



De Wespenfabriek RO THEATER (2000) FOTO HERMAN SORGELOOS

Dat gegeven heeft grote implicaties voor de manier waarop ik video gebruik in het theater. En het is meteen ook het kernprobleem bij het gebruik van video in het theater. Video wordt er heel vaak gebruikt op een filmische of op een televisieachtige manier, maar dat haalt juist de essentie van het theater onderuit. Ik vermijd het om de kunst van de afwezigheid of de kunst van de leugen te introduceren op die plek. En als ik ze introduceer, dan is het als citaat of referentie. Door de acteur bijvoorbeeld te laten spelen met zijn *live*-beeld, versterk ik hem in zijn kwetsbare positie. Dikwijls verbind ik kleine camera's rechtstreeks op de projector, waardoor je een *1/1-live*-situatie krijgt. De accidentjes die daar onvermijdelijk mee gepaard gaan – de helft van de tijd kijkt de acteur naast de camera – versterken zijn fragiliteit en maken hem des te meer aanwezig.

Omdat ik de toeschouwers wil laten zien hoe het allemaal in zijn werk gaat, wil ik meestal ook instaan voor het decor. De camera's staan in beeld en de kabels liggen op de vloer, meestal nog slecht afgeplakt ook. In *De Wespenfabriek* (ro theater, 2000) creëerden de

vele kabels een waar darmenparadijs dat goed overeenstemde met de inhoud van de voorstelling, maar dat tegelijkertijd de toeschouwers een idee gaf van hoe het allemaal in zijn werk ging. Zo krijgt het publiek een heel andere relatie met de technologie dan wanneer alles proper weggestopt wordt en er alleen een mysterieus beeld verschijnt. Het uitgangspunt voor *De Wespenfabriek* was dat ik de meest nutteloze video-installatie ooit wou maken. Er stonden allerlei projectoren op de grond. Die maakten veel lawaai, maar ze luisterden ook de hele tijd naar de acteur. Aan elke projector hing een goedkoop elektronisch cameraatje, waarop een lampje gekleefd was, dat op zijn beurt verbonden was met een microfoon. Wanneer er geluid was, begon het lampje te branden en kreeg je een beeld. Al die projectoren stonden

dus de hele tijd te trillen op de gespreksgolven van de acteur. Dan draai je de relatie om: heel die technologische installatie was aan het ademen op de klanken van de acteurs. Dat gaat over macht. *De Wespenfabriek* ging over een ventje dat erin geslaagd was om een heel eiland naar zich te laten luisteren. Hij had een heel fantasma ontwikkeld over hoe de golven van de zee naar hem zouden luisteren, hoe de vliegtuigen naar beneden zouden storten wanneer hij dat wou, hoe de beestjes naar zijn pijpen zouden dansen. Uiteindelijk zakte die macht in elkaar en evolueerde de voorstelling naar een gemene, sjmierende inzet van de close-up.

### Alle macht aan de acteurs

Waarin bestaat de fascinatie van theatermakers voor video? Dat is de close-up. Daar gaat het hen om. Dat probeer ik hen enerzijds te geven, maar tegelijk probeer ik het ook te problematiseren. Zo werk ik regelmatig met infraroodcamera's of -belichting, waardoor de gefilmde persoon er toch lichtjes anders gaat uitzien. Dat versterkt het besef dat je met een vergrootglas aan het kijken bent. In feite zet ik Brechtiaanse vervreemdingselementen in, die de relatie tussen theater en audiovisuele media thematiseren en tegelijk de inhoud versterken. Het is fascinerend hoe ontroerend dat geheel kan werken, zoals bij *The Woman Who Walked into Doors*, waar je de mensen toch wel heel eigenaardige, afstandelijke videokunst laat zien. De muziek – en vooral de menselijke stem – zijn natuurlijk wezenlijk voor die ontroering, maar ik ben ervan overtuigd dat een bewuste inzet van technologische middelen, hoe abstract ook, de theaterervaring kan versterken. Guy Cassiers heeft dat altijd goed beseft. Toen hij nog in piepkleine ruimtes speelde, zoals bij *Tristan* (1983-84), gebruikte hij al een microfoon, zodat je enerzijds de intimiteit van de aanwezige acteur had en anderzijds de ervaring van iemand die in je hoofd zat. Het had niets te maken met verstaanbaarheid, maar alles met het bespelen van een zo breed mogelijk spectrum van ontroering.

In al onze producties dragen we de macht over aan de acteurs. We werken bijvoorbeeld niet met voorgeprogrammeerde tijdslijnen. De acteurs hebben zelf het tempo in handen. Toeval genereren vind ik belangrijk. Ik maak allerlei machientjes, een soort speeltuin, die de acteurs op verschillende manieren kunnen hanteren, een solide video-installatie waarin allerlei dingen kunnen gebeuren. Wát er dan uiteindelijk in gebeurt, is niet zozeer mijn departement.

aantrekt. Theater is de kunst van de aanwezigheid: er is een duidelijk sociaal kader waarin één of meerdere mensen gedurende twee, drie of zelfs acht uur de kans krijgen om hun mening te zeggen tegen de mensen in de zaal, die vriendelijk verzocht worden om al die tijd hun mond te houden. Als het slecht gaat, proberen sommige toeschouwers zo stil mogelijk de zaal te verlaten, maar dat is dan ook het allergenste dat er kan gebeuren. Video en televisie zijn de kunst van de leugen: de kunst van het vervormen van de werkelijkheid. Dat gaat tot in het absurde: altijd is er minstens één onderdeelje gelogen. Het overgrote deel van wat je op televisie te zien krijgt is vooraf opgenomen en gemonteerd, maar toch blijft men de *live*-leugen in stand houden. De leugen is de essentie van televisie. Men pretendeert aanwezig te zijn, maar men is afwezig.