

HET THEATER VAN DE TOEKOMST KUN JE NIET AANRAKEN

RONALD KOX

INTERVIEW: CECILE BROMMER

Theatergebouwen zijn in de toekomst niet meer nodig: over een jaar of tien kun je virtuele, driedimensionale theatervoorstellingen bezoeken vanuit je eigen huiskamer. Zo ver zou de invloed van de technologie op theater kunnen gaan volgens Ronald Kox, studieleader aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht. Gelet op de hedendaagse theaterpraktijk, waarin technologie meestal slechts in de vorm van een projectie de beschilderde achterdoeken vervangt, lijkt dit de fantasie van een computer-nerd of een depressieve architect. Maar de Utrechtse Hogeschool onderwijst studenten 'Virtual Theatre & Games' al in het ontwikkelen van virtuele theaterruimten. Ronald Kox schetst de ontwikkelingen en mogelijkheden.

IN DEN BEGINNE...

'In twintig jaar heeft zich een ware revolutie voltrokken in het aanzien en het gebruik van computerspelletjes, wat bepalend was voor de ontwikkeling van de computerindustrie in het algemeen. Zork, een spel uit 1982, bestond volledig uit teksten. De speler moest in woorden een vraag beantwoorden om verder te gaan. Er waren niet alleen geen plaatjes, het vocabulaire van het spel was ook zeer beperkt: een groot deel van de tijd zocht de speler naar de juiste formulering van het antwoord.' Via spelen als Zelda, Final Fantasy, Chrono Trigger en Riven ontwikkelden zich visueel en grafisch driedimensionale games als Prince of Persia, waarbij nauwelijks meer tekst wordt gebruikt.

'Een belangrijke technologische stap voor de nieuwe media zal het "real-time photo-realistic rendering" zijn.' Dit betekent dat een gebruiker op zijn scherm om een object – een boom, of een personage – heen kan draaien en het aan alle kanten 'echt' blijft lijken. 'De plaatjes in een spel zijn modellen die de computer uitrekent zodra je erlangs komt. De logaritmische berekeningen zijn nu nog niet snel genoeg om het beeld er altijd realistisch uit te laten zien; de meeste PC's zijn bovendien nog niet krachtig genoeg. De programmeur van een spel moet concessies doen: óf minder mogelijkheden, óf minder geloofwaardig.'

'Als over een paar jaar het real-time photo-realistic rendering voor iedereen beschikbaar is, zal het nog minstens vijf à zeven jaar duren voordat een breed publiek daarvan gebruik kan maken, omdat ze dan pas weer een nieuwe computer aanschaffen. In de tussentijd zal de game-industrie zich toe gaan

leggen op de inhoudelijke verbetering van de spellen', zo verwacht Ronald Kox. Hier komt dan ook een mogelijkheid voor de overgang van games naar theater tevoorschijn: de computerspelletjes worden inhoudelijker en bieden de mogelijkheid dat meerdere 'gebruikers' tegelijkertijd deelnemen.

'Multi-user'-toepassingen voor games zijn er in vele soorten. De spelers bevinden zich in een ruimte bij LAN-parties en in meerdere ruimten bij WAN-parties, respectievelijk een Local Area en een Wide Area Network. Bij 'clan-wars' strijden groepen spelers tegen elkaar in een competitie waarbij een soort KNGB het wedstrijdschema vaststelt en de naleving van de regels controleert.

Wat in al deze spelen ontbreekt zijn de tribunes, een 'overview'-positie voor toeschouwers. 'Uitzondering hierop zijn de internet-meetings, hier kunnen bezoekers zonder te storen doorheen lopen. Het zijn MUD's oftewel "Multi User Dungeons". Er is niet één verteller die bepaalt wat er gebeurt: elke speler formeert uit een aantal gegeven eigenschappen een karakter. Dit hoeft geen strijder te zijn. Ook een bakker kan proberen de beste bakker van allemaal te worden.'

Het bovenstaande schetst een tweetal ontwikkelingen die van invloed kunnen zijn op een nieuwe vorm van theater: de toenemende geloofwaardigheid van het getoonde - tot en met driedimensionale figuren die je huiskamer binnestappen - en de toenemende interactiviteit van de gebruiker. Ronald Kox signaleert dat er in het theater al een bepaalde vorm van interactiviteit is. 'De invloed van het publiek is meestal nog verregaand beperkt: vaak bestaat de communicatie met het publiek uit niet meer dan applaus. Maar er zijn uitzonderingen. Neem bijvoorbeeld de voorstelling van Gerardjan Rijnders waarbij de personages in op elkaar gestapelde kamers speelden en de toeschouwer als het ware langs de tafereel "zapte". In Lara van Krisztina de Châtel was ook sprake van interactiviteit: een jongetje speelt tijdens de voorstelling een computerspel dat is geprojecteerd op doek.' Bij virtuele voorstellingen is interactiviteit makkelijker te realiseren dan bij reële. In toekomstige interactieve voorstellingen zou niet één jongetje maar een aantal toeschouwers de beschikking hebben over een muis en een toetsenbord en is de invloed op de voorstelling ingrijpender. Het probleem dat er op het podium acteurs staan die een bepaalde rol of dans hebben ingestudeerd, los je bijvoorbeeld op door de acteur van rol te laten wisselen als het publiek een andere keuze maakt. 'Meerdere acteurs studeren de hoofdrol in plus een aantal bijrollen. Als een toeschouwer een ander pad kiest, dan schakelt de speler over op een van de bijrollen en neemt een andere speler de hoofdrol over.' De spelende en dansende hologrammen waar Quirine Racké en Helena Muskens aan werken kunnen in een nog verdere toekomst hun taak overnemen. Maar in beide gevallen ligt het aantal scenario's waar het publiek uit kan kiezen voor de voorstelling vast. De interactiviteit is dus bedrieglijk. 'De keuzevrijheid is bij de meeste spelen

een illusie,' stelt Ronald Kox. 'Er bestaan keuzemogelijkheden, maar die zijn altijd beperkt door meer algemene of individuele afspraken. Het gaat er om dat bepaalde toepassingen worden ontwikkeld, waarmee de passiviteit van de toeschouwers wordt doorbroken. Dat kan heel ver gaan maar ook eenvoudig als in het spel *Tender Loving Care*, dat bestaat uit een aantal filmscènes, gevolgd door een vragenlijst met vragen als: "Vertrouw je de hoofdpersoon?" Afhankelijk van je antwoord ontwikkelt het verhaal zich verder.'

Publieksparticipatie kan op veel verschillende manieren, maar de meeste vormen zijn mogelijk als de toeschouwers een beeldscherm of soortgelijke constructie tot hun beschikking hebben. 'Een eenvoudige vorm van interactiviteit is het opnemen van de voorstelling op video en het publiek die opname laten bewerken. In een veel verder stadium kunnen er driedimensionale projecties tussen de toeschouwers doorlopen die hen bij het gebeuren betrekken. Een toeschouwer kan een opname van zichzelf toevoegen aan de scène en als elke acteur een kleine camera op zijn of haar hoofd heeft, zoals ze nu zenders dragen, kunnen de toeschouwers zelf kiezen vanuit wiens perspectief ze de voorstelling volgen.' Zo zullen van één theaterstuk vele versies ontstaan. Voor commerciële toepassingen zijn de voordelen legio: het stuk hoeft maar één keer gespeeld en opgenomen te worden, daarna kan de ontwerper alle varianten programmeren. Zoals ook al voor de film is gesuggereerd, zijn acteurs in de toekomst die Ronald Kox voor het theater schetst, niet meer nodig. Ook de toeschouwers hoeven niet meer naar een theater; zittend achter hun PC kunnen ze thuis de virtuele voorstelling bezoeken. Nooit meer hoeven ze te dringen bij de ingang om een goed plekje te bemachtigen. Tenzij de internetverbinding te druk bezet is, maar tegen de tijd dat het bezoeken van een virtuele theatervoorstelling mogelijk is, bestaat er waarschijnlijk ook wel een oplossing voor dat probleem.

Maar waarom zouden theatermakers virtuele voorstellingen willen maken? De mogelijkheden tot interactiviteit noemt Ronald Kox de drijfveer achter het ontwikkelen van virtueel theater. Maar ook dat is met name een voordeel voor de toeschouwers, voor zover zij aspiraties in die richting hebben. Ronald Kox geeft als bewijs van het tegendeel Hamlet als voorbeeld: 'De Hamletmachine van Müller is een duidelijk voorbeeld van interactief theater. Müller heeft zijn eigen versie gemaakt net zoals het publiek dat in de toekomst kan. Zo worden er nu steeds door schrijvers en regisseurs variaties gecreëerd. En misschien wil iemand uit het publiek Hamlet wel eens vanuit het perspectief van Polonius bekijken, of vanuit dat van Ophelia, of wil iemand wel eens weten wat er gebeurt als Hamlet Polonius niet neersteekt.' Omdat er zoveel varianten zijn als toeschouwers, zouden 'de meeste stemmen gelden'.

'Interactiviteit en virtualiteit zijn toepassingen die mensen die nu niet naar

toneel, dans of cabaret gaan - hooguit een keer naar een musical van Joop van den Ende - voor theater kunnen interesseren. De bezoekers van een volledig interactieve, virtuele Hamlet kiezen zelf vanuit welke hoek zij de voorstelling bezichtigen, ze lopen om en door de scènes heen en kunnen ingrijpen in de gebeurtenissen.' Madonna speelt dan Ophelia en Tom Cruise Hamlet en dan pleegde niet Ophelia maar Hamlet zelfmoord. Bij het interactief maken van toneelstukken is het in zekere zin belangrijk dat de speler enig inzicht heeft in verhaalstructuren, als hij of zij het spannend wil houden, en enige mate van originaliteit, want anders belandt hij of zij steeds in dezelfde afloop.

Maar, zo zou je denken, een spel met acteurs en handelingen is nog geen theatervoorstelling, maar iets tussen theatersport en game, en zeker geen theatervoorstelling die een visie over leven en maatschappij wil uitdragen. Want daarvoor heb je niet alleen een visie nodig, maar ook publiek dat zich gezamenlijk verwondert over het gedrag van personages en door lachen en zuchten en zweten laat blijken wat het ervan vindt. De theaterpraktijk zal dus niet geheel interactief worden, wel zullen bepaalde toepassingen bijdragen aan de ontwikkeling van het theater. 'Je biedt als makers een raamwerk aan, waarbij je het publiek de kans geeft deel te nemen aan het vertellen van het verhaal.' Volledig virtueel worden theatervoorstellingen misschien wel. Het sociale aspect hoeft dan niet verloren te gaan: 'Je kunt ervoor kiezen alleen de voorstelling te bezoeken, maar ook twintig anderen toelaten. Dan zet je een afbeelding van jezelf, of van een zelfgecreëerde toeschouwer in de voorstelling.' In deze toekomst, als de seizoensbrochure voor het virtuele theaterseizoen in de inbox valt, is de huiskamer van de bezoeker de theaterzaal.

Ronald Kox is studieleider van de opleiding Virtual Reality and Games aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht.