

Door het oog van de webcam;

nieuwe verbeeldingsprincipes in het theater.

**Scriptie BA Taal- en Cultuurstudies
Faculteit Theaterwetenschap
Ter attentie van Drs. Groot Nibbelink**

Phebe Tempelaars -3274020

Met veel dank aan Liesbeth Groot Nibbelink

Inhoudsopgave

Inleiding	3
1. Theoretische afbakening	
1.1 Intermedialiteit en Hypermedialiteit	5
2. De reis van media in het theater	
2.1 Basisprincipes van het theater	7
2.2 Video en beeldschermen in het theater	8
2.3 Voorbij de horizon: internet in theater	10
2.3.1 Gedistribueerde geografie van het internet	10
2.3.2 Interfaces en Cyberspaces	11
3. Life Streaming	
3.2 De wereld van het onbekende – Life Streaming	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd. 3
3.3 Door het oog van de webcam – Life Streaming	Fout! Bladwijzer niet gedefinieerd. 4
Conclusie	16
Bronnenlijst	17

Inleiding

Techniek heeft in Nederland sinds 1979, na de première van de dansvoorstelling 'Live'¹ van Hans van Manen, een prominente rol gekregen binnen performances. Het 'revolutionaire videoballet'² wordt gezien als de start van een creatieve omslag waarbij technologie deuren opent naar andere perspectieven in ruimtelijkheid, gelijktijdigheid en positionering.³ Binnen het theater heeft technologie, in de zin van video, beeldschermen en nieuwe media, zich als een bepalende factor ontwikkeld. Daarnaast zorgt de convergentie van technologie en performance voor extra spanningen tussen publiek, performer en medium of interface. Deze spanningen hangen samen met fysieke en virtuele ruimtes en tijden waarin de performance zich afspeelt.⁴ Dit onderzoek zal zich specifiek richten op de voorstelling 'Life Streaming'⁵, waarin technologie virtuele en fysieke ruimtes en tijden toegankelijk maakt.

Dries Verhoeven maakte samen met dramaturge Nienke Scholts van 'Life Streaming' een zogenaamde 'Skype-dramaturgie', waarbij internet en webcams een belangrijke rol toegeschreven kregen. Een afstand van 8765 kilometer werd overbrugd tussen performer en toeschouwer. Van Hukaduwwa, Sri Lanka naar Utrecht, Nederland werd een gesprek gevoerd over verschillen in cultuur en persoonlijke ervaringen. Dit gesprek verliep via een digitale verbinding, een webcam en een scherm met daartussen een tijdsverschil van vier en een half uur. Performer en toeschouwer deelden een virtuele ruimte, maar bevonden zich fysiek in gescheiden ruimtes. Desondanks leek de toeschouwer zich te kunnen verplaatsen in de wereld van Hukaduwwa, omdat de techniek de mogelijkheid bood. Andersom leek de performer zich op zijn beurt gedeeltelijk in Utrecht te bevinden. Scholts zegt hierover: 'Deze vorm (skype-dramaturgie) maakt het mogelijk tussen twee mensen een beweging tussen 'daar' en 'hier' in gang te zetten, ieder aan zijn kant van de wereld.'⁶

In de loop van de geschiedenis hebben beeldschermen ruimte en tijd verdubbeld, gespleten, versneld, vertraagd, enzovoort.⁷ De komst van het internet en webcams geven de theatermakers, performers en toeschouwers nog meer mogelijkheden om andere ruimtes en tijden te gebruiken en ervaren. Met deze wetenschap rijst de vraag in hoeverre er nieuwe verbeeldingsprincipes van tijd en ruimte in theatervoorstellingen ontstaan door het gebruik van internet en webcams?

Het onderzoek zal uitgaan van een case study. Het eerste hoofdstuk gaat in op het perspectief intermedialiteit van Kattenbelt. Hij bepleit dat media elkaar beïnvloeden en eigenschappen van elkaar overnemen.⁸ Zo is virtuele realiteit steeds meer gericht op het 'hier en nu', terwijl theater dat de eigenschap bezit 'hier' te zijn steeds meer neigt om 'daar' te zijn. Na de toelichting op begrippen als inter- en hypermedialiteit zullen de specifieke eigenschappen van theater onder de loep worden genomen. Theater is namelijk vanuit de basisprincipes een ruimte waarin live handelingen worden

¹ Manen, v. H. 'Live', Holland Festival 1979, Amsterdam

² Wildschut, L. 'Live, de intrede van de video in de danskunst' in: Havens, H. et.al. 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland, blz. 34

³ Idem, blz. 39

⁴ Idem blz. 23, 29

⁵ Verhoeven, D. 'Life Streaming', Festival a/d Werf 2010, Utrecht

⁶ Scholts, N. 'Bewegend denken' Et_cetera 2011, blz. 44-49 www.driesverhoven.com

⁷ Kattenbelt, C. 'Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships' 2008, Culture, Language and Representation, Utrecht University, blz. 26 <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/viewFile/30/30>

⁸ Idem, blz. 26-28

verricht en waarbij het publiek een vaste plek heeft met een vast perspectief op de speelvloer. Met de integratie van media in het theater, zoals video, film en beeldschermen, veranderen de conventies van het theater. Ruimte, tijd en perceptie kunnen worden gemanipuleerd zoals nooit eerder gedaan is. Aansluitend hierop zal de invloed van het internet en de webcam op de verbeeldingsprincipes van theater besproken worden. Het wereldwijde netwerk kan binnen enkele seconden connecties maken met ruimtes en tijden die onbereikbaar lijken. Hoe dit in zijn werk gaat, wat voor een ruimtes en tijden dit zijn en hoe dit invloed heeft op hedendaags theater zal vervolgens worden toegelicht en gereflecteerd met behulp van de casus 'Life Streaming'.

In dit onderzoek hoop ik bij te dragen aan het onderzoeksveld van intermedialiteit. De invloed van nieuwe media op het theater is veel onderzoek waard, omdat het makers en performers zal helpen om te gaan met de vernieuwingen. Door nieuwe media te integreren in het theater en het toe te passen, zullen ook toeschouwers deze digitale media gaan begrijpen.⁹ Met als gevolg dat het in de toekomst meer mogelijkheden biedt om ruimtes en tijden te verbeelden en uit te breiden.

⁹ Lister, M. Et.al. 'New Media; a critical introduction – second edition' 2005, Routledge, London and New York, blz. 81-82

1. Theoretische afbakening

§ 1.1 Intermedialiteit en Hypermedialiteit

Het perspectief van intermedialiteit heeft in dit onderzoek de hoofdrol. Intermedialiteit is een breed geformuleerd begrip dat in verschillende culturele studies en discoursen wordt gebruikt. Kattenbelt geeft een uitgebreide definitie in zijn artikel 'Intermediality in Theatre and Performance: definitions, perceptions and medial relationships'. Volgens hem gaat intermedialiteit over de relaties tussen de verschillende media die elkaar beïnvloeden, waardoor de specifieke eigenschappen van media veranderen en er nieuwe percepties ontstaan. Door de nieuwe percepties en veranderende eigenschappen zal er een herdefiniëring plaats moeten vinden met betrekking op deze media.¹⁰

Theater kan gezien worden als een intermediair medium omdat het media in zich opneemt en tegelijkertijd representeert. Daarnaast kan theater talloze digitale systemen tegelijkertijd laten samenwerken, zoals projecties, geluid en licht. Een laatste kenmerk dat toepasbaar is op het theater als intermediair medium is dat het ruimte geeft aan manipulatie.¹¹ Nelson:

'One advantage, particularly relevant to the perspective of theatre and performance of this aspect of digital culture is the capacity to manipulate data in real time in a way which was not possible with earlier analogue technologies such as film. (...)In general terms, events do not need to be fixed in advance, but can be more processual in the moment with new practical and aesthetic implications.'¹²

Een voorbeeld van een voorstelling waarbij het intermediaire karakter goed naar voren komt is 'Proust 1: Swann's way'¹³ van regisseur Guy Cassiers. Deze voorstelling biedt de toeschouwer een theateraal platform en een video-installatie. Het publiek wordt geconfronteerd met extreme close-up's, splitsing van beelden die zich gelijktijdig afspelen en afwisselingen tussen theatrale frames en filmische frames.¹⁴ Door de interactie tussen het theatrale speelveld en de digitale apparatuur, krijgen beide media te maken met (onder andere) de tijd en ruimte eigenschappen van de ander. Video verlegt de grenzen van de theatrale ruimten en afstanden. Theater biedt als intermediair medium het 'live' karakter aan video.¹⁵ De uitwisseling van specifieke eigenschappen zal in paragraaf 2.1 verder worden behandeld.

Kattenbelt stelt dat theater niet alleen intermediair is maar ook fungeert als hypermedium.¹⁶ Hij ziet theater als een kunst waarin alle andere kunsten en media 'in hun concrete materialiteit' kunnen worden opgenomen 'zonder dat het zijn eigenheid verliest en die van de in zich opgenomen kunsten

¹⁰ Kattenbelt, C. 'Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships' 2008, Culture, Language and Representation, Utrecht University, blz. 25 <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/viewFile/30/30>

¹¹ Nelson, R. 'Introduction: prospective mapping and network of terms' in: Bay-Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin. 'Mapping Intermediality in Performance' 2010, Amsterdam University Press, blz. 16

¹² Idem

¹³ Cassiers, G. 'Proust 1: Swann's way' 2003, Ro-theater, Rotterdam

¹⁴ Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time' in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York, blz. 5, 9

¹⁵ Idem, blz. 6

¹⁶ Kattenbelt, C. 'De rol van technologie in de kunst van de performer' in: Havens, H. et al. 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland, blz. 18

en media aan te tasten.¹⁷ Daarnaast benadrukken zowel Kattenbelt als Groot Nibbelink en Merx dat theater niet alleen representeert, maar ook de ruimte biedt voor andere media om te performen. De performende media zijn volgens Kattenbelt literatuur, muziek en beeldende kunst.¹⁸ Deze kunnen namelijk uitgevoerd worden zonder de auteur, componist of kunstenaar, terwijl het theater niet zonder acteur kan. Kattenbelt bepleit dat nieuwe media evenals theater een hypermedium is. Hoewel er tussen het theater en de digitale media een groot verschil zit in de belichaming ervan:

'(...) we might say that at the level of the medium, theatre is a physical hypermedium, whereas at the level of sign systems of the Internet is a virtual hypermedium'¹⁹

De overeenkomst tussen theater en nieuwe media is het hypermediale, want beiden nemen objecten in zich op zonder de eigenheid van deze objecten te veranderen.²⁰ Ondanks deze gelijkens valt er op te merken dat een virtueel hypermedium zoals het internet bestaat uit codes en die codes in samenwerking met elkaar een bepaalde betekenis krijgen. Theater krijgt op zijn beurt betekenis door de fysieke gesteldheid van andere media in een bepaalde context te plaatsen. Wanneer er bijvoorbeeld videobeelden worden ingezet tijdens een voorstelling, kan de betekenis van de voorstelling veranderen omdat er nadruk wordt gelegd op een ander perspectief. Zo kan iets wat op het eerste gezicht klein en onbelangrijk leek, uitvergroet worden en daardoor heel betekenisvol voor het publiek en/of de performer zijn.

¹⁷ Idem, blz. 29

¹⁸ Idem, blz. 19

¹⁹ Kattenbelt, C. 'Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships' 2008, Culture, Language and Representation, Utrecht University, blz. 23 <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/clr/article/viewFile/30/30>

²⁰ Kattenbelt, C. 'De rol van technologie in de kunst van de performer' in: Havens, H. et.al. 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland, blz. 29

2. De reis van media in het traditionele theater

§2.1 Basisprincipes van het theater

De ruimtelijke dimensie in het theater is vanuit de basisprincipes omgeven door grenzen. Theater kan zich bijvoorbeeld in een kamer, een schouwburg of op locatie afspelen, maar de ruimtes zullen altijd ergens ophouden. De rol van het publiek ten opzichte van de ruimte is onveranderlijk, op zowel het gebied van plaats als perspectief in de ruimte.²¹ Het publiek heeft een vaste plek en kijkt hierdoor vanuit een vast perspectief naar de uitgevoerde performance op de speelvloer.²²

In het theater wordt er gewoonlijk één fysieke ruimte gedeeld tussen performer en publiek. Toeschouwers zouden in theorie de performer aan kunnen raken, hoewel dit niet de rol is die vanuit de conventies aan het publiek is toegeschreven. Het publiek wordt namelijk geacht te zitten, te luisteren en te zien²³, tenzij er nadrukkelijk door maker of performer wordt gevraagd om interactie. Het delen van de ruimte wordt mogelijk gemaakt door de aanwezigheid van de performer en het publiek. Deze aanwezigheid wordt onder het begrip 'presence' geschaard, waarbij het traditioneel gezien gaat om het lichamelijk aanwezig zijn bij een performance. Fewster ziet 'presence' als de temporele en ruimtelijke relatie tussen toeschouwer en performer. Hij voegt er aan toe dat de notie van aanwezigheid aanzienlijk veranderd is door de komst van de digitale cultuur.²⁴ In 'Rider Spoke'²⁵ van Blast Theory is het publiek bijvoorbeeld afhankelijk van een Wifi navigatiesysteem en is de performer niet fysiek aanwezig. De toeschouwer maakt een fietstocht onder begeleiding van een digitaal recordsysteem en maakt zelf geluidsopnames van wat er gebeurt tijdens de tocht.²⁶ Er ontstaat een aanwezigheid waarbij fysieke lichamelijkheid niet meer van toepassing is. In plaats daarvan is er sprake van participatie. Door het digitale systeem dat gebruikt wordt in de voorstelling om het publiek te begeleiden is de 'presence' gebaseerd op de interactie tussen het digitale systeem en het participerende publiek en niet op het idee dat performer en toeschouwer zich in één en dezelfde ruimte bevinden.²⁷

De veranderlijkheid van het begrip 'presence' gaat samen met een ander karakteristieke aspect van theater, namelijk het 'live' zijn. Het theater speelt zich af in het 'hier en nu'. Traditioneel gezien delen publiek en performer fysiek dezelfde ruimte, zoals besproken in de vorige alinea. Het bewustzijn van het 'live' aanwezig zijn, is het grootst wanneer er iets mis gaat in de performance of lijkt mis te gaan; de performer krijgt een hoestaanval, het decor valt naar beneden of iemand in het publiek valt flauw, waardoor de performance wordt stilgelegd. Er is geen plaats voor versnelling, overslaan, of beter gezegd manipulatie. Merx beschrijft in haar artikel over 'Proust 1; Swann's way' dat er gebruik wordt

²¹ Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time' in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York, blz. 6

²² Groot-Nibbelink, Liesbeth. 'Verhevigde werkelijkheid. Over de invloed van video (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater.' 1999, E-view <https://ojs.uvt.nl/index.php?journal=e-view&page=article&op=view&path%5B%5D=9&path%5B%5D=15>, blz. 3

²³ Idem

²⁴ Fewster, R. 'Node: Modes of Experience- Presence' in: Bay-Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin. 'Mapping Intermediality in Performance' 2010, Amsterdam University Press, blz. 46

²⁵ Blast Theory, 'Rider Spoke' 2007, London

²⁶ Adams, M. 'Rider Spoke and new frontiers in performance' 2007, Central School of Speech and Drama, blz. 9

²⁷ Fewster, R. 'Node: Modes of Experience- Presence' in: Bay-Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin. 'Mapping Intermediality in Performance' 2010, Amsterdam University Press, blz. 47

gemaakt van 'live video'. Deze term wekt de verwachting dat video 'live' aspect van theater overneemt. Desondanks concludeert ze dat het video nooit zal lukken in het 'hier en nu' te zijn, omdat beeld en geluid via technische middelen wordt overgebracht.²⁸ Auslander heeft hierover dezelfde opvatting:

'What we actually hear is the vibration of a speaker, a reproduction by technological means of a sound picked up by a microphone, not the original (live) acoustic event.'²⁹

In het theater zijn chronologie en een lineair tijdsverloop gebruikelijk. De ene handeling volgt de ander op en de tijd waarbinnen deze handelingen worden uitgevoerd staat vast. Het publiek weet dat een voorstelling bijvoorbeeld twee uur duurt of een hele nacht. Binnen dit tijds kader kan de performer spelen met de gegeven ruimte en tijd.³⁰ Kattenbelt gaat met betrekking tot het traditionele theater in op taal, omdat dat het meest voorkomende medium is dat het publiek de verbeelding schenkt in een andere ruimte of tijd te zijn. De taal die de performer gebruikt in het traditionele theater, is er om 'de concrete beperkingen van ruimte en tijd als het ware op te heffen' aldus Kattenbelt. Door het gesproken woord kan een speler zijn publiek meenemen in de geschiedenis, maar ook de toekomst, of een fantasiewereld, een ander land, enzovoort. Kattenbelt concludeert dat de performer in een lege ruimte de macht heeft over de ruimte waardoor hij wordt omgeven.³¹

Taal is een van de vormen om tijd en ruimte te verbeelden binnen het traditionele theater. Andere mogelijkheden die ontstaan zijn uit en geaccepteerd zijn door de loop van de geschiedenis, zijn decorstukken, lichtgebruik en begeleidende muziek. Deze technische aspecten van het theater zijn van belang wanneer het gaat over het verbeelden van tijd en ruimte, maar omdat dit onderzoek over de invloed van nieuwe media gaat, zal de aandacht voornamelijk uitgaan naar het gebruik van video, beeldschermen, internet en webcams in theatervoorstellingen.

§2.2 Video en beeldschermen in het theater

De intrede van film, video en beeldschermen in het theater hebben geleid tot nieuwe verbeeldingsprincipes, onder andere van tijd en ruimte. Deze dimensies gaan in elkaar op, mede omdat ze met elkaar verbonden zijn, en nemen eveneens elkaars eigenschappen over. Kattenbelt schaaft deze ontwikkelingen onder de 'vertijdelijking van de ruimte' en de 'verruimtelijking van de tijd'.

De vertijdelijking van de ruimte houdt in dat de ruimte een tijdsdimensie krijgt, doordat het verstrijken van de tijd in de ruimte zichtbaar wordt gemaakt.³² Deze waarneembaarheid kan worden gegeneerd door middel van licht- of geluidstechnieken, maar ook door de projectie van bewegende

²⁸ Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time' in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York, blz. 6

²⁹ Auslander, Philip. 'Liveness: performance in a mediatized culture' 1999, Routledge, Londen, blz. 24

³⁰ Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time' in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York, blz. 6

³¹ Idem, blz. 22

³² Kattenbelt, C. 'De rol van technologie in de kunst van de performer' in: Havens, Henk; Kattenbelt, Chiel; Ruijter, Eric de; Vuyk, Kees (red.). 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland blz. 24

beelden. De chronologie van beelden en handelingen wordt verbroken. In plaats van na of voor elkaar worden de handelingen gelijktijdig zichtbaar voor de toeschouwer. Door deze gelijktijdige handelingen en bewegingen in de ruimte, wordt het publiek zich bewust van het verstrijken van de tijd. De tijd speelt in de ruimtedimensie dan ook een veel dynamischere rol dan het statische dat in het traditionele toneel gebruikelijk is. Door de invoering van video en beeldschermen tijdens voorstellingen kan de tijd versneld, vertraagd, herhaald en omgekeerd, oftewel gemanipuleerd worden.³³ Kattenbelt noemt dit de verruimtelijking van de tijd; tijd krijgt een ruimtedimensie. De fragmentatie van beelden en daarmee ook tijd, hebben volgens Kattenbelt als gevolg dat de lineaire structuur en de traditionele chronologie van theater wordt doorbroken.³⁴

De toeschouwer krijgt door het gebruik van video en beeldschermen waarop geprojecteerd wordt, te maken met afwisselingen tussen perspectief, afstand en schaal. Hoe dit in zijn werk gaat kan toegelicht worden aan de hand van Nederlands eerste 'videoballet' door Hans van Manen. Van Manen was de eerste choreograaf die in 1979 de stap durfde te wagen om beeldprojectie in zijn voorstelling te introduceren. Wildschut verwoordt de impact van de projectie als volgt:

'De geprojecteerde beelden bieden de gelegenheid om binnen het vaste kader van het hier en nu en de gelijktijdige aanwezigheid van de danser en de toeschouwer andere ruimtes en andere tijden op te roepen. De 'liveperformance' heeft hier plaatsgemaakt voor de 'gemediatiseerde performance'(Chapple, Kattenbelt 2006), waardoor andere waarnemingen en andere ervaringen mogelijk zijn.'³⁵

Ingaand op Wildschut's bevindingen is het van belang te weten dat 'Live' begint met een danseres, een videocamera, een cameraman en een beeldscherm. Op het beeldscherm wordt elk detail, van de door de cameraman live gefilmde danseres, aan het publiek getoond. Ondertussen ziet het publiek de danseres fysiek aanwezig op de dansvloer. De cameraman staat eveneens op de dansvloer en beweegt met de danseres mee. Vooral de close-up's die gemaakt worden, geven de toeschouwer een intiem gevoel. Haar handen, voeten en gezicht worden uitvergroot. Op die manier verandert het perspectief, de afstand en de schaal van het publiek op de performance. De ruimtelijk- en tijdelijkheid worden vervolgens verder uitgebreid wanneer de danseres de zaal verlaat samen met een andere danser. De cameraman volgt het paar in de hal, de foyer en uiteindelijk op straat. Het publiek wordt via de beeldschermen mee naar buiten genomen, terwijl zij tegelijkertijd op hun vaste plek in de theaterzaal zitten.³⁶ De fysieke aanwezigheid tussen performer en publiek is weggefallen, hoewel er nog steeds een tijdelijke en ruimtelijke connectie is door de beeldschermen.

De voorstelling 'Live' speelt met het idee dat het zich in het 'hier en nu' bevindt, terwijl dat zoals eerder beschreven onmogelijk is wanneer het wordt vergeleken met het theater. Door de tussenkomst van de camera en de digitale codes die vervolgens worden omgezet in beeld en geluid, is er sprake van 'nu' en niet 'hier'.³⁷ Desondanks wordt volgens Auslander het 'live' aspect van deze

³³ Groot-Nibbelink, Liesbeth. 'Verhevigde werkelijkheid. Over de invloed van video (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater.' 1999, E-view <https://ojs.uvt.nl/index.php?journal=ejew&page=article&op=view&path%5B%5D=9&path%5B%5D=15>, blz. 8

³⁴ Kattenbelt, C. 'De rol van technologie in de kunst van de performer' in: Havens, Henk; Kattenbelt, Chiel; Ruijter, Eric de; Vuyk, Kees (red.). 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland, blz. 25

³⁵ Wildschut, L. 'Live, de intrede van de video in de danskunst' in: Havens, H. et.al. 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland, blz. 38

³⁶ Idem, blz. 40-41

³⁷ Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time' in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York, blz. 6

dansvoorstelling benadrukt, juist door het gebruik van de camera en de beeldprojecties.³⁸ Voorafgaand aan de voorstelling worden bijvoorbeeld sommige mensen uit het publiek gefilmd, waardoor zij het voyeuristische gevoel meekrijgen dat de danseres de hele voorstelling voelt.

Wat betreft de veranderende verbeeldingsprincipes met betrekking tot ruimte en tijd valt er te stellen dat de noties van aanwezigheid en 'liveness' aan worden gepast door het gebruik van (live) video en beeldschermen in theatervoorstellingen. Het is niet langer noodzakelijk dat performer en publiek zich fysiek in één en dezelfde ruimte bevinden. Daarnaast wordt het 'live' aspect van het traditionele theater extra uitgelicht door het gebruik van beeldschermen en video, zoals Merx dat verwoordt:

'Live video in the live performance can remind us of the fact that 'this is live', 'this is now'. Live video can make us remember that we are in the theatre.'³⁹

§2.3 Voorbij de horizon: internet in theater

- 2.3.1 Gedistribueerde geografie van het Internet

Het internet is kort gezegd ontstaan in 1962, vanuit het Amerikaanse datasysteem DARPA-net (Defence Advanced Research Projects Agency) en is uitgegroeid tot de grootste digitale collectie netwerken van deze tijd.⁴⁰ Castells ziet de architectuur van het internet als een geografie van netwerken en knooppunten die informatie verstrekken ('flows of information'), van plaats naar plaats. Hij zegt: 'It (the internet) redefines distance but does not cancel geography.'⁴¹ De geografie waar Castells het over heeft is onder andere gebaseerd op technologie.

Als er gekeken wordt naar de technologische geografie van het internet, zijn er een aantal opvallendheden die te maken hebben met de dimensies ruimte en tijd. Internet bestaat uit digitale gedistribueerde connecties. Dit houdt in dat het hele netwerk met elkaar verbonden is. Een signaal gaat dus niet alleen meer van A naar B, maar zou van A naar het hele alfabet kunnen en weer terug. De ruimte binnen het internet is daarom zeer dynamisch en non-lineair.⁴² De dynamiek zit in de snelle verplaatsing en verspreiding van die signalen. Bij verplaatsing en dus beweging komt eveneens een bepaald tijdsverloop, want zo stelt Groot Nibbelink: 'tijd is een noodzakelijke voorwaarde voor beweging.'⁴³

Een van de specifieke eigenschappen van theater is, zoals besproken in paragraaf 2.1, het lineaire tijdsverloop en de chronologie van handelingen. De integratie van internet in het theater brengt daar verandering in, aldus Dixon:

³⁸ Auslander, Philip. 'Liveness : performance in a mediatized culture' 1999, Routledge, Londen, blz. 24

³⁹ Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time'in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York, blz. 17

⁴⁰ Lister, M. et.al. 'New Media; a critical introduction – second edition' 2005 Routledge, London and New York, blz. 165

⁴¹ Castells, M. 'The Internet Galaxy.' 2001, Oxford University Press, blz. 207

⁴² Idem, blz. 208-211

⁴³ Groot-Nibbelink, Liesbeth. 'Verhevigde werkelijkheid. Over de invloed van video (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater.' 1999, E-view <https://ojs.uvt.nl/index.php?journal=elew&page=article&op=view&path%5B%5D=9&path%5B%5D=15> , blz. 8

'Within digital performances time becomes not only less linear but also renewable. The performance of time in digital contexts places it within a new and dynamic relationship between modern understanding of progressive, chronometric time and its contrasting ancient, theocratic, cyclical conception.'⁴⁴

Deze opvatting, met name het woord 'renewable', sluit aan op het citaat van Castells over het herdefiniëren van afstand door de komst van het internet. Beide auteurs zijn het erover eens dat internet een andere vorm van tijd/afstand in zich heeft in vergelijking met oude media (analoge media). Internet overstijgt grenzen met betrekking tot tijd en ruimte, want een theatervoorstelling kan niet op dezelfde tijd, in verschillende ruimtes spelen. De afstand die zich tussen de ruimtes bevindt, neemt tijd in beslag die in de traditionele conventies van het theater niet overbrugd kunnen worden. Er vindt dan ook een herdefiniëring van afstand plaats, aldus Castells.

Wat betreft verbeelding ligt het eraan wat voor een interface er gebruikt wordt om toegang te krijgen tot het internet en hoe deze interface wordt ingezet. In het geval van Life Streaming wordt er een webcam op de performer en op de toeschouwer gericht. De webcam geeft toegang tot het beeldscherm van de ander en de gedeelde virtuele ruimte, maar ook tot de fysieke ruimte van de ander. In de volgende paragraaf zal er specifiek in worden gegaan op de veranderende verbeeldingsprincipes met het gebruik van een webcam als interface.

- 2.3.2 Interfaces en Cyberspaces

Een interface is naar Lister et.al. software (een muis, een webcam, een headset, een toetsenbord) die ervoor zorgt dat mensen en computer/internet elkaar begrijpen en samen kunnen functioneren.⁴⁵ Manovich gebruikt de term Human-Computer Interface (HCI). Hij bekijkt de interface vanuit cultureel oogpunt en zegt: 'we are no longer interfacing to a computer but to culture encoded in digital form.'⁴⁶ Hij ziet bijvoorbeeld ook taal als een interface, omdat het een verbinding maakt. Dit is een interessant gegeven, omdat Kattenbelt en Merx, zoals eerder aangegeven, taal zien als een performende media die gerepresenteerd wordt door het hypermediale theater. Op die manier zouden interfaces dus als performende media kunnen worden beschouwd, met als gevolg dat het fysieke en digitale onderscheid dat Kattenbelt maakt, wegvalt.

Interfaces geven, volgens Manovich, het publiek toegang tot gedigitaliseerde cultuur.⁴⁷ Deze cultuur bevindt zich in de virtuele ruimtes van het internet, ook wel 'cyberspaces' genoemd. Het woord cyberspace is afgeleid van de term 'cybernetics' en wil zeggen, ruimtes waar de communicatieprocessen tussen machine en mens elkaar ontmoeten.⁴⁸ Manovich behandelt cyberspace als een virtuele ruimte achter het beeldscherm, terwijl Dixon cyberspace als een metafoor ziet voor een digitale codes. Manovich ziet het beeldscherm als een raam dat de gebruiker, op een immersieve (onderdompelende) wijze, de wereld achter dit raam intrekt.⁴⁹ Dixon staat hier sceptisch tegenover en bepleit dat de gebruiker alleen in de fysieke ruimte aanwezig kan zijn.

⁴⁴ Dixon, Steve. 'Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.' 2007, Cambridge, Massachusetts, blz. 516

⁴⁵ Lister, Martin. Et.al. 'New Media; a critical introduction – second edition' 2005, blz. 388

⁴⁶ Manovich, Lev. 'The language of new media' 2001, MIT Press, London, blz. 69-70

⁴⁷ Idem, blz. 93

⁴⁸ Idem, blz. 102

⁴⁹ Idem, blz. 103

Daarnaast stelt hij dat alleen op het scherm actie wordt ondernomen en dus niet in of achter het scherm.⁵⁰ Wellicht zou deze opvatting veranderen wanneer er naast het beeldscherm ook de werking van de webcam wordt besproken. De webcam dient als interface om 'live' beelden van het ene naar het andere beeldscherm te sturen. Hiermee worden fysieke ruimtes zichtbaar gemaakt op het beeldscherm, terwijl deze ruimtes mijlenver van elkaar kunnen liggen. Door de afstand die afgelegd moet worden door signalen, wordt er binnen de cyberspace actie ondernomen. De geprojecteerde fysieke ruimtes worden namelijk in beweging gezet, van webcam A naar webcam B en andersom, waardoor de tijd deze afstand inhaalt.

Wanneer gekeken wordt naar de ontwikkelingen van (live) video en beeldschermen in het theater is een verschil te zien met internet en beeldschermen. Video kan gebruik maken van de technische mogelijkheden zoals vergroting, verkleining, 'freezen', terwijl een webcam dit tot op heden niet kan. Een webcam geeft wel toegang tot het dynamische, non-lineaire internet, waar een verbinding gemaakt wordt tussen fysieke en virtuele ruimtes. Videoprojecties zijn slechts representaties van fysieke ruimtes en zijn niet in staat om 'live' gigantische afstanden te overbruggen. De webcam en het internet zijn minder begrensd dan (live) video in theatervoorstellingen, wanneer het gaat over de ruimtelijke en tijdelijke dimensies.

Overeenkomsten tussen het gebruik van videoprojecties en internet via webcams, zijn er ook. Zo hebben videoprojecties ervoor gezorgd dat er sprake kan zijn van gelijktijdigheid in een voorstelling, evenals internet dit kan. In het volgende hoofdstuk zal dit toegelicht worden. Daarnaast veranderen beide media de notie van 'presence'. Terugkijkend op het moment dat de dansers van de voorstelling 'Live' de zaal verlaten en het publiek in een ruimte achterlaten, geeft aan dat er sinds het gebruik van video, het niet noodzakelijk is dat performer en publiek fysiek in één ruimte aanwezig zijn. Hetzelfde geldt voor internet, waar aanwezigheid zelfs een extra betekenis krijgt, met de virtuele aanwezigheid van een persoon of een digitaal object. Hiermee verandert eveneens de rol van de performer en de toeschouwer, want de machtsverhoudingen verschuiven van de performer als controleur, naar de technologie en tevens de toeschouwer.

Al deze bevindingen hebben invloed op de verbeeldingsprincipes van het theater. Aan de hand van de voorstellingsanalyse van 'Life Streaming' zal de besproken theorie in hoofdstuk worden gereflecteerd.

⁵⁰ Idem, blz. 462

1. Life Streaming

§3.1 De wereld van het onbekende – Life Streaming

Allereerst een beschrijving van het verloop van de ervaringsvoorstelling 'Life Streaming' van Dries Verhoeven.

De toeschouwer betreedt op blote voeten een glazen cabine. Daar staat een tiental computers en elke toeschouwer gaat achter één van de computers zitten. Het publiek deelt de ruimte van de cabine, maar de voorstelling is grotendeels één op één. Elke toeschouwer krijgt een headset op, waarmee hij het geluid van een tikkend toetsenbord of de ademhaling van de performer hoort. Hiermee wordt de aanwezigheid van de performer merkbaar. De 'presence' zit in het beginstadium in geluid en in de interactie tijdens een chatgesprek waarin vragen gesteld en beantwoord worden. Net als in het voorbeeld van Blast Theory wordt 'presence' ondersteund door digitale media, namelijk een chatroom op het internet, een webcam en een headset. Performer en toeschouwer bevinden zich in fysiek gescheiden ruimtes, het strand van Hukaduwwa en een cabine in Utrecht. Ondertussen delen zij de virtuele ruimte (chatroom) en zijn daar virtueel aanwezig.

Het idee van 'liveness' wordt duidelijk wanneer de performer in detail beschrijft hoe de toeschouwer eruit ziet. Direct beseft de toeschouwer dat de webcam die op hem gericht staat, aanstaat. Het veroorzaakt een ongemakkelijk gevoel, omdat de performer niet te zien is en alleen zijn stem te horen is, naarmate de voorstelling vordert. De webcam krijgt hierdoor een zware lading; het geeft de performer controle. Hij kan namelijk elke beweging, elke trilling van de toeschouwer zien en hierop inspelen.

In de tussentijd wordt het chatgesprek steeds persoonlijker en daarin zijn performer en toeschouwer gelijkwaardig. Dit komt omdat beiden in staat zijn vragen te stellen en te antwoorden of om dit juist niet te doen. In het gesprek wordt ingegaan op culturele verschillen. De performer vertelt over Sri Lanka, zijn huis, zijn familie en de tsunamiramp. Hij geeft de kans om de toeschouwer meer te vertellen over zijn land, huis en familie. Er ontstaat een vertrouwelijke sfeer, omdat er persoonlijke informatie, herinneringen en gedachtes worden gedeeld. Plotseling wordt het gesprek verstoord door de vraag om een donatie aan de performer. De vraag veroorzaakt verwarring en schaamte- of schuldgevoelens bij de toeschouwer. Direct hierna krijgt hij de performer te zien op het beeldscherm via de webcam. De controle die de performer had door het gebruik van zijn webcam wordt nu gelijk getrokken, omdat de toeschouwer nu toegang krijgt tot de fysieke ruimte van de performer. Een lachend, bruin getint gezicht kijkt de toeschouwer recht aan via het beeldscherm. Achter hem ligt het strand en de zee. De zon gaat bijna onder. De performer ziet op zijn beurt, dat het regenachtig is in Utrecht. Ondertussen begint de glazen cabine steeds meer te lijken op Hukaduwwa. Het wordt er tropisch warm, er begint een ventilator te draaien en geuren van specerijen dringen de neus van de toeschouwer binnen. Er ontstaat naast de virtuele ook een fysieke verbinding. De toeschouwer kan zich door deze verbinding meer verplaatsen in de wereld van de performer. Er wordt een schepje bovenop gedaan, warm water klotst langs de enkels van de toeschouwer. Zo voelt het als je land wordt overspoeld door de Sri Lankaanse zee. De performer of je naast hem in bed wilt liggen om naar

de zee te luisteren. Dramaturge Scholts: 'samen trotseer je het monster; alles waartegen je onmachtig bent. Die gedachte delen is elkaars ruimte delen.'⁵¹

§3.2 Door het oog van de webcam – Life Streaming

Met 'Life Streaming' proberen Verhoeven en Scholts om de afstand van 8765 km zo kort mogelijk te maken, zodat performer en publiek het gevoel hebben in elkaars wereld te stappen. Op die manier willen zij culturele verschillen inzichtelijk maken. Hiervoor moet de afstand tussen het vreemde en het onbekende worden overbrugd en internet is daar het perfecte medium voor. Het medium internet wekt namelijk de ideologie mensen dichterbij elkaar te brengen, vooral op cultureel vlak.⁵²

Het gebruik van internet en de webcam biedt de mogelijkheid om zowel Sri Lanka met Nederland als de performer met de toeschouwer te verbinden, samenkomend in de cyberspace. Daarmee kan gesteld worden dat de cyberspace de 'hyperruimte' is die signalen in zich opneemt en laat performen. Hierbij kan gedacht worden aan taal wat Manovich als interface ziet omdat het verbindt. Kattenbelt ziet taal als een performend medium dat gerepresenteerd wordt door theater. Deze opvattingen hoeven elkaar niet uit te sluiten, want (Engelse) taal verbindt de performer met de toeschouwer in het chatgesprek en daarnaast wordt taal gerepresenteerd als performend medium door de cyberspace. Een kanttekening hierbij is dat taal gedigitaliseerd wordt en daarom niet 'ongeschonden' blijft, zoals Kattenbelt en Merx dat zien.

Terug naar de ruimtelijke en tijdelijke aspecten die verbeeld worden in 'Life Streaming'. Het tijdsverschil tussen Sri Lanka en Nederland is niet problematisch, omdat er één tijd gedeeld wordt in de cyberspace. Deze tijd wordt cybertime genoemd en is de tijdsstructuur die aangehouden wordt op het internet. Daarnaast is er, doordat de fysieke en virtuele ruimtes 'live' met elkaar verbonden worden, van gelijktijdige chronologie. De performer en de toeschouwer voeren vanaf hun eigen fysieke ruimte gelijktijdig handelingen uit, zoals het intypen van een tekst. De lineaire structuur van traditioneel theater wordt hierdoor verbroken. Er vindt namelijk interactie plaats; in de chatroom, via de webcams en beeldschermen. Hierdoor ontstaan er pauzes, onderbrekingen en soms zelfs verbrekingen, bijvoorbeeld wanneer de internetverbinding het begeeft. Dit zorgt tevens voor wisselingen in afstand en perspectief. Ondanks dat performer en toeschouwer op een vaste plek in hun fysieke ruimte zitten, zorgt de webcam en het internet ervoor dat beiden dichterbij elkaar of verder van elkaar af komen te staan. Bijvoorbeeld wanneer de webcam van de performer plotseling aangaat, waardoor hij zichtbaar is op het beeldscherm van de toeschouwer. Het voyeuristische gevoel, herkenbaar in het voorbeeld van de dansvoorstelling 'Live', zorgt in de beginfase van de voorstelling dat de performer de controle heeft. Zodra de webcam van de toeschouwer zijn werk gaat doen en de performer op het beeldscherm laat verschijnen, wordt de machtsverhouding gelijk getrokken. Beide mensen zien elkaar en komen op die manier dichterbij elkaar. Ze nemen de fysieke ruimtes van elkaar op. Scholts: 'De performer is daarom net zo goed toeschouwer van jouw leven als jij van dat van hem. (...) Jij bent een toegang tot een nieuwe wereld voor hem'⁵³

Een ander perspectief ontstaat wanneer de internetverbinding verbreekt. Dan is de toeschouwer of performer opeens in het 'hier en nu', afgekapt van de connectie die hij had met de ander. De ander

⁵¹ Scholts, Nienke. 'Bewegend denken' Et_cetera, juni 2011, blz. 44-49 www.driesverhoven.com

⁵² Lister, Martin. Et.al. 'New Media; a critical introduction – second edition' 2005

⁵³ Scholts, Nienke. 'Bewegend denken' Et_cetera, juni 2011, blz. 46 www.driesverhoven.com

bevindt zich 'daar' en dat komt steeds dichterbij door de virtuele verbinding tussen Hukaduwwa en Utrecht. Dit idee valt samen met de begrippen 'liveness' en 'presence'. Performer en toeschouwer zijn niet fysiek aanwezig in één ruimte en dus niet 'hier', maar zij zien elkaar wel en ze praten 'live' en dus 'nu' met elkaar via het chatprogramma.

'Life Streaming' heeft door middel van het internet en webcams de twee onbekenden bij elkaar gebracht in de cyberspace. Met als gevolg dat er ruimtes en tijden met elkaar zijn verbonden die in het geval van de basisprincipes van het theater onmogelijk zijn.

Conclusie

Theater wordt in dit onderzoek geïntroduceerd als een intermediaal fysiek hypermedium. Dit wekt de verwachting dat het een flexibel medium is, maar gezien de conventies is het met betrekking op tijd- en ruimtedimensies zeer begrensd. De ruimte van theater wordt omgeven door grenzen. Het publiek heeft een vaste plek in de ruimte en daarmee tevens een vast perspectief. In de bespreking van 'Life Streaming' komt deze vaste plek terug. Toeschouwer en performer bevinden zich in verschillende fysieke ruimtes en hebben daar een vaste plek. Desondanks varieert het perspectief door toedoen van het medium internet en de interface webcam. Naast de fysieke ruimtes ontstaat er namelijk een gedeelde virtuele ruimte in de cyberspace. Met als gevolg dat de toeschouwer in 'Life Streaming' via de webcam en het internet in eerste instantie alleen toegang heeft tot de virtuele ruimte en pas later tot de fysieke ruimte van de performer. Dit verandert het perspectief.

Er kan geconcludeerd worden dat het idee van nieuwe verbeeldingsprincipes door toedoen van internet en webcams in theatervoorstellingen gedeeltelijk opgaat. Videoprojecties hebben de weg vrij gemaakt voor de nieuwe media en daardoor zijn er veel overeenkomsten. Zowel tijd als ruimte heeft, door het gebruik van videoprojecties en internet, de mogelijkheid gekregen om gelijktijdig te zijn. Daarnaast worden de traditionele lineaire structuur en chronologie van theater doorbroken, omdat er manipulatie mogelijk is. De notie van 'presence' is door media aangepast naar een aanwezigheid die niet noodzakelijkerwijs fysiek hoeft te zijn, maar ook virtueel kan zijn. Tenslotte hebben beide media het in zich de controle van de performer te verschuiven, van een lege ruimte, naar verschillende ruimtes die verbonden worden door digitale technologieën waar de participatie van toeschouwers een even belangrijk component is.

Een onderscheidend punt dat betrekking heeft op internet en de verbeeldingsprincipes van tijd en ruimte, en niet zozeer op videoprojecties, is de notie van 'liveness'. In vergelijking met andere media, zoals video, hebben toeschouwers in het geval van Life Streaming interactie in het 'nu' met de performer. Vragen worden over en weer gesteld en antwoorden worden gegeven. In bijvoorbeeld Blast Theory is dit niet het geval met de mp3, want er is geen sprake van interactie. In het geval van internet is er daarom een extremere vorm van het 'nu' aanwezig dan bij het gebruik van andere media.

Een andere onderscheiding die gemaakt kan worden is dat internet (en in de verlenging daarvan de webcam) tijd en ruimte kan overstijgen, door zijn gedistribueerde geografie. Er kan direct contact gemaakt worden met een performer die zich in Sri Lanka bevindt. Videoprojecties hebben deze capaciteit niet. Daarnaast wordt een tijdsverschil van vier en een half uur overbrugd, door in de hyperruimte van een cyberspace één tijd te vormen, de cybertime.

Waar theater, zoals het er nu uitziet, altijd uniek in zal blijven, is het 'hier en nu'. In ieder geval, als uitgegaan wordt van de opvatting over de 'gemediatiseerde cultuur' van Auslander. Wanneer we in de toekomst steeds vaker te maken krijgen met digitale ontwikkeling, zal het misschien ooit gebeuren dat we het 'hier en nu' in de cyberspace ervaren. Tot die tijd bieden internet en de webcam goede alternatieven om zo dicht mogelijk in de cyberspace en bij het onbekende te komen.

Bronnenlijst

Boeken

Auslander, Philip. 'Liveness : performance in a mediatized culture' 1999, Routledge, Londen

Bay-Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin. 'Mapping Intermediality in Performance' 2010, Amsterdam University Press

Bolter, David Jay and Grusin, Richard. 'Remediation: Understanding New Media' 2000, MIT Press, Cambridge, Massachusetts

Castells, Manuel. 'The Internet Galaxy.' 2001, Oxford University Press

Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York

Dixon, Steve. 'Digital performance : a history of new media in theater, dance, performance art, and installation.' 2007, Cambridge, Massachusetts

Havens, Henk; Kattenbelt, Chiel; Ruijter, Eric de; Vuyk, Kees (red.). 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland

Lister, Martin. Et.al. 'New Media; a critical introduction – second edition' 2005 Routledge, London and New York,

Manovich, Lev. 'The language of new media' 2001, MIT Press, London

(Online) Artikelen

Adams, M. '*Rider Spoke* and new frontiers in performance' 2007, Central School of Speech and Drama

Bay-Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin (eds.) ' Mapping Intermediality in Performance' 2010, Amsterdam University Press, Amsterdam
<http://dare.uva.nl/document/183109>

Groot-Nibbelink, Liesbeth. 'Verhevigde werkelijkheid. Over de invloed van video (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater.' 1999, E-view <https://ojs.uvt.nl/index.php?journal=ew&page=article&op=view&path%5B%5D=9&path%5B%5D=15>

Kattenbelt, Chiel. "De rol van technologie in de kunst van de performer" in: Havens, Henk; Kattenbelt, Chiel; Ruijter, Eric de; Vuyk, Kees (red.). 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland

Kattenbelt, Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance: Definitions, Perceptions and Medial Relationships' 2008, Culture, Language and Representation, ISSN 1697-7750, Utrecht University, blz. 19-29 <http://www.e-revistas.uji.es/index.php/clar/article/viewFile/30/30>

Merx, S. 'Swann's way: video and theatre as an intermedial stage for the representation of time' in: Chapple, Freda; Kattenbelt Chiel. 'Intermediality in Theatre and Performance' 2006, International Federation for Theatre Research, Amsterdam – New York

Scholts, Nienke. 'Bewegend denken' Et_cetera, juni 2011, blz. 44-49 www.driesverhoven.com

Turco, M. 'Instance: Intermediality in VJing: Two VJ Sets by Gerald van der Kaap (alias VJ 00-Kaap)' in: Bay-Cheng, Sarah; Kattenbelt, Chiel; Lavender, Andy; Nelson, Robin. 'Mapping Intermediality in Performance' 2010, Amsterdam University Press

Wildschut, L. 'Live, de intrede van de video in de danskunst' in: Havens, H. et.al. 'Theater & Techniek' 2007, Toneelacademie Maastricht/Theater Instituut Nederland

Voorstellingen

Blast Theory, 'Rider Spoke' 2007, London

Cassiers, Guy. 'Proust 1: Swann's way' 2003, Ro-theater, Rotterdam

Manen, Hans van. 'Live', Holland Festival 1979, Amsterdam

Verhoeven, Dries. 'Life Streaming' 2010, Festival aan de Werf, Utrecht