



Screens, Champs d'Action (2003), Brugge.

# Bewegend beeld in theater

**Chris van Goethem en Rob van Ertvelde deden in het driejarige LiViDat project (Live Video en Data projectie) onderzoek naar het gebruik en de taal van bewegend beeld in theater. Het onderzoek werd uitgevoerd voor het kenniscentrum podiumtechnieken van de RITS (Erasmus Hogeschool Brussel).**

Het gebruik van (bewegend) beeld is niet meer weg te denken uit toneel, dans, opera, musical, events en andere publieksactiviteiten. Projecties van het type 'laterna magica' werden al rond 1800 gebruikt om een weliswaar stilstaand maar toch manipuleerbaar beeld te verkrijgen. Dit was een soort layersysteem met meerdere deeldia's achter elkaar, die men met de hand kon laten bewegen. Joseph Svoboda maakte naar aanleiding van Expo 58, de wereldtentoonstelling in Brussel, een voorstelling met de naam *Laterna Magica*, die daarna door heel Europa op tournee trok en onder meer in zaal Roma in Antwerpen te zien was. Hierbij werd veelvuldig gebruik gemaakt van filmprojectie in interactie met de acteurs. In de jaren tachtig werden de eerste experimenten met tv-beelden op het toneel uitgevoerd door onder andere de Wooster Group. Toch is pas de laatste tien jaar bewegend beeld als regulier instrument voor de theatermaker beschikbaar. De techniek is vereenvoudigd en betaalbaar geworden, de lichtsterkte van de projectie acceptabel om te gebruiken in de context van een voorstelling. We hebben echter (nog) geen eenduidige taal ontwikkeld voor het gebruik van beeld. Voor belichting zijn er een aantal duidelijk afgeijnde parameters, die ons in staat stellen om een bepaalde boodschap over te brengen

(invalshoek, kleur, intensiteit, vorm, verandering). Het gebruik van beeld is echter veel complexer, het is tegelijkertijd decor, licht, acteur en deel van het verhaal. Een beeld zegt meer dan duizend woorden, dat geldt nog meer voor een bewegend beeld. Hoe we een bepaalde boodschap verkondigen blijft echter vaak een kwestie van 'trial en error'.

## Het beeld als decorelement

Bij projectie wordt het decor tegelijkertijd projectieoppervlak. Dit betekent niet dat we noodzakelijkerwijs een plat rechthoekig vlak op de toneelvloer moeten zien. Integendeel, een ongebruikt scherm op de scène creëert een soort 'rechthoekig niets' dat storend werkt. Wel moet men rekening houden met de reflectie-eigenschappen van het materiaal. De hoeveelheid licht die weerkaatst wordt (luminantie), de kleur van het materiaal en de reflectiehoek bepalen immers in hoeverre een projectie zichtbaar is. Een paar voorbeelden maken duidelijk dat de mogelijkheden onbegrensd zijn:

Voor de voorstelling *Genese 2* van Théâtre de la Place in Luik werkte Saskia Louwaard met een witte strook op de vloer waarop

het beeld geprojecteerd werd. De strook reflecteerde in schuin opgehangen doorkijkspiegels.

In de openluchtvoorstelling *Screens* van Champs d'action werden gazen rond het publiek gespannen. Zonder projectie was het park zichtbaar, met projectie viel dit achterliggende beeld weg.

Het Toneelhuis maakt in verschillende voorstellingen gebruik van zwarte parelschermen. Deze zijn autorelectief en zorgen voor een degelijk beeld bij projectie, maar zijn absoluut zwart in 'normaal' licht.

Behoud de Begeerte maakt in meerdere voorstellingen gebruik van een uitgelichte horizon waarop witte tekst of beeld als 'insert' wordt geprojecteerd. Op deze manier wordt de projectie deel van het scenografisch geheel.



Uiteraard beperkt het gebruik van beeld zich niet tot projectie. Als men werkt met een tv-toestel of een monitor op het toneel, wordt niet alleen het beeld maar ook het toestel en als zodanig de techniek deel van het decor.

Bij toepassingen met ledschermen wordt het decor zelf lichtbron en projectievlak. Het beeld straalt vanuit het materiaal waarmee het decor is opgebouwd. Een extreem voorbeeld was het decor van het Songfestival 2009 in Moskou. De vloer en de decorelementen bestonden volledig uit led-matrixen waarop men elk willekeurig beeld kon tonen. Hetzelfde gebeurde bij *Wit Licht* van Marco Borsato.

Het gebruikte beeld varieert van figuratief of illustratief, tot abstract of sfeermakend. Soms is de esthetiek een bepalend element, soms maakt het beeld integraal deel uit van de verhaallijn. De toevoeging van de dimensie tijd zorgt echter voor een wezenlijk verschil met conventionele decors.

### Het beeld als lichtbron

Een projectiescherm reflecteert licht en een ledscherm zendt licht uit. In beide gevallen heeft dit onbedoelde licht invloed op het

lichtbeeld van de scène. Bij een monitor of tv is het uitgestraalde licht nog sterker gedefinieerd. Veelal wordt dit licht als een vervelend bijverschijnsel ervaren. Toch kan men vooral projectie ook als een bedoelde lichtbron gebruiken. Waar ledschermen vooral indirect licht produceren kan projectie voor rechtstreeks, gefocust licht zorgen dat men voor het belichten van acteurs en omgeving kan gebruiken. Het grote voordeel is dat elk punt apart definieerbaar is: het licht kan als het ware getekend worden. We kunnen bijvoorbeeld een acteur aflijnen, een dégradé van licht tekenen of een onbedoelde reflectie 'weggommen'. We hoeven ons niet langer te beperken tot enkelvoudige kleuren, maar kunnen surfaces gebruiken, bestaande uit spikkels of kleurpatronen. Op deze manier kunnen we ook de lichtkwaliteit uit de realiteit nauwkeuriger weergeven. Het licht in een bos, in de stad of aan het water is immers nooit egaal. De mogelijkheden die bewegende projectoren bieden, zullen dit soort licht alleen maar doen toenemen. Met zulke projectoren kan men immers de focus en de plaats regelen, zoals dat met bewegend licht gebeurt. In elk geval moet het conventionele licht en het door het gebruik van beeld geproduceerde licht op elkaar worden afgestemd om tot een evenwichtig lichtbeeld te komen.

### Het beeld als acteur

Tot slot kan het beeld zelf deel worden van de actie. Het beeld krijgt dan de rol van bijkomende 'acteur' die reageert op wat zich op het podium afspeelt. Deze interactie kan vele vormen aannemen. Denk maar aan een tekenfilmfiguur die synchroon danst met een danser op het toneel - de danser draagt sensoren die zijn beweging omzetten in een bewegende tekening. Of denk aan de abstracte beelden in *Screens* van Champs d'action die via een door Peter Swinnen ontwikkeld programma gegenereerd worden uit de MIDI-signalen van de instrumenten.

Een ander voorbeeld is een spiegel die voor een museumvoorstelling in Stockholm werd ontwikkeld en waar je jezelf ziet tot op het moment dat je dichtbij komt. Het beeld vervormt dan en je ziet een 'schaduw' van jezelf in een andere omgeving. De spiegel is in feite een projectie en het camerabeeld wordt geanalyseerd en aangepast afhankelijk van de verhoudingen in het beeld. Maar het kan ook eenvoudiger, zoals een dialoog met het beeld (*Kraps Laatste Band* in een moderne versie). Of een voorstelling waarbij de (fictieve) gasten op een diner zijn vervangen door rijdende tv-schermen met de hoofden van de spelers (*Hansel et Gretel*, Résidence Catherine).

### De taal van het beeld

Om een taal voor het gebruik van beeld in theater te ontwikkelen moeten we de relatie tussen de technische parameters en de perceptie van de toeschouwer begrijpen. De technische parameters bepalen immers hoe een toeschouwer een beeld bekijkt en wat 'er blijft hangen'.

### Beeldkwaliteit

Bij de introductie van HD TV (High Definition) moest men trager gaan monteren. De kijker raakte immers gefrustreerd, hij kon het beeld niet meer vatten, er werd te veel informatie aangeboden in te korte tijd. Iets ouderen onder ons kennen dit fenomeen ►

van het bekijken van beelden zoals op MTV. Een gedetailleerd beeld bekijken vraagt tijd, de vraag is echter of dit detail noodzakelijk is om de boodschap over te brengen. Meestal blijkt dit niet het geval. Zelfs een vaag beeld geeft de toeschouwer voldoende informatie om een beeld te begrijpen. Beelden op Youtube of een mobiele telefoon hebben meestal slechts een kwart van de resolutie van een normaal tv-beeld, toch zijn ze voor iedereen duidelijk. Uiteraard willen we niet dat de toeschouwer al zijn aandacht spendeert aan het bekijken van het beeld, de actie op het toneel moet centraal blijven. Veelal zal de kwaliteit van het geprojecteerde beeld bewust worden verlaagd, zodat de toeschouwer het beeld eerder als achtergrond ziet en de focus op de actie houdt. Anderzijds willen we vanuit esthetisch standpunt geen zichtbare pixels zien. Het zou storend zijn als de acteurs door een bad van stippen lopen. Samengevat zal men bij theatervoorstellingen meestal een projectie met hoge resolutie, maar beeldmateriaal met lage resolutie gebruiken.

### Beeldgrootte

De grootte van een beeld op de scène kan in relatie met de gestalte van een acteur enorme proporties aannemen. Het risico bestaat dat het beeld zo overdonderend is dat de actie verloren gaat. De toeschouwer ziet de acteur niet meer in het totaalbeeld. Het beeld speelt de acteur als het ware 'onder tafel'.

### Plaats van het beeld

Wanneer het beeld zich buiten het gezichtsveld van de toeschouwer bevindt, zal deze permanent oog- of zelfs hoofdbewegingen moeten maken. De kijker wil immers alle informatie vatten. Het risico bestaat dat de kijker snel vermoeid raakt of telkens een deel van de informatie mist.

### Beweging

De mens is van nature een jager. Dat maakt dat het menselijke oog zeer gevoelig is voor beweging. Beweging betekent immers een doelwit of gevaar. Dit is duidelijk zichtbaar als je een gesprek voert in een café, waar achter je rug een tv staat te spelen. Onbewust zal het oog van jouw gesprekspartner telkens focussen op het beeld. Het gebruik van bewegend beeld kan dan ook een grote impact hebben op het totaal van de voorstelling.

### Perceptie

Bij het ontwerpen van een lichtplan maken we gebruik van de perceptie van het publiek. We weten waaraan een bepaalde kleur of invalshoek de toeschouwer doet denken. We kennen het resultaat van een veranderende intensiteit. We weten hoe de kijker onbewust het plaatje aanvult en hoe we hiermee het totaalbeeld van de voorstelling kunnen versterken. Kortom, we kennen het gemiddelde referentiekader van ons publiek.

Bij beeldmateriaal is dit referentiekader veel minder duidelijk. Beelden hebben veel meer parameters. Naast kleur en intensiteit bepalen tijd, ritme en inhoud van het beeld de perceptie van de toeschouwer. De referentie die het publiek heeft is daardoor minder eenduidig. Bepaalde beelden zullen een sterke herinnering oproepen bij een bepaalde toeschouwer, terwijl ze anderen helemaal niets zeggen.

### De functie van bewegend beeld

De functies die een bewegend beeld kan hebben zijn onbeperkt. Toch zijn er een aantal zaken die regelmatig terugkomen en dus een aanzet kunnen geven tot een gemeenschappelijke beeldtaal. We zetten een paar klassiekers op een rij:

#### Aangeven van tijd, plaats of sfeer

Hier gebruiken we beelden op een gelijkaardige manier als licht of decor. Het beeld geeft informatie over waar we zijn, in welke periode, in welk seizoen, hoe de sfeer is.

#### Uitvergrooten van details

Details op de scène zijn niet altijd zichtbaar voor het publiek. Denk maar aan een kleine beweging van de handen van een acteur. Door deze details in close-up te projecteren maken we zichtbaar wat onzichtbaar is en leggen de nadruk op het belang van het detail.

#### Een ander standpunt innemen

Normaal is het voor een toeschouwer onmogelijk om bijvoorbeeld te zien wat een acteur ziet. In de voorstelling *Marat de Sade* van de Tri-

Beeld uit *Laterna Magika* van Joseph Svoboda



umviratus Group uit Bulgarije hebben de acteurs draadloze camera's op het hoofd. De toeschouwer ziet wat zij zien. Daardoor krijgt men een heel andere kijk op de scenische werkelijkheid. Op dezelfde manier kan het toneel van bovenaf worden getoond, of vanuit de coulissen. De toeschouwer krijgt dan vaak een dubbel beeld, men ziet tweemaal hetzelfde, maar vanuit een ander standpunt.



Genese 2, Theatre de la Place, Luik.

### **Simultaan in een andere ruimte, plaats of tijd kijken**

Parallel aan de actie ziet men hierbij wat elders gebeurt. De combinatie van actie en beeld vormt een nieuwe betekenis.

### **Een droomwereld van onmogelijkheden**

Uiteraard biedt het gebruik van beelden de mogelijkheid om zaken te tonen die in werkelijkheid onmogelijk zijn. Denk maar aan de voorstelling *Bluch* van UltimaVez / Vandekeybus. Dansers duiken tijdens de voorstelling in het projectiescherm en zwemen onder water met dolfijnen. Of denk aan hoe de acteurs in *Wonderfull Circus* van Joseph Svoboda in en uit het beeld stappen.

### **In de intimiteit of achter de schermen kijken**

Met beelden kan je als het ware door het sleutelgat kijken. Je kan een privégesprek in een biechtstoel volgen of in de slaapkamer kijken. Belangrijk hierbij is dat er een link met de realiteit op de scène blijft bestaan. Het beeld moet 'live' aanvoelen. Dit live aspect wordt vaak gecreëerd door de camera (en andere apparatuur) op het toneel te manipuleren. Het publiek heeft dan het gevoel dat actie en beeld samen horen.

### **Manipuleerbaarheid van het beeld**

Een live voorstelling is dynamisch, de actie speelt in op publiek, de acteurs op elkaar. Dit betekent dat de timing niet vast kan liggen. De techniek moet de actie en de acteurs volgen en niet omgekeerd. De technicus moet kunnen meespelen met de acteurs op het toneel. Om dit waar te maken moeten alle parameters op het moment zelf manipuleerbaar zijn. Zowel intensiteit van het beeld, kleur, plaatsing op het scherm als eventuele effecten moeten tijdens de voorstelling kunnen geregeld worden. Om echt mee te spelen moet ook de snelheid regelbaar zijn, met de mogelijkheid om het eindpunt synchroon te krijgen met de actie.

### **Impact op creatie en artistiek proces**

Het gebruik van beeld beïnvloedt het creatieproces. Een voorstelling met beeld maken vraagt tijd. De technologie is een behoorlijk eind gevorderd en programma's als Isadora maken het mogelijk om in te grijpen 'op het moment zelf'. Toch blijft het werken met beelden een tijdsintensief proces. Vooral voor het aanmaken van nieuw beeldmateriaal moet tijdens het repetitieproces voldoende tijd worden uitgetrokken.

Er is ook een intensere samenwerking in het artistieke team nodig: regie, licht, decor, beeld en geluid beïnvloeden elkaar veel sterker, waardoor de verschillende ontwerpers telkens op elkaars werk moeten bijsturen.

De technicus heeft een behoorlijk technisch niveau nodig, beeldbehandeling is immers een factor complexer dan licht of geluid. Anderzijds speelt hij mee en moet dus over gelijkaardige vaardigheden beschikken als die van acteur. Hij wordt 'acteur met een technisch medium'. Dit betekent ook dat de scenograaf de coach of regisseur wordt van de beeldacteur-technicus.

En dan is er nóg een nieuwe speler, de maker van het beeldmateriaal, die het team zal moeten versterken.

### **Tot slot**

Het beeld op het toneel kan van realistisch tot abstract, van voorbereid tot gegenereerd, van hoofdrolspeler tot bijna onzichtbaar zijn. Welke technieken of beelden men ook gebruikt, ze dienen steeds in functie van het geheel te staan, net als de andere elementen in de voorstelling.

Men zegt over lichtontwerpen wel eens dat het goed is als het publiek het niet ziet, maar wel merkt. Hetzelfde geldt voor beeld, maar dit lijkt veel moeilijker te bereiken. ◀