



Universiteit Utrecht

Samen zijn op afstand

Togetherness in online theater

Bachelor Eindwerkstuk

Lisa Remery

Studentnummer: 6429084

Media en Cultuur

Begeleidend docent: Sigrid Merx

Tweede lezer: Dick Zijp

Woordenaantal: 7635

Studiejaar: 2020/2021, Blok 4

Inleverdatum: 17 juni 2021

Samenvatting

Een belangrijk aspect van het theater is het samen in het hier-en-nu zijn van het publiek en de gedeelde emotionele ervaring van samen naar een performance kijken. Echter, door het coronavirus werden theatermakers genoodzaakt om de mogelijkheden van het online theater te onderzoeken. Theatercollectief Nineties Productions deed dit met hun online voorstelling *Memento Mori*, waarin het publiek vanuit hun eigen woonkamers meegenomen werd op reis naar 'het oneindige'. Gedurende de performance werd het publiek gevraagd om hun camera aan te laten en werden de webcambeelden van het publiek op verschillende momenten aan iedereen getoond. De performers benadrukten in deze performance dat afstand slechts een concept van de geest is en we ons allemaal in dezelfde virtuele omgeving bevonden. Met deze insteek ging Nineties Productions verder met hun onderzoek naar hoe je een gevoel van saamhorigheid, ofwel *togetherness*, kan ervaren ondanks dat het publiek en de performers zich fysiek ergens anders bevinden. Ze creëerden een online platform, *Nineties Lab*, waarin gedurende acht weken verschillende performances plaatsvonden. De omgeving was zo ingericht dat het veel overeen leek te komen een fysiek theater, zo was er een bar waar je met anderen kon praten en een rij waar je in moest gaan staan om de 'zaal' binnen te komen.

In dit onderzoek zal er gekeken worden naar de technologische middelen die Nineties Productions op dramaturgische wijze inzet om een ervaring van *togetherness* te construeren. Er zal daarbij vooral ingegaan worden op het webcamsgebruik, de chatfunctie, het creëren van een fictieve wereld en de mogelijkheden tot interactie. Doordat deze middelen nauw met elkaar samenhangen en elkaar versterken, wordt er een ervaring van *togetherness* geconstrueerd.

Uit dit onderzoek blijkt dat *togetherness* tot zekere hoogte ook in online theatervoorstellingen gecreëerd kan worden. In de toekomst, als online theater zich nog verder heeft ontwikkeld, kan er nog meer onderzoek gedaan worden naar de betekenis van *togetherness*, nieuwe vormen van online theater en nieuwe technieken om *togetherness* te construeren.

Inhoudsopgave

Introductie	4
Theoretisch kader	7
<i>Togetherness</i>	7
<i>Presence</i>	9
Methode.....	12
Analyse.....	14
<i>Memento Mori</i>	14
<i>Functie en werking van de webcam</i>	14
<i>Functie en werking van de chat</i>	17
<i>Functie en werking van de fictieve wereld</i>	18
<i>Nineties Lab</i>	20
<i>Een digitale foyer</i>	21
<i>Een digitaal publiek</i>	23
<i>Een digitaal hier-en-nu</i>	24
<i>Togetherness in overal-en-altijd en hier-en-nu</i>	25
Conclusie	27
Bibliografie.....	29
Performance Credits.....	31

Introductie

In tijden van de pandemie veroorzaakt door het coronavirus is de theatersector genoodzaakt om zich van het live theater naar online omgevingen te verplaatsen.¹ Het publiek dat zich voorheen in het donker in een zaal bevond, zit nu in de vertrouwde omgeving van hun eigen woonkamers. Via laptops, smartphones en tablets aanschouwen ze de voorstellingen op platforms als Zoom. Met de performers en het publiek verspreid over het land, of zelfs de wereld, verandert het gevoel van samen in het hier-en-nu zijn van het theater. Als publiek in het theater kijk je samen in de fysieke ruimte naar wat zich op het podium afspeelt en ervaar je in elkaars bijzijn emoties die door de voorstelling opgeroepen worden. Door deze gedeelde emotionele ervaring en samen in een specifiek hier-en-nu moment te zijn, kan er een gevoel van saamhorigheid – een ervaring van *togetherness* – ontstaan tussen publiek en performers. Maar kunnen performers en publiek ook in online voorstellingen, ondanks die fysieke afstand, nog steeds een vorm van *togetherness* in een bepaalde ruimte ervaren? Hoe kan *togetherness* vorm krijgen in cyberspace (de digitale of virtuele ruimte waar performers en publiek samen komen en communicatie en interactie met elkaar aan kunnen gaan).²

Een theatercollectief dat zich veel bezighoudt met dit onderwerp is Nineties Productions. Zo staan ze stil bij vragen als: “kunnen we een collectieve virtuele ervaring hebben die wel gedeeld is in tijd maar niet in ruimte?”³ In hun ‘cyberformance’ *Memento Mori* nemen ze het publiek vanaf hun schermen mee op reis naar wat zij zelf ‘het oneindige’ noemen.⁴ De performers stellen dat afstand “slechts een concept van de geest is” en onderzoeken al filosoferend en experimenterend verschillende manieren om een ervaring van gezamenlijke aanwezigheid en verbondenheid in dezelfde virtuele omgeving te

¹ Fransien van der Putt, “Theater online op zoek naar een derde ruimte,” Theaterkrant, 23 oktober, 2020, <https://www.theaterkrant.nl/tm-artikel/theater-online-op-zoek-naar-een-derde-ruimte/>.

² Steve Dixon, Malina F. Roger en Sean Cubitt, “Online Performance: “Live” from Cyberspace,” in *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: MIT Press, 2007), 463.

³ “About,” Nineties Lab for live online arts, laatst geraadpleegd op 22 maart, 2021, <https://www.ninetiesproductions.nl/ninetieslab/>.

⁴ Helen Varley Jamieson introduceerde de term ‘cyberformance’ als een live collaboratieve performance die internet technologie gebruikt om performers en publiek op afstand bij elkaar te brengen in het hier-en-nu van een online ruimte. Zie Helen Varley Jamieson, “Real Time, Virtual Space, Live Theatre,” in *The Aotearoa Digital Arts Reader*, bew. Stella Brennan en Su Ballard (Newton: Clouds, 2008), 48-57.; *Memento Mori*, regie Anne Maike Mertens, Zoom, Utrecht/Amsterdam: Nineties Productions, 18 februari, 2021, Online theatervoorstelling.

realiseren. Daarbij wordt het publiek constant direct op zijn aanwezigheid geattendeerd. Hiertoe zetten zij onder andere de webcams van de toeschouwers in.

Nineties Productions' zoektocht naar een collectieve virtuele ervaring komt ook tot uiting in hun online format *Nineties Lab*, een online omgeving waarin gedurende acht weken op elke zaterdag een andere performance van verschillende artiesten plaatsvond.⁵ Deze omgeving werd ontworpen als een interactieve online omgeving die het publiek in staat stelt om zowel interactie met elkaar aan te gaan, als met de performance en de online omgeving zelf.

In dit onderzoek zal er gekeken worden naar hoe in online performance een gevoel van *togetherness* geconstrueerd kan worden, ondanks de fysieke afstand tussen publiek en performers. De voorstellingen *Memento Mori* en *Private Domain* (voorstelling in het *Nineties Lab*) van Nineties Productions zullen hierbij centraal staan. Ik zal mijn aandacht vooral richten op de manier waarop de webcam en webcambeelden worden ingezet en de rol die de chatfunctie speelt.

Dit onderwerp is relevant in de context van de samenleving ten tijde van Covid-19. Door de coronacrisis vinden werk en ontspanning steeds meer online plaats en dit zal naar verwachting ook veel gevolgen hebben voor hoe we bepaalde dingen, zoals theater, vorm zullen gaan geven na deze pandemie.⁶ Er is in deze periode veel geëxperimenteerd met online theater en het is denkbaar dat deze vorm van theater zich ook na corona nog verder gaat ontwikkelen. Door deze online theatervormen worden belangrijke elementen van theater bevraagd. Wat betekent dit bijvoorbeeld voor het live aspect van theater en de aanwezigheid van het publiek? Deze kwestie is niet nieuw en werd eerder al besproken door bijvoorbeeld theaterwetenschappers als Cormac Power en Philip Auslander die ieder op hun eigen manier stilstaan bij de implicaties van toenemend technologie gebruik in het theater voor hoe we belangrijke theaterwetenschappelijke concepten als *liveness* en *presence* begrijpen.⁷ Met dit onderzoek naar de constructie van *togetherness* in online voorstellingen hoop ik een bijdrage te leveren aan het discours rondom *presence* in performance. Dit

⁵ *Nineties Lab*, regie Anne Maike Mertens en Yannick Noomen. Ohay, Utrecht/Amsterdam: Nineties Productions, 24 april, 2021, Online theatervoorstelling.

⁶ "Theater van de toekomst, na de crisis zonder corona?," ZID City Art & Performance Center, laatst bewerkt op 9 april, 2021, <https://zidtheater.nl/theater-van-de-toekomst-na-de-coronacrisis/>.

⁷ Cormac Power, "Presence in Play: A critique of theories of presence in the theatre" (Proefschrift, University of Glasgow, 2006).; Philip Auslander, *Liveness: Performance in a mediatized culture* (Londen: Routledge, 1999).

onderzoek levert zoals gezegd ook een bijdrage aan het debat over theater in tijden van de coronacrisis en helpt na te denken over de vraag of de nieuwe esthetische, creatieve en dramaturgische mogelijkheden die online technologieën het theater te bieden hebben, een verrijking van het theater zijn of juist een verlies en in hoeverre online theater nog wel als theater beschouwd kan worden.⁸

Dit onderzoek zal een antwoord formuleren op de volgende onderzoeksvraag:

Hoe wordt ‘togetherness’ geconstrueerd in de cyberspace van *Memento Mori* en *Nineties Lab*?

Om deze vraag gestructureerd te beantwoorden, zullen de volgende deelvragen beantwoord worden:

- Wat kunnen we onder ‘togetherness’ verstaan?
- Welke rol speelt ‘presence’ in de betekenis daarvan?
- Welke technologische middelen worden ingezet om *togetherness* te construeren in *Memento Mori* en *Nineties Lab*?
- Hoe werden deze middelen op dramaturgische wijze ingezet om een ervaring van *togetherness* te construeren in *Memento Mori* en *Nineties Lab*?

De eerste twee vragen zijn bedoeld om de theoretische concepten ‘togetherness’ en ‘presence’ uit te werken met behulp van literatuur. De laatste twee vragen zullen worden beantwoord door middel van een dramaturgische analyse van de voorstellingen, hierbij zullen de concepten ingezet worden om de bevindingen uiteen te zetten. Voor een uitgebreidere bespreking van deze methode, zie ‘Methode’.

⁸ Jurgen Walch, “Digitaal theater geeft nieuw lichamenlijk bewustzijn,” Theaterkrant, laatst bewerkt op 1 september, 2020, <https://www.theaterkrant.nl/tm-artikel/digitaal-theater-geeft-nieuw-lichamelijk-bewustzijn/>.

Theoretisch kader

Togethermess

Het centrale concept in dit onderzoek is *togetherness*. In de meest algemene zin van het woord betreft het een gevoel van saamhorigheid, ofwel het samen met anderen in het hier-en-nu aanwezig zijn en het delen van die ervaring met elkaar. Echter, wanneer toeschouwers en performers zich online begeven, zoals bij online theatervoorstellingen, kan je dan nog wel spreken van *togetherness*? Socioloog Lovisa Eriksson staat stil bij een vergelijkbare complexe kwestie in haar proefschrift over *togetherness* bij online communicatie in chatomgevingen. Ze vraagt zich in haar proefschrift af wat *togetherness* betekent als de ervaring van samenzijn in een bepaalde ruimte niet per definitie gebonden is aan onze fysiek locatie.⁹ Ondanks dat haar theorie niet over theater gaat, kan deze wel op online theater toegepast worden. In de performances die in dit onderzoek geanalyseerd zullen worden, is er immers sprake van online communicatie en interactie tussen toeschouwers en performers die zich fysiek ergens anders bevinden; een situatie die tot zekere hoogte vergelijkbaar is met de online communicatie in chats die Eriksson analyseert. Om de ervaring van *togetherness* in online omgevingen te kunnen begrijpen moeten volgens Eriksson twee vormen van *presence* onderscheiden worden: fysieke *presence* en sociale *presence*.¹⁰ Fysieke aanwezigheid is namelijk geen garantie voor sociale aanwezigheid. Zo kan je bij face-to-face interactie wel fysiek met de ander in dezelfde ruimte aanwezig zijn, maar als je er met je gedachten niet bij bent, ben je sociaal afwezig. Echter, bij online interactie delen gebruikers een online omgeving waarin ze samen sociaal aanwezig zijn, maar fysiek niet.¹¹ De ervaring van ergens sociaal aanwezig zijn is niet gebonden aan een bepaalde locatie en kan zowel in een fysieke als virtuele omgeving tot stand komen.

Belangrijker dan de aard van de omgeving is, volgens Eriksson, de situatie. *Social presence* is als ervaring vooral gebonden aan de situatie waar je 'in' zit.¹² Deze wordt gedefinieerd door de mate waarop we invloed kunnen uitoefenen op de sociale situatie en

⁹ Lovisa Eriksson, "Online Together: A Sociological Study of the Concept of Togetherness and the Contemporary Conditions for Social Interaction" (Proefschrift, Uppsala Universiteit, 2016), 10-11.

¹⁰ Eriksson, "Online Together," 13.

¹¹ Ibid., 18.

¹² Ibid., 27.

de omgeving.¹³ Ondanks dat deze theorie betrekking heeft op online chatten, is de notie van *social presence* ook interessant in relatie tot de voorstellingen in dit onderzoek, omdat daarin gezocht wordt naar mogelijkheden om toeschouwers interactie aan te laten gaan met de online situatie en omgeving. In mijn analyse kijk ik naar de rol die deze aspecten, de omgeving en sociale situatie, spelen in de performances van Nineties Productions en hoe deze samenhangen.

Verder onderscheidt Eriksson drie benaderingen van *social presence* die ook bruikbaar kunnen zijn in dit onderzoek. Ten eerste beschrijft ze hoe *social presence* gevormd wordt door de 'affordances' van een omgeving.¹⁴ Ze doelt hiermee op de mate waarin het medium en de daarin gebruikte technologie *social presence* mogelijk maken door sociale stimuli aan te bieden.¹⁵ Deze stimuli bestaan uit sociale 'cues', dit zijn signalen die we naar elkaar uitdrukken om elkaar te kunnen interpreteren, zoals de toon waarop iemand iets zegt. Eriksson stelt dat hoe meer sociale 'cues' een medium overbrengt, hoe groter de ervaring van *social presence* zal zijn, omdat het medium zo het beste face-to-face interactie kan nabootsen, dat als de optimale manier van interactie wordt gezien.¹⁶ Bij face-to-face interactie neem je sociale 'cues' namelijk direct waar, omdat die vaak lichamelijk zijn. Een digitaal medium moet daarom voor een sterkere ervaring van *social presence* op zoek naar andere manieren om sociale 'cues' over te brengen, bijvoorbeeld door middel van het inzetten van emoticons die de toon van een bericht accentueren.¹⁷ Deze benadering van *social presence* door 'affordances' van een medium kan gebruikt worden om te bespreken hoe de voorstellingen de mogelijkheden van chat, camera en interactieve omgevingen gebruiken om dergelijke sociale 'cues' te creëren.

Daarnaast beschrijft Eriksson *social presence* als zelfpresentatie. Dit betreft de mate waarin de gebruiker de mogelijkheid heeft om zichzelf te presenteren in de online situatie.¹⁸ Hierbij bepaalt de gebruiker zelf hoeveel en welke persoonlijke informatie hij met de ander wil delen.¹⁹ Deze benadering kan gebruikt worden om te bespreken hoe de toeschouwer in

¹³ Eriksson, "Online Together," 29-30.

¹⁴ 'Affordances' betreffen de mogelijkheden (of beperkingen) tot actie die de omgeving en situatie met technologische middelen te bieden hebben. Zie Eriksson, "Online Together," 39.

¹⁵ Ibid., 56

¹⁶ Ibid., 56-57.

¹⁷ Ibid., 48.

¹⁸ Ibid., 58-59.

¹⁹ Ibid., 59.

de voorstellingen wordt uitgenodigd zichzelf in de online omgeving zichtbaar te maken via de chat, webcam of een avatar in de vorm van een cursor.

Als laatste beschrijft Eriksson *social presence* als ervaring van een externe wereld. Dit betreft onder andere de mate waarin we de aanwezigheid van het digitale medium ervaren of juist vergeten.²⁰ *Social presence* ontstaat volgens Eriksson wanneer de gebruiker de gemedieerde sociale 'cues' als ongemedieerd ervaart, dat wil zeggen alsof ze niet door technologie bemiddeld zijn.²¹ Deze benadering van *presence* kan gebruikt worden om te kunnen bespreken hoe in de voorstellingen het online medium juist zichtbaar of onzichtbaar wordt gemaakt. Dit is vooral interessant in het geval van *Nineties Lab*, omdat daar veel aspecten van fysiek naar het theater gaan online worden nagebootst. Zo is er een rij waar je 'in' moet gaan staan om de zaal binnen te komen en er is een bar waar je de andere toeschouwers kan ontmoeten.

Tot *social presence* als ervaring van de externe wereld behoort volgens Eriksson ook de ervaring van de aanwezigheid van anderen. *Social presence* als ervaring van anderen kan omschreven worden als de perceptie, ervaring, bewustzijn en het voelen van een connectie met de ander.²² Die connectie ontstaat doordat beide personen zich ervan bewustzijn dat ze beide toegang hebben tot elkaars aandacht, begrip en emoties. De mate van betrokkenheid, mentale nabijheid en intimiteit met elkaar is bepalend voor het voelen van *co-presence*, dat volgens Eriksson nodig is voor *togetherness*.²³ Deze benadering kan helpen om de strategieën, zoals het tonen van de webcambeelden van alle toeschouwers, die door Nineties Productions worden ingezet om een ervaring van *co-presence* bij de toeschouwer te creëren, te analyseren.

Presence

Zoals Eriksson aangeeft, is *presence* een belangrijk aspect van *togetherness*. Echter, Eriksson bespreekt *presence* alleen in termen van sociale interactie en niet in termen van theatrale interactie. Haar theorie biedt wel de mogelijkheid om de sociale dimensie van theater te bespreken – theater als een sociale situatie – maar niet om de dramaturgische strategieën te

²⁰ Eriksson, "Online Together," 61-62.

²¹ Ibid., 61.

²² Ibid., 62-63.

²³ Ibid., 153.

bepreken die theatermakers inzetten om *togetherness* te construeren of te bevragen. Aanvullend is daarom het proefschrift *Presence in Play: A critique of theories of presence in the theatre* van Cormac Power bruikbaar.²⁴ Hierin bespreekt hij verschillende theorieën van *presence* in het theater en introduceert hij zijn eigen benadering.

Power stelt dat *presence* over het algemeen te simpel wordt gezien als het gelijktijdig aanwezig zijn in een bepaalde tijd-ruimtelijke omgeving.²⁵ Echter, zo benadrukt Power, in het theater is er geen sprake van één bepaalde tijd-ruimtelijke omgeving, omdat niet alleen de theaterzaal zelf zo een omgeving is maar ook de fictieve ruimte van de performance. In zijn proefschrift beschrijft Power twee dominante theoretische posities ten opzichte van *presence* maar zelf neemt Power nog een andere, derde, positie in en stelt dat *presence* beter gezien kan worden als een functie van theater dan als een eigenschap. Theater ‘heeft’ geen *presence* maar ‘speelt’ met de mogelijkheden ervan.²⁶ Hij maakt hierbij een onderscheid tussen drie dimensies van *presence*: *making-presence*, *having-presence* en *being-presence*.

Het *making-presence* vermogen van het theater betreft de unieke mogelijkheid om fictieve gebeurtenissen en handelingen als ‘present’ op het toneel te tonen, of met andere woorden om het fictieve, het heden te maken.²⁷ Hier versmelt het echte met het fictieve doordat een actuele context gevuld wordt met fictief ‘doen-alsof’ door een acteur of object die zich op het toneel voordoet als iets anders dan hemzelf.²⁸ Dit concept van *making-presence* kan in mijn onderzoek naar *togetherness* gebruikt worden om te analyseren hoe het theater niet alleen een fictieve wereld ‘aanwezig’ kan stellen, maar ook hoe het de toeschouwer in die fictieve wereld ‘aanwezig’ kan stellen, zoals dat door de inzet van verschillende technieken gebeurt in de case studies.

Hiernaast is er ook sprake van *having-presence* in het theater. Dit betreft volgens Power de auratische hoedanigheid van het theater.²⁹ Hij gaat daarbij vooral in op de *auratic*

²⁴ Op basis van zijn proefschrift schreef hij ook een boek dat hij onder dezelfde titel uitbracht. Zie, Cormac Power, *Presence in play: A Critique of Theories of Presence in the Theatre* (Amsterdam/New York: Rodopi, 2008).

²⁵ Cormac Power, *Presence in play: A Critique of Theories of Presence in the Theatre* (Amsterdam/New York: Rodopi, 2008), 3.

²⁶ Cormac Power, “Presence in Play: A critique of theories of presence in the theatre” (Proefschrift, University of Glasgow, 2006), 9-10.

²⁷ Power, “Presence in Play,” 18.

²⁸ Ibid., 53-54.

²⁹ Ibid., 55-57.

presence van een acteur, die in zijn fysieke aanwezigheid de aandacht van het publiek vraagt. Deze dimensie lijkt minder relevant voor mijn onderzoek, omdat hierbij de nadruk vooral ligt op de fysieke aanwezigheid van de performer die bepalend is voor het ontstaan van een aura. Echter, bij de case studies zijn de performers juist niet fysiek aanwezig. Toch is er op een bepaald moment sprake van een soort auratische aanwezigheid.

Als laatste beschrijft Power een derde vorm van *presence*, *being-presence*. Dit betreft de gedeelde aanwezigheid van de toeschouwers samen met elkaar en de acteurs in het hier-en-nu van het theater.³⁰ Hij beschrijft hier twee benaderingen ten opzichte van *being-presence*. Voor mijn onderzoek is de postmodernistische opvatting waarbij *presence* als een constructie en een proces wordt gezien, waarmee gespeeld en gemanipuleerd kan worden, het meest bruikbaar, omdat er bij de case studies actief met *presence* gespeeld wordt.³¹ Deze dimensie kan gebruikt worden om te onderzoeken hoe *presence* als ervaring voor de toeschouwer geconstrueerd wordt in beide voorstellingen.

Power staat in zijn onderzoek naar *presence* vooral stil bij fysiek theater maar hij vraagt zich ook af wat er met *presence* gebeurt in theater waar technologie een grote rol speelt. Power stelt dat de interactie tussen alle elementen van theater dan niet zo zeer plaatsvindt in een gedeelde tijd-ruimtelijke omgeving maar meer in een gemedieerde ruimte waarin technologie de theatrale ervaring construeert, zoals in de cyberspace van de case studies.³² In dit onderzoek benader ik de cyberspace waarin de voorstellingen van Nineties Productions zich voltrekken als zo'n gemedieerde ruimte en analyseer ik hoe technologie in die ruimte een ervaring van *presence* construeert.

³⁰ Power, "Presence in Play," 96.

³¹ Ibid., 126.

³² Ibid., 163.

Methode

In dit onderzoek zullen de voorstellingen *Memento Mori* en het online platform *Nineties Lab* van Nineties Productions geanalyseerd worden. *Memento Mori* heb ik op 18 februari 2021 via Zoom bezocht. De omgeving van het *Nineties Lab* bezocht ik toen ik de voorstelling *Private Domain* op 24 april 2021 bijwoonde op dit platform. Ik heb er voor gekozen om bij de analyse van *Nineties Lab* niet één specifieke voorstelling te analyseren, omdat er elke week een andere voorstelling plaatsvindt en omdat het belangrijkste element voor de analyse de omgeving van *Nineties Lab* zelf is. Ik zal specifiek kijken naar die scènes of momenten waarin een ervaring van *togetherness* voor het publiek geconstrueerd wordt. Ik richt me daarbij vooral op de theatrale en technologische middelen die daarvoor worden gebruikt.

Deze voorstellingen zullen aan de hand van het dramaturgische analyse model van Liesbeth Groot Nibbelink en Sigrid Merx geanalyseerd worden.³³ Ik heb voor dit model gekozen, omdat het niet alleen kijkt naar artistieke keuzes als structuur en vormgeving van een voorstelling, maar ook naar hoe het publiek gepositioneerd wordt en hoe er betekenis gecreëerd wordt in relatie tot de buitenwereld.³⁴ Dit analyse model bestaat uit drie onlosmakelijk aan elkaar verbonden componenten. Eén component kan niet besproken worden zonder de andere er bij te betrekken.³⁵ De eerste component is compositie, dit betreft alle technieken en elementen die gebruikt worden om structuur en vorm te geven aan tijd, ruimte en actie in een performance.³⁶ Bij de analyse van *Memento Mori* zal er zowel gekeken worden naar de Zoom omgeving met zijn chatfunctie en webcam als naar het gebruik van green screens en camera's in de voorstelling. Bij *Nineties Lab* zal er gekeken worden naar de vormgeving van de website van het lab, zoals de virtuele wachtruimte met bar en de virtuele omgeving voor aanvang van de voorstelling. Ook hier wordt er stilgestaan bij het gebruik van de chatfunctie.

De tweede component betreft de toeschouwer, hierbij wordt er gekeken naar hoe het publiek geadresseerd en gepositioneerd wordt door onder andere de compositie van de

³³ Liesbeth Groot Nibbelink en Sigrid Merx, "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach," nog niet uitgebracht.

³⁴ Groot Nibbelink en Merx, "Dramaturgical Analysis," 3.

³⁵ Ibid., 4.

³⁶ Ibid., 8.

performance.³⁷ Maaïke Bleeker noemt dit ook wel *staging of spectatorship*.³⁸ Het feit dat de voorstellingen online zijn en plaatsvinden in een digitale omgeving zijn bepalend voor de positionering en ervaring van aanwezigheid van de toeschouwer. Bij *Memento Mori* zal er aandacht besteed worden aan hoe de performers het publiek direct toespreken en aan (lijken te) kijken en de werking van het tonen van de webcambeelden van het publiek. Bij *Nineties Lab* wordt er met name gekeken naar hoe het publiek uitgenodigd wordt zich actief in de digitale ruimte te bewegen en interacteren.

De derde component, context, kijkt naar de sociale en artistieke context waarin de performance plaatsvindt. Dit betreft de manier waarop de compositie uiting geeft aan deze context en hoe de performance aan de hand daarvan begrepen en geïnterpreteerd kan worden door de toeschouwer.³⁹ In de analyse van de voorstellingen wordt stil gestaan bij de manier waarop deze zich verhouden tot huidige pandemie en vragen oproepen over wat voor gevolgen dit heeft voor de vorm van het theater en de ervaring van de toeschouwer. Ook zal er gekeken worden naar hoe deze online voorstellingen een begin kunnen zijn van een nieuwe theater vorm.

³⁷ Groot Nibbelink en Merx, "Dramaturgical Analysis," 10.

³⁸ Maaïke Bleeker, "What Do Performances Do to Spectators?," in *Thinking through Theatre*, bew. Maaïke Bleeker, Adrian Kear, Joe Kelleher en Heike Roms (New York: Methuen | Drama, 2019), 33.

³⁹ Groot Nibbelink en Merx, "Dramaturgical Analysis," 13.

Analyse

Memento Mori

“2020 lijkt een mondiale memento mori te zijn en het theaterseizoen is afgeschreven.”⁴⁰ Om dit tegen te gaan duikt theatercollectief Nineties Productions de wereld van het online theater in om te experimenteren met verschillende kunstdisciplines, technologie en publiek op afstand. Bij hun voorstelling *Memento Mori* zat het publiek in het begin nog in kleine getalen in de theaterzaal maar later verplaatsten zij zich naar hun eigen huiskamers om daar vanaf hun schermen de voorstelling bij te wonen.⁴¹ Het hier-en-nu van het theater werd ingewisseld voor het altijd-en-overal van het internet, wat nauw samenhangt met het thema van *Memento Mori*: het oneindige. Het publiek wordt in deze performance meegenomen op een ‘reis naar het oneindige’. In deze performance wordt *togetherness* op vier verschillende, maar nauw met elkaar samenhangende, manieren geconstrueerd: door het erkennen van de aanwezigheid van de toeschouwer door de performer, door de toeschouwer de aanwezigheid van de anderen te laten ervaren, door het publiek mee te nemen op een fictieve reis naar ‘het oneindige’ en door de aanwezigheid van de toeschouwer in zowel de fysieke als virtuele ruimte te benadrukken. In deze analyse wordt er vooral gekeken naar hoe dit vorm krijgt en welke technologische middelen daarbij worden gebruikt.

Functie en werking van de webcam

Memento Mori vindt plaats op Zoom, een veel gebruikt software programma voor videocommunicatie. Via een link die wordt toegezonden na het ontvangen van je tickets, krijg je toegang tot de ‘Zoomcall’. Wanneer ik de Zoom omgeving waarin de voorstelling plaatsvindt open, zie ik Yannick Noomen, een van de artistieke leiders van Nineties Productions, op mijn scherm. Hij verwelkomt mensen die online binnenkomen en vraagt aan hen de camera aan te zetten maar de microfoon uit te houden. Hij nodigt ons uit om het onszelf zo comfortabel mogelijk te maken met misschien wel een glas wijn of iets dergelijks. Wanneer je als toeschouwer de camera aanzet, zie je jezelf klein rechts in beeld naast de

⁴⁰ “Memento Mori”, Nineties Productions, laatst geraadpleegd op 5 mei, 2021, <https://www.ninetiesproductions.nl/memento-mori/>.

⁴¹ *Memento Mori*, regie Anne Maike Mertens, Zoom, Utrecht/Amsterdam: Nineties Productions, 18 februari, 2021, Online theatervoorstelling

beelden van andere toeschouwers. Deze onderdelen van de compositie zijn belangrijk voor hoe de toeschouwer geadresseerd en gepositioneerd wordt.

Wat opvalt is dat de webcambeelden alleen aan het begin en eind van de voorstelling te zien zijn. De performance stuurt hiermee de aandacht van de toeschouwers eerst op elkaar, door de webcambeelden aan te zetten, vervolgens op de voorstelling zelf, door de webcambeelden te verbergen, en aan het eind gaat de aandacht weer naar de toeschouwers zelf. Het inzetten van de webcam op deze specifieke momenten hebben de makers vooral gedaan om de aanwezigheid van de toeschouwers te erkennen door het visueel te bevestigen.



Afbeelding 1: De webcambeelden van het publiek zijn op de achtergrond van de performers te zien. Anne Maike Mertens, *Memento Mori* (2021).

Door de toeschouwers in het begin aan elkaar te laten zien, worden ze bewust van het feit dat ze met anderen naar een voorstelling gaan kijken. Ze zien bovendien hoe de andere toeschouwers er uit zien en in wat voor omgeving ze zitten. De performance stuurt hiermee aan op, in termen van Power, een vorm van *being-presence*: het bewustzijn van de toeschouwer dat hij zich samen met performers en publiek in het hier-en-nu van de online voorstelling bevindt. Het ervaren van anderen is volgens Eriksson belangrijk voor het construeren van *social presence*. Door de anderen in hun persoonlijke omgeving te zien ontstaat er een connectie tussen de toeschouwers. Ik merkte bijvoorbeeld dat ik zelf erg bewust werd van hoe ik er bij zat en het feit dat anderen dat konden zien. Door dit bewustzijn paste ik bijvoorbeeld mijn houding op momenten aan om zo betrokken mogelijk over te komen op de anderen. Dit bewustzijn van mezelf en anderen benadrukte voor mij de kwetsbaarheid van mezelf en anderen, omdat je onbekende mensen toch dichtbij je laat

komen door ze jouw directe non-verbale, fysieke reactie op de voorstelling te tonen. Om nog zelf in de hand te houden wat je precies aan de anderen toont, koos ik er bijvoorbeeld voor om voor een witte muur te zitten en lette ik er op dat mijn poster van mij met mijn vriend niet in beeld kwam. Die informatie vond ik te persoonlijk om met zo veel onbekenden te delen. Hier is sprake van zelfpresentatie, die volgens Eriksson onderdeel uitmaakt van hoe *social presence* tot stand kan komen.

Wat hier vooral een ervaring van *togetherness* construeert is de manier waarop de 'affordances' van de webcam worden ingezet. De webcam biedt namelijk de mogelijkheid tot actie in de online omgeving en het sturen van sociale 'cues' zoals gezichtsuitdrukkingen waardoor de communicatie tussen performers en toeschouwers natuurlijker lijkt, omdat je bij face-to-face interactie ook iemands gezichtsexpressie kan zien.

Een opvallend moment waarop sociale 'cues' gestuurd worden is aan het eind van de voorstelling wanneer de webcamsbeelden opnieuw getoond worden. De aandacht wordt hierdoor weer naar de toeschouwers gestuurd. Op dit moment beginnen opvallend genoeg toeschouwers uit zichzelf naar elkaar te zwaaien. Toeschouwers doen dit om fysiek de aandacht van elkaar te trekken en contact te zoeken. Wanneer je terug zwaait laat je weten dat jij hen gezien hebt en spoor je anderen aan om ook mee te zwaaien. Voor mij was dit het moment waar ik me het meest verbonden voelde met de andere toeschouwers en daardoor *togetherness* ervaarde. De spontaniteit van de actie en het feit dat we uit onszelf contact met elkaar zochten, versterkte voor mij dit gevoel en benadrukte dat we ons samen in een hier-en-nu moment bevonden. Dit contact bracht voor mijn gevoel een soort *auratic-presence* teweeg, omdat ik door deze interactie de aanwezigheid en connectie met de ander als het ware kon 'voelen'. Dit kan in verband gebracht worden met *having-presence* zoals Power het beschreef. Echter, er is in dit geval geen sprake van een performer die in zijn fysieke aanwezigheid de aandacht trekt maar wel van toeschouwers die in hun sociale aanwezigheid letterlijk fysiek de aandacht trekken.

Het voornaamste doel van het tonen van de webcamsbeelden is om de toeschouwers en performers een persoonlijk beeld van elkaar te geven, in plaats van een avatar of icoon met initialen zoals vaak op Zoom te zien is. Hierdoor gaat *Memento Mori* de afstandelijkheid die ervaren kan worden op platforms zoals Zoom voorbij. De performance bevestigt dat ook zonder fysieke aanwezigheid een ervaring van *togetherness* geconstrueerd kan worden. Door de webcamsbeelden te tonen stelt de performance namelijk de

toeschouwers aanwezig. Je zou kunnen zeggen dat er hierbij sprake is van Powers *making-presence*, omdat de voorstelling iets fictiefs als 'present' stelt. In dit geval wordt het publiek dat niet fysiek aanwezig is bij de voorstelling wel als zodanig gesteld door de performance.

Al deze verschillende aspecten van (*social*) *presence* dragen bij aan het construeren van *togetherness* door middel van de webcam.

Functie en werking van de chat

Naast het feit dat de toeschouwers elkaar aan het begin van de voorstelling zien via de webcam, hebben de toeschouwers ook de mogelijkheid om met elkaar te chatten via de chatfunctie. Door dit aan te bieden spoort de performance de toeschouwers aan om interactie met elkaar aan te gaan. Zo kan iedereen die zich in de chat bevindt voor aanvang en aan het einde van de voorstelling berichten en emoticons sturen, zoals applaudiserende handen, die groot op iedereens beeld verschijnen en een bijpassend geluid zullen maken. Hoe meer mensen bijvoorbeeld op de applaudiserende handen klikken, hoe meer ze in beeld komen en hoe harder het applaus wordt. Deze 'affordances' van de chatfunctie maken het mogelijk dat toeschouwers invloed uit kunnen oefenen op de virtuele omgeving en sociale 'cues' kunnen sturen. Zoals Eriksson ook stelde, hoe meer invloed de toeschouwer kan uitoefenen en hoe meer sociale 'cues' verzonden worden, hoe meer een ervaring van *social presence* geconstrueerd kan worden. Bovendien blijkt uit het drukke chatverkeer dat de toeschouwers een zekere mate van betrokkenheid ervaren dat een ervaring van *togetherness* kan versterken.

De chatfunctie wordt namelijk overspoeld met berichten van mensen die laten weten vanaf waar ze kijken en dat ze er veel zin in hebben. Mensen die schrijven dat ze vanuit Den Haag kijken en andere toeschouwers die daarop reageren met "gezellig wij ook!". Door het delen van elkaars fysieke locatie lijken de toeschouwers op zoek te gaan naar overeenkomsten met elkaar waardoor een connectie gecreëerd kan worden. Die connectie is dan gebaseerd op het feit dat iedereen zich ondanks een andere fysieke plaats in de werkelijkheid wel in dezelfde sociale situatie van deze performance bevindt. Dit is te vergelijken met *having-presence* zoals dat ook bij de webcam ervaren werd, omdat de aandacht niet door fysieke aanwezigheid maar sociale aanwezigheid getrokken wordt. De chatfunctie speelt hier dus een belangrijke rol bij het construeren van *togetherness*, omdat het de *co-presence* van het publiek benadrukt, de betrokkenheid van het publiek

versterkt en een connectie vormt. Echter, die connectie blijft vrij oppervlakkig, omdat het slechts het delen van elkaars fysieke locatie betreft.

Functie en werking van de fictieve wereld

In deze voorstelling staat het idee van *togetherness* als thema centraal. Met het creëren van een fictieve wereld nodigt de voorstelling de toeschouwers uit om samen met de performers na te denken over wat samen zijn kan betekenen zonder fysieke aanwezigheid. “One day you will leave your body, you go back to the world you came from. And how will that feel? How will you let go, how will you dive in.” Met deze vragen nodigen de performers ons uit om ons over te geven aan het idee van aanwezig zijn in ‘het oneindige’.

Aan het begin van de voorstelling schetst een van de performers ons een beeld van een eiland waarin we als publiek samen naar een tempel van licht lopen en muziek horen. Een andere performer vertelt dat deze muziek ons het gevoel geeft dat we ons in en tegelijk uit de tijd bevinden, ergens tussen hemel en aarde. We zien nu alle vijf performers naast en onder elkaar in beeld.



Afbeelding 2: Alle vijf performers beschrijven de plaats waar we ons bevinden. Anne Maike Mertens, *Memento Mori* (2021).

De muziek zwelt aan en de performers vertellen ons dat we als mensen niet gesteld zijn op het verstrijken van tijd en dat we daarom, hier en nu, een ritueel gaan uitvoeren om onze sterfelijkheid te confronteren en onze temporaliteit te omarmen. Echter, volgens de performers hebben we geen symbolisch eiland nodig om dit te beseffen. Het internet op zichzelf is al een plaats van digitale oneindigheid en afstand is slechts een concept van de geest dat alleen onze lichamen scheidt. Hier is niet meer hier en nu is niet meer nu, het is het digitale altijd en overal.

De performers stellen dat zij samen met de toeschouwers aanwezig zijn in een bepaalde cyberspace, het altijd-en-overal van het internet. Met green screens waarop caleidoscopische patronen verschijnen, zangstukken en filosofische gedachtegangen wordt het idee van een gedeelde cyberspace in de verbeelding van de toeschouwer opgeroepen (*making-presence*). Op een gegeven moment stappen de performers een voor een op een green screen dat ronddraaiende patronen weergeeft waardoor het lijkt alsof de performers vallen in 'het oneindige'. Eenmaal in dit stadium zien we hoe ze, inmiddels zonder lichaam, in het oneindige zweven en hoe ze doorgaan met simpelweg 'zijn'. Een belangrijk aspect van aanwezigheid in deze cyberspace is dat lichamelijke op dit moment niet langer een rol speelt. Net zoals bij *social presence* is fysieke aanwezigheid geen vereiste.



Afbeelding 3: Een van de performers valt in het oneindige. Anne Maike Mertens, *Memento Mori* (2021)



Afbeelding 4: Vier performers bevinden zich in het oneindige. Anne Maike Mertens, *Memento Mori* (2021).

De performers benadrukken dat zij samen met de toeschouwers een geheel vormen dat onderdeel uitmaakt van die wereld. Dit wordt bijvoorbeeld visueel uitgebeeld door in een door vieren gesplitst scherm een deel van elke performer te tonen, waardoor in de vier vlakken samen één lichaam gevormd wordt (zie afbeelding 5). De performance stelt dat de toeschouwer samen met de anderen aanwezig is als een gezamenlijk onderdeel van de cyberspace. Dit zou in verband gebracht kunnen worden met Powers *auratic-presence*, omdat de performers de connectie die ze creëren met en tussen het publiek als een soort aura omschrijven.



Afbeelding 5: De lichamen van de performers vormen als het ware één lichaam. Anne Maike Mertens, *Memento Mori* (2021).

De manier waarop de toeschouwer door het creëren van een fictieve wereld in deze cyberspace aanwezig wordt gesteld, namelijk als één gezamenlijk onderdeel daarvan, construeert een ervaring van *togetherness*.

Nineties Lab

Na het succes van *Memento Mori* wilde Nineties Productions de mogelijkheden van online theater nog verder onderzoeken. De vraag of er online een collectieve ervaring kan ontstaan in gedeelde tijd maar andere locatie, stuurde hun onderzoek naar de mogelijkheden van een virtueel podium.⁴² Dit virtuele podium werd *Nineties Lab*, een online omgeving waarin geëxperimenteerd wordt met de mogelijkheden van online theater en het creëren van een gedeelde ervaring.⁴³ Gedurende acht weken vonden er elke zaterdag verschillende online performances plaats van verschillende performers. De performers speelden hun performances in een green screen studio in Amsterdam die direct werden uitgezonden via Ohyay, een internet applicatie waarmee virtuele omgevingen gecreëerd kunnen worden. Voor de analyse van *Nineties Lab* zal er niet gekeken worden naar de specifieke voorstelling die ik bijgewoond heb (*Private Domain* van theatergroep Hotel Modern)⁴⁴, omdat de inhoud van de performances per week verschilde en niet altijd betrekking had op *togetherness*. Wel

⁴² "About," Nineties Lab, Nineties Productions, laatst geraadpleegd op 11 mei, 2021, <https://www.ninetiesproductions.nl/ninetieslab/>.

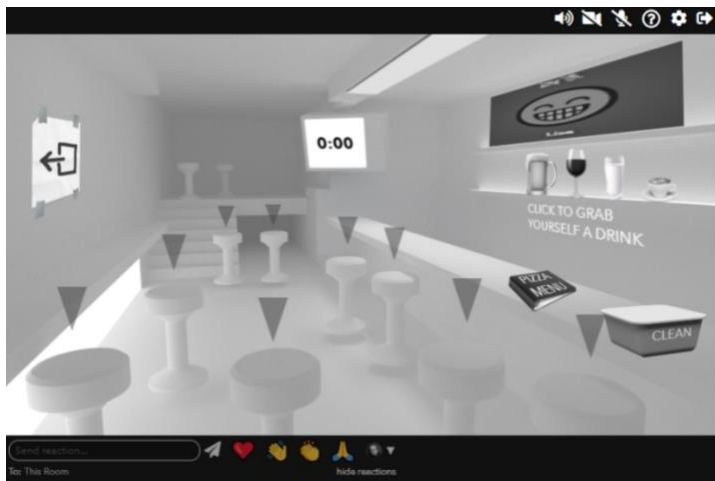
⁴³ *Nineties Lab*, regie Anne Maike Mertens en Yannick Noomen. Ohyay, Utrecht/Amsterdam: Nineties Productions, 24 april, 2021, Online theatervoorstelling.

⁴⁴ *Private Domain*, regie Pauline Kalker, Arlène Hoornweg en Herman Helle. Nineties Lab, Utrecht/Amsterdam: Hotel Modern, 24 april, 2021, Online theatervoorstelling.

zal er gekeken worden naar de manier waarop de ruimte van het lab is vormgegeven, wordt gebruikt en op een ervaring van *togetherness* aanstuurt.

Een digitale foyer

Als je de Ohayy omgeving binnenkomt via de site van *Nineties Lab* word je gevraagd om je camera en microfoon aan te zetten. Vervolgens kom je terecht in een digitale foyer waar je links het lab ziet waar de voorstelling gespeeld gaat worden, jij bent zelf niet in beeld. Rechts zie je een bar, hier kan je een drankje van de bar pakken en op een tafel zetten door bijvoorbeeld op het bier icoontje te klikken en dit naar een tafel te slepen. Je kan er nu wel voor kiezen om je webcambeeld te tonen en op een van de stoelen te zetten en met de anderen in de bar te praten als jullie microfoon aan staat. Wanneer je op het pizza menu klikt, verschijnt er een pop up van de google zoekopdracht 'pizza bestellen' en zou je dus pizza bij je thuis kunnen laten bezorgen. Ook is er een timer te zien die de tijd tot aanvang weergeeft.



Afbeelding 6: De digitale bar. Nineties Productions, *Nineties Lab* (2021).



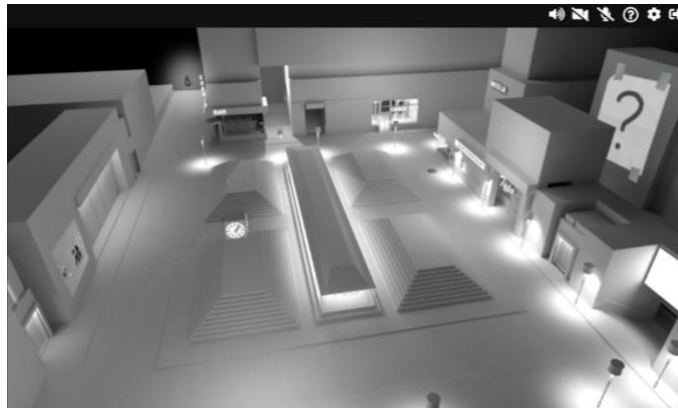
Afbeelding 7: Het digitale foyer voor aanvang. Nineties Productions, *Nineties Lab* (2021).

Als je naar de 'zaal' wil gaan, kom je in de rij terecht. Jouw webcambeeld verschijnt in een rechthoekig kader achteraan de rij, door op het scherm te klikken 'schuif' je verder naar voren. Links zie je iemand van de productie en rechts zie je de kleine rechthoeken met daarin webcambeelden van andere toeschouwers. Wanneer je aan de beurt bent, wordt het beeld van iemand van de productie en dat van je zelf vergroot. Je wordt verwelkomd en gevraagd of je de QR code van je ticket kan laten zien. Hierna kan je het lab binnen. Deze ruimte is erg vergelijkbaar met de ruimte voor aanvang van *Memento Mori*, het beschikt

namelijk over dezelfde chatfunctie met dezelfde emoticons, ook hier is je webcambeeld niet meer zichtbaar.

Aan het begin van de voorstellingen bevinden we ons in een ruimte met een groot wit scherm, onze webcambeelden zijn niet te zien. Er wordt ons gevraagd of we met onze cursors kunnen bewegen, die bewegingen zijn voor iedereen zichtbaar. Elke beweging die jij met je cursor maakt is dus voor iedereen te zien en andersom. Bovendien staat iedereen naam in een zwart balkje onder de cursor. Vervolgens verschijnt er rechtsboven in beeld een balkje waar je op een stift en een kleur kan klikken om vervolgens met elkaar de witte ruimte van kleur te voorzien. De toeschouwers kunnen zelf tot op zekere hoogte bepalen hoe de ruimte er uit komt te zien.

Na afloop van de voorstelling kom je in een grote foyer terecht waar je weer de cursors van de andere toeschouwers over het scherm kunt zien bewegen. In deze ruimte wordt actief gebruik gemaakt van verschillende activiteiten die hier te doen zijn. Zo is er een open mic ruimte voor de after talk, een disco waar je moet dansen als jouw beeld in de spotlight komt, een photobooth, een puzzel van de poster van de performance die je met anderen kan maken, een kampvuur waar je met anderen kan zitten en praten en zelfs een escape room. Met deze activiteiten kunnen toeschouwers invloed uitoefenen door aanpassingen te geven aan de omgeving die ook voor alle anderen zichtbaar zijn.



Afbeelding 8: De digitale foyer na afloop. Nineties Productions, *Nineties Lab* (2021).

Al de interactieve ‘affordances’ van deze ruimtes, bijvoorbeeld het kunnen plaatsen van drankjes en jouw webcambeeld en het tekenen in de witte ruimte, nodigen de toeschouwers uit om interactie met de elkaar en de omgeving aan te gaan. Doordat de toeschouwer in elke ruimte invloed kan uitoefenen op de omgeving, wordt de toeschouwer meer als actieve

theaterbezoeker of deelnemer geadresseerd, omdat ze 'agency' krijgen in de ruimtes.⁴⁵ De makers van *Nineties Lab* hebben deze interactieve features ingezet met als doel om de deelnemers bewust te maken van de aanwezigheid van de omgeving zelf, die van de anderen en dat ze samen de omgeving kunnen beïnvloeden. En, zoals Eriksson stelt, hoe meer invloed de bezoeker kan uitoefenen, hoe sterker de ervaring van *social presence*. De interactiviteit is hier vooral op het gebied van navigatie (de mogelijkheid om met je cursor door de ruimte te bewegen en om verschillende ruimtes binnen te treden), participatie (de mogelijkheid om de omgeving aan te passen en activiteiten uit te voeren met anderen) en conversatie (met elkaar en de performers gesprekken aangaan).⁴⁶

De manier waarop de 'affordances' van de verschillende omgevingen worden ingezet, nodigt de deelnemers uit om sociale interactie met elkaar en de omgeving aan te gaan. Bovendien kan er een connectie tussen de toeschouwers ontstaan doordat ze samen de omgeving beïnvloeden. Hierdoor kan er een ervaring van *social presence* gevormd worden. Echter, deze connectie is niet intiem van aard omdat er nog geen persoonlijke informatie gedeeld wordt.

Een digitaal publiek

Naast het inzetten van 'affordances' om *social presence* te construeren wordt ook de ervaring van anderen daarvoor ingezet. Er zijn drie technologische middelen, waarvan de 'affordances' allemaal sociaal van aard zijn, die hier op aansturen.

Net als bij *Memento Mori* kan er hier ook gebruik worden gemaakt van de chatfunctie. Het doel van de makers is hier ook hetzelfde als bij *Memento Mori*, namelijk om de deelnemers uit te nodigen om met elkaar in gesprek te gaan, zich betrokken te voelen in de omgeving en een bepaalde connectie met elkaar te vormen. Deze connectie wordt versterkt door een tweede technologisch middel, de webcam. Door het zien van elkaar kunnen er sociale 'cues' zoals gezichtsuitdrukkingen gestuurd worden. Hierdoor lijkt de

⁴⁵ 'Agency' wordt beschreven als een term die verwijst naar het vermogen van een individu of groep om zelf invloed uit te kunnen oefenen op de stand van zaken. Zie Peter Brooker, *A glossary of literary and cultural theory* (Londen/New York: Routledge, 2017), 6.

⁴⁶ Steve Dixon onderscheidt vier oplopende niveaus van interactiviteit; navigatie, participatie, conversatie en samenwerking. Bij het laatste niveau ontstaat er een nieuwe betekenis van het kunstwerk door de samenwerking tussen toeschouwer en medium. Zie Steve Dixon, Malina F. Roger en Sean Cubitt, "'Performing' Interactivity," in *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation* (Cambridge: MIT Press, 2007), 564.

communicatie deels overeen te komen met face-to-face interactie, wat de ervaring van *social presence* kan versterken. Ook is er hier op dezelfde manier sprake van *having-presence* zoals bij *Memento Mori*, omdat de deelnemers niet in hun fysieke maar sociale aanwezigheid de aandacht trekken. Wat opvalt bij *Nineties Lab* is dat onze webcambeelden alleen getoond worden door de performance in de rij. In de andere omgevingen geven de makers onszelf de keuze om ons webcambeeld in de ruimte te plaatsen en aan de anderen te tonen. Zo laten de makers de deelnemers nog steeds ‘agency’ hebben over de uiting van hun aanwezigheid. Hierdoor blijft er nog een soort afstandelijkheid tussen de deelnemers, omdat veel deelnemers het webcambeeld verborgen houden.

Aan het begin van de voorstelling wordt het weergeven van de deelnemers’ cursors als derde technologisch middel ingezet om een ervaring van *social presence* te construeren. Er wordt aan ons gevraagd of we met onze cursors, die nu in beeld op een witte achtergrond verschijnen, allemaal naar het midden van het scherm kunnen komen. Direct zie je allerlei cursors over het scherm richting het midden bewegen. Hierna wordt ons gevraagd of we met elkaar een cirkel kunnen vormen. Ook nu bewegen de cursors in het rond in de vorm van een cirkel. Vervolgens verdwijnen alle cursors en krijgen we de mogelijkheid iets te tekenen. Door hier iedereen cursor en de bewegingen die deelnemers maken aan iedereen te tonen, wordt je bewust van de *co-presence* en betrokkenheid van de ander ondanks dat iedereen nu slechts door zijn cursor gerepresenteerd wordt.

Een digitaal hier-en-nu

Wat opvalt bij *Nineties Lab* is dat de virtuele omgevingen en bepaalde digitale features het fysieke theater lijken na te bootsen. Zo is er bij een fysiek theater ook een bar en foyer te vinden. Vooral de aspecten van fysiek theater die sociaal van aard zijn, zijn hier online nagebootst. De bar en foyer zijn net als bij fysiek theater een ontmoetingsplek voor toeschouwers. Het doel van deze ruimtes namaken is om het zelfde gevoel van ‘naar het theater gaan’ online te construeren om een ervaring van *togetherness* te creëren. En zoals eerder gezegd is het ervaren van *social presence* daarvoor erg belangrijk en deze features sturen daar het meest op aan. *Social presence* wordt hier als ervaring van een externe wereld geconstrueerd, omdat er geprobeerd wordt om het online medium als ongemedieerde omgeving aanwezig te stellen.

Ook wordt er gespeeld met het idee van het podium in een online omgeving. In de witte ruimte aan het begin van de voorstelling komt de zin: “An empty page, an unfilled space with no sign of anything or anyone,” in grote zwarte letters in beeld. Dit lijkt een verwijzing naar het boek *The Empty Space* van Peter Brook. Hierin stelt hij dat elke lege ruimte een podium kan worden voor een performance.⁴⁷ De makers van *Nineties Lab* willen dit aan de toeschouwers duidelijk maken door elke voorstelling in het lab hiermee te beginnen. Er wordt benadrukt dat dit misschien wel een lege ruimte lijkt, maar dat we het ook kunnen zien als een ruimte waarin wij op dit moment samen aanwezig zijn. Maar wat voor ruimte is dit dan? “Ceci n’est pas un lab, ceci n’est pas du theatre,” gaat de tekst verder. Het is geen theater, het is slechts een website, maar door de samenkomst van toeschouwers en performers ontstaat er een fictieve wereld, een gedeelde cyberspace, waarin iedereen aanwezig wordt gesteld (*making-presence*).

Togetherness in overal-en-altijd en hier-en-nu

De voorstellingen hebben allebei hetzelfde thema centraal staan: wat betekent de aanwezigheid van het publiek in een online omgeving en hoe kan daarmee een ervaring van *togetherness* gecreëerd worden? *Memento Mori* onderzoekt dit inhoudelijk door ons mee te nemen op reis naar ‘het oneindige’ in het digitale altijd-en-overal van het internet en *Nineties Lab* kijkt naar de mogelijkheden van onze aanwezigheid in het hier-en-nu van de online theater omgeving.

Beide voorstellingen gebruiken een aantal dezelfde technologische middelen op andere manieren om een ervaring van *togetherness* te construeren. Zo zetten beide voorstellingen de chatfunctie en webcam in om interactie tussen toeschouwers aan te sturen. Bij *Memento Mori* kan dit alleen voor aanvang en na afloop, hierdoor werd de aandacht van de toeschouwer op een bepaalde manier gestuurd. Dit aandacht patroon is vergelijkbaar met de situatie in fysiek theater: voor aanvang kunnen de toeschouwers elkaar in het licht zien, vervolgens wordt het donker en kijken ze naar het podium en na afloop gaat het zaallicht wederom aan. Bij *Nineties Lab* is dit deels ook zo maar de performance bestaat hier niet alleen uit de voorstelling maar vooral uit de verschillende ruimtes waar altijd interactie mogelijk is. De factor die bij *Nineties Lab* vooral *social presence* versterkt en

⁴⁷ Peter Brook, *The Empty Space* (Londen: MacGibbon and Kee, 1968).

togetherness construeert, is de mogelijkheid om invloed uit te oefenen op de omgeving. Bij *Memento Mori* is dit het sturen van sociale 'cues' via de webcam zoals het zwaaien.

Daarnaast creëren beide voorstellingen een fictieve wereld waarin het publiek op een bepaalde manier aanwezig wordt gesteld waardoor een ervaring van *togetherness* geconstrueerd kan worden. Bij *Memento Mori* gebeurt dit door met behulp van green screens, zangstukken en gesproken teksten 'het oneindige' in de verbeelding van het publiek op te roepen en ze in een gedeelde cyberspace aanwezig te stellen. *Togetherness* wordt hier vooral geconstrueerd door middel van een soort auratische aanwezigheid. Bij *Nineties Lab* wordt de fictieve wereld verbeeld door het nabootsen van het fysieke theater in een online omgeving en wordt *togetherness* vooral ervaren doordat iedereen in het online theater kan bewegen en interactie aan kan gaan.

Bij beide voorstellingen wordt de aanwezigheid van het publiek steeds op verschillende manieren bevestigd. Het publiek speelt daar zelf een belangrijke rol in, omdat de performance hen alleen maar zichtbaar maakt voor de rest. Ze hebben zelf in de hand hoe ze hun aanwezigheid daarin uiten, zo kozen de toeschouwers van *Memento Mori* ervoor om naar elkaar te zwaaien en bij *Nineties Lab* plaatsten sommigen hun webcambeeld in de bar. Het ervaren van elkaars aanwezigheid lijkt bij beide voorstelling het belangrijkste te zijn voor een ervaring van *togetherness*.

Conclusie

In dit onderzoek stond de vraag: hoe wordt *togetherness* geconstrueerd in de cyberspace van *Memento Mori* en *Nineties Lab*? centraal. Om deze vraag gestructureerd te beantwoorden is er eerst gekeken naar wat onder *togetherness* kan worden verstaan en welke aspecten daar belangrijk bij zijn. Het bleek dat een ervaring van *togetherness* niet gebonden is aan het delen van dezelfde fysieke locatie maar aan het delen van dezelfde (sociale) situatie. In deze situatie moet er sprake zijn van een gevoel van *social presence* om een ervaring van *togetherness* tot stand te brengen. Belangrijk voor het ervaren van *social presence* was de connectie die mensen met elkaar aan kunnen gaan en de invloed die ze op de omgeving uit kunnen oefenen.

In de case studies werden vier technologische middelen op verschillende manieren ingezet om een ervaring van *togetherness* te construeren: het gebruik van de webcam, het bieden van een chatfunctie, de 'affordances' van de virtuele ruimtes en het creëren van een fictieve wereld. Deze technieken hingen nauw met elkaar samen en vulden elkaar aan. Zo bracht de webcam meer intimiteit aan bij de connectie die via de chatfunctie gevormd werd en zorgden de 'affordances' van de virtuele omgeving van het lab ervoor dat het publiek actief aanwezig kon zijn in de fictieve wereld. Door deze samenwerking werd een ervaring van *togetherness* geconstrueerd. Het dramaturgische analyse model bleek een goede methode om deze technieken te onderscheiden, omdat er door de verschillende componenten van het model goed gekeken kon worden naar hoe de technieken voorkwamen in de compositie en wat ze voor invloed hadden op de vorming van *spectatorship* en de context van de voorstellingen. Door dit te analyseren kon er onderzocht worden hoe *togetherness* geconstrueerd werd, namelijk door de samenhang tussen de componenten en technieken.

Togetherness en *presence* zijn niet alleen ervaringen waarop aangestuurd wordt in deze voorstellingen maar ook de overkoepelende thema's. De vormen van deze voorstellingen bieden als onderzoek naar wat *togetherness* en *presence* zouden kunnen betekenen. Er wordt op verschillende manieren geëxperimenteerd met het positioneren van het publiek, iets waar het theater zich altijd mee bezighoudt. Door het verplaatsen van het fysieke theater naar het internet als gevolg van de coronacrisis worden makers gedwongen om zich af te vragen hoe het publiek hierin aanwezig is. Uit de voorstellingen van *Nineties*

Productions blijkt dat de aanwezigheid van het publiek in online voorstellingen geënceneerd wordt. De performances stellen het publiek aanwezig door hun aanwezigheid uit te lichten in vormen van interactie door middel van de webcam, chatfunctie en 'affordances'. Dit biedt een nieuw inzicht over *making-presence* van Power, omdat niet alleen een fictieve wereld aanwezig gesteld kan worden, maar ook het publiek. De performance doet dit met het inzetten van de webcam en chatfunctie maar het is aan het publiek zelf om hun aanwezigheid daarin te bevestigen door er gebruik van te maken. Het publiek is dus vooral aanwezig als onderdeel van de performance zelf, omdat hun acties betekenis geven aan de ervaring van *togetherness*. Het publiek kan dus ook *having-presence* ervaren zonder fysieke aanwezigheid maar met sociale aanwezigheid.

Dit onderzoek biedt een uitgangspunt voor vervolgonderzoek naar de betekenis van *togetherness* in omgevingen waar geen sprake is van fysieke aanwezigheid zoals bij online voorstellingen. De coronacrisis zorgde ervoor dat theatermakers als Nineties Productions moesten experimenteren met online theater. Voor Nineties Productions was dit een succes en gaf dit aanleiding om in hun volgende productie nog meer te experimenteren met de mogelijkheden van online theater. De voorstellingen van Nineties Productions tonen aan dat het mogelijk is om in online theater fysieke afstand tussen performers en publiek te overbruggen en ook zonder fysieke aanwezigheid een gedeelde ervaring te creëren, die kenmerkend is voor het theater. Online theater kan daardoor nog steeds als theater gezien worden en biedt juist een mogelijkheid om dit als vernieuwde theater vorm verder te ontwikkelen. In de toekomst kan er dan ook meer onderzoek gedaan worden naar nieuwe technieken om het publiek aanwezig te stellen, een ervaring van *togetherness* te construeren en naar nieuwe aanvullingen op *togetherness* als begrip.

Bibliografie

Auslander, Philip. *Liveness: Performance in a mediatized culture*. Londen: Routledge, 1999.

Bleeker, Maaïke. "What Do Performances Do to Spectators?." In *Thinking through Theatre*, bewerkt door Maaïke Bleeker, Adrian Kear, Joe Kelleher en Heike Roms, 33-46. New York: Methuen | Drama, 2019.

Brook, Peter. *The Empty Space*. Londen: MacGibbon and Kee, 1968.

Brooker, Peter. *A glossary of literary and cultural theory*. Londen/New York: Routledge, 2017.

Dixon, Steve, Malina F. Roger en Sean Cubitt. "Online Performance: "Live" from Cyberspace." In *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, 457-482. Cambridge: MIT Press, 2007.

Dixon, Steve, Malina F. Roger en Sean Cubitt. "'Performing' Interactivity." In *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, 559-598. Cambridge: MIT Press, 2007.

Eriksson, Lovisa. "Online Together: A Sociological Study of the Concept of Togetherness and the Contemporary Conditions for Social Interaction." Proefschrift, Uppsala Universiteit, 2016.

Groot Nibbelink, Liesbeth en Sigrid Merx. "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach." Nog niet uitgebracht.

Jamieson, Helen Varley . "Real Time, Virtual Space, Live Theatre." In *The Aotearoa Digital Arts Reader*, bewerkt door Stella Brennan en Su Ballard, 48-57. Newton: Clouds, 2008.

Kalker, Pauline, Arlène Hoornweg en Herman Helle, reg. *Private Domain*. Nineties Lab, Utrecht/Amsterdam: Hotel Modern, 24 april, 2021. Online theatervoorstelling.

Mertens, Anne Maike, reg. *Memento Mori*. Zoom, Utrecht/Amsterdam: Nineties Productions, 18 februari, 2021. Online theatervoorstelling.

Mertens, Anne Maike en Yannick Noomen, reg. *Nineties Lab*. Ohyay, Utrecht/Amsterdam: Nineties Productions, 24 april, 2021. Online theatervoorstelling.

Nineties Lab for live online arts. "About." Laatst geraadpleegd op 22 maart, 2021.
<https://www.ninetiesproductions.nl/ninetieslab/>

Nineties Productions. "Memento Mori." Laatst geraadpleegd op 5 mei, 2021.
<https://www.ninetiesproductions.nl/memento-mori/>

Power, Cormac. *Presence in play: A Critique of Theories of Presence in the Theatre*. Amsterdam/New York: Rodopi, 2008.

Power, Cormac. "Presence in Play: A critique of theories of presence in the theatre." Proefschrift, University of Glasgow, 2006.

Van der Putt. Fransien. "Theater online op zoek naar een derde ruimte." Theaterkrant. Laatst bewerkt op 23 oktober, 2020. <https://www.theaterkrant.nl/tm-artikel/theater-online-op-zoek-naar-een-derde-ruimte/>.

Walch, Jurgen "Digitaal theater geeft nieuw lichamenlijk bewustzijn." Theaterkrant. Laatst bewerkt op 1 september, 2020. <https://www.theaterkrant.nl/tm-artikel/digitaal-theater-geeft-nieuw-lichamelijk-bewustzijn/>.

ZID City Art & Performance Center. "Theater van de toekomst, na de crisis zonder corona?." Laatst bewerkt op 9 april, 2021. <https://zidtheater.nl/theater-van-de-toekomst-na-de-coronacrisis/>.

Performance Credits

Nineties Productions – *Memento Mori*

Titel: Memento Mori

Makers en spelers: Anne Maike Mertens, Floor Houwink ten Cate, Yannick Noomen, Ibelisse Guardia Ferragutti, Maya Mertens, Marius Mensink en Christiaan Verbeek.

Eindregie: Anne Maike Mertens

Kostuumontwerp: Esmée Thomassen

Toneelbeeld & Video content: Julian Maiwald

Video ontwerp: Karl Klomp

Choreografie & coach: Josephine van Rheenen

Productie: Minjon Olgers, Sam Kosterman

Technische productie: Floris Vermist

Geluidstechniek: Sam Jones, Rinse de Jong

Creatief producent: Vevi van der Vliet

Gefinancierd door: Amsterdams Fonds voor de Kunst, Fonds Podiumkunsten, Fonds 21, Prins Bernhard Cultuurfonds, Stichting Melanie, We Are Public, Theater Bellevue en Over het IJ Festival

Registratie verkregen door: Nineties Productions via e-mail

Nineties Productions – *Nineties Lab*

Artistiek leiders: Anne Maike Mertens, Yannick Noomen

Artistiek ondersteuning: Liet Lenshoek, Pol Eggermont, Simone Hogendijk

Digitale scenografie: Julian Maiwald

Video bewerking: Karl Klomp

Video ondersteuning: Keez Duyves, Jason Malone

Grafisch design en animatie: Joost de Haas

Productie: Merel Hobrink

Technische productie: Floris Vermist

Platform creator: Marcel Hartevelde

Creatieve productie: Vevi van der Vliet

Website design: Noor Boekenoogen

Coproductie: Likeminds, Feikes Huis, Performance Technology Lab, Over 't IJ

Gefinancierd door: Fonds21, Fonds Podiumkunsten, Amsterdams Fonds voor de Kunsten

Mede mogelijk gemaakt door: Vlaams Cultuurhuis De Brakke Grond

Registratie verkregen door: Nineties Productions op

<https://www.ninetiesproductions.nl/ninetieslab/>