

Yannick Noomen (Nineties Productions) over het Nineties Lab

Door Nienke Rooijackers

Met een brede blik op wat theater allemaal kan zijn, en niet vies van het begaan van wat ongebaande paden, ging Nineties Productions een nieuwe uitdaging aan: kan je het internet benaderen als een op zichzelf staande locatie. Kan je met (of op) een virtueel platform een reële ontmoetingsplek creëren in het hier en nu. Voor deze spannende vraag sloegen Nineties en PTLAB de handen ineen. Acht weken lang was Nineties te gast in de studio op het NDSM-terrein. Iedere week schoof op uitnodiging een nieuwe maker(sgroep) aan met een eigen bijdrage aan het onderzoek. Yannick Noomen, één van de kernleden van Nineties, kijkt terug op twee maanden theater online.

Vooraf aan het Nineties Lab

Voor Oerol '20 zouden we met Nineties een theatrale ode maken aan de sterfelijkheid, een theatraal 'memento mori' – op locatie op Terschelling. Dat totaalconcept, waarbij natuur hand in hand ging met de intimiteit van samenzijn, zat er na afkondiging van de eerste lockdown niet meer in. Tegelijk werd de noodzaak om het over sterfelijkheid te hebben alleen maar groter. We wilden een nieuwe plek voor bezinning creëren. Maar online-presentaties van registraties of livestreams van voorstellingen gaven bij ons toch vooral het gevoel dat ik er liever bij geweest was. Allesbehalve 'hier en nu'. Een aantal eerste pogingen van voorstellingen op Zoom en met name 'Traces of Antigone' van Elli Papakonstantinou, een hybride voorstelling op Zoom met deels performers op het podium en deels online, inspireerden juist. Toen beseften we van dat scherm wel degelijk een gemeenschappelijke plek konden maken. We sloegen daarom het roer radicaal om: in plaats van natuurlijk materiaal omringden we ons met alle mogelijke technologie en (video)software. 'Onnatuurlijk' werd de aanvliegroute voor ons loflied op de sterfelijkheid. We bouwden een greenscreenstudio en in één keer hadden we een eindeloze visuele trukendoos tot onze beschikking. Ons 'Memento Mori' werd zoiets als een ayahuascatrip, een duizelingwekkende beeldenstorm. Een wereld die alleen bestond op het scherm, waarin je kon verdwalen en elkaar weer terug kon vinden. Onze eerste poging tot een online gedeelde ervaring in het hier en nu. Het scherm als reële ontmoetingsplek.

8 weken Nineties Lab

Het maken van 'Memento Mori' was één groot vormonderzoek. Maar we beseften ook dat we keuzes moesten maken en daarmee veel lieten liggen. Met het greenscreen kun je alle kanten op, van meer cinematografisch, narratief en puur realisme tot alleen nog maar beeld en radicaal de abstractie opzoeken.

Samen met een aantal partners ontwierpen we een onderzoeksplek voor acht uiteenlopende makers(groepen) die ieder één hele week bij ons in de studio konden werken. Ons artistieke en technische team breidden we uit met mensen van PTLab, Feikes Huis, Likeminds en Over het IJ, waarmee we op alle fronten een stevige basis hadden om de onderzoeken te ondersteunen. Alle groepen presenteerden aan het eind van de week een eerste schets, publiek en online. Daarvoor werkten we met het online platform Ohyay, waarmee we tijdens het Lab uitgebreid leerden werken en in dezelfde tijd verder voor ons ontwikkeld werd.

Greenscreen en beeldscherm

Zonder dat we er bewust op gestuurd hebben, hebben alle makers het greenscreen gebruikt. Op heel uiteenlopende manieren. Maar blijkbaar zag iedereen de mogelijkheid om juist daarmee een gezamenlijke plek te creëren. Een heldere vorm waardoor iedereen zich tot dat beeldscherm kon verhouden.

Theatergroep Babylon werkte met een speciale 'online theatertekst'. Een hardcore narratief met als premisse 'niets is wat het lijkt'. Het greenscreen werd ingezet om de gelaagdheid van 'de waarheid' te laten zien. Verschillende perspectieven werden over elkaar heen of achter elkaar geplaatst.

Telkens opnieuw werd zo een ander facet van de waarheid getoond. Hows of Norms (VJ, DJ en danscollectief) improviseerde met audio, beeld en beweging. Hun visuals werden dankzij greenscreen een ruimtelijke omgeving in plaats van platte achtergrond bij een performance. Ze creëerden een wereld die telkens veranderende en waarin de twee dansers improviserend een relatie met het beeld aangingen. Bij Dinsdag.org was juist het hoge knutselgehalte een trigger voor ons. Zij staken enorm veel tijd aan materiaalonderzoek en onderzochten hoe ze die inhoud vorm konden geven op greenscreen. Ze zochten juist ook naar analoge oplossingen binnen die digitale wereld en bevroegen zo de internetcultuur.

Tegelijk merkten we dat dat scherm een barrière bleef. Bezoekers gaan toch automatisch in de modus van 'film kijken' en dus achteroverleunen. Wij ambiëren een actievere kijkhouding. Die vierde wand moet doorbroken worden. Alleen is dat scherm wel een heel fysieke vierde wand. Bij ons 'Memento Mori' zochten we naar een manier om het publiek direct te betrekken en het 'hier en nu' te benadrukken door veel tijd te steken in het verwelkomen van het publiek. Ze werden direct aangesproken, kregen uitleg, werden bij naam genoemd. Maar cinematografische regels en kijkcodes hebben ons geconditioneerd. Hoe verhouden die zich tot een theatrale werkelijkheid? Hoe accentueer je dat live element en wanneer wordt het betekenisvol? Direct aanspreken is één ding, beeldtaal en cameraregie is een tweede. Tijdens het Lab beseften we dat iedere vorm weer een andere benadering behoeft. Tijdens een theatraal concert als dat van Silverbones zal op een andere manier ingespeeld moeten worden op contact dan tijdens een toneelstuk van theatergroep Babylon.

Een onverwachte ontdekking was de betekenis van geluid – en hoe dat de theatrale intimiteit kan vergroten. Beeldend gezelschap Hotel Modern koos voor hun onderzoek voor de vlog als stijlmiddel. In de camera kijken en publiek direct aanspreken benadrukte in hun geval niet direct het live-aspect. Pas toen we de close mikes, die alleen stem opvingen en de zaak van een keurig studiogeluid voorzag, aanvulden met een microfoon die gewoon omgevingsgeluid oppikte kwam er leven in. Opeens deed de akoestiek mee en hoorde je nevgeluid, geschuifel van voeten, gerommel op de achtergrond. Alles werd fysieker en daarmee intiem.

Een aantal gezelschappen experimenteerden ook door publiek onderdeel te laten zijn van de voorstelling. Ze verschenen in beeld, en zaten bijvoorbeeld als passagiers in de trein waarmee Hows of Norms je meenam op hun virtuele reis. Zonder iets te doen voelde je je letterlijk en figuurlijk onderdeel van de trip. Dinsdag.org liet publiek live participeren. Anderen zochten weer contact via de chat, of door publiek in aparte ruimtes te zetten en ze onderling tekst uit te laten wisselen. Op alle mogelijke manieren werd er gezocht naar manieren om de intimiteit van de theaterzaal, de gedeelde ruimte, te vertalen naar een online situatie. Het is balanceren – en het lukt lang niet altijd. Maar áls het lukt is het geweldig. Dan is de verwondering zo groot. Wat mij betreft kom je dan misschien zelfs nog dichterbij dan wanneer je op rij 1 zit. Juist omdat je het niet verwacht.

Ohyay

Ohyay was ons eigen onderzoek tijdens het Lab. Ohyay is een videobel-platform, maar speelser en aanzienlijk minder eendimensionaal dan Zoom. Het platform was (en is) bovendien nog in ontwikkeling. Een mooie kans voor ons om al werkend en onderzoekend een plek te ontwerpen naar onze eigen zin. Hoe zou onze gedroomde locatie op het internet er uit kunnen zien? Wij hoopten op toegepaste applicaties. Ohyay is een side project van Snapchat, de mensen achter het platform zijn vooral developers, ze schrijven codes. Ze begrepen goed dat onze vragen niet doorsnee zouden zijn en voelden zich uitgedaagd. Samen hebben we in de loop van het Lab ons virtueel theater stevig uitgebreid. Technisch en functioneel.

In feite is Ohyay gemaakt als een serie platte kamers – zeg een menubalk met ruimtes waar je op kan klikken. Maar wij wilden ruimtelijkheid, een locatie waar je doorheen kan navigeren. We brachten ideeën aan en de developers gingen daarmee aan de haal. Ze maakten een plattegrondfunctie en maakten die compatibel met midi, integreerden de ondersteuning van 3d geluid etc. Onze

scenograaf Julian Maiwald en onze Ohyay-expert Marcel Harteveld gaven de plek vorm, visueel en technisch. Zo kan je nu op deuren klikken, ruimten binnengaan en iets meemaken. Wat begon als een bar en een foyer richting theaterzaal (waar effectief je kaartje gecontroleerd werd) heeft zich uitgebreid met onder andere een concertzaal, een kampvuur, een prikbord en weet ik wat. Alles is gericht op uitwisseling, ontmoeting.

Toen wij bezig waren met het ontwerpen van een karaokefunctie, zagen ze dat bij Ohyay. Ze zagen ook meteen dat dat simpeler kon, namen het over en bouwden de zaak af. Waarop wij daarna weer door konden met vormgeving en inhoud. De samenwerking is enorm vruchtbaar. En zo'n nazit en al die verschillende functionaliteiten, blijkt onnoemlijk belangrijk.

Tijdens iedere presentatie van het Lab experimenteerden wij met een eigen opening. Bij aanvang van iedere online performance startten wij met een soort digitaal welkom. Een introductie van de plek, waarin we het publiek uitdaagden om na te denken over waar ze zich bevonden – en met wie. Op een aanvankelijk volstrekt leeg scherm verschenen teksten. Beetje poëtisch, beetje abstract, die je ervan bewust maakte: nu is er nog niks, maar het kan wat worden; je lijkt alleen, maar zie eens wie er ook zijn. We lieten publiek met hun muis gezamenlijk patronen maken en collectief tekenen. Op die manier zorgden we ervoor dat het publiek altijd erkend werd: jij bent hier, wij zijn hier, zonder die gezamenlijkheid bestaat deze ruimte niet. Deze 'welkomstinterface' is een eerste begin, een experiment dat we verder willen uitwerken.

Het platform is een enorme ontdekking voor onze zoektocht naar wat online mogelijk is. Met de developers van Ohyay blijven we in contact. Vrijwel iedere week worden er nog nieuwe aanpassingen gedaan. We zijn nog lang niet klaar. En zonder dat we ons voor altijd en eeuwig willen vastpinnen op alleen maar virtueel theater, is het spannend om uit te vinden wat het internet als locatie te bieden heeft. Het is een medium op zich. Een heel nieuw instrument dat we willen leren bespelen.