

Verrassende perspectieven op theater

Embodiment is ongetwijfeld een van de meest frequent gebruikte woorden in *Performance as interface, Interface as performance*. 'Belichaming' maar ook 'verpersoonlijking', 'personificatie' of 'incarnatie' aldus Van Dale. Marloeke van der Vlugt schreef een bij vlagen fascinerend onderzoeksverslag van haar werk als performer en onderzoeker. Als scenograaf en videokunstenaar werkte Van der Vlugt met veel regisseurs en theatergroepen uit binnen- en buitenland. Voor DasArts en de Waag Society maakte ze diverse performances, waarvan ze er in haar boek een achttal beschrijft.

Artistieke visie

In haar voorwoord beschrijft Van der Vlugt haar artistieke visie. Ze zet uiteen hoe lichamelijke ervaringen en sociale interacties de geest vormen en andersom. Deze opvatting omtrent de ondeelbaarheid van lichaam en geest deelt Van der Vlugt met veel wetenschappers, naar wie ze in haar tekst geregeld verwijst om haar betoog te ondersteunen.

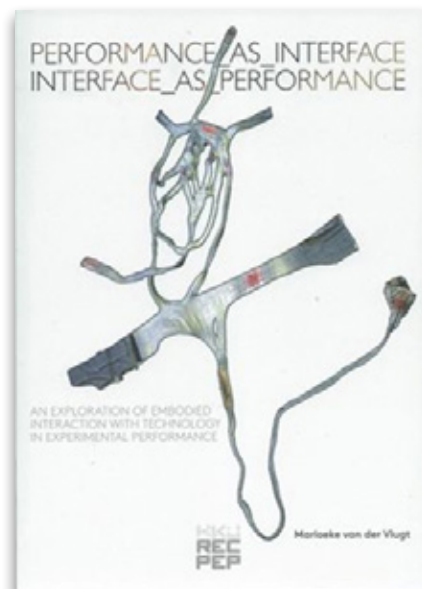
Second life

Het begon allemaal in 2006, toen Van der Vlugt haar eerste Macbook Pro kocht en het internet, Skype en andere online platforms de grenzen van ruimte en tijd begonnen op te rekken. In haar onderzoek naar nieuwe, theatrale communicatievormen stuitte ze op *Second Life*, de online wereld waar miljoenen deelnemers uit de hele wereld een alter ego (avatar) kiezen, die vervolgens een door de deelnemer geregisseerd, tweede leven op internet leidt. Van der Vlugt raakte verslaafd aan haar tweede leven in cyberspace. De vraag die haar het meest intrigeerde: spelen mensen zichzelf in *Second Life* of spelen ze een rol? 'Most of them responded they were just themselves, even more than in Real Life', schrijft ze nuchter. De eerste performance die Van der Vlugt in haar boek beschrijft, *I Meet Me*, gaat over de relatie tussen je online- en je offline-identiteit en hoe die

twee elkaar beïnvloeden. Het feit dat avatars 'echte' emoties kunnen oproepen, riep bij Van der Vlugt de vraag op of deze vorm van identificatie ook naar het theater te vertalen is. Om het antwoord te vinden creëerde ze in haar tweede project, *I meet You*, hybride, half online en half offline ruimtes, waarbij de performers voor een live publiek in contact stonden met hun avatars. Maar de performers bleken zich meer met hun avatars te identificeren dan het publiek dat kon, onbekend als men nog was met het fenomeen avatars. Om een succesvolle wisselwerking met virtuele werelden te bewerkstelligen, concludeert Van der Vlugt, zou ook de 'timing' van de digitale wereld, een immer doorgaand, oneindig universum, geïncorporeerd moeten worden in de 'echte' wereld. 'In *Second Life*, it's possible to turn on the moon yourself to reveal the night.'

Feest voor de geest

Dergelijke intellectuele exercities, die ook aan de andere beschreven performances voorafgaan, maken het boek tot een feest voor de geest. Want Van der Vlugt tast niet alleen de grenzen van (digitale) tijd en ruimte af, in de projecten *I Feel You* en *You Feel Me* moeten ook de grenzen van het lichaam eraan geloven. Daartoe trekt Van der Vlugt onder meer een 'sensor suit' aan, volgestopt met sensoren. Bezoekers mochten het pak aanraken, aldus beelden en geluiden activerend die herinneringen leken te verbeelden. 'Did I awake your memories or did you awake mine?', is de vraag die deze performance bij veel deelnemers oproept. Zo wordt zelfs de aanname dat je één integraal lichaam hebt en bent ter discussie gesteld. Minder geslaagd zijn verschillende passages in de teksten getiteld *Descriptions*, waarin de auteur tot in detail de opstelling van haar installaties beschrijft. Daarin staan passages die ook na herhaaldelijk lezen nauwelijks te begrijpen zijn. Dit wordt soms ondervangen door illustraties maar waar die ontbreken loop je als lezer geregeld



- ❖ **Marloeke van der Vlugt: Performance as interface, Interface as performance.**
An exploration of embodied interaction with technology in experimental performance
- ❖ **ISBN: 9789064038143**
- ❖ **International Theatre & Film Books**

vast in al te minutieuze beschrijvingen van de opgestelde apparatuur.

Rol van de techniek

De rol van de techniek bij deze performances is cruciaal. Sensoren, video- en geluidsapparatuur, computers, licht, (half-doorzichtige) spiegels, aan alle performances komt hoogwaardige techniek te pas die alleen dito opgeleide technici kunnen maken en bedienen. Ook technische tegenslagen en (on)mogelijkheden komen geregeld aan bod. Ter verduidelijking van de technische kant van de beschreven performances is het boek voorzien van eerdergenoemde illustraties, al hadden dat er wel wat meer mogen zijn. Die afbeeldingen maken duidelijk dat de rol van de techniek hier verder reikt dan in het traditionele theater' Niet alleen voor menig technicus zal *Performance as interface, Interface as performance* verrassende perspectieven op het fenomeen theater openen. ◀