen dat we met gebruik van de sociale media zijn aangekomen bij het 'modulair theater' zoals Kattenbelt dit zes jaar geleden als mogelijkheid benaderde. Volgens Kattenbelt verhoudt de performer in het 'modulair theater' zich tot de werkelijkheid met zowel virtuele als fysieke middelen en in de casestudies is precies dit te zien, waarbij het virtuele vaak overheerst. 'Fysieke middelen' kunnen in brede zin worden opgevat en met die reden is het nog onduidelijk of we het 'modulaire theater' zoals Kattenbelt stelt al voorbij zijn. Door het gebruik van sociale media in het theater is wel de weg vrijgemaakt voor toenemende experimenten en zullen verscheidende conventies in de toekomst onvermijdelijk nogmaals herdefiniëring ondergaan. Hoewel de rol van de performer in de voorstellingen zelf vervaagt, zal diezelfde performer in toekomstig onderzoek naar theater en digitale technologie een steeds prominere rol spelen. De performer is tussen alle voor verandering vatbare conventies een onveranderlijk referentiekader in het definiëren van theatervoorstellingen en het theater als medium. In deze tijd waarin er in een hoog tempo technologische ontwikkelingen plaatsvinden, is slechts nog één ding met zekerheid te zeggen: het theater kan nog altijd niet zonder een performer die zich, fysiek of virtueel of in welke vorm dan ook, ensceneert.

## Literatuur

Auslander, Phillip. *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Abingdon: Routledge, 1999.

Bay-Cheng, Sarah, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender en Robin Nelson (red). *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.

Chapple, Freda en Chiel Kattenbelt. "Key Issues in Intermediality in Theatre and Performance." In *Intermediality in Theatre and Performance*, geredigeerd door Freda Chapple en Chiel Kattenbelt, 11-25. Amsterdam: Rodopi, 2006.

Causey, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, I. Abingdon: Routledge, 2006.

Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres; An Introduction*. Londen: Routledge, 2004.

Groot Nibbelink, Liesbeth. "Verhevigde Werkelijkheid. Over de Invloed van Video (in Theater) op de Verbeeldingsprincipes van Theater." *E-View 1* (1999).  
<http://comcom.uvt.nl/e-view/99-1/groot.pdf>.

Hildebrand, Wil. *Theorie van Theatrale Interactie*. Utrecht: Rijksuniversiteit Utrecht, 1999.

Kattenbelt, Chiel. *Theater en Film: Aanzet tot een Systematische Vergelijking Vanuit een Rationaliteitstheoretisch Perspectief*. Utrecht: Rijksuniversiteit Utrecht, 1991.

Kattenbelt, Chiel. "De rol van de Technologie in de Kunst van de Performer." In *Theater en Technologie*, geredigeerd door Henk Havens, Chiel Kattenbelt, Eric de Ruijter en Kees Vuyk, 12-31. Maastricht: Toneelacademie Maastricht, 2006.

Kattenbelt, Chiel. "Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships." *Culture, Language and Representation 6* (2008): 19-29.

Lister, Martin, Jon Dovey, Seth Giddings, Iain Grant and Kieran Kelly. *New Media: a Critical Introduction*. London & New York: Routledge, 2009.

Mandiberg, Michael. *The Social Media Reader*. New York: New York University Press, 2012.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge: MIT Press, 2001.

Nelson, Robin. "New Small Screen Spaces: A Performative Phenomenon?." *In Intermediality in Theatre and Performance*, geredigeerd door Freda Chapple en Chiel Kattenbelt, 137-150. Amsterdam: Rodopi, 2006.

Rajewsky, Irina. "Border Talks: The Problematic Status of Media Borders in the Current Debate about Intermediality." *In Media Borders, Multimodality and Intermediality*, geredigeerd door Lars Elleström, 51-68. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2010.

Twaalfhoven, Anita. "E-praktijk. Virtueel Theater Bereikt Nieuw Publiek." *In Boekman 75. Kunst en Digitalisering*, geredigeerd door Anita Twaalfhoven, 86-87. Amsterdam: Boekman Stichting, 2008.

Van Dijck, José. "Users like you? Theorizing Agency in User-Generated Content." *Media, Culture and Society* 31 (2009): 41-58.

## Overige Bronnen

Amphion Theater. "Tweetseats." Geraadpleegd op 5 december, 2012.  
<http://www.amphion.nl/info/tweetseats>.

Het Paleis. "Paola246." Geraadpleegd op 18 december, 2012.  
<http://www.hetpaleis.be/voorstelling.php?id=157>

New Paradise Laboratories. "Fatebook." Geraadpleegd op 16 december, 2012.  
<http://www.fatebooktheshow.com>.

Van Heuven, Robbert. "Interview Dries Verhoeven." Geraadpleegd op 21 december, 2012. <http://www.robberthvanheuve.nl/?p=137>.

Verhoeven, Dries. "Concept/Regie: Life Streaming." Geraadpleegd op 27 november, 2012. <http://www.driesverhoeven.com/>.

Wells, Natalya. "You Wouldn't Know Him, He Lives in Texas: An Innovative Concept That Needs Thinking Through." Geraadpleegd op 27 november, 2012. <http://edinburghfestival.list.co.uk/article/37011-you-wouldnt-know-him-he-lives-in-texas/>.