Aanwezigheid in *For iTernity*  
*de toeschouwer tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid*

  
  
  
 Uit: *For iTernity* van Katja Heitmann (SPRING 2016)

Bachelor Eindwerkstuk Media en Cultuurstudies  
Theater en Dans - Blok 4  
Inleverdatum: 24 juni 2016  
  
Juriaan Achthoven # 5570913  
Premasterstudent  
Begeleider: Guido Jansen

# Samenvatting

In dit onderzoek staat de performance-installatie *For iTernity* centraal, die gemaakt is door Katja Heitmann. Als grensgeval van de theaterkunst speelt *For iTernity* zich af op een snijvlak tussen 'echte' en virtuele ruimtes. Toeschouwers treden naar de voorgrond als belichaamde waarnemers en deelnemers van de performance-installatie. Daarin zijn digitale performers lichamelijk afwezig maar kunnen zij virtueel aanwezig worden gemaakt door de toeschouwer. De toeschouwer bedient een klein projectiescherm waarmee hij videobeelden kan opvangen die door beamers worden geprojecteerd (zie afbeelding op het voorblad). De danseres is fysiek afwezig maar wordt dankzij de toeschouwer virtueel aanwezig gemaakt.   
 De virtuele aanwezigheid van digitale performers wordt in dit onderzoek bevraagd in relatie tot de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer. Daarmee wil ik bijdragen aan een beter begrip van aanwezigheid van de belichaamde positie van toeschouwers in performance-situaties en aan een beter begrip tussen het menselijk lichaam in relatie tot nieuw mediagebruik. Het domein van nieuwe media en virtuele aanwezigheid wordt theoretisch benaderd door onder meer Lev Manovich, de belichaamde aanwezigheid wordt benaderd via Hans Ulrich Gumbrecht.   
 De installatie wordt onderverdeeld in 3 ruimtes waarin digitale performers worden geanalyseerd in relatie tot de aanwezigheid van de toeschouwer: de geluidsruimte, de virtuele ruimte en de fysieke ruimte. Daarin worden respectievelijk een digitale stem, een digitale danseres en een mobiele ‘interface’ gelokaliseerd als digitale performers. In elke ruimte wordt een intensiverend effect van de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer aangetroffen. Ook wordt in elke ruimte een ander licht geworpen op een begrip dat in de conclusie van dit onderzoek centraal staat: intermediale aanwezigheid.   
 Het werk van Heitmann demonstreert een concept van aanwezigheid voorbijgaat aan de tweedeling tussen de fysieke aanwezigheid van de toeschouwer en de virtuele aanwezigheid van digitale performers. Gaandeweg komt een conceptuele ruimte vrij om dankzij principes van verstrengeling, verdubbeling en oscillatie de aanwezigheid tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid letterlijk te lokaliseren *tussen* de twee aanwezigheden onder de noemer intermediale aanwezigheid.

# Inhoudsopgave

1. **Onderzoeksopzet 4.**1.2 Definiëring van de casus  
   1.3 Context van aanwezigheid   
   1.4 Strategie van onderzoek
2. **Theoretisch Kader: Productie van aanwezigheid en nieuwe media 8.**

2.1 Productie van aanwezigheid

2.2 Aanwezigheidseffecten  
2.3 Klassieke, virtuele en intermediale aanwezigheid

2.4 Nieuwe media: Schermgebruik als interface  
2.5 Samenvatting

1. **Analyse .  
   3.1 De digitale stem in de geluidsruimte 13.** 3.1.1 Stemmen: horen en luisteren

3.1.2 Virtuele aanwezigheid van Trisha’s stem   
**3.2 De digitale danseres in de virtuele ruimte 17.**

3.2.1 Belichaamde aanwezigheid van de Stervende Zwaan  
 3.2.2 Virtuele aanwezigheid door video  
**3.3 Schermgebruik van de toeschouwer in de fysieke ruimte 20.** 3.3.1 Het scherm als belichaamde interface  
 3.3.2 Oscillatie tussen toeschouwers en beamerprojecties

1. **Conclusies 23.**
2. **Bibliografie 26.**
3. **Overige verantwoording 28.**

1. Onderzoeksopzet

“Hoe kan je iets maken dat er tegelijkertijd niet is?” – zo luidt de vraag waarmee Katja Heitmann haar onderzoek is begonnen dat uiteindelijk heeft geleid tot de creatie van *For iTernity.*[[1]](#footnote-1) In het werk betreden toeschouwers een ruimte die wordt omsingeld door een achttal beamers die naar het midden van de cirkel schijnen. Elke toeschouwer krijgt een scherm mee van handformaat waarmee hij in actie kan komen. Door het scherm omhoog te houden voor een beamerprojectie kan de toeschouwer delen van de projectie op zijn scherm doen verschijnen.[[2]](#footnote-2)  In de videobeelden wordt een danseres zichtbaar. Haar lichaam is afwezig maar zij wordt dankzij de toeschouwer virtueel aanwezig gemaakt als digitale performer. In dit onderzoek staat net als in *For iTernity* de wisselwerking centraal tussen de lichamelijke aanwezigheid van de toeschouwer en de virtuele aanwezigheid van digitale performers.



Uit: *For iTernity* van Katja Heitmann (Nederlandse Dansdagen 2015)

**1.2 Definiëring van de casus**In dit onderzoek wordt *For iTernity* benaderd als 'performance-installatie'. Installatie verwijst naar een situatie waarin de toeschouwer lijfelijk toetreedt in de ruimte waarbinnen het kunstwerk werkzaam is.[[3]](#footnote-3) Performance verwijst enerzijds naar performancekunst die vanaf de jaren '70 zijn intrede doet als vertakking van de theaterkunst.[[4]](#footnote-4) Dit soort praktijken richten zich niet op het construeren van dramatische situaties (waarin de representatie van een werkelijkheid *buiten* de performance-situatie centraal staat) maar eerder op het construeren van situaties waarin de *onmiddellijke beleving* centraal staat van de performance-situatie zelf - als werkelijkheid op zich. Anderzijds verwijst performance naar de rol van de toeschouwer. Hij wordt in *For iTernity* in zekere zin gepositioneerd als performer omdat hij mede-maker wordt van de situatie. Zijn handeling is vereist om de situatie 'in werking' te stellen. Het werk wordt kortom gecategoriseerd als performance-installatie omdat de toeschouwer lijfelijk toetreedt tot een situatie die in potentie geconstrueerd is om een onmiddellijke beleving te genereren waarbij de toeschouwer handelend optreedt.

**1.3 Context van aanwezigheid**De kern van de vragen die ik stel over de performance-installatie ligt besloten in het dynamische concept ´aanwezigheid'. Daarmee volg ik in brede zin een theorie van de cultuurfilosoof Hans Ulrich Gumbrecht. Hij stelt met nuchtere hardnekkigheid dat 'dingen van de wereld' (fenomenen) waarmee we in aanraking komen, vervuld zijn van een dimensie die hij aanwezigheid noemt.[[5]](#footnote-5) In zijn boek *The Production of Presence: What Meaning Cannot Convey* wijst hij op de lichamelijke impact die onvermijdelijk wordt uitgeoefend wanneer dingen in de ruimte in contact treden met menselijke lichamen.[[6]](#footnote-6) In de ontmoeting van objecten in de ruimte en lichamen situeert hij een potentiële, dynamische beleving van aanwezigheid.   
 In mijn vragen naar aanwezigheid zal het lichaam van de toeschouwer naar voren worden geschoven als belangrijk punt van focus. Geïnspireerd door Gumbrecht en in navolging van hedendaagse theaterwetenschappers veronderstel ik dat onze wereld wezenlijk wordt bepaald door hoe wij lichamelijk betrokken zijn bij betekenisgeving en ervaring.[[7]](#footnote-7) Zelfs wanneer je televisie kijkt - hoe plat men schermen ook kan produceren, hoe ‘lichaamloos’ een tv-kast ook mag lijken en hoeveel informatie er maar doorheen wordt gestuurd – de waarnemer bevindt zich altijd in een fysieke, driedimensionale ruimte. Ook in *For iTernity* treedt de waarnemer vanuit een driedimensionale ruimte via een tweedimensionaal scherm in contact met een virtuele ruimte die geen andere dimensies kent dan binaire codes en pixels. Daarmee nodigt de performance-installatie uit om vragen te stellen die het werk overstijgen: vragen naar relaties tussen belichaamde waarnemers, virtuele ruimtes en schermgebruik; relaties waar iedereen dagelijks mee te maken heeft en in de toekomst meer en meer dominant zullen worden.[[8]](#footnote-8)  
 Vanuit de theaterwetenschap wordt het concept 'aanwezigheid' beschouwd als kernbegrip dat geldt als hoeksteen voor wat theater is. In het bijzonder wordt verwezen naar een gedeelde aanwezigheid, een '*co-presence'*, tussen toeschouwers en performers.[[9]](#footnote-9) Echter, hedendaagse makers stellen de *co-presence* als het hart van theater aan de kaak. In recente, avant-gardistische theaterpraktijken en -theorieën wordt met name gewerkt met de *afwezigheid* van belichaamde performers.[[10]](#footnote-10) Het leidt tot het conceptualiseren van een 'esthetiek van afwezigheid' waarin wordt gesteld dat door het afwezig maken van iets dat de toeschouwer verwacht aanwezig te zijn, de waarneming en verbeelding van de toeschouwer geïntensiveerd wordt.   
 In het werk van Heitmann treden performers op als digitale performers die fysiek afwezig zijn. Omdat daarentegen in *For iTernity* de toeschouwer letterlijk in beweging wordt gebracht, nodigt *For iTernity* mij uit om vragen rondom aanwezigheid te stellen vanuit het perspectief van de toeschouwer als belichaamde waarnemer. Omdat in *For iTernity* digitale performers zich manifesteren als virtuele aanwezigheid, wil ik in dit onderzoek bijdragen aan een beter begrip van de lichamelijke aanwezigheid van de toeschouwer in relatie tot de virtuele aanwezigheid van digitale performers.  
  
**1.4 Strategie van onderzoek**De voorgaande overwegingen leiden mij tot het formuleren van de volgende hoofdvraag:

Wat is de relatie tussen belichaamde aanwezigheid van toeschouwers en virtuele aanwezigheid van digitale performers in *For iTernity*?

Om de hoofdvraag te beantwoorden onderscheid ik in *For iTernity* drie ruimtes waarin belangrijke objecten 'werkzaam' zijn in relatie tot lichamelijke en virtuele aanwezigheid. De drie ruimtes gelden als objecten van analyse. Daarin zullen delen van de hoofdvraag benaderd worden. In de eerste ruimte - de (1) *geluidsruimte -* geldt een geluidsband als object van analyse waarin muziek, een stem en teksten klinken op een gedigitaliseerde manier. Met behulp van de filosoof Bart Verschaffel richt ik mij op de relatie tussen de digitale stem en de aanwezigheid van de toeschouwer. In het bijzonder zal een intensivering van belichaamde aanwezigheid gelokaliseerd worden en een verstrengeling met de digitale stem. De tweede ruimte is een (2) *virtuele ruimte* waarin ik via theaterwetenschapper Gay McAuley de bewegingen van de Stervende Zwaan bevraag. Zij verschijnt als digitale danseres en wordt via de analyse aangetroffen als totaal afhankelijk van de aanwezigheid van de toeschouwer. Daarnaast zal in het gebruik van video een effect van ruimteverdubbeling ter sprake komen. De derde ruimte richt zich op de (3) *fysieke ruimte* waarin met behulp van Lev Manovich gevraagd wordt hoe toeschouwers mobiele schermen gebruiken in relatie tot de beamers als digitale performers. Het scherm blijkt in zijn belichaamde gebruik de plek bij uitstek om intermediale aanwezigheid te begrijpen. In al deze ruimtes zal gevraagd worden hoe de virtuele aanwezigheid van digitale performers in relatie staan tot de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer. Daarbij wordt in elk hoofdstuk een aanwezigheidseffect aangewezen en biedt elk hoofdstuk een andere invalshoek om intermediale aanwezigheid te benaderen.  
 Tot slot moet gezegd worden dat bovengenoemde driedeling van ruimtes niet los te zien zijn van elkaar. De ruimtes zijn gelijktijdig actief in de metaruimte van de performance-installatie. Het onderscheid wordt gemaakt om dieper in te gaan op elementen van de installatie en om structurele relaties tussen de elementen bloot te leggen. Daarmee vat ik in termen van mediawetenschappers Chiel Kattenbelt en Freda Chapple de installatieruimte op als een intermediale ruimte. Intermedialiteit verwijst naar het vervagen van grenzen tussen verschillende media-objecten in verschillende ruimtes die tegelijkertijd werkzaam zijn. In de woorden van Chapple en Kattenbelt is het intermediale te begrijpen als “a space where the boundaries soften and we are in-between and within a mixing of spaces, media and realities”.[[11]](#footnote-11) In het volgende hoofdstuk zullen de theorieën die in deze inleiding reeds geïntroduceerd zijn verder worden uitgevouwen ten behoeve van de uitvoering van een analyse.

2. Theoretisch kader: Productie van aanwezigheid en nieuwe media  
  
In dit hoofdstuk ontvouw ik de theorie van Hans Ulrich Gumbrecht en vul ik die aan met media- en theaterwetenschappelijke perspectieven zodat een conceptueel raamwerk wordt opgebouwd van waaruit ik *For iTernity* zal bekijken. Als eerste komt het concept 'aanwezigheid' aan de orde in een kunsten-breed, filosofisch perspectief. Het begrip zal in verband worden gebracht met afwezigheid en door onze vingers glippen maar nieuwe grond vinden via twee sub-concepten: lichaam en ruimte. Vanuit theaterwetenschappelijk perspectief zal de belichaamde toeschouwer naar voren worden geschoven als centraal object van onderzoek in relatie tot media in de ruimte. Aan het einde van dit hoofdstuk worden drie categorieën van aanwezigheid gepresenteerd. Tenslotte zal het begrip 'interface' worden uitgelegd als belangrijke speler tussen virtuele en fysieke ruimte.   
  
**2.1 Productie van aanwezigheid**In zijn boek *Production of Presence: What meaning cannot convey* wijst de Duitse, in Stanford werkachtige Hans Ulrich Gumbrecht op een tekortschieten van de geesteswetenschappelijke, hermeneutische traditie in het Westen die zich vanaf het eind van de middeleeuwen richt op interpretatie van betekenis.[[12]](#footnote-12) Het betreft in essentie een kritiek op de Descartiaanse tweedeling tussen lichaam en geest. Vanuit dit perspectief denkt de mens zichzelf een subject te zijn in een wereld-op-afstand; een wereld die objectief kenbaar is. 'Wereld' is hierin een buitenlichamelijke, metafysische aangelegenheid, gescheiden van het menselijk subject. In een cultuur die gedomineerd wordt door betekenis richt Gumbrecht zich op de studie naar kunstwerken die sinds de hermeneutische traditie benaderd worden als logocentrische werken. Daarin worden kunstwerken benaderd als causale dingen die gelezen, ontcijferd en uitgelegd kunnen worden terwijl zij ‘waarlijk’ de potentie herbergen om delen van het Zijn te ontsluiten.[[13]](#footnote-13) Gumbrecht bedoelt dat in tegenstelling tot het domein van betekenis een ander domein werkzaam is in de beleving van kunstwerken dat hij aanwezigheid noemt.  
 'Aanwezigheid' wordt opgevat als een onmiddellijke beleving die zich voltrekt in specifieke gebeurtenissen en processen.[[14]](#footnote-14) Gebeurtenissen verwijzen naar belevingen die zich onaangekondigd en onmiddellijk voordoen. Processen verwijzen naar dingen die in beweging zijn. Zo krijgt aanwezigheid het karakter van een levend ding dat niet anders begrepen kan worden dan 'in beweging'. De beleving van aanwezigheid is per definitie altijd reeds-voorbij, voortdurend instabiel, vergankelijk en ongrijpbaar. Daarmee kan zij misschien het beste worden gekenmerkt als iets dat doordrongen is van *afwezigheid*.  
 Gumbrecht spreekt over *productie* van aanwezigheid. 'Productie' wordt verstaan middels de Latijnse oorsprong als een 'voortbrengen' of 'voorttrekken' van objecten in de ruimte.[[15]](#footnote-15) Objecten in de ruimte worden elders door Gumbrecht omschreven als communicerende objecten en versta ik hier als media waarmee ook nieuwe media. Ik bezie media primair vanuit een *ruimtelijke* dimensie als communicerende objecten-in-de-ruimte. Het woord 'aanwezigheid' wordt door Gumbrecht geduid via het Latijnse *praesens* dat wijst op een *lichamelijk* aanwezig zijn voor iets of iemand. Productie van aanwezigheid wijst op de impact die wordt uitgeoefend door media in de ruimte op het lichaam van de waarnemer. Ruimtelijkheid en lichamelijkheid worden zo naar voren geschoven als twee zijden van 'productie van aanwezigheid' . Om deze begrippen in relatie tot elkaar samen te vatten, citeer ik Gumbrecht:

…"production of presence" points to all kinds of events and processes in which the impact that "present" objects have on human bodies is being initiated or intensified.[[16]](#footnote-16)

**2.2 Aanwezigheidseffecten**In het volle aangezicht van de onmogelijkheid om de beleving van aanwezigheid te conceptualiseren volg ik Gumbrecht in zijn stelling dat 'aanwezigheid' bestudeerd dient te worden als onoverkomelijk domein in het wezen van kunstwerken. Om door te dringen tot zinnige uitspraken over aanwezigheid in de casus, maak ik gebruik van een strategie van Gumbrecht. Hij gebruikt de term ‘aanwezigheidseffecten’ als een causale, resultaatgerichte benadering die noodzakelijk is en onoverkomelijk in een betekeniscultuur.[[17]](#footnote-17) Omdat aanwezigheidseffecten in een betekeniscultuur zijn ingebed, wijst Gumbrecht op een oscillatie (een heen-en weergaande beweging) tussen aanwezigheidseffecten en betekeniseffecten. Zoals de uitwisseling tussen lichamen en media in de ruimte een wederzijdse beweging is, zo wordt een oscillerende relatie aangewezen tussen effecten van aanwezigheid en betekenis. Als professor in de literatuur geeft Gumbrecht een voorbeeld in de dichtkunst waarin beeldspraken en ritmes begrepen kunnen worden als aanwezigheidseffecten. Dergelijke effecten bevatten zelf geen betekenis maar bevatten veeleer de gave om principes aan te wijzen die een lichamelijk effect van intensiteit of nabijheid teweegbrengen tussen media en waarnemers.  
 In debatten rondom aanwezigheid tussen fysieke in virtuele ruimtes is een ander gebruik in omloop van aanwezigheidseffecten.[[18]](#footnote-18) Daarin worden effecten van virtueel aanwezige performers beschreven in termen van 'echtheid'. Een dergelijke opvatting van de term wordt gebruikt om te vragen in hoeverre het werkt om een virtuele performer te ensceneren als illusionaire, immersieve aanwezigheid; in hoeverre het lukt om de virtuele performer 'echt' aanwezig te maken. Deze benadering houdt een Descartesiaanse distinctie in stand tussen een betekenisgevend subject in relatie tot een objectief benaderbare, 'echte' wereld en wordt daarmee verworpen. In dit onderzoek worden aanwezigheidseffecten in navolging van Gumbrecht gebruikt als volwaardige instrumenten om processen en gebeurtenissen te benaderen tussen lichamen en media in *For iTernity*.   
 Met betrekking tot belichaamde aanwezigheid richt ik mij op het lokaliseren van aanwezigheidseffecten in *For iTernity* vanuit het perspectief van de toeschouwer. De toeschouwer speelt een hoofdrol in *For iTernity* in het bijzonder via zijn lichaam. In navolging van de filosoof Merleau-Ponty begrijp ik het lichaam als iets dat wezenlijk ruimte inneemt: "To be a body, is to be tied to a certain world ... our body is not primarily *in* space: it is of it.".[[19]](#footnote-19) Daarmee benader ik de toeschouwer in de performance-installatie als 'belichaamde waarnemer'. Om dat idee kracht bij te zetten gebruik ik een stuk van theaterwetenschapper Philip Auslander. In de tekst "Reactivation: Performance, Mediatization and the Present Moment" beschrijft hij de relaties tussen opgenomen media (video), live media (performances) en de waarneming van de toeschouwer.[[20]](#footnote-20) De Duitse cultuurfilosoof Walter Benjamin wordt aangehaald die aan het begin van de 20e eeuw al voorspelde dat technische reproducties een zekere onmiddellijkheid zouden herwinnen door te verschijnen in de ruimte van de waarnemer. Auslander wijst op het constitutieve moment van video-waarnemen dat zich afspeelt in het hier en nu. Hij schrijft: "From the audience’s point of view, there are only technologies of production."[[21]](#footnote-21) Hij bedoelt hiermee dat vanuit het perspectief van de toeschouwer het waarnemen van video niet een beleving is van reproductie maar een beleving is van *productie*. Zelfs wanneer het medium video gekenmerkt wordt door een reeds afwezige tijd en ruimte is de toeschouwer mede verantwoordelijk voor de productie van het waarnemingsmoment. Hiermee schuif ik de toeschouwer naar voren als belichaamde waarnemer die in dit onderzoek geldt als locus van aanwezigheidseffecten.  
  
**2.3 Klassieke, virtuele en intermediale aanwezigheid**In *For iTernity* wordt impliciet en expliciet gebruik gemaakt van digitale technologie (beamers, videos, internet) zodanig dat de aanwezigheid van de performer ter discussie staat. Omdat het lichaam en de ruimte van de performer wezenlijk afwezig zijn, maar desalniettemin als digitale performers verschijnen in de installatie door middel van digitale technologie, worden digitale performers benaderd als virtueel aanwezig. In navolging van theaterwetenschapper Rusell Fewster worden drie verschillende soorten aanwezigheid onderscheiden in performance-situaties.[[22]](#footnote-22) De eerste heet 'klassieke aanwezigheid' en wijst op de *co-presence* van toeschouwers en performers als belichaamde subjecten in een gedeelde tijd en ruimte. Ik vat klassieke aanwezigheid op als belichaamde aanwezigheid. Deze komt in *For iTernity* onder druk te staan omdat er geen sprake is van een belichaamde performer in een gedeelde ruimte en tijd. De danseres is 'daar' via de tweede categorie als 'virtuele aanwezigheid': een gedigitaliseerde projectie van performers op schermen. Ten derde worden klassieke aanwezigheid en virtuele aanwezigheid samengebracht in wat Fewster 'intermediale aanwezigheid' noemt. Daarmee wordt benadrukt dat grenzen vervagen tussen klassieke en virtuele aanwezigheid en in elkaar vervlochten raken in één begrip dat wijst op principes, gebeurtenissen en processen *tussen* belichaamde en virtuele aanwezigheid. In de analyse ga ik letterlijk op zoek naar de relatie *tussen* belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer en de virtuele aanwezigheid van digitale performers.

**2.4 Nieuwe media: Schermgebruik als interface**Tot slot stelt mediawetenschapper Lev Manovich in zijn boek *The language of New Media* dat ‘nieuwe media’ gedistribueerd en vertoond worden via computer gebaseerde technologie.[[23]](#footnote-23) Hij stelt dat computerwetten de culturele logica van media wezenlijk zal beïnvloeden en formuleert een aantal wezens-principes van nieuwe media. Het ontologisch grondbeginsel van nieuwe media is ‘numerieke representatie’.[[24]](#footnote-24) Nieuwe media ontleent haar bestaan aan een numeriek-gecodeerde samenstelling. De ‘substantie’ waar digitale media uit is opgebouwd zijn binaire codes die wiskundig beschreven kunnen worden en daarmee manipuleerbaar, programmeerbaar en herhaalbaar zijn. De ‘binaire substantie’ van nieuwe media kan begrepen worden als de achterkant van nieuwe media. Manovich introduceert de term ‘interface’ om de voorkant te begrijpen als de meer tastbare vorm van digitale media.[[25]](#footnote-25)

As the window of a Web browser replaced cinema and television screen, the art gallery wall, library and book, all at once, the new situation manifested itself: All culture, past and present, came to be filtered through a computer, with its particular human-computer interface.[[26]](#footnote-26)

In dit citaat geeft Manovich het voorbeeld van een webbrowser als interface. Andere interfaces zijn de muis en het toetsenbord, het computerscherm, een zoekmachine of de toetsen om teksten te vinden, te kopiëren of te plakken. Kortom, interfaces zijn bemiddelaars tussen de menselijke gebruiker en de computer. De interface zorgt ervoor dat de binaire achterkant 'vorm' krijgt in een tastbare voorkant. Met betrekking tot *For iTernity* is het scherm als interface van belang omdat in de installatie de toeschouwer optreedt als gebruiker van een scherm.   
 Schermen worden bezien als interfaces in relatie tot de ruimte en het lichaam van de gebruiker*. S*chermgebruik maakt een andere ruimte mogelijk dan de fysieke ruimte, namelijk een virtuele ruimte.[[27]](#footnote-27) Meer nog kenmerkt Manovich de traditionele relatie tussen lichamen en schermen als koud en doods; het perspectief van de kijker voor een scherm is namelijk bewegingloos. Zijn provocatieve woordkeuze lijkt te getuigen van een oproep om de relatie tussen lichamen en schermen meer in beweging te brengen en dit is precies wat gebeurt met mobiele telefonie maar interessanter nog: met het mobiliseren van projectieschermen in *For iTernity*.  
  
**2.5 Samenvatting**In het voorgaande zijn de nodige theorieën met spanning geladen en in gereedheid gebracht om door te denken via *For iTernity* hoe toeschouwers en digitale performers met elkaar in dialoog gaan. Gevraagd wordt hoe belichaamde aanwezigheid en virtuele aanwezigheid zich tot elkaar verhouden in *For iTernity*. Het begrip ‘intermediale aanwezigheid’ is geïntroduceerd als het vervlochten raken van belichaamde en virtuele aanwezigheid. Via 'aanwezigheidseffecten' zal gezocht worden naar principes, gebeurtenissen en processen die tot stand komen tussen de belichaamde toeschouwer en digitale performers. De interface is geïntroduceerd als bemiddelaar tussen virtuele en fysieke ruimte en is naar voren geschoven als belangrijke invalshoek om de lichamelijke betrokkenheid te benaderen van schermgebruikers in *For iTernity*.

3.1 De digitale stem in de geluidsruimte

De uitvoering van *For iTernity* die hier centraal staat heeft gespeeld tijdens het SPRING Festival 2016 in Utrecht. Tijdens het festival is de installatie opgesteld op een centraal plein: ´t Neude. De relatie tussen het plein als publieke ruimte en *For iTernity* als installatieruimte is een zelfstandig onderzoek waardig en blijft hier buiten beschouwing. In dit onderzoek richt ik me op drie ruimtes van de installatie waarin digitale performers als nieuwe media in de ruimte werkzaam zijn. Ten eerste onderscheid ik een geluidsruimte die geen dimensies kent, maar bestaat uit geluidstrillingen. Daarin geldt met name een digitale stem als performer. Ten tweede beschouw ik de videoprojectie van de beamers als een virtuele ruimte die net als de geluidsruimte geen dimensies kent maar bestaat uit een digitaal soort substantie. In de virtuele ruimte wordt gekeken naar de bewegingen van de danseres zoals die gemaakt zijn ten tijde van de video-opname en hoe die veranderen wanneer zij in de installatie zichtbaar worden gemaakt via het medium video. Acht beamers projecteren de videobeelden en staan in een cirkel opgesteld rondom de derde ruimte: de driedimensionale, fysieke ruimte. Daarin treedt de toeschouwer met een tweedimensionaal projectiescherm op als deelnemer. Door gebruik te maken van de schermen medieert hij zelf tussen zijn eigen bewegingen en de bewegende beelden die hij opvangt met zijn scherm. Ik veronderstel dat deze drie deelruimtes gelijktijdig actief zijn in de metaruimte van de installatie: de installatieruimte.  
 In dit hoofdstuk ga ik in de geluidsruimte vanuit het perspectief van de toeschouwer op zoek naar aanwezigheidseffecten. Aanwezigheidseffecten zijn bedoeld om principes aan te wijzen die een impact uitoefenen op het lichaam van de toeschouwer. De geluidsruimte wordt besproken om twee redenen. Ten eerste omdat ik persoonlijk het meest levendige aanwezigheidseffect heb meegemaakt dankzij het horen van het geluid en in het bijzonder de muziek. Ten tweede omdat in de geluidsband een stem klinkt van een performer. De stem van de performer wordt in de traditie van het theater beschouwd als wezenlijk instrument van zijn lichaam.[[28]](#footnote-28) In *For iTernity* roept de afwezigheid van een lichaam vragen op met betrekking tot de aanwezigheid van de stem. In het bijzonder zal ik mij richten op verschillen tussen het horen en het luisteren naar de stem zoals die eeuwig rondzingt in *For iTernity*. In zijn artikel "Waar stem is is lichaam" maakt de filosoof Bart Verschaffel een onderscheid tussen het luisteren naar een stem dat een concentratie kent op wát iemand zegt en waar iemand naar verwijst (wat het betekent).[[29]](#footnote-29) Het horen van een stem wijst op de onmiddellijke, lichamelijke aanwezigheid van een ander (die wordt gevoeld). Mijn stelling is dat het *horen* van de stem als digitale performer andere aanwezigheidseffecten teweegbrengt dan het *luisteren* naar de stem.

**3.1.1 Stemmen: horen en luisteren**Voor toeschouwers die de installatie naderen is niet een stem het eerste dat voor hen zal klinken, maar muziek. Een orgel wordt hoorbaar in Wolfgang Amadeus Mozarts *Requiem in d-Moll*;muziek die expliciet geschreven is voor een religieuze viering van de dood. Ook al zal de oorsprong van deze muziek voor de gemiddelde voorbijganger volstrekt onbekend zijn, hij is nog altijd vatbaar om de effecten van deze muziek te *horen*. Muziek wordt algemeen erkend als medium dat in plaats van betekenissen te genereren bij uitstek in staat is om op een directe manier in te werken op het lichaam en het gevoel van de luisteraar.[[30]](#footnote-30) Omdat het horen van muziek direct verbonden is met een beleving die zich manifesteert in het lichaam, betekent het horen een geaffecteerd raken door het hoorbare. Omdat het effect van het hoorbare zich per definitie manifesteert in het lichaam, vindt er een verandering plaats in de manier waarop het lichaam van de toehoorder op dat moment in de ruimte is. De toehoorder hoeft zich niet bewust te zijn van het horen want zijn lichaam kan het effect van de muziek niet ontkennen. De genoemde muziek laat zich karakteriseren als langzaam qua tempo en gedragen qua sfeer. Het tempo en de sfeer geeft het karakter van de muziek een soort 'kalmte'. Gezien het kalme karakter is dringt het klinken van deze muziek het lichaam van de toeschouwer binnen waarmee zijn lichaam ten opzichte van de ruimte een kalme houding aanneemt en daarmee wordt aangesproken op zijn lichamelijke sensibiliteit.   
 Het kalme karakter van de muziek krijgt een dubbele lading door de manier waarop gebruik wordt gemaakt van een stem. Omdat de stem radicaal ‘gemuzikaliseerd’ is, kan het *horen* van de muzikale stem enerzijds bijdragen aan het eerder genoemde effect van kalmte. Wanneer men echter naar de stem gaat luisteren, dan wordt een ander effect geproduceerd. Het luisteren naar de stem betekent een concentratie op wát iemand zegt en wat dat betekent.[[31]](#footnote-31) In *For iTernity* worden niet de oorspronkelijke, Bijbelse teksten van Mozarts Requiem gezongen, maar andere teksten die afkomstig zijn van YouTube-vlogger Trisha Paytas. Zij deelt via het internet op regelmatige basis inkijkjes in haar denk- en leefwereld met een wereldwijd publiek.[[32]](#footnote-32) Voor de installatie is een aantal teksten van haar vlogs geselecteerd zoals: “What am I supposed to do with all this perfection?”; “This might be the realest I’ve ever been on camera” en “My wikipedia-page said I died. It kind of made me like - sad”. In het luisteren naar deze teksten is het voor de toeschouwer niet duidelijk wát hier gezegd wordt, laat staan waarom.  
 In *For iTernity* is het niet duidelijk waar de teksten naar verwijzen, wie die teksten spreekt, waarom die teksten worden gezegd of wat daarmee wordt bedoeld. Daarmee wordt in de luisterende toeschouwer die geïnteresseerd is in betekenis in eerste instantie een effect bewerkstelligd van verwarring. Hij wordt in beweging gezet om naar eigen redeneringsvermogen op zoek te gaan naar betekenissen. Door in de teksten hapklare betekenissen *afwezig* te maken en door de gelijktijdige aanwezigheid van andere media in de ruimte, wordt de toeschouwer uitgedaagd om te zoeken naar het lokaliseren van betekenis in objecten buiten de tekst. Omdat deze andere, niet-tekstuele objecten niet zozeer tot het verstand spreken maar tot het lichaam en de zintuigen, wordt een proces aangemoedigd dat wordt gekenmerkt door uitwisseling en overlapping van aandacht. Een sensibele, belichaamde aandacht van de toeschouwer wordt aangesproken en hij wordt aangemoedigd om beleving en betekenis aan te treffen tussen verschillende ruimtes waarin verschillende media werkzaam zijn. Daarmee wordt een proces van uitwisseling op gang gebracht tussen betekenis- en aanwezigheidseffecten die de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer in *For iTernity* intensiveert.

**3.1.2 Virtuele aanwezigheid van Trisha’s stem**   
De weg die de stem van Trisha heeft afgelegd van haar lichaam middels een camera naar een YouTube-kanaal, via software om geluid te bewerken tot aan het klinken in de installatie als een digitale performer wijst op een digitaal reproductieproces. Dergelijke processen hebben te maken met materiaal dat bestaat uit numerieke, digitale representaties.[[33]](#footnote-33) Dit soort materiaal is oneindig programmeerbaar en herhaalbaar; het kan uit zijn ‘oorspronkelijke’ context worden getild en naar believen worden aangepast. Het klinken van de stem in *For iTernity* getuigt van dergelijke digitale reproductieprocessen die geen oorsprong meer kennen maar eeuwig deelbaar en oneindig veranderlijk zijn. Via een digitaal reproductieproces wordt de stem van Trisha toegeëigend om als digitale performer te klinken in de installatie. Daarmee is haar stem niet lichamelijk aanwezig, maar virtueel aanwezig. Hiermee verbreed ik Fewster’s definitie van virtuele aanwezigheid. Fewster spreekt van virtuele aanwezigheid als een gedigitaliseerde projectie van performers op schermen.[[34]](#footnote-34) In *For iTernity* is echter sprake van het *klinken* van een gedigitaliseerde stem die zich via een digitaal reproductieproces manifesteert als projectie in geluidsgolven.   
 Trisha’s stem is virtueel aanwezig in de geluidsruimte als digitale performer. Uit de analyse van de geluidsruimte wordt duidelijk dat de digitale stem in staat is een lichamelijke impact uit te oefenen op de toeschouwer. Zowel het horen als het luisteren naar de digitale stem leidt tot het intensiveren van de lichamelijke sensibiliteit van de toeschouwer. Daarmee wordt hij aangesproken als belichaamde waarnemer in zijn belichaamde aanwezigheid. Hij is het die op het moment dat de digitale performer zich manifesteert, beschikt over het lichamelijke, horende/luisterende vermogen om de stem van Trisha als virtuele aanwezigheid waar te nemen. Omdat de virtuele aanwezigheid van Trisha’s gedigitaliseerde stem onmiddellijk tot stand komt in het lichaam van de belichaamde toeschouwer, wordt deze in termen van Auslander ‘producent’ van haar virtuele aanwezigheid.[[35]](#footnote-35)   
 Zo komt naast de intensivering van de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer een principe van verstrengeling aan het licht van belichaamde en virtuele aanwezigheid. Daarin treedt de toeschouwer op als onmiddellijke producent van de virtuele aanwezigheid van Trisha´s stem. In de belichaamde productie van haar virtuele aanwezigheid vervagen grenzen tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid en vloeien zij in elkaar over. Zij manifesteren zich tegelijkertijd in een verstrengeling van virtuele en belichaamde aanwezigheid als intermediale aanwezigheid. In het volgende hoofdstuk zal een andere soort uitwisseling ter sprake komen in een andere ruimte, in relatie tot een andere performer: de digitale danseres in de virtuele ruimte.

# 3.2 De digitale danseres in de virtuele ruimte

In dit hoofdstuk beschouw ik de videoprojectie van de beamers als een virtuele ruimte die net als de geluidsruimte geen dimensies kent maar bestaat uit een digitaal soort substantie. In deze virtuele ruimte wordt gekeken naar de bewegingen van de danseres zoals die gemaakt zijn ten tijde van de video-opname en hoe die veranderen wanneer zij in de installatie virtueel aanwezig worden gemaakt via het medium video. Met behulp van theaterwetenschapper Gay McAuley zal ik de bewegingen analyseren van de danseres en vragen hoe het mediëren van deze bewegingen de aanwezigheid van de toeschouwer beïnvloedt.  Met behulp van Manovich zal gevraagd worden wat de impact is van videogebruik met betrekking tot de ruimte waarin de danseres beweegt.

**3.2.1 Belichaamde aanwezigheid van de Stervende Zwaan**Gay McAuley onderscheidt in een tekst over lichamen van performers in de ruimte drie aspecten om de expressiviteit van performers te beschrijven.[[36]](#footnote-36) Omdat wij hier te maken hebben met dans richt ik mij op het eerste aspect, namelijk beweging. Ik citeer McAuley: “Movement within the presentational space is an important theatrical signifier; it functions always to draw attention to the performer, and it is the means whereby the performance space is fully activated”.[[37]](#footnote-37) In tegenstelling tot perfecte vormen en technische hoogstandjes die men bij ballet verwacht, beweegt de Stervende Zwaan in *For iTernity* op een manier die eerder hakkelig is, niet gracieus en ongecontroleerd. Ten tijde van de opname wordt de danseres acht keer door een iPhone opgenomen vanuit acht verschillende perspectieven. Zij wordt gefilmd op precies dezelfde locatie als waar later de installatie ook zal plaatsvinden (in dit geval ’t Neude in Utrecht). In relatie tot de ruimte waarin zij beweegt is er geen sprake van een *performance space* die *fully activated* wordt dankzij de bewegingen van de danseres. Daarvoor is het plein te groot en te vol van andere beweging. Echter, de dans is bedoeld om te verschijnen in de installatie door middel van beamerprojecties. Daarmee veranderen haar bewegingen radicaal in hun aanwezigheid. Haar lichaam is namelijk niet meer ‘daar’ maar zij dwaalt rond in het schijnen van de beamers als virtuele aanwezigheid.  
  
**3.2.2 Virtuele aanwezigheid door video**De bewegingen van de danseres manifesteren zich als virtuele aanwezigheid in een virtuele *performance space*. Daarin is haar lichamelijkheid afwezig en wordt deze ingeruild door bewegingen van beamers die stralen van licht de fysieke ruimte in projecteren. Omdat de toeschouwer nieuwsgierig is naar wat er zich afspeelt in de projecties en omdat hij met zijn scherm over het vermogen beschikt om daar achter te komen, wordt hij zelf *fully activated* om in beweging te komen. Dankzij het scherm is hij in de gelegenheid om de virtuele ruimte vorm te geven in de fysieke ruimte door het scherm tussen hemzelf en de beamer te plaatsen. In deze actie neemt de toeschouwer de lichamelijke positie over van de danseres. Sterker nog, de toeschouwer beweegt zich hiermee in het hart van de installatie. De beelden van de danseres in de video worden namelijk enkel zichtbaar *indien* de toeschouwer in actie komt. Daarmee is de virtuele aanwezigheid van de danseres totaal afhankelijk van de belichaamde actie van de toeschouwer. Zijn belichaamde aanwezigheid wordt hiermee geïntensiveerd en zijn actie wordt daarin beschouwd als aanwezigheidseffect.  
  
Naast de transformatie die het lichaam van de danseres doormaakt, wil ik wijzen op een verdubbeling van ruimte die zich manifesteert dankzij het gebruik van video. De video-opnames worden overdag gemaakt op dezelfde locatie als waar de installatie zich afspeelt in de avond: ’t Neude in Utrecht. Het perspectief van de camera ten opzichte van de ruimte is gelijk aan het perspectief van de toeschouwer ten opzichte van de beamerprojectie. Met andere woorden: wanneer de video’s worden afgespeeld in de installatie staan de beamers precies zo opgesteld dat de ruimte in de video correspondeert met de fysieke ruimte daarachter.  
 Zoals Manovich zegt kadert het scherm een virtuele ruimte af die bestaat in de fysieke ruimte zonder het blikveld van de kijker volledig te blokkeren.[[38]](#footnote-38) Dankzij het formaat van het scherm is de ruimte achter het scherm goed zichtbaar zodat twee verschillende ruimtes tegelijkertijd zichtbaar zijn. Omdat dezelfde locatie naast elkaar wordt geplaatst (juxtapositie) in de virtuele ruimte van de video én in de fysieke ruimte rondom de installatie, wordt de toeschouwer geconfronteerd met een verdubbeling van de locatie. De ruimteverdubbeling geldt als aanwezigheidseffect omdat de toeschouwer nadrukkelijk gewezen wordt op de fysieke locatie waarin hij zich op dat moment bevindt waardoor zijn aanwezigheid in de fysieke ruimte wordt geïntensiveerd. Daarnaast getuigt het vervagen van grenzen tussen virtuele en fysieke ruimtes van een vervaging tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid van de toeschouwer.   
 Dankzij het vervagen van ruimtelijke grenzen vervaagt ook de grens van de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer. Omdat hij tegelijkertijd betrokken is bij twee verschillende ruimtes manifesteert een aanwezigheid zich als intermediale aanwezigheid. Ook al is de toeschouwer niet aanwezig in de virtuele schermruimte als digitale substantie, in termen van ervaring is hij toch wezenlijk betrokken in een virtuele ruimte. In navolging van Manovich beschouw ik de ervaring van de gebruiker (toeschouwer) in relatie tot de virtuele schermruimte als een illusionaire ervaring.[[39]](#footnote-39) Door de confrontatie met een virtuele aanwezigheid in de virtuele ruimte kan de toeschouwer zichzelf lichamelijk aanwezig wanen in een virtuele ruimte. Zo wordt een vermogen toegekend aan de toeschouwer om voorbij de grenzen van zijn lichamelijke aanwezigheid een illusionaire beleving te ervaren van lichamelijke aanwezigheid in virtuele ruimte: een ‘virtueel-lichamelijke’ aanwezigheid. Deze ervaring manifesteert zich echter tegelijkertijd in de fysieke ruimte waarin de toeschouwer zich bevindt. Daarmee wijst de ruimteverdubbeling op een verdubbeling van aanwezigheid. De toeschouwer is namelijk *tegelijkertijd* lichamelijk en virtueel-lichamelijk aanwezig. In die gelijktijdigheid vervaagt de grens van belichaamde en virtuele aanwezigheid en ontstaat er ruimte om intermediale aanwezigheid aan te wijzen. Daarmee wordt virtuele aanwezigheid niet enkel toegeschreven aan digitale performers in *For iTernity* maar ook aan de toeschouwer op een illusionaire, virtueel-lichamelijke manier.   
  
Zo is met betrekking tot de virtuele ruimte in *For iTernity* gebleken dat virtuele aanwezigheid van de digitale danseres de lichamelijke aanwezigheid van de toeschouwer intensiveert dankzij het gebruik van video. Dat gebeurt omdat de danseres zo georganiseerd is dat haar virtuele aanwezigheid afhankelijk is van een belichaamde actie van de toeschouwer. Deze intensivering wordt enerzijds versterkt door de verdubbeling van de locatie (in virtuele ruimte én fysieke ruimte) omdat de toeschouwer zich extra bewust wordt van zijn lichamelijke aanwezigheid in de ruimte om hem heen. Anderzijds heeft de verdubbeling van ruimte geleid tot het lokaliseren van intermediale aanwezigheid via een verdubbeling van aanwezigheid. Door het overschrijden van virtuele en fysieke ruimte wordt de toeschouwer tegelijkertijd lichamelijk aanwezig in fysieke ruimte en virtueel-lichamelijk aanwezig in virtuele ruimte. Zo komt in dit hoofdstuk reeds de werking van het scherm ter sprake. In het volgende hoofdstuk zal ik verder ingaan op de impact van het schermgebruik in relatie tot de aanwezigheid van de toeschouwer en de virtuele aanwezigheid van beamerprojecties.

# 3.3 Schermgebruik van de toeschouwer in de fysieke ruimte

In dit hoofdstuk wordt gekeken hoe het scherm in de fysieke ruimte als interface wordt gebruikt als bemiddelaar tussen de belichaamde toeschouwer en de beamerprojecties als digitale performers. Middels het schermgebruik staat de toeschouwer in plaats van in een oordelenderelatie in een deelnemende relatie tot het werk. Dat wil zeggen dat de toeschouwer niet buiten het kunstwerk staat en van een afstand zijn oordeel over het werk kan vellen maar er deel van uitmaakt. De toeschouwer heeft een cruciale functie in de installatie waarin hij in de woorden van theaterwetenschapper Nick Kaye een 'constitutieve rol’ krijgt toebedeeld om het werk ‘af’ te maken.[[40]](#footnote-40)  
  
**3.3.1 Het scherm als belichaamde interface**Het scherm wordt in termen van Manovich opgevat als 'interface'; als bemiddelaar tussen mens en computer.[[41]](#footnote-41) Ik citeer Manovich: "…to change the interface even slightly is to change the work dramatically".[[42]](#footnote-42) *For iTernity* presenteert een transparant, plastic scherm waarin elektronica ontbreekt. De beamers vertegenwoordigen dhet domein van de computer omdat zij via digitale technologie bewegende beelden kunnen *beamen*. Bij gebrek aan een statisch projectiescherm in de ruimte hebben toeschouwers bij binnenkomst al snel in de gaten dat zij zelf het projectiescherm in handen hebben. Beamers en projectieschermen zijn voor iedereen bekende media maar worden in *For iTernity* op een ongewone wijze georganiseerd. De interface is in handen van de toeschouwer waarmee zijn relatie tot het werk ingrijpend verandert.   
 De verandering in *For iTernity* heeft te maken met de traditie van het westerse scherm in relatie tot het lichaam van de schermgebruiker. Manovich wijst op een traditionele *immobiliteit* van het perspectief van de gebruiker tegenover het scherm.[[43]](#footnote-43) Hij bedoelt dat schermen bewegende beelden uitzenden maar zelf bewegingloos zijn waarmee ook de positie van de gebruiker ten opzichte van het scherm wordt gekenmerkt door bewegingloosheid. In *For iTernity* wordt het gebruik van schermen juist nadrukkelijk in beweging gebracht. Een beweging van de gebruiker is zelfs noodzakelijk om de functie van het scherm in vervulling te brengen, namelijk: het zichtbaar maken van de beamerprojecties. Omdat het scherm als interface direct verbonden is aan een lichamelijke actie van de gebruiker, wordt de interface in *For iTernity* gekenmerkt als ‘belichaamde interface’.   
 Door de interface te veranderen in een belichaamde interface wordt de toeschouwer voortdurend aangesproken op zijn belichaamde aanwezigheid. Hij wordt in de installatie van moment tot moment geconfronteerd met de keuze hoe hij het scherm zal bewegen in relatie tot de videoprojecties . De keuze van zijn beweging houdt onmiddellijk verband met wat zichtbaar is op het scherm en zorgt dat hij reageert vanuit dat wat hij ziet. Daarmee staat de zichtbaarheid van de videoprojecties in direct contact met de beweging van de toeschouwer. In die onmiddellijke relatie tussen zien en bewegen wordt de toeschouwer voortdurend aangesproken op het zintuig van het oog en zijn vermogen te bewegen. Omdat zien en bewegen beide gesitueerd zijn in het lichaam van de toeschouwer is het duidelijk dat hij nadrukkelijk wordt aangesproken op zijn lichamelijkheid. Hiermee wordt weinig ruimte gegeven aan de toeschouwer om te reflecteren op de situatie en daar betekenis aan toe te kennen. Hij wordt eerder uitgenodigd om het geven van betekenis uit te stellen en *deel te nemen* in een lichamelijke gebeurtenis. Daarmee beschouw ik het schermgebruik in *For iTernity* als aanwezigheidseffect omdat het scherm als belichaamde interface de toeschouwer direct betrekt in een lichamelijke gebeurtenis.

**3.3.2 Oscillatie tussen toeschouwers en beamerprojecties**Omdat videoprojecties zich manifesteren in een virtuele ruimte worden zij opgevat als virtuele aanwezigheid. De belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer die tot nu is benadrukt staat dus al die tijd al onlosmakelijk in relatie tot de virtuele aanwezigheid van de videoprojecties. In de voortdurende bemiddeling tussen belichaamde aanwezigheid van toeschouwers en virtuele aanwezigheid van beamerprojecties getuigt de interface in *For iTernity* van een oscillerende relatie. De ene kant van deze oscillatie is in het vorige hoofdstuk naar voren geschoven. Daarin is gebleken dat de toeschouwer, dankzij de virtuele aanwezigheid van de danseres, in beweging komt met zijn scherm. Daarmee wordt de toeschouwer als het ware door virtuele aanwezigheid in beweging gezet. Aan de andere kant kan de toeschouwer het scherm in hoge mate zelf bewegen. Hij kan bijvoorbeeld bepalen welk deel van de virtuele aanwezigheid hij aanwezig maakt: alleen de hand van de danseres of, wanneer zij dicht bij de camera is, alleen haar lippen. Ook ontstaan er constructies van verschillende toeschouwers die samenwerken en hun schermen bundelen om meerdere delen van de video zichtbaar te maken. Je kan de danseres negeren en je richten op de ruimte om haar heen of zoeken naar de plekken waar de scherpte van het beeld verandert of waar projecties in elkaar overgaan. Er is kortom sprake van een ongekende hoeveelheid mogelijkheden om naar eigen inzicht het scherm te bewegen en delen van de virtuele aanwezigheid tot stand te brengen. Zo is vanuit het perspectief van de toeschouwer sprake van een oscillerende relatie tussen videobeelden ‘bewegen’ en door videobeelden ‘bewogen worden’.  
 Het gebruik van belichaamde interfaces getuigt van een oscillerende relatie tussen fysieke en virtuele aanwezigheid omdat het twee kanten op bemiddelt: de virtuele aanwezigheid van de projecties beweegt de fysieke aanwezigheid van de toeschouwer en vice versa. Daarmee is de toeschouwer via de belichaamde interface voortdurend betrokken in een belichaamde gebeurtenis die zich afspeelt tussen zijn belichaamde aanwezigheid en de virtuele aanwezigheid van de beamers. Het scherm als belichaamde interface wordt daarmee een object dat niet alleen geldt als aanwezigheidseffect maar ook als concrete plek of locus waar intermediale aanwezigheid zich manifesteert. Via het scherm komen belichaamde en virtuele aanwezigheid in een onlosmakelijke, oscillerende relatie tot elkaar te staan. Omdat in de oscillerende relatie voortdurend grenzen worden overschreden van belichaamde en virtuele aanwezigheid, geldt het scherm als plek waar intermediale aanwezigheid plaatsvindt.  
 In *For iTernity* is het scherm zelf voortdurend in beweging tussen virtuele aanwezigheid en belichaamde aanwezigheid omdat zowel het lichaam van de toeschouwer als de beamerprojecties allebei voortdurend in beweging zijn. De voortdurende beweging is een garantie voor het in stand houden van een eindeloze oscillatie tussen de twee werelden - totdat de toeschouwer de installatieruimte verlaat. Dan stopt de bemiddeling maar schijnen beamers voort totdat een andere bemiddelaar in actie komt tussen zichzelf en de virtuele wereld. Daarmee wordt de dynamiek van de belichaamde interface in *For iTernity* bevestigd als intermediale bemiddelaar tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid.

# 4. Conclusies

In dit onderzoek heeft de spanning tussen een belichaamde wereld en een virtuele wereld vanaf het begin tot aan het einde zijn plek gekend als rode draad. Als wij inderdaad leven in een wereld waarin mensen en computers meer en makkelijker met elkaar verweven raken, dan is *For iTernity* een werk dat meer onderzoek verdient omdat het precies deze relatie tussen mens en computer samenbrengt op een grensverleggende manier. Voordat ik de conclusies trek van dit onderzoek beschrijf ik twee mogelijke manieren die ik zie om naar aanleiding van dit onderzoek andere vragen te stellen met betrekking tot dit fenomeen.   
 Mijn eerste suggestie is reeds genoemd met betrekking tot de installatie die in een publieke ruimte is geplaatst. Vanuit dat gegeven dient zich als eerste de vraag aan wat de relatie is tussen de installatieruimte en de publieke ruimte. Omdat de installatie impliciet verbonden is met het internet en omdat het internet geldt als een nieuw en onbekend soort publieke ruimte waarin wij allemaal verkeren, zou een andere vraag zijn hoe het internet als publieke ruimte zich verhoudt tot de publieke ruimte waarin *For iTernity* zich afspeelt*.* Ten tweede schuilen in de titel van het werk andere vragen. De letter ‘i’ is ‘ik’ in het Engels. De verbastering van het woord *eternity* (oneindigheid) is evident in het woord *iTernity*, maar ook in de eerste twee letters van dat woord schuilt de afkorting IT (*informational technology*). De verwijzing naar ‘ik’ leidt naar vragen over individualiteit en subjectiviteit in *For iTernity*. Oneindigheid werpt vragen op naar eindigheid en vergankelijkheid. Naast de dodenmuziek van Mozart en de dans van de Stervende Zwaan is het thema van de dood duidelijk aanwezig in de casus. Hoe sterfelijkheid zich verhoudt tot subjectiviteit of *informational technology* zouden andere vragen kunnen zijn die aansluiten op het fenomeen dat in dit onderzoek centraal staat: de relatie tussen mensen en computers.   
 Om de spanning tussen de lichamelijke en de virtuele wereld theoretisch te benaderen en de theorieën te verbinden aan de casus heb ik gedurende mijn onderzoek een voortdurende strijd geleverd. Met name door te werken met hoofd-, deel- en analysevragen die te breed zijn, ben ik in mijn schrijven regelmatig van mijn theoretisch kader afgeweken. Dat heeft regelmatig geresulteerd in het aantreffen van interessante maar strikt genomen irrelevante aspecten van de casus. Desalniettemin heb ik uiteindelijk gehandeld vanuit de overtuiging dat er een spanning is tussen een belichaamde wereld en een virtuele wereld in de casus en dat daarmee theorieën bespreekbaar worden over de aanwezigheid van de performer en de toeschouwer. Het is zinvol gebleken om de genoemde spanning te benaderen via drie verschillende lagen in de casus (in dit geval drie verschillende ruimtes) omdat zij verschillende perspectieven en inzichten bieden over de relatie tussen de belichaamde en de virtuele wereld. Wat ik in elke ruimte heb aangetroffen en wat de onderlinge samenhang is tussen mijn theoretische kader, de verschillende ruimtes en de probleemstelling, heeft in de loop van het onderzoek meer en meer concrete vorm gekregen. Uiteindelijk heeft dit onderzoeksproces geleid tot een aantal resultaten met betrekking tot de hoofdvraag zoals ik die uiteindelijk heb geformuleerd: “Wat is de relatie tussen belichaamde aanwezigheid van toeschouwers en virtuele aanwezigheid van digitale performers in *For iTernity*?”.

Samenvattend kan gezegd worden dat in dit onderzoek twee soorten relaties inzichtelijk zijn gemaakt tussen de belichaamde aanwezigheid van toeschouwers en de virtuele aanwezigheid van digitale performers in *For iTernity*. De eerste relatie betreft een eenzijdige relatie waarbij digitale performers in staat blijken om de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer te intensiveren. Zo zijn in de verschillende deelruimtes meerdere aanwezigheidseffecten beschreven die concrete principes blootleggen waardoor de belichaamde aanwezigheid van de toeschouwer wordt geïntensiveerd. Daarbij valt het op dat twee van de vier aanwezigheidseffecten te maken hebben met een principe van afwezigheid: afwezigheid van het lichaam van de danseres in de virtuele ruimte en afwezigheid van betekenis in de tekst in de fysieke ruimte. Dat naast een principe van afwezigheid de andere twee effecten (ruimteverdubbeling en belichaamde actie) totaal van elkaar verschillen getuigt van een rijkheid aan mogelijkheden in *For iTernity* om aanwezigheidseffecten te beleven. Mijn stelling is dat digitale performers in *For iTernity* uitstekend in staat blijken om belichaamde toeschouwers op uiteenlopende manieren in hun aanwezigheid te intensiveren.  
 De tweede relatie die in dit onderzoek inzichtelijk is gemaakt is een wederzijdse relatie. Daarin vervagen grenzen tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid waardoor een opening ontstaat om een nieuw concept te introduceren dat allebei de aanwezigheden in zich opneemt: intermediale aanwezigheid. In de analyse van de geluidsruimte is bijvoorbeeld een principe van verstrengeling beschreven tussen de lichamelijk aanwezige toeschouwer en de virtuele aanwezigheid van Trisha’s stem. In de virtuele ruimte is dankzij een principe van ruimteverdubbeling een gelijktijdigheid aangewezen van lichamelijke én ‘virtueel-lichamelijke’ aanwezigheid. Tot slot is in de fysieke ruimte via het scherm als belichaamde interface de relatie tussen de twee aanwezigheden het meest concreet gekenmerkt als een wederzijdse relatie omdat het scherm twee kanten op bemiddelt: de fysieke aanwezigheid van de toeschouwer beweegt de virtuele aanwezigheid van de videobeelden maar wordt daardoor ook bewogen. Het scherm zelf is benoemd als locus van intermediale aanwezigheid omdat het scherm een ruimtelijk object is waardoor de grenzen tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid voortdurend in een wederzijdse, oscillerende relatie tot elkaar bewegen. Precies die oscillerende beweging schuif ik naar voren als kernprincipe om intermediale aanwezigheid te begrijpen als aanwezigheid die zich manifesteert tussen verschillende ruimtes, media en aanwezigheden in *For iTernity*.   
 Concluderend kan gezegd worden dat *For iTernity* een soort schermgebruik organiseert dat niet alleen als belichaamde interface werkt, maar ook als intermediaal object. Het scherm geldt als tweedimensionale ruimte waardoor de toeschouwer vanuit een driedimensionale ruimte kan bemiddelen met een ruimte zonder dimensies maar die bestaat uit binaire codes. De toeschouwer bevindt zich in *For iTernity* in een proces van intermediale aanwezigheid waarmee hij zichzelf door het schermgebruik aantreft in een fysieke, oscillerende beweging tussen het scherm bewegen en door de videoprojecties bewogen worden. Zo demonstreert de installatieruimte van *For iTernity* een vorm van intermediale aanwezigheid tussen belichaamde en virtuele aanwezigheid en wordt daarbinnen de toeschouwer op een onlosmakelijke manier betrokken in het tot stand brengen van intermediale aanwezigheid.

# 5. Bibliografie

Auslander, Philip. 2012. "Reactivation: performance, mediatization and the present moment" in *Interfaces of Performance,* red. Maria Chatzichristodoulou en Janis Jefferies. Farnham: Ashgate.

Bishop, Claire. 2005. "Introduction: installation art and experience" in *Installation Art: A Critical History,* 6-13. New York: Routledge.   
Bleeker, Maaike. 2010. “Corporeal literacy: new modes of embodied interaction in digital culture”. In *Mapping Intermediality in Performance,* red. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender and Robin Nelson, 38-43. Amsterdam: Amsterdam University Press.  
Braembussche, Antoon Van den. 1994. "Eduard Hanslick over schoonheid in de muziek" in *Denken over Kunst*, 85-86. Bussum: Coutinho.  
Castellucci, Romeo. 2000. “The animal being on stage”. *Performance Research* 5(2): 23-28.

Chapple, Freda en Chiel Kattenbelt. 2007. “Key issues in intermediality in theatre and performance”. in *Intermediality in Theatre and Performance*, red. Freda Chapple & Chiel Kattenbelt, 11-27. Amsterdam: Rodopi.  
Doorman, Maarten. 2004. "Woodstock en de zwanenzang van het romantische leven" in *De romantische orde,* 49-71.Amsterdam: Bert Bakker.  
Fewster Russell. 2010. "Instance: the lost Babylon (Adelaide Fringe Festival 2006)" in *Mapping Intermediality in Performance,* red. Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender and Robin Nelson, 63-68. Amsterdam: University Press.  
Fischer-Lichte, Erika. 2004. “Körperlichkeit”. In *Ästhetik des Performativen,* 129-186. Frankfurt: Surhkamp Verlag.   
Goebbels, Heiner. 2010. “Aesthetics of absence: questioning basic assumptions in performing arts”. Lezing gepresenteerd als Cornell Lecture on Contemporary Aesthetics, Cornell, 9 maart 2010. Online beschikbaar, geraadpleegd op 3-7-2016, <http://igcs.cornell.edu/files/2013/09/Goebbels-Cornell-Lecture18-1dnqe5j.pdf>.  
Goebbels, Heiner. 1996. “Opening up the Text,” *Performance Research* 1(1): 52-58.  
  
Groot Nibbelink, Liesbeth. 2015. “Diagrams”. In *Nomadic Theatre: Staging Movement and Mobility in Contemporary Performance,* 111-135. Utrecht: ZuidamUithof.

Gumrecht, Hans Ulrich. 2014. "Tracking a hypothesis", in *Our Broad Present: Time and Contemporary Culture,* 8-12. New York: Columbia University Press.  
Gumbrecht, Hans Ulrich. 2004. *Production of Presence: what Meaning cannot convey.* Stanford: University Press.  
Heidegger, Martin. [1950] 2009. *De Oorsprong van het Kunstwerk*, vert. Mark Wildschut en Chris Bremmers. Amsterdam: Boom.   
Hesselberth, Pepita. 2013. "Between infinity and ubiquity" in *Continuum: Journal of Media & Cultural Studies* 27(4): 585-599.  
Hübner, Falk. 2013. “Shifting Identities: the Musician as Theatrical Performer.” Proefschrift*,* Universiteit Leiden. Online beschikbaar, geraadpleegd op 3-7-2016, http://hdl.handle.net/1887/22342.

Kaye, Nick and Gabriella Giannachi. 2011 "Acts of presence" in *TDR: The Drama Review* 55(4): 88-95.

Kaye, Nick. 1996. “Site/Intermedia” in *Performance Research* 1(1): 63-69.

Lehmann, Hans-Thies. 2006. *Postdramatic Theatre*. Milton Park: Routledge.

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

Manuel, Pablo. 2014. “Absent Audiences: circuit-bending the feedback loop” in *Performance Research* 19(5): 69-76.  
Martin, Jacqueline. 1991. "Vocal delivery in historical perspective" *Voice in Modern Theatre,* 1-10. Londen: Routledge.   
McAuley, Gay. 1999. “Energized space: moving bodies”. In *Space in Performance,* 90-125. Michigan: University of Michigan Press.   
McKinney, Joslin en Philip Butterworth. 2009. "Analysis of scenography" in *The Cambridge Introduction to Scenography*, 151-170. Cambridge: Cambridge University Press.  
Mondloch, Kate. 2010. "Body and screen" in *Electronc Mediations: Screens: viewing Media Installation Art*, 20-39. Minneapolis: University of Minnesota Press.   
Verschaffel, Bart. 1995. “Waar stem is is lichaam” in *Theaterschrift* 9: 37-49

# 6. Overige verantwoording

**Performance**  *For iTernity*, (SPRING 2016) Katja Heitmann. Concept, choreografie en productie: Katja Heitmann. Concept, muziek en productie*:* Sander van der Schaaf. Performance: Celine Werkhoven. Met en van: Trisha Paytas, Mozart, Ingrid de Rond*.* Co-productie: DansBrabant.

**Afbeeldingen***For iTernity* van Katja Heitmann, SPRING 2016.   
Fotograaf: Anna van Kooij.

*For iTernity* van Katja Heitmann, Nederlandse Dansdagen 2015.   
Fotograaf: Jos van der Schaaf.

1. Dit vertelde zij mij in een gesprek dat wij hadden op 24 maart 2016 in de Verkadefabriek in ‘s-Hertogenbosch tijdens Festival Cement waar *For iTernity* heeft gespeeld. [↑](#footnote-ref-1)
2. Zie afbeeldingen op deze pagina en het voorblad ter verduidelijking van het schermgebruik. [↑](#footnote-ref-2)
3. Bishop, “Installation art and experience,” 6-13. [↑](#footnote-ref-3)
4. Lehmann, *Postdramatic Theatre,* 134-135. [↑](#footnote-ref-4)
5. Gumbrecht, “Tracking a hypothesis,” 8-12. [↑](#footnote-ref-5)
6. Gumbrecht, *Production of Presence*, xiiv-xvii. [↑](#footnote-ref-6)
7. Groot-Nibbelink, “Diagrams,” 127-132; Bleeker, “Corporeal Literacy,” 38-39; Fischer-Lichte, “Körperlichkeit,” 129-130. [↑](#footnote-ref-7)
8. Manovich, *Language of New Media,* 66; Kaye en Giannachi, “Acts of Presence*,*”89. [↑](#footnote-ref-8)
9. Manuel, “Absent Audiences,”69; Fewster, “The Lost Babylon,” 63. [↑](#footnote-ref-9)
10. Castellucci, “The Animal Being*,*”23-28; Goebbels, “Aesthetic of Absence,” geen paginanummers; Hübner, “Shifting Identities,” 144-145. [↑](#footnote-ref-10)
11. Chapple en Kattenbelt, “Key issues in Intermediality,” 12. [↑](#footnote-ref-11)
12. Gumbrecht, *Production of Presence*, 23-28. [↑](#footnote-ref-12)
13. Gumbrecht is sterk beïnvloed door Martin Heidegger die in zijn *Oorsprong van het Kunstwerk [1950]* beschrijft hoe waarheid als dubbele beweging werkzaam is *in* een kunstwerk (herbergen) *aan* de waarnemer (ontsluiten). In *Production of Presence* (64-78) vergelijkt Gumbrecht het concept ‘Zijn’ van Heidegger met zijn eigen begrip van aanwezigheid; beiden zijn gerelateerd aan ruimte, beiden kunnen geassocieerd worden met beweging. [↑](#footnote-ref-13)
14. Gumbrecht, *Production of Presence*, xiii. [↑](#footnote-ref-14)
15. Gumbrecht, *Production of Presence,* 17. [↑](#footnote-ref-15)
16. Ibid, xiii. [↑](#footnote-ref-16)
17. Ibid, 104-111. [↑](#footnote-ref-17)
18. Manuel, “Absent Audiences,”69-70; Hesselberth, “Between infinity and ubiquity*,*”588-590.. [↑](#footnote-ref-18)
19. McKinney en Butterworth, “Analysis of Scenography,” 169 (McKinney en Butterworth citeren Merleau-Ponty). [↑](#footnote-ref-19)
20. Auslander, “Reactivation,”80-83. [↑](#footnote-ref-20)
21. Ibid*,* 85. [↑](#footnote-ref-21)
22. Fewster, “The Lost Babylon,” 63-64. [↑](#footnote-ref-22)
23. Manovich, *Language of New Media,* 19-20. [↑](#footnote-ref-23)
24. Ibid, 27-30. [↑](#footnote-ref-24)
25. Ibid, 62-68. [↑](#footnote-ref-25)
26. Ibid, 64. [↑](#footnote-ref-26)
27. Ibid*,* 94-115. [↑](#footnote-ref-27)
28. Martin, “Vocal delivery,” 1-10. [↑](#footnote-ref-28)
29. Verschaffel, “Waar Stem Is,” 37-49. [↑](#footnote-ref-29)
30. Braembusche, “Eduard Hanslick,” 85-86; Doorman, “Woodstock en de Zwanenzang,” 60; Goebbels, “Opening up the Text,”52-58. [↑](#footnote-ref-30)
31. Verschaffel, “Waar Stem Is”, 41-42. [↑](#footnote-ref-31)
32. Haar YouTube kanaal heeft meer dan 2 miljoen volgers. [↑](#footnote-ref-32)
33. Manovich, *Language of New Media,* 27. [↑](#footnote-ref-33)
34. Fewster, “The Lost Babylon,”63. [↑](#footnote-ref-34)
35. Auslander, “Reactivation,”85. [↑](#footnote-ref-35)
36. Ik versta onder expressiviteit: het uitdrukken van een belichaamd gevoel. Ik zie het als een relevant begrip omdat het raakt aan wat Gumbrecht in *Production of Presence* (xiii) bedoelt met het uitoefenen van impact van aanwezige objecten op menselijke lichamen. [↑](#footnote-ref-36)
37. McAuley, “Energized Space,”105. [↑](#footnote-ref-37)
38. Manovich, *Language of New Media,* 16. [↑](#footnote-ref-38)
39. Ibid, 94. [↑](#footnote-ref-39)
40. Kaye, “Site/Intermedia,” 68. [↑](#footnote-ref-40)
41. Manovich, *Language of New Media*, 62-68. [↑](#footnote-ref-41)
42. Ibid, 67. [↑](#footnote-ref-42)
43. Ibid, 104-109. [↑](#footnote-ref-43)