



Disconnected in space, connected in time

Een onderzoek naar ruimte, *liveness* en
gemeenschapsgevoel en hun effect op
de toegankelijkheid van NITE Hotel.

Maartje van Zutphen,
Radboud Universiteit Nijmegen
Faculteit der Letteren
MA Kunstbeleid en Kunstbedrijf
Begeleider: prof. dr. M.J.G. Depourcq
Tweede lezer: Dr. R.J.H. Smeets
10 december 2020

Radboud Universiteit



+ Voorwoord

Het proces van het schrijven van deze masterscriptie was zowel mooi, leerzaam en enthousiasmerend, alsook bij vlagen moeilijk, niet in de laatste plaats doordat het volledig tijdens de pandemie geschreven is. Dit voorwoord schrijf ik op een moment van afronding en afsluiting van niet alleen deze scriptie, maar daarmee ook van mijn studententijd. Daarnaast loopt dit ook nog eens bijna gelijk met de afsluiting van dit vreemde jaar. Door de geweldige steun die ik heb gehad sta ik nu op dit punt, en daarvoor wil ik een aantal mensen bedanken.

Allereerst wil ik mijn ouders bedanken voor alle fantastische support, en voor het zijn van de mooie mensen waarvan ik weet dat ik er altijd op kan bouwen. Ook wil ik Floor, Lynn, Ima en Ruben bedanken voor de steun en de fijne momenten die tussen de bedrijven door ook zeer welkom waren dit jaar. In het bijzonder dank aan mijn studiomaatje Lynn, waarmee ik -zodra het kon- zo vaak de UB of een café in ben gedoken om samen te werken aan onze scripties; en Ruben, voor de geweldige mentale support. Ook wil ik graag mijn collega Anneke bedanken voor de brainstormsessies, het geduld, en het vertrouwen in mij en het geloof dat het uiteindelijk altijd wel goed zou komen.

Tot slot wil ik natuurlijk mijn begeleider Maarten Depourcq bedanken, voor de behulpzaamheid, de bemoedigende woorden die mij altijd weer wisten te motiveren, en voor de fijne feedback.

Ondanks dat de cultuursector dit jaar veel ellende te verduren heeft gehad, ben ik trots om aan de slag te kunnen in een sector die zoveel veerkracht en creativiteit toont in zo'n moeilijke tijd. Daarom vind ik het mooi dat ik mijn masterscriptie heb kunnen schrijven over een initiatief die dit reflecteert.

+ Abstract

During the coronavirus pandemic, the cultural sector had to move a lot of its operations to the internet. The mediatization of theatre, the art discipline least associated with digitization, also evidently had to be sped up, and so new digital initiatives emerged. The case study in this master thesis is one such initiative, namely a Dutch virtual theatre called NITE Hotel, developed by the Noord Nederlands Toneel and Club Guy & Roni.

The urgency of the topic of accessibility in the performance art has come more and more to the fore in the past few years. Especially during the coronavirus pandemic it has gotten more attention because of the uncertain times for offline, regular theatre companies and institutions that had to close their doors. Because of this, and the relative newness and innovativeness of the case study, the research question that is answered in this thesis is the following: *How does NITE Hotel translate the 'phenomenon' of theatre to the internet, and what is the effect on the accessibility of this theatre?*

This question is answered through analysis of the digital theatre, and literary research of the theatre aspects liveness, digital (theatre)space, the sense of community in the theatre, and accessibility. The thesis operates in the fields of Performance Studies, Cultural Studies, and Art Policy.

Very briefly, the results of this thesis show that the definition of theatre itself has to be stretched, in order to include digital theatre. It is argued that it has to, because this kind of theatre will not disappear after the pandemic. Consequently, the notions of liveness and theatre space are also stretched, which causes audiences to have a partly different theatre experience.

+ Inhoudsopgave

1 Inleiding	6
1.1 Onderzoeksvraag	8
1.2 Verantwoording theoretisch kader	10
1.3 Methode	12
2 Theoretisch kader	13
2.1 Performance en performativiteit	13
2.2 Liveness in een gemediatiseerde cultuur	14
2.2.1 Liveness en mediatisering	14
2.2.2 Remediatie en hypermedialiteit	15
2.2.3 Intimiteit, nabijheid en aanwezigheid	16
2.3 De digitale/virtuele (theater)ruimte	18
2.3.1 De reproductie van theater in een digitale context	18
2.3.2 De theatrale ruimte	19
2.3.3 De digitale, virtuele ruimte	20
2.3.4 Het publiek in de digitale ruimte	22
2.4 Gemeenschapsgevoel in digitaal theater	23
2.5 Toegankelijkheid en participatiedrempels in het theater	24
2.6 Toepassing van de theorie	27
3 De liveness van NITE Hotel via Zoom	29
3.1 Liveness in het theater versus liveness via Zoom	29
3.1.1 Het medium Zoom en mediatisering	29
3.1.2 Liveness via Zoom	30
3.1.3 De gevolgen voor regulier en digitaal theater	32
3.2 Liveness via Zoom in NITE Hotel	33
3.2.1 Zoom en liveness in en rondom de voorstelling in NITE Hotel	33
3.2.2 Zoom in de bar	35
3.2.3 Zoom in de kamers	36
3.3 Het effect van liveness in NITE Hotel op theater	37
4 De architectuur van NITE Hotel	39
4.1 Reguliere theaterruimtes versus digitale theaterruimtes in NITE Hotel	39
4.1.1 De plattegrond en indeling van NITE Hotel	39
4.1.2 Functies van de theaterruimtes in NITE Hotel	40
4.1.3 De functionaliteit, invulling en materialiteit van de theaterruimtes	42
4.2 Het effect van de digitale ruimte op de ervaring van theater	44
5 De toegankelijkheid van NITE Hotel	45
5.1 Reguliere participatiedrempels van het theater in NITE Hotel	45

5.1.1 <i>De praktische, fysieke drempels en NITE Hotel</i>	45
5.1.2 <i>De sociaal-culturele, psychologische drempels en NITE Hotel</i>	48
5.2 De betekenissen van deze toegankelijkheid voor (digitaal) theater	49
6 Conclusie	52
7 Bibliografie.....	56
8 Afbeeldingen	59

+1 Inleiding

Theater wordt doorgaans minder snel met digitalisering geassocieerd dan andere kunstdisciplines. Het thuis streamen van films, of beluisteren van muziek via internet is normaal en gemakkelijk geworden. Een gedigitaliseerd, virtueel museum lijkt ook wat meer voor de hand te liggen dan een virtueel theater. Dat betekent niet dat er helemaal geen digitaal theater bestaat. Denk bijvoorbeeld aan National Theatre Live in Engeland, dat live voorstellingen op schermen in bioscopen toont.¹ Ook bestaan er (deels) gedigitaliseerde voorstellingen zoals de 'digitale trip' *De Internet Trilogie* uit 2019 van performancecollectief Urland.² Of de live-internetverbinding op groot scherm in *Guilty Landscapes* van Dries Verhoeven uit 2016.³ Een verzamelplaats voor een redelijk aantal live-registraties is de website Theaterflix. De naam verradt dat het gaat om een Netflix-achtige streamingsservice maar dan voor theaterregistraties, waarnaar gekeken kan worden na aanschaf van een abonnement.⁴

In 2020 zijn nog veel meer nieuwe digitale initiatieven in de podiumkunstensector ontstaan doordat we door de coronapandemie niet naar het reguliere, fysieke theater konden. Zie alleen al de lange lijst aan online initiatieven uit alle hoeken van de podiumkunstensector die de Boekmanstichting opstelde.⁵ In den beginne bestonden ze, voortbouwend op initiatieven als Theaterflix, veelal uit het online zetten van registraties van voorstellingen door gezelschappen. Een voorbeeld is Theatergroep Kwatta, die zijn kindervoorstellingen online beschikbaar maakte.⁶ Naarmate de crisis vorderde is er ook steeds meer nieuw werk gemaakt. Zo is een initiatief als *#Troostpool* van Toneelgroep Oostpool ontstaan, dat online het werk verzamelde en toonde van de bij hen aangesloten makers.⁷ Breed uitgemeten waren de korte video's die het Internationaal Theater Amsterdam al in de eerste lockdown uitbracht, waarin door bekende acteurs *Decamerone* van Boccaccio werd voorgelezen.⁸ Hoewel dit mooie pogingen zijn om de honger van liefhebbers van theater te temperen, ondervinden velen dat de live-ervaring, de energie van de spelers voor je en het onderdeel uitmaken van een publiek, ontbreekt in deze initiatieven. Volgens hen kan dit opgenomen theater niet in de behoefte voorzien zoals regulier theater dat kan, waardoor zij het niet als theater erkennen.⁹ In het theater maak je

¹ Z.n. Z.j. 'About Us', *National Theatre Live*. <http://ntlive.nationaltheatre.org.uk/about-us> (8 september 2020).

² Z.n. Z.j. 'De Internet Trilogie, hedendaags epos over de mens en technologie', *Urland*. https://urland.nl/project/de-internet-trilogie/#played_venues (23 november 2020).

³ Z.n. Z.j. 'Guilty Landscapes', *Dries Verhoeven*. <https://driesverhoeven.com/project/guilty-landscapes/> (23 november 2020).

⁴ Z.n. Z.j. *Theaterflix*. <https://tflix.nl/> (23 september 2020).

⁵ Boekmanstichting. (2020) 'Online cultureel initiatieven'. <https://www.boekman.nl/actualiteit/online-cultureel-initiatieven/#theater> (23 november 2020).

⁶ De link naar de website waarop deze voorstellingen stonden is reeds inactief.

⁷ Toneelgroep Oostpool. (2020) 'Troostpool'. <https://www.toneelgroepoostpool.nl/voorstellingen/troostpool/> (2 augustus 2020).

⁸ Wensink, Herien. (5 april 2020) 'ITA leest Decamerone voor: "Het mag niet langer dan honderd dagen duren', in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/ita-leest-decamerone-voor-het-mag-niet-langer-dan-honderd-dagen-duren~bf79fe2d/> (1 juli 2020).

⁹ Zie: Wensink, Herien. (2020) 'Onlinetheater ráákt niet, want bij theater draait het om de ontmoeting tussen spelers en publiek', in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/onlinetheater-raakt-niet-want-bij-theater-draait-het-om-de-ontmoeting-tussen-spelers-en-publiek~b8bac7ec/> (3 december 2020).

& Gielen, Pascal. (30 mei 2020) 'Oproep Prijs voor de Jonge Kunstcritiek', in: *De Groene Amsterdammer*. <https://www.groene.nl/artikel/oproep-prijs-voor-de-jonge-kunstcritiek-2020> (3 december 2020).

deel uit van de exclusieve en intieme livesetting, die schijnbaar onherroepelijk verloren gaat wanneer online naar een registratie kan worden gekeken, op welk moment dan ook, en op iedere plek vanaf ieder scherm.

Een Nederlands initiatief dat al vrij vroeg in de coronacrisis op een innovatieve manier probeert dichterbij de 'echte' theaterervaring te komen is het digitale theater genaamd NITE Hotel. NITE staat voor Nationaal Interdisciplinair Theater Ensemble en is een samenwerking van het Noord Nederlands Toneel (NNT), dansgezelschap Club Guy & Roni, Asko|Schönberg en Slagwerk Den Haag. Het opende haar 'deuren' op 28 april 2020.¹⁰ In een interview in *NRC Handelsblad* van april dit jaar vertelt Guy Weizman, regisseur bij Club Guy & Roni en artistiek en algemeen directeur van het NNT, over de door corona gedwarsboomde première van zijn nieuwe stuk *Before/After*. Nu deze première, die twee dagen na de coronamaatregelen van 12 maart zou plaatsvinden, niet doorging, had Weizman de tijd om het idee van een virtueel theater uit te werken.¹¹ In een interview met de *Groene Amsterdammer* van 1 juli stelt hij: 'We hebben internet veel te lang buiten het theater gehouden, terwijl daar zoveel inspirerends gebeurt. Het werd alleen ingezet voor de marketing. Ik voelde de urgentie om die twee werelden bij elkaar te brengen.'¹² Het daaruit resulterende NITE Hotel heeft hij allereerst in het leven geroepen om *Before/After* alsnog in première te kunnen laten gaan. Het theater trapte af met vijf dagen lang voorstellingen te tonen, bestaande uit deels live-gespeelde stukken en deels registraties, met op 30 april de première van *Before/After*. In de maanden daarna werd er iedere vrijdag een voorstelling gestreamd en werden er verschillende evenementen georganiseerd. Zo vond er begin juli bijvoorbeeld een '24h Global Art Carrousel' plaats, waar vierentwintig uur lang verschillende theatrale, muzikale en andersoortige kunstperformances werden afgewisseld met gesprekken tussen NITE-initiatiefnemers en een reeks andere gasten. Dit alles werd vanuit een speciaal gebouwde studio ge-live-streamed. In oktober 2020 is de nieuwe productie van Club Guy & Roni, *Swan Lake: The Game*, in première gegaan in NITE Hotel. Dit is een interactieve en moderne interpretatie van het klassieke zwanenmeer, dat zowel online in het digitale theater als offline speelt.

Wat dit tijdens de coronacrisis ontstane initiatief onderscheidt van anderen, is de aandacht voor de combinatie van theater als 'fenomeen'; als instituut en kunstdiscipline, met het internet als medium. Het is namelijk een virtueel theater dat gebaseerd is op de inrichting van een klassiek theatergebouw zoals we dat gewend zijn: wanneer een bezoeker naar de website van NITE Hotel gaat, stuit ze op de pagina die 'Lobby' wordt genoemd. Via de lobby kan men dan met een klik naar de andere pagina's gaan, die 'Theater' en 'Bar' zijn genoemd. Naast dit schouwburggedeelte is er tevens een expositiegedeelte dat doorlopend toegankelijk is te bezoeken via een pagina die 'Rooms' heet. Hier bevinden zich 24 'hotelkamers' die ieder een soort theatrale mini-expositie bevatten van makers die aangesloten zijn bij het NNT en/of Club Guy & Roni. Tot slot worden de voorstellingen zelf gestreamd via videobelplatform Zoom in het 'Theater'. Hieraan kan het toekijkende publiek deelnemen, en aldaar kan men elkaar ook daadwerkelijk zien in kleine schermpjes naast het 'podium'. Voorafgaand aan een voorstelling wordt vaak een inleiding gegeven, en na afloop wordt het publiek uitgenodigd naar de 'Bar' te gaan voor een nagesprek of Q&A. Daar kan via soortgelijke videobelgesprekken als in het 'Theater' worden nagepraat met de makers en andere mensen uit het publiek. Wanneer de avond ten einde is gelopen kan NITE Hotel via

¹⁰ Z.n. ([2020]) *NITE Hotel*. <https://nitehotel.nl/> (9 december 2020).

¹¹ Rijghar, Ron. (24 april 2020) 'Guy Weizman: "Het digitale theater is de toekomst"', in: *NRC Handelsblad*: 8.

¹² Van der Jagt, Marijn. (1 juli 2020) 'Aangenaam intiem', in: *De Groene Amsterdammer*, jg.144, nr.27: 44.

de giftshop met merchandise worden verlaten.

Overigens heeft de productie *Swan Lake: The Game*, voor een ‘rennovatie’ van NITE Hotel gezorgd, zoals de initiatiefnemers het zelf noemen. Het theater is op een aantal vlakken hetzelfde gebleven, maar een aantal aspecten zijn erg veranderd ten opzichte van de eerste versie. Aangezien deze rennovatie plaatsvond terwijl deze scriptie in de afrondende fase was, heb ik er op een aantal plekken wat relevante opmerkingen over toegevoegd, maar ben ik daar niet dieper op in kunnen gaan. In de conclusie zal ik hier wel wat meer aandacht aan besteden, omdat het interessant is met het oog op de ontwikkelingen van deze specifieke casus en de toekomst van het digitale theater in het algemeen.

In de virtuele omgeving van NITE Hotel kan worden bewogen middels de pijltjes op het scherm, het toetsenbord van de computer, of via de muis. De zalen, bar en kamers zijn namelijk zo vormgegeven dat ze grafisch gesproken een diepte-effect hebben. Dit maakt het theater interactief, als in een game. Er wordt met het virtuele theater niet gepretendeerd precies dezelfde ervaring te bieden als bij een ‘regulier’ theater. Het feit dat het theater virtueel is wordt juist omarmd en benadrukt, doordat het niet een realistische kopie van een gebouw is, maar qua invulling een digitale blauwdruk is van theaterruimtes zoals de zaal, bar en lobby. Tegelijkertijd zorgt het diepte-effect er wel voor dat het dichterbij in de buurt komt van een 3d-ervaring dan in een film of een traditionele website. In de *about*-sectie die aangeklikt kan worden in de lobby worden de ideeën van de initiatiefnemers hierover uitgelegd:

Inspired by the late 90’s aesthetics and promise of an “online community”, challenged by the excitement and disappointment of platforms such as ICQ, Netflix and Chatroulette, we present you an alternative: an experience based platform enforced by SLOW-ART. A place where you can consume innovative digital interdisciplinary art, and meet others who are as curious as you are. [...] Disconnected in space, connected in time.¹³

Weizman vertelt in een filmpje in de ‘The Making Of’-hotelkamer dat hij zich bij het bouwproces van dit virtuele theater afvroeg: ‘Wat is het meest essentiële van live theater?’ Zijn antwoord: de live setting en de energie aldaar, die niet na te bootsten zijn online. Hij stelt dat het gemeenschapsgevoel dat men in het theater heeft wanneer men als groep het publiek vormt echter wel wordt nagestreefd met NITE Hotel. NITE probeert dus een omgeving te creëren waarin weer theater kan worden ervaren met anderen, waardoor men zich weer even een onderdeel kan voelen van een publiek in een tijd waarin dat niet of nauwelijks in het ‘echte’ theater kan.

1.1 Onderzoeksvraag

In hoe ik NITE Hotel hierboven heb beschreven, vallen een aantal zaken op wanneer ik dit virtuele theater vergelijk met het ‘reguliere’ theater. Er zijn een aantal ruimtes die in een regulier werkzaam theater meestal aanwezig zijn. Allereerst en bovenal is er een theaterruimte met op zijn minst een theaterzaal, en daarnaast is er ook vaak een lobby of ontvangstruimte, een foyer en toiletten. Kortom: er is een juiste logistieke *ruimte* waarin een voorstelling kan worden gespeeld en publiek aanwezig kan zijn, en waarin het theater dus kan bestaan. Daarnaast gebeurt er wat in die theaterruimte: er kan wat worden gedronken, en er spelen voorstellingen op een podium of vlakke vloer. Dit gebeurt voor de ogen van een publiek. Het publiek reageert (met een lach, een ingehouden adem, een kuch, een geeuw

¹³ NITE Hotel ([2020]).

wanneer de aandacht verslapt) op wat de spelers hen geven. De kijkende toeschouwers en de spelende voorstelling bestaan tevens zonder verschil van tijd, de voorstelling is geen opname. Het is kortom *live*. Hiermee hangt samen dat publiek aanwezig moet zijn, waardoor zich een groep mensen vormt die gemeenschappelijk kijken naar de voorstelling. Door de intieme en exclusieve live-setting wordt dit *gemeenschapsgevoel*, het gevoel onderdeel uit te maken van de groep aanwezige mensen die het publiek vormt, versterkt. Deze drie overkoepelende aspecten: ruimte, liveness en gemeenschapsgevoel, waarin zaken als tijd, intimiteit, aanwezigheid en nabijheid een rol spelen, zijn de basis en niet los van elkaar te zien in een actief werkend theater. Zij zijn nauw met elkaar verbonden en vervlochten en hebben een wisselwerking met elkaar.

NITE Hotel is een poging om de theaterervaring die via deze aspecten ontstaat in coronatijd te bewerkstelligen op een andere, *corona-proof* manier. Op een aantal aspecten van 'echt' theater wordt nadruk gelegd, terwijl andere er wel aan doen denken en ernaar verwijzen, maar niet hetzelfde zijn ingevuld. Het wordt een digitaal of virtueel *theater* genoemd, dus het moet zich hoe dan ook verhouden tot dit 'echte' theater. Weizman geeft in het *NRC* artikel toe dat hij dit project al veel eerder had willen opstarten. Het is hem dus niet enkel te doen om het kunnen bieden van een alternatief voor regulier theater tijdens de coronacrisis: hij wil tevens het analoge theater verzoenen met het digitale medium. Het gaat dus ook om de bijdrage van theater aan een digitale wereld, en daarmee het creëren van nieuwe betekenissen voor theater, en het verbreden van het theaterbegrip. De vertaling van de aspecten ruimte en liveness ga ik onderzoeken in NITE Hotel. Het willen creëren van gemeenschapsgevoel is een factor die een rol speelt in de invulling van die aspecten. Hier is echter moeilijk wat over te zeggen doordat NITE Hotel nog vrij nieuw is en of gemeenschapsvorming heeft plaatsgevonden is daardoor nog niet duidelijk te zien. Receptieonderzoek naar het gemeenschapsgevoel bij het publiek is ook niet haalbaar in de tijdspanne waarin deze scriptie wordt geschreven. Omdat het zo duidelijk in de missie van NITE Hotel wordt benoemd, en theorie met betrekking tot intimiteit en nabijheid ook een rol spelen met betrekking tot gemeenschapsgevoel, bekijk ik wel hoe de invulling van liveness en digitale ruimte over het algemeen invloed kan hebben op dit gemeenschapsgevoel.

Het tweede deel van mijn onderzoeksvraag zal zich richten op de invloed van de invulling van liveness en digitale ruimte op de toegankelijkheid van het digitale theater. Toegankelijkheid betrek ik in dit onderzoek omdat het een steeds belangrijker wordend thema is in de podiumkunstensector. De drempels van het theater bepalen de toegankelijkheid ervan. Bij een digitaal theater hebben de drempels die de toegankelijkheid van een theater bepalen andere 'hoogtes' en invullingen. Doordat het zich op internet bevindt wordt bijvoorbeeld de fysieke, letterlijke drempel weggenomen. Tegelijkertijd mist het digitale theater echter vaak de essentiële liveness van een voorstelling die in een theater wordt beleefd en waarin energie wordt uitgewisseld tussen spelers en publiek. Dit zijn voorbeelden van praktische, fysieke drempels, en psychologische, sociaal-culturele drempels waarop de digitale ruimte en liveness van invloed zijn. Deze aspecten zijn dus belangrijk wat betreft de mate van toegankelijkheid van NITE Hotel, en daarnaast dus ook voor de conventies waarbinnen theater doorgaans wordt gedefinieerd. De onderzoeksvraag die ik wil beantwoorden is daarom de volgende:

Hoe vertaalt NITE Hotel het 'fenomeen' theater naar het internet, en wat is hiervan het effect op de toegankelijkheid van dit theater?

De volgende deelvragen met betrekking tot bovengenoemde aspecten zullen mij in staat stellen mijn onderzoeksvraag te beantwoorden:

1. Welke rol spelen de aspecten digitale ruimte en liveness in de vertaalslag naar het internet, en hoe beïnvloedt dit het gemeenschapsgevoel?
2. Wat is het effect van deze ge(re)creëerde aspecten in NITE Hotel op de toegankelijkheidsdrempels van theater?

De vraag rijst of nadat de meeste coronamaatregelen niet meer van kracht zijn, digitale theaterinitiatieven of aspecten ervan blijvend zullen zijn, of dat we terug bij de mate van digitalisering van theater uitkomen van vóór de crisis. Een legitieme vraag, juist doordat theater als kunstdiscipline moeilijk te digitaliseren is met het oog op de live-ervaring en de fysieke aanwezigheid in de ruimte van spelers en publiek. Kijkende naar tijdens de coronacrisis ontstane digitale voorstellingen zoals *Memento Mori* van Nineties Productions en een theater zoals NITE Hotel, zou het echter naar mijn idee niet vreemd zijn als er een substantieel digitaal residu overblijft wanneer de theaters weer op volle kracht mogen functioneren. *Memento Mori* is een met *green screens* en verschillende cameraperspectieven gemaakte voorstelling die live via Zoom wordt gespeeld en gestreamd, met een klein publiek dat in dezelfde fysieke ruimte als de acteurs aanwezig is en dus tegelijkertijd het maakproces én het digitale eindproduct te zien krijgt op de aanwezige schermen.¹⁴ Het interessante aan NITE Hotel is dat de initiatiefnemers al voor de coronacrisis speelden met het idee van een digitaal theater, en dit als ‘theater van de toekomst’ zien.¹⁵ Zij zien het dus als een duurzaam project. Een digitaal theater met de intentie om ook na corona open te blijven is een interessant onderzoeksobject, niet in de laatste plaats door het vernieuwende karakter. Bovendien is NITE Hotel een project van een groot theatergezelschap dat onderdeel is van de Basisinfrastructuur, het NNT. Dit soort online projecten bevinden zich dus niet meer in de marges van de theatersector. Een digitale variant van theater is dus wat betreft toegankelijkheid interessant met het oog op toekomstige digitale theaterprojecten, maar wellicht dat het offline theater er ook van kan leren. Wellicht dat mijn onderzoek hieraan kan bijdragen door hiernaar vanuit een nieuwe, digitale casus onderzoek te doen.

1.2 Verantwoording theoretisch kader

Het digitale of virtuele theater is als studieobject vrij nieuw, aangezien het ook als tendens redelijk vernieuwend is binnen de podiumkunsten. Als er al wat over wordt geschreven zijn dat voornamelijk emotionele betogen over het vermeende verlies voor het theater wanneer een performance niet meer in de gebruikelijke setting wordt getoond.¹⁶ Wat betreft

¹⁴ Veraart, Karin. (16 juli 2020) ‘Zowel on- als offline kun je je met Memento Mori verliezen in een trip naar het hiernamaals en terug’, in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/zowel-on-als-offline-kun-je-je-met-memento-mori-verliezen-in-een-trip-naar-het-hiernamaals-en-terug~b01dc90e/> (9 september 2020).

¹⁵ Rijghar (2020): 8.

¹⁶ Zie: Wensink, Herien. (2020) ‘Onlinetheater raákt niet, want bij theater draait het om de ontmoeting tussen spelers en publiek’, in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/onlinetheater-raakt-niet-want-bij-theater-draait-het-om-de-ontmoeting-tussen-spelers-en-publiek~b8bac7ec/> (3 december 2020).

academisch onderzoek naar digitalisering van kunst heb ik met name in de museumsector theorie gevonden. Er is minder geschreven met betrekking tot de theaterruimte, maar er zijn wel wat teksten vanuit dit perspectief. Zo schrijft Kurt Vanhoutte in het artikel 'Two-fold Origin: Performing Hybrids between Theatre and Media' (2010) over digitale ruimte en remediatie in theater, en de live-ervaring in digitaal theater. Daarbij is Gabriella Giannachis boek *Virtual Theatres: An Introduction* (2004) ook een goede, gerichte bron om gedigitaliseerd theater mee te onderzoeken.

De velden waarin dit onderzoek wordt uitgevoerd zijn Cultuurwetenschappen, Performance Studies en Kunstbeleid. Voor het overkoepelende Performance Studies aspect gebruik ik als primaire bron het boek van Richard Schechner, genaamd *Performance Studies: An introduction* (2006). Deze theorie helpt me om de aspecten van aanwezigheid, liveness en performativiteit te onderzoeken en te duiden in NITE Hotel, wat zowel betrekking heeft op de voorstellingen alsook het virtuele gebouw zelf. Hiernaast gebruik ik specifiek theorie over dat aspect van liveness, dat betrekking heeft op aanwezigheid, exclusiviteit, gesitueerdheid, eenmaligheid en performativiteit. Een belangrijke bron die ik daarvoor gebruik is het boek *Liveness* (1999) van Philip Auslander, waarin hij de status van liveness in podiumkunsten onderzoekt in een tijd waarin massamedia exponentieel groeien. Daarbij schrijft hij ook over het incorporeren van (digitale) technologie in theater en de invloed daarvan op de live-ervaring. Aanvullend gebruik ik het boek *In The Routledge Companion to Theatre and Performance* (2006) van Paul Allain en Jen Harvie, waarin overzichten worden geboden van theorieën binnen het theaterwetenschappelijke en performance studies veld. Hierin schrijven zij onder andere over liveness, maar ook over digitalisering, en het gebruik van digitale media in de podiumkunsten, zoals het internet. Om die digitale media en de digitale ruimte verder te onderzoeken gebruik ik wederom Giannachis boek over virtuele theaters, waarin deze digitale en virtuele middelen in theater worden onderzocht. Om de digitale theaterruimtes te duiden en te kunnen vergelijken met hun daadwerkelijke tegenhanger is het gebruik van algemenere informatie over die theaterruimte noodzakelijk. Hiervoor gebruik ik het proefschrift *De ruimte van theater* (1996) van Peter Eversmann, geschreven aan de Universiteit van Amsterdam. Daarbij gebruik ik ook weer het boek van Allain en Harvie, dat handige en overzichtelijke informatie biedt. Op het gebied van kunstbeleid schrijf ik over de toegankelijkheidsdrempels en -mechanismen in theater. Daarvoor is de *Code diversiteit en inclusie* belangrijk omdat die de verschillende soorten drempels in de Nederlandse cultuursector benoemt. Daarnaast gebruik ik theorie vanuit de sociologie genaamd 'Cultuur in laagjes: Waarom we de échte participatiedrempels onvoldoende kennen' (2009) van Dirk Geldof en Kristel Driessens, dat uitleg geeft over de inhoud van deze drempels in België die ook voor Nederland geldt. Hier spelen immers dezelfde problemen rondom participatie en theater. Naast deze theorie over de participatiedrempels gebruik ik het boek *Valuing the Unique, The Economics of Singularities* (2010) van Lucien Karpik, waarin hij schrijft over de kenmerken van de kwaliteit van culturele goederen, die moeilijk te bepalen is en daardoor tevens een drempel vormt voor het publiek. In het hoofdstuk 'Theoretisch kader' zet ik de theorieën en belangrijke begrippen voor dit onderzoek uiteen.

& Gielen, Pascal. (30 mei 2020) 'Oproep Prijs voor de Jonge Kunstkritiek', in: *De Groene Amsterdammer*. <https://www.groene.nl/artikel/oproep-prijs-voor-de-jonge-kunstkritiek-2020> (3 december 2020).

1.3 Methode

De methode die ik ga gebruiken is literatuuronderzoek en analyse van de digitale theatrale ruimte. Daarvoor gebruik ik de literatuur die ik beschrijf in het volgende hoofdstuk, 'Theoretisch kader'. Hiermee kan ik de digitale ruimte, liveness en toegankelijkheid in NITE Hotel analyseren. Ik heb verder een kort interview afgenomen met Harmen van der Hoek, de zakelijk leider van het Noord Nederlands Toneel. De antwoorden van van der Hoek hebben me aanvullende informatie verstrekt over enkele details en de werking en ontwikkeling van NITE Hotel. Het was door de gerichte aard van de vragen niet nodig het interview te coderen, en ik gebruik het daarom als informatie die van toegevoegde waarde is voor mijn analyse van NITE Hotel.

De structuur van mijn scriptie is als volgt. De hoofdstukken na het theoretisch kader zijn ingedeeld op de aspecten van NITE Hotel. Allereerst onderzoek ik liveness in NITE Hotel, met een focus op het gebruik van Zoom die de live-ervaring tracht te bewerkstelligen. Vervolgens onderzoek ik de digitale 'architectuur' van dit digitale theater in vergelijking met regulier theater, en wat voor effect dit heeft op de rituelen. Daarna onderzoek ik het effect van de invulling van deze aspecten op de toegankelijkheid en participatiedrempels in het digitale theater. Tot slot voeg ik mijn bevindingen samen in een conclusie, met een korte reflectie op de ontwikkelingen van digitaal theater in de toekomst.

+2 Theoretisch kader

In dit hoofdstuk zet ik per onderdeel van mijn onderzoek de gebruikte theorieën uiteen, maar ik realiseer me dat veel van de concepten met elkaar verbonden en vervlochten zijn. Voor de overzichtelijkheid houd ik echter toch de volgende categorieën aan: ik start met een korte inleiding in performance studies, waarna ik opeenvolgend theorie met betrekking tot liveness, (digitale) ruimte, gemeenschapsgevoel en toegankelijkheid bespreek.

2.1 Performance en performativiteit

Richard Schechner omschrijft performance studies als het onderzoeken van gedrag, waarvan artistieke praktijken een groot onderdeel zijn. Het begrip 'performances' omvat menselijk gedrag en actie in brede zin, variërend van 'ritual, play, sports, popular entertainments, the performing arts (theatre, dance, music), and everyday life performances to the enactment of social, professional, gender, race, and class roles, and on to healing (from shamanism to surgery), the media, and the internet.'¹⁷ Alles wat wordt onderzocht binnen performance studies wordt beschouwd als 'practices, events, and behaviors', dus niet als objecten. Kunst en culturele objecten onderzoekt men binnen performance studies namelijk als actieve spelers in allerlei relaties, en niet als passieve objecten.¹⁸ Niet alles 'is' dus een performance, dat is het alleen als de sociale en historische context, conventie en traditie dat zo duiden; wanneer het volgens de norm een performance is. Alles kan wel 'als' performance worden gezien en onderzocht, zo ook iedere menselijk actie.¹⁹ Hierin staat Schechner naast theoretici als Erving Goffman die schreef over performances en rituelen van het dagelijkse leven, en Judith Butler die over de performativiteit van gender schreef. Naast een voorstelling kan ruimte dus ook 'als' performance onderzocht worden, en daarmee hoe die ruimte een kunstwerk kan voorzien van context, of diens receptie kan bepalen.²⁰ Daarnaast beïnvloedt de inrichting van een ruimte ook de handelingen van mensen in die ruimte.

To perform in de kunst betekent een show opvoeren, zoals een voorstelling. In het dagelijks leven betekent het het benadrukken van een actie voor degenen die kijken. Schechner stelt dat we in de eenentwintigste eeuw bij uitstek leven door middel van performance, wat door een blik op bijvoorbeeld sociale media te werpen wordt bevestigd.²¹ Performances, stelt hij, zijn *restored behaviors*, of *twice-behaved behaviors*. Tijdens een voorstelling performen de acteurs de acties die zij herhaald en geoefend hebben. In het alledaagse leven is dit twice-behaved behavior het gedrag dat we aanleren, afhankelijk van de cultuur waarin men leeft. Dit gedrag ontstaat door interacties tussen ritueel en spel. Rituelen zijn collectieve herinneringen die gecodeerd zijn in acties. Deze rituelen zijn niet enkel religieus, waarmee ze vaak worden geassocieerd. In ons dagelijks leven 'performen' we een heleboel rituelen, die we als onze 'gewoontes' of 'routine' bestempelen.²² Het

¹⁷ Richard Schechner. (2006) *Performance Studies: An introduction*. 2nd edition. New York: 2.

¹⁸ Ibidem: 2.

¹⁹ Ibidem: 38.

²⁰ Ibidem: 2.

²¹ Ibidem: 28.

²² Ibidem: 52.

theater kent ook rituelen, bepaalde geaccepteerde en verwachte gedragingen waaraan zowel publiek, theatermedewerkers als spelers deelnemen. De rituelen binnen het onderzoek dat ik ga doen naar het digitale theater, worden beïnvloed door de factoren die ik ga onderzoeken in NITE Hotel, zoals de mate van liveness, de inrichting en werking van de digitale ruimte, en tot slot de participatiedrempels. Door dit onderzoek zal duidelijk worden waarin deze rituelen overeenkomen met de rituelen in regulier theater, en waarin ze van elkaar verschillen en waarom.

2.2 Liveness in een gemediatiseerde cultuur

2.2.1 Liveness en mediatisering

Philip Auslander onderzoekt in zijn boek *Liveness: Performance in a Mediatized Culture* (1999) de vraag wat de status van live performance is in een cultuur die wordt gedomineerd door massamedia. Live performance is het culturele product waarop de dominantie van media het meeste effect heeft, en is dus een urgent onderzoeksonderwerp.²³ Auslander gebruikt de term 'mediatisering' (*mediatized*) wat los, stelt hij, om een bepaald cultureel object als een product van massamedia of mediatechnologie aan te duiden. 'Mediatized performance' is een performance die kan worden opgenomen als bijvoorbeeld audio of video (of een andere vorm van technologische reproductie).²⁴ Historisch gezien heeft performance steeds de beschikbare technologieën van die tijd gebruikt, maar dat een performance gemediatiseerd is kan enkel ontstaan door mechanische en elektrische technologieën die opnames en reproductie mogelijk maken.²⁵ Door de opkomst van nieuwe media en massamedia hebben veel mensen het gevoel dat de status van theater wordt bedreigd; het is niet meer vanzelfsprekend om naar theater te gaan.²⁶ Naar een bioscoop gaan is bijvoorbeeld gemakkelijker, conventioneeler en toegankelijker geworden dan naar het theater, en voor netflixen op je tablet of televisie hoef je je al helemaal niet meer te verplaatsen. Over het effect en zelfs bestaan van liveness is veel debat binnen de performance studies. Auslander stelt dat de term 'live' historisch gezien een effect is van mediatisering, omdat het door opnametechnologieën mogelijk werd om bestaande representaties als 'live' te zien. Daarvóór was er geen 'live' performance, omdat dat enkel kan bestaan in relatie tot een tegengestelde mogelijkheid. 'Live' definieert hij als 'dat wat opgenomen kan worden'.²⁷ Mediatisering zit daarom in live performance, en de term 'live' kan dus alleen bestaan in een economie van reproductie.²⁸ Mediatisering betekent niet simpelweg dat ons wereldbeeld steeds meer door technologie wordt bepaald, zo stelt Auslander: 'Even more important is the fact that we often perceive reality only through the mediation of machines (microscope, telescope, television). These frameworks [...] perform

²³ Auslander, Philip. (1999) *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Londen: Routledge: 2.

²⁴ Ibidem: 5.

²⁵ Auslander neemt hierbij geschreven tekst niet mee als een vorm van opname. We spreken van 'live' of 'opgenomen' performances, maar niet over 'geschreven' of 'geschilderde' performance. Hiermee gaat Auslander overigens in tegen het argument van Peggy Phelan, die in haar boek *Unmarked: The Politics of Performance* (1993) juist stelt dat performance niet kan worden opgenomen, omdat het dan 'iets anders' wordt of is dan een performance.

²⁶ Auslander (1999): 6.

²⁷ Ibidem: 51.

²⁸ Ibidem: 54.

our perception of [the world].'²⁹ In *The Routledge Companion to Theatre and Performance* (2006) schrijven Paul Allain en Jen Harvie dat via live performance mensen, spelers en publiek bij elkaar komen in tijd, ruimte en sociaal proces. Zij stellen dat de liveness van performance opwindend is door het gevoel er direct bij aanwezig te zijn, en doordat daar altijd bepaalde risico's aan vastzitten.³⁰ Hans-Thies Lehmann schrijft over postdramatisch theater, een type theater dat is opgekomen in de jaren '70 van de vorige eeuw door de opkomst van media in het dagelijks leven.³¹ Hij schrijft over dit theater:

Theatre is a site [...] [where] the aesthetic act itself (the performing) as well as the act of reception (the theatre going) take place as real doing in the here and now. Theatre means the collectively spent and used up lifetime in the collectively breathed air of that space in which the performing and the spectating take place. The emission and reception of signs and signals take place simultaneously.³²

Maar collectief geademde lucht op de plek van de performance is in principe uitgesloten in het digitale theater. Een digitale theatercasus zoals NITE roept daarom vragen op over de definitie van liveness en ruimte. Hoe de liveness van theater wel en niet aanwezig is in NITE Hotel onderzoek ik in hoofdstuk 3.

2.2.2 Remediatie en hypermedialiteit

Vroege televisiedrama's wilden de theaterervaring in het huis van de kijker recreëren, en trachtten daardoor live performance te vervangen.³³ Vroege televisie werd dus gezien als theater, dat niet alleen de voorstelling kon overbrengen, maar ook het visuele en de theaterervaring zelf kon repliceren in het huis van de toeschouwer. Dit had een effect op live performances, aangezien meer mensen thuisbleven om televisie te kijken in plaats van de moeite namen om naar het theater te gaan toen de televisie wijdverspreid werd eind jaren '50.³⁴ Nadat technologie zich verder ontwikkelde begon televisie overigens te verschuiven van een theatraal naar een cinematografisch paradigma, waardoor het zich weer duidelijker onderscheidde van theater, maar veel publiek was al verloren.³⁵ De ironie met de status van live performance nu, stelt Auslander, is dat het zich sindsdien heeft ontwikkeld richting het repliceren van dit vroegere televisie-discours van mediatisering. Waar televisie op theater wilde lijken lijkt theater nu dus steeds meer op televisie, doordat het nieuwe technologieën en media incorporeert, en dus mediatiseert.³⁶ De incorporatie van nieuwe technologieën die ontstaan met de opkomst van mediatisering omschrijft Auslander met de term *remediation*, ofwel remediatie, afkomstig van Jay Bolter en Richard Grusin. Remediatie is de representatie van een medium in een ander medium, en is kenmerkend voor nieuwe media.³⁷ Nieuwe

²⁹ Ibidem: 32.

³⁰ Allain, Paul & Harvie, Jen. (2006) *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. Londen: Routledge: 168.

³¹ Lehmann, Hans-Thies. (1999) *Postdramatic Theatre*. Londen: Routledge: 22.

³² Ibidem: 17.

³³ Auslander (1999): 19.

³⁴ Ibidem: 23.

³⁵ Ibidem: 21.

³⁶ Ibidem: 23-4.

³⁷ Bolter, Jay David & Grusin, Richard. (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press: 45.

technologieën incorporeren oudere technologieën, terwijl ‘earlier technologies are struggling to maintain their legitimacy by remediating newer ones’, zo citeert Auslander Bolter en Grusin.³⁸ Of het theater ook zijn legitimiteit verliest wanneer het de digitale technologie en media van het internet en Zoom remedieert, en het de (volgens velen) essentiële aspecten van liveness en ruimte door het sleutelen aan de vorm teveel verandert is een interessante kwestie. Dit ga ik dan ook onderzoeken met betrekking tot mijn casus. In het geval van NITE vond remediatie gedeeltelijk plaats uit nood in de coronacrisis omdat een (tijdelijk) verlies werd geleden van theater in de originele vorm, wat dus niet een permanente staat van het theater is. Daar is ook nog op van invloed wat voor soort remediatie wordt ingezet. Er zijn volgens Bolter en Grusin twee vormen van remediatie te onderscheiden: transparante onmiddellijkheid (*immediacy*), waarbij remediatie wordt verhuld doordat het medium onzichtbaar wordt gemaakt, en hypermedialiteit (*hypermediality*), waarbij het proces van remediatie juist wordt blootgelegd door nadruk te leggen op het medium.³⁹ Tegelijkertijd stellen ze dat hypermedialiteit ons altijd aan ons verlangen naar immediacy herinnert: het streven naar het opgaan van het culturele product dat men consumeert, waarin het medium niet in de weg staat.⁴⁰ Dat zorgt voor een meer immersieve ervaring, en kan men het gevoel geven ‘echt’ aanwezig te zijn bij dat wat wordt getoond. Remediatie vindt plaats in NITE Hotel met het digitale medium van het internet en Zoom. De omarming van dit medium en hoe het wordt ingezet in NITE toont dat deze vorm van remediatie overeenkomt met de beschrijving van hypermedialiteit. Bolter schrijft dat nieuwe media het best begrepen kunnen worden door te onderzoeken op welke manier ze oudere media remediëren.⁴¹ Het is interessant dat NITE Hotel zowel het medium van het internet en Zoom omarmt, maar tegelijkertijd ook wil dat het publiek een immersieve, overtuigende ervaring heeft, waarin men zich misschien zelfs weer even in de theaterzaal waant: die originele vorm waarin theater wordt ervaren, die we tijdelijk hebben verloren in de coronacrisis. In de volgende hoofdstukken onderzoek ik daarom wat de impact is van deze vorm van remediatie op de liveness en ruimte in NITE Hotel, dat enkel op afstand kan worden bezocht.

2.2.3 Intimiteit, nabijheid en aanwezigheid

Auslander stelt dat dit gebruik van technologische en digitale media waardoor men het evenement ervaart überhaupt al sinds de opkomst van moderne technologie wordt geïncorporeerd, en inmiddels standaard is geworden bij een live evenement. We kunnen het gebruik van technologie allang niet meer wegdenken bij live evenementen. Auslander stelt dat in de gemediatiseerde cultuur het onderscheid tussen live en gemediatiseerde evenementen zelfs instort, doordat live evenementen steeds meer beginnen te lijken op gemediatiseerde evenementen. Dit lijkt ook het geval te zijn in NITE Hotel, met betrekking tot de voorstellingen die soms live qua tijd zijn, en soms vooraf opgenomen, maar die altijd in dezelfde context worden getoond. Liveness en mediatisering staan dus niet lijnrecht tegenover elkaar maar zijn met elkaar verbonden. Auslander noemt het voorbeeld van een

³⁸ Auslander (1999): 24.

³⁹ Bolter & Grusin (1999): 272.

⁴⁰ Ibidem: 34.

⁴¹ Bolter, Jay David. (2000) ‘Remediation and the desire of immediacy’, in: *Convergence*, jg.6, nr.1: 62.

groot rockconcert waar via grote televisieschermen wordt getoond wat zich op het podium afspeelt. Daardoor kan een grote groep op verre afstand van de band de performance bijwonen, en de schermen hebben het effect van intimiteit en die immediacy waarnaar zoals hierboven beschreven wordt gestreefd.⁴² Auslander citeert Walter Benjamin over het overbruggen van afstand:

[T]he desire of contemporary masses to bring things “closer” spatially and humanly, which is just as ardent as their bent toward overcoming the uniqueness of every reality by accepting its reproduction. Every day the urge grows stronger to get hold of an object at very close range by way of its likeness, its reproduction.⁴³

We verlangen naar nabijheid, en met technologische middelen wordt dit bewerkstelligd en ontstaat er een bepaalde intimiteit door die nabijheid. Bij een stadionconcert zien we beelden op grote schermen van het podium, die wij ervaren als dichtbij, hoe ver weg de eigenlijke performance ook is.⁴⁴ Ten tijden van de corona-lockdown werd dit verlangen versterkt voor sommigen, omdat de meeste digitale initiatieven die werden aangeboden niet live waren en vanuit huis bekeken moesten worden. Door de sluiting van de culturele instellingen werd meer gereflecteerd op de waarde van liveness en aanwezigheid in de culturele sector. Herien Wensink schreef in april 2020 in *de Volkskrant* het artikel ‘Onlinetheater ráákt niet, want bij theater draait het om de ontmoeting tussen spelers en publiek’, waarin ze stelt dat ze de aanwezigheid en energie-uitwisseling tussen spelers en acteurs mist. Daarnaast kwam Wensink erachter dat je als toeschouwer in een zaal een aantal dingen als vanzelfsprekend ziet, die bij online initiatieven niet te vinden zijn:

Als toeschouwer in het theater heb je [...] een bepaalde verantwoordelijkheid. Om stil te zijn, allereerst. Om de concentratie en de spanning niet te verbreken met onnodig geritsel en gehoest. [...] Zo broos is het, dat wat in een theaterzaal door makers en spelers wordt opgebouwd, zo ijl, zo gemakkelijk te verpesten. En behalve dingen niet doen (onnodig geluid maken), moet je als toeschouwer ook dingen wél doen. Opletten. Luisteren. Lachen. [...] Het is een wisselwerking, een dialoog. Enthousiasme uit de zaal maakt een voorstelling beter.⁴⁵

Allain en Harvie schrijven dat performance in ‘cyberspace’, op het internet, niet echt kan worden gezien als live wat betreft directe aanwezigheid, maar het kan wel deze liveness bevragen door interactie op afstand en online. Internet kan performances op afstand tegelijk distribueren aan grote aantallen mensen, en heeft grote potentie als multimedia performance, Net Art, experimenten met online games, research naar *virtual reality*, en het gebruik ervan in een performance.⁴⁶ In het hoofdstuk hierna onderzoek ik hoe de liveness in NITE Hotel deze noties rondom intimiteit en nabijheid beïnvloedt, en hoe het zit met die bevraging van liveness zonder de directe fysieke aanwezigheid.

⁴² Auslander (1999): 25.

⁴³ Ibidem: 35.

⁴⁴ Ibidem: 35.

⁴⁵ Wensink, Herien. (27 april 2020) ‘Onlinetheater ráákt niet, want bij theater draait het om de ontmoeting tussen spelers en publiek’, in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/onlinetheater-raakt-niet-want-bij-theater-draait-het-om-de-ontmoeting-tussen-spelers-en-publiek~b8bac7ec/> (3 december 2020).

⁴⁶ Allain & Harvie (2006): 165.

2.3 De digitale/virtuele (theater)ruimte

2.3.1 De reproductie van theater in een digitale context

Alvorens ik specifiek op theaterruimte en de digitalisering daarvan inga, is het bespreken van reproductie en origineel in digitale context naar mijn idee een belangrijke toevoeging. De remediatie van digitale media, zoals het internet en Zoom, in het theater roept namelijk vragen op rondom de authenticiteit van kunst in deze context. Hiermee bedoel ik dat vragen worden opgeroepen over de mate waarin het geremedieerde theater nog als 'echt' theater kan worden beschouwd. Theorie over het gebruik van de digitale ruimte in kunst, is er vooral met betrekking tot de museale sector. Het gaat daarbij voornamelijk over het preservareren en vastleggen van de collectie, maar ook virtueel tentoonstellen komt aan bod. In *Museums and Virtuality* (2002) omschrijft Klaus Müller digitalisering als de transfer van bestaande informatie en de reproductie van fysieke objecten in elektronische vorm. Hij stelt dat virtuele reproducties niet enkel nabootsingen van hun werkelijke tegenhanger zijn.⁴⁷ Er zit in dit geval een verschil tussen de echte objecten en de virtuele reproducties in een online omgeving, maar de virtuele context kan zorgen voor nieuwe betekenissen en ervaringen met het object, die mensen dichterbij kan brengen en een interactievere ervaring kan bieden met het werk.⁴⁸ Hij stelt:

Placing virtual reproductions on a Web site is similar to moving an object from its authentic context into the museum environment. Just as a museum collection redefines the value and meaning of a newly acquired artifact, the digital environment changes an object's frame of reference once again. Museums have long been expert at framing objects in ever-new contexts, and the Web is just one of them.⁴⁹

Müller stelt echter wel dat de sociale ruimte van het museum online verloren gaat, omdat de fysieke dimensies helemaal niet aanwezig zijn. In het artikel 'Reproducibility, Copy, Simulation' (2015) schrijft Jens Schröter dat na de industriële revolutie juist geen onderscheid meer gemaakt kan worden tussen origineel en kopie, tussen het echte werk en zijn reproductie. Er kan bijvoorbeeld geen onderscheid gemaakt worden tussen een digitale foto en diens kopie: de binaire codes van beiden zijn exact hetzelfde.⁵⁰ Richard Schechner haalt in dit verband Walter Benjamin aan over zijn notie van de aura van een kunstwerk, dat volgens hem afwezig is in een reproductie. Benjamin schrijft: 'Even the most perfect reproduction of a work of art is lacking in one element: its presence in time and space, its unique existence at the place where it happens to be.'⁵¹ Schechner stelt echter dat Benjamin hierin niet de complicaties heeft kunnen overwegen die digitale media en biotechnologie introduceerden:

If reproduction threatens the "authority of the object," think how much greater the threat to that authority when there is no original at all. Digital images are not present, emit no aura, and cannot

⁴⁷ Müller, Klaus. (2002) 'Museums and Virtuality', in: *Curator The Museum Journal*, jg.45 nr.1: 22.

⁴⁸ Ibidem: 24.

⁴⁹ Ibidem: 24.

⁵⁰ Schröter, Jens. (2015) 'Reproducibility, Copy, Simulation: Key Concepts of Media Theory and Their Limits', in: Tilman Baumgärtel (ed.), *Pirate Essays: A Reader in International Media Piracy*. Amsterdam: Amsterdam University Press: 169.

⁵¹ Schechner (2006): 132.

be authenticated. That is because these images are actually binary codes capable of generating any number of identical images or anything else specified by the program. [...] “nature” still exists as separate from or at least prior to, whatever comes after. But instead of the “after” being a variation of the “before”- like but not identical- the after is identical to the before. In a world populated by digital codes and clones, the classic distinctions between “nature” and “art,” “original” and “copy,” are getting more difficult to make.⁵²

Schröter stelt daarnaast dat een onderscheidend kenmerk van technische media is dat hun inhoud is ontworpen om reproduceerbaar te zijn, waardoor dit verschil tussen kopie en origineel verdwijnt.⁵³

Noties rondom reproductie roepen vragen op met betrekking tot digitaal theater als NITE Hotel. Zoiets als een originele voorstelling bestaat niet, omdat iedere keer dat de voorstelling wordt gespeeld deze nooit precies hetzelfde wordt gespeeld door de acteurs, en vaak in een andere omgeving. Onderdelen als decors zijn voor toerende voorstellingen gemaakt zodat zij reproduceerbaar zijn in andere theaters. Maar een perfect reproduceerbare voorstelling bestaat dus niet, want wanneer het exact zou worden gereproduceerd, door het op te nemen, verliest het het essentiële live-aspect qua tijd en aanwezigheid. In NITE Hotel worden echter zowel vooraf opgenomen voorstellingen als live-voorstellingen gespeeld. De vooraf opgenomen voorstellingen worden hetzelfde aangekondigd en op gelijke wijze met eenzelfde randprogramma als de live-voorstellingen getoond. Hierin verschilt NITE Hotel van hoe voorstellingen in een regulier theater dus doorgaans worden gepresenteerd, waarin liveness qua tijd een garantie is. In het geval van een vertoning van een live-opname lijkt het meer op een theatrale film in plaats van een live-theatervoorstelling, maar door de gelijke presentatiewijze wordt het niet als minderwaardig aan de live-ervaring neergezet. De ruimte van het digitale theater rondom de voorstelling is overigens wel compleet reproduceerbaar: als er een kopie van de binaire code wordt gemaakt zou er geen onderscheid gemaakt kunnen worden tussen het origineel en deze kopie. Over die digitale ruimte ga ik het nu hebben.

2.3.2 De theatrale ruimte

Allain en Harvie stellen dat in de basis, performance en theater gebeurtenissen zijn die plaatsvinden in tijd en ruimte waaraan performers en publiek deelnemen. Denken over ruimte en tijd in theaterwetenschap en performance studies is dus belangrijk om te kunnen begrijpen hoe theater en performance betekenis scheppen.⁵⁴ Over het algemeen wordt theaterruimte in drie categorieën verdeeld. Allereerst is er de podiumruimte, dus de toneelruimte op het podium met de bijbehorende scenografie. Daarnaast is er de theateromgeving, die de plek van het theater en de bredere sociale geografie omvat. Dit gaat dus naast geografische ligging ook over de betekenissen van die specifieke locatie. Ruimte is sociaal; zo stellen Allain en Harvie: ‘[space] produces social effects and meanings that are, in turn, ideological.’⁵⁵ Tot slot is er de theaterruimte: de architectuur die de

⁵² Ibidem: 131-2.

⁵³ Schröter (2015): 167.

⁵⁴ Ibidem: 206.

⁵⁵ Allain & Harvie (2006): 206.

podium- en publieksruimtes omvat.⁵⁶ Deze ruimte bestaat onafhankelijk van de voorstelling, en is anders gezegd de ruimte die het publiek in 360 graden om zich heen kan waarnemen.⁵⁷ In *De ruimte van theater* (1996) schrijft Peter Eversmann dat er in een regulier theatergebouw nog meer secundaire theaterruimtes te vinden zijn die niet moeten worden vergeten. Hierbij duidt hij op de functies van ruimtes als kleedkamers, decoropslag, maar daarnaast ook ruimtes waar de theaterbezoeker komt, die als een schakel fungeren tussen 'de eigenlijke theaterruimte en de wereld van alledag en zijn voor de toeschouwer vaak instrumenteel in het bewerkstellingen van de theatrale ervaring'.⁵⁸

Naast deze drie onderdelen van de theaterruimte, bestaat er de theatrale ruimte, waarmee de wereld van de voorstelling wordt bedoeld, die wordt vormgegeven door de maker via spel, licht, geluid en decor. Deze ruimte hoeft niet per definitie los worden gezien van de alledaagse werkelijkheid.⁵⁹ De theatrale ruimte kan worden ingedeeld in twee aspecten. Allereerst is er de fysieke, waarneembare component. Dit wordt de *scenische* ruimte genoemd, en is 'dat deel van de theaterruimte dat (een deel van) de wereld van het stuk voorstelt'.⁶⁰ Dit is dezelfde ruimte als de podiumruimte waar Allain en Harvie over schrijven; het verschil is dat in dit geval de ruimte tijdens een voorstelling wordt bedoeld. Daarnaast is er de *geïmpliceerde* of *virtuele* ruimte, die niet zintuigelijk waarneembaar is maar in gedachten wordt 'geconstrueerd' door de toeschouwer.⁶¹ De verhouding tussen deze twee aspecten is complex en verschillend. Tot slot is het goed om te benoemen dat theaterruimte en theatrale ruimte kunnen samenvallen.⁶² In de introductie van het blad *Theatre and Symposium* schrijft Becky Becker dat iedere ruimte en locatie een bepaalde impact heeft op publiek, wat Eversmann ook beaamt. Over de theaterlobby, een secundaire theaterruimte, schrijft Becker bijvoorbeeld dat deze functioneert als een "'mimetic airlock," ushering audiences into theatrical space, presumably preparing them for their encounters with mimetic expression.'⁶³ In hoeverre de digitale ruimtes van NITE Hotel overeenkomen qua functie en functionaliteit met die in regulier theater, en wat die impact is op de rituelen van het theater onderzoek ik in hoofdstuk 4.

2.3.3 De digitale, virtuele ruimte

In *Postdramatic Theatre* (1999) schrijft Hans-Thies Lehmann over verschillende soorten (gebruik van) theaterruimte. Welke daarvan met betrekking tot NITE Hotel van belang is, is de theaterruimte als een tableau, waarbij 'the stage space deliberately and programmatically closes itself off from the theatron'.⁶⁴ De ruimte waarin wordt gespeeld is dus gescheiden van de ruimte waar het publiek zit. Lehmann vergelijkt dit met het idee van het *tableau vivant*, een levend schilderij dus. Bij een schilderij is de lijst onderdeel van het

⁵⁶ Lehmann (1999): 22.

⁵⁷ Eversman, Peter. (1996) *De ruimte van het theater: Een studie naar de invloed van de theaterruimte op de beleving van voorstellingen door de toeschouwer*. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam: 42.

⁵⁸ Ibidem: 43.

⁵⁹ Ibidem: 45, 47.

⁶⁰ Ibidem: 49.

⁶¹ Ibidem: 49.

⁶² Ibidem: 49, 51.

⁶³ Becker, Becky K. (2016) 'Introduction', in: *Theatre Symposium*, jg.24: 6.

⁶⁴ Lehmann (1999): 151.

werk, wat hij toepast op theater met wat hij noemt 'framing effects'.⁶⁵ Een voorbeeld hiervan is het gebruik van licht dat schijnt op de lichamen op het podium, die hun plek op de vloer als een geometrisch veld belicht.⁶⁶ Hiernaast schrijft Lehmann over 'scenic montage', waarin 'bodies, gestures, postures voices and movements are torn from their spatio-temporal continuum, newly connected, isolated, and assembled into a tableau-like montage.'⁶⁷ Daardoor is er geen subjectieve kijk meer van het publiek, maar wordt die blik gestuurd, vergelijkbaar met filmische montage.⁶⁸ Dit gebeurt in NITE Hotel door het gebruik van één of meerdere camerahoeken. De Zoom-voorstelling is in een bepaald opzicht een bewegend tableau vivant, dat niet buiten de kaders van het Zoom-gesprek kan treden.

Om deze afgebakende digitale ruimte te onderzoeken gebruik ik allereerst theorie uit het artikel van Kurt Vanhoutte. Hij stelt dat we over het digitale landschap al in ruimtelijke termen denken: 'my space, your homepage, our chatroom – the virtual is first and foremost conceived as an environment in which to dwell.'⁶⁹ Semiotisch gezien zijn de termen die we gebruiken dus gerelateerd aan objecten of zaken in de fysieke wereld, zo ook andere termen die we van de schermen van onze computers en telefoons kennen, zoals de 'mailbox', 'prullenbak' etc. Als gevolg hiervan, stelt Vanhoutte, passen we de virtuele omgeving steeds meer aan aan de 'echte' omgeving. Naast Vanhoutte schrijft ook Gabriella Giannachi over virtualiteit in *Virtual Theatres: An Introduction* (2004). Ze stelt dat virtueel theater bestaat uit een performatieve component die uniek is qua tijd; en een remediatie-component, die min of meer permanent is.⁷⁰ In navolging van Peggy Phelan schrijft Giannachi dat virtueel theater wordt gecreëerd door een proces van verdwijning. Ze schrijft: 'This can be said not only because it involves a performative process which 'plunges into visibility' only to disappear again into memory.'⁷¹ Zodra een voorstelling wordt gespeeld verdwijnt ze, en is dus uniek qua tijd. Het remediatie-component betreft de gemediatiseerde simulatie van het theatergebouw, dat wel in meer of mindere mate reproduceerbaar is, zoals ik hierboven heb toegelicht.⁷²

De virtuele wereld, de digitale omgeving die het publiek ervaart, is synthetisch, gemaakt van tekst en bestaande uit nullen en enen. Giannachi citeert cultuurtheoreticus Paul Virilio:

[C]yberspace is a new form of perspective. It does not coincide with the audio-visual perspective which we already know. It is a fully new perspective, free of any previous reference: it is a *tactile perspective*. To see at a distance, to hear at a distance: that was the essence of the audio-visual perspective of old. But to reach at a distance, to feel at a distance, that amounts to shifting the perspective towards a domain it did not yet encompass: that of contact, of contact-at-a-distance: tele-contact.⁷³

⁶⁵ Ibidem: 151.

⁶⁶ Ibidem: 151.

⁶⁷ Ibidem: 151.

⁶⁸ Ibidem: 151.

⁶⁹ Vanhoutte, Kurt. (2010) 'Two-fold Origin: Performing Hybrids between Theatre and Media', in: *Contemporary Theatre Review*, jg.20, nr.4: 478.

⁷⁰ Giannachi (2004): 6.

⁷¹ Ibidem: 5.

⁷² Ibidem: 5.

⁷³ Ibidem: 7-8.

NITE Hotel is geen virtual reality (VR) omdat het lastig is om totaal op te gaan in de digitale omgeving terwijl het zich enkel op het scherm voor je afspeelt; dat scherm bestaat immers in de non-digitale wereld waarin je je fysiek bevindt. In NITE Hotel is wel een game-achtige wereld gecreëerd met diepte. Via een scherm kan in een tweedimensionale wereld worden gekeken. Men 'beweegt' of 'stuurt' door deze wereld door fysieke bedieningselementen die hierop toegespitst zijn. Hierdoor kan de deelnemer interageren met de wereld, en de mensen en/of objecten als die er zijn, alsof de deelnemer in het beeld zelf zit. Toch is het dus minder immersief dan virtual reality, mede doordat het geen realistische signalen geeft aan sommige of alle zintuigen, zoals Giannachi VR omschrijft.⁷⁴ Ze schrijft naast VR ook over het bestaan van 'telepresence'. Deze techniek gebruikt computers, telecommunicatie en robotics om twee of meer echte, fysieke locaties aan elkaar te koppelen. Dit is een 'remediated merging of two real locations. In neither case is the environment *actually* there.'⁷⁵ In NITE Hotel bestaan de game-achtige wereld en telepresence naast elkaar. Giannachi stelt zelfs dat virtueel theater het canonieke gebruik van tijd en ruimte in kunst ondermijnt. Door het gebruik van computertechnologie en video verliest het onderscheid tussen hier en nu aan betekenis. 'Thus the very existence of virtual theatre challenges notions of locality and regionality as well as globality, and even renders the idea of art being *in* and *about* a location somewhat redundant.'⁷⁶ De voorstelling in virtueel theater vindt op een echte locatie plaats, maar produceert tegelijkertijd ook 'dislocation' door remediatie. Ook de toeschouwers worden translokaal omdat zij onderdeel uitmaken van het werk (wat dus ook kan zonder dat het erg immersief is).⁷⁷ Zo zijn zij en een stukje van hun omgeving in beeld te zien in de Zoom-gesprekken, en interacteren zij met de digitale ruimte via de muis of de pijltjes op hun laptop. 'Virtual theatre constructs itself through the interaction between the viewer and the work of art which allows the viewer to be present in both the real and the virtual environment. This interaction is perhaps the most important characteristic of virtual theatre.'⁷⁸

2.3.4 Het publiek in de digitale ruimte

Giannachi schrijft ook over de performativiteit van mens-computer interactie. Deze performativiteit wordt bijvoorbeeld zichtbaar door het gebruik van de muis (of bijvoorbeeld pijltoetsen) om een computerbeeldscherm te navigeren. De muis wordt een soort prothese, een daadwerkelijk onderdeel van de mens in de virtuele ruimte. Dit houdt in dat de muis en het mens één entiteit vormen die bestaat op het computerscherm.⁷⁹ In NITE Hotel is de muis het middel waardoor men zich door het virtuele theater kan bewegen en de voorstelling bij kan wonen. Er kan van ruimte naar ruimte worden verplaatst door het klikken met de muis op buttons, of knoppen. Deze knoppen zijn vormen van wat Giannachi 'hypertextualities' noemt. Hyperteksten zijn teksten, of woorden die 'portalen' zijn waardoor, wanneer men dat wil, 'gereisd' kan worden naar andere ruimtes. Het zijn dus een soort deuren die weer

⁷⁴ Ibidem: 7-8.

⁷⁵ Ibidem: 9.

⁷⁶ Ibidem: 10-11.

⁷⁷ Ibidem: 11.

⁷⁸ Ibidem: 11.

⁷⁹ Ibidem: 8-9.

naar andere deuren leiden. Het zijn 'complex and sophisticated textualities that expand the world of text into the world of action.'⁸⁰ Ze zetten aan tot actie, en zijn elektronisch met elkaar verbonden waardoor ze iets dat een netwerk, pad, link of web kan worden genoemd vormen.⁸¹ Hypermedia gaat net wat verder dan de notie van hypertext, door beelden zoals foto's, films, graphics etc. en geluid te includeren.⁸² De lezer, deelnemer, het publiekslid, is in NITE Hotel als het ware de ontdekkingsreiziger die door de architectuur van de hypertext reist, in het kunstwerk, en door de 'interactie' met de tekst manifesteert het werk zich.⁸³

Becky Becker sluit hierop aan en schrijft dat geen discussie over theater en ruimte volledig is zonder dat het publiek als centraal gezien wordt in de ruimtelijke relaties die worden gecreëerd. Het publiek is dus een actieve factor in de creatie van deze ruimtelijke relaties. De ruimtes in het theater worden daarnaast ook ingericht en gebruikt om een bepaalde impact op het publiek te hebben.⁸⁴ Becker stelt:

We utilize space in particular ways to engage audiences in the storytelling experience; without the presence of a live audience, our efforts though not meaningless lack immediacy. [...] Regardless of our focus on theatre and space, nearly every conversation that we had [...] inevitably led us back to a living, breathing aspect linking them together: the audience.⁸⁵

De initiatiefnemers van NITE Hotel leggen veel nadruk op het belang van het publiek en het creëren van een gemeenschapsgevoel in het digitale theater. In de volgende hoofdstukken ga ik onderzoeken wat de invloed van de inrichting van NITE Hotel is op de gedragingen en dus rituelen van het publiek in theaterruimtes.

2.4 Gemeenschapsgevoel in digitaal theater

In bovenstaande paragrafen heb ik al een aantal keren de link gelegd met gemeenschapsgevoel. In deze paragraaf ga ik kort dieper in op het idee van gemeenschap in relatie tot theater. Waarom men in een gemediatiseerde wereld toch naar live performances blijft gaan wordt volgens Auslander vaak gelinkt aan dat het een vollere zintuiglijke ervaring biedt dan een gemediatiseerde performance. Dit klopt echter niet, stelt hij, omdat alle zintuigen wel degelijk bij gemediatiseerde performance worden aangesproken, maar dit gebeurt op een andere manier. Daarnaast blijven mensen naar live evenementen gaan omdat ze culturele waarde hebben en er waardevol symbolisch kapitaal, zoals Pierre Bourdieu dat omschrijft, wordt gegenereerd. Overigens kan dit symbolische kapitaal nu ook behaald worden door op sociale media te vertellen dat je een digitaal theateerevenement aan het bezoeken bent, gaat bezoeken of hebt bezocht, dus de digitale ruimte leent zich ook voor het vergaren van symbolisch kapitaal. Dit staat echter los van de kwaliteit van het evenement zelf. Het feit dat een performance verdwijnt zodra het wordt uitgevoerd zorgt juist voor deze symbolische waarde, omdat men dan kan zeggen dat men bij dat evenement aanwezig was.⁸⁶ Een ander conventioneel argument is dat de live-ervaring van performance

⁸⁰ Ibidem: 13-14.

⁸¹ Ibidem: 13-14.

⁸² Ibidem: 15.

⁸³ Ibidem: 16.

⁸⁴ Becker (2016): 5.

⁸⁵ Ibidem: 5.

⁸⁶ Auslander (1999): 57-8.

een gemeenschap opbouwt. Onderdeel van het publiek zijn draagt zeker bij aan dit gevoel van gemeenschap, maar, stelt Auslander: 'the reality of our cultural economy is that the communal bond unifying such an audience is most likely to be little more than the common consumption of a particular performance commodity.'⁸⁷ Daarnaast gaat hij tegen het idee in dat live performance zelf gemeenschapsgevoel veroorzaakt. Gemediatiseerde performance kan net zo goed een groep bijeenbrengen. Gemeenschappelijkheid is dus niet noodzakelijkerwijs een functie van liveness.⁸⁸ Auslander stelt dat 'The sense of community arises from being part of an audience, and the quality of the experience of community derives from the specific audience situation, not from the spectacle for which that audience has gathered.'⁸⁹ Een andere variant van dit argument is dat live performance toeschouwers en spelers samenbrengt in een community, een gemeenschap. Hier brengt Auslander tegenin dat er altijd een verschil is tussen spelers en toeschouwers. Dit verschil kan niet worden geëlimineerd, omdat performance is gebaseerd op de scheiding en het verschil tussen de twee. Hij stelt:

Live performance places us in the living presence of the performers, other human beings with whom we desire unity and can imagine achieving it, because they are there, in front of us. Yet live performance also inevitably frustrates that desire since its very occurrence presupposes a gap between performer and spectator.⁹⁰

Performances op het internet bieden een gemeenschap voor performance en de creatie van intermenselijke netwerken, die verschilt met de interactie van live publiek in één gedeelde ruimte. Allain en Harvie stellen tot slot dat deze gemeenschappen een interessante politieke en sociale dimensie bevatten, 'protected as they can be by their technological and actual remoteness. The immersive world of virtual reality further extends the process of being a spectator, promoting interactivity rather than passivity.'⁹¹ Aangezien NITE Hotel gemeenschap wil creëren in de online ruimte, gebruik ik deze ideeën om te bekijken hoe het zich uit in de vertaling van liveness en theaterruimte naar het internet.

2.5 Toegankelijkheid en participatiedrempels in het theater

De invulling van de hierboven theoretisch toegelichte aspecten liveness, ruimte en gemeenschapsgevoel in NITE Hotel hebben een effect op de participatiedrempels die worden ervaren in het theater. In deze paragraaf licht ik deze drempels, en toegankelijkheid in de podiumkunsten überhaupt, toe. In het beleidsplan van het Fonds Podiumkunsten wordt duidelijk gemaakt dat toegankelijkheid allang niet meer gaat over alleen het wegnemen van de fysieke en financiële drempels. Herkenbaarheid is namelijk ook een belangrijke kwestie in hoe toegankelijk een theater is: 'Kan het publiek zich verhouden tot het aanbod, is er bij grote delen van de bevolking sprake van herkenning? Creëren kunst en cultuur in die zin vitale verbindingen?'⁹² Een groot onderdeel van toegankelijkheid, dat toch

⁸⁷ Ibidem: 55.

⁸⁸ Ibidem: 56.

⁸⁹ Ibidem: 56.

⁹⁰ Ibidem: 57.

⁹¹ Allain & Harvie (2006): 166.

⁹² Frans Hempen (ed.). (2016) *Fonds Podiumkunsten Beleidsplan 2017-2020: Vitale verbindingen*. Den Haag: Fonds Podiumkunsten: 5.

al steeds meer onder de aandacht is gekomen in de afgelopen jaren, is diversiteit. Hiervoor is in Nederland de *Code diversiteit* opgericht, nu inmiddels *Code diversiteit & inclusie*. Het doel van de Code is de culturele sector stimuleren de brede diversiteit van de maatschappij te representeren. Ze stelt: 'Een basisvereiste is dat de sector gelijkwaardig toegankelijk is voor iedereen: als maker, producent, werkende en publiek.'⁹³ Onder toegankelijkheid verstaat de Code een brede definitie, bestaande uit een aantal facetten, namelijk fysieke toegankelijkheid, bereikbaarheid van voorzieningen, informatieve toegankelijkheid, digitale toegankelijkheid, sociale toegankelijkheid en financiële toegankelijkheid.⁹⁴

Dit komt tevens overeen met de drempels die Dirk Geldof en Kirsten Driessen constateren in 'Cultuur in laagjes: Waarom we de échte participatiedrempels onvoldoende kennen' (2009). Zij schrijven vooral over drempels voor mensen die leven in armoede in België, en onderscheiden praktische drempels en sociaal-culturele, psychologische drempels. Omdat zij wat uitgebreidere uitleg bij de drempels geven pas ik deze toe op de drempels die in de Code diversiteit en inclusie worden benoemd. De eerste praktische, 'gekende' drempel is de financiële, die van de kostprijs. Hierbij hoort ook het geld dat nodig is om vervoer te betalen om bij het theater te komen, maar dit noemen Geldof en Driessens niet. De tweede drempel is toegankelijkheid van informatie: '[w]at is er waar en wanneer?'⁹⁵ Hoe duidelijk en zichtbaar zijn posters en flyers? Wie bereiken de theaters via sociale media, en hoe gaan de algoritmen in hun werk die dit bepalen? De derde praktische drempel is bereikbaarheid van voorzieningen, oftewel: hoe bereikbaar is het theater voor de verschillende sociale groepen en wijken in een stad? Daarnaast stellen Geldof en Driessen dat bereikbaarheid niet enkel gaat over de fysieke afstand, maar dat de mentale afstand niet vergeten moet worden: '[d]e veiligheid van de eigen wijk versus de onleesbaarheid van de grote stad. Dan schiet informatie tekort, en veronderstelt toeleiding ook begeleiding.'⁹⁶ De fysieke toegankelijkheid gaat over de letterlijke drempel van het theater: in hoeverre is het theatergebouw fysiek te betreden voor iedereen? Dit is een drempel die Geldof en Driessen niet bespreken aangezien zij zich focussen op mensen in armoede, maar die gemakkelijk uit te leggen is aan de hand van verscheidene teksten uit de Disability Studies hoek. Deze letterlijk fysieke drempel van het theater is dus vooral een probleem voor mensen met een beperking en oudere mensen.⁹⁷ Tot slot noemt de Code sociale toegankelijkheid als drempel. Dit zijn de sociaal-culturele en psychologische drempels waar Geldof en Driessen over schrijven. Ze stellen: 'Onbekend maakt onbemind. Mensen die kwetsbaar zijn, zoeken zelden uit vrije wil de confrontatie met het onbekende op.'⁹⁸

Auslander schrijft: 'I agree with Sean Cubitt [...] when he says that "in our period of history, and in our Western societies, there is no performance that is not always already a

⁹³ Siri de Vrijer & Jorn Matena (eds.) Z.j. *Code diversiteit en inclusie*. Z.p.: 3.

⁹⁴ Ibidem: 6.

⁹⁵ Geldof, Dirk & Driessens, Kristel. (2009) 'Cultuur in laagjes: Waarom we de échte participatiedrempels onvoldoende kennen', in: Marjolein Bultynck (ed.), *360° Participatie*. Brussel: Dēmos vzw.

⁹⁶ Ibidem: 2.

⁹⁷ Geldof en Driessen stellen dat de vierde praktische drempel een nood aan kinderopvang is. Deze neem ik echter in dit geval niet mee omdat de Code diversiteit en inclusie geen specifieke drempel benoemt met betrekking tot kinderopvang. Dit zie ik daarom als een onderdeel van de drempel bereikbaarheid van voorzieningen, omdat hieronder ook vervoer valt, dus de weg naar het theater.

⁹⁸ Geldof & Driessen (2009): 3.

commodity.”⁹⁹ Dit is belangrijk, omdat een handelsartikel een bepaalde werking heeft op de markt, en aspecten van deze werking hebben consequenties voor de toegankelijkheid van het culturele goed. In *Valuing the Unique: The Economics of Singularities* (2010) schrijft Lucien Karpik vanuit economisch-sociologisch vakgebied over hoe de markt van *singularities*, oftewel culturele goederen, anders in elkaar steekt dan de rest van de markt. Dat komt vooral doordat de kenmerken van de kwaliteit van singularities verschillen met die van andere handelsartikelen, wat Karpik *commodities* noemt. Commodities zijn reguliere handelsartikelen, zoals een smartphone of een blik soep. Karpik omschrijft singularities als:

[E]veryday goods and services. They are part of our daily life and include movies, popular and classical records, restaurants, novels, doctors, lawyers, and so on. In a word, they embrace at the very least art works, products of the cultural industry, and professional services.¹⁰⁰

Deze goederen en diensten zijn uniek, onvergelijkbaar en schaars, zoals een schilderij of, in dit geval, een theatervoorstelling. Van een singularity is maar één unieke versie. Ook al is er een bijna perfecte reproductie, het unieke aspect is hoe dan ook verloren.¹⁰¹ Ze zijn in die zin onvergelijkbaar met de (vooral massa-geproduceerde) goederen op de reguliere markt, en worden daar daarom van losgezien en uitgesloten.¹⁰² De kwaliteit van singularities kan worden onderverdeeld in drie bepalende kenmerken. Die is namelijk multidimensionaal, onmeetbaar en onzeker. Dit is van belang voor de toegankelijkheid van singularities zoals theatervoorstellingen, en dan voornamelijk het aspect van de onzekerheid ervan. Om dit toe te lichten ga ik zeer kort in op de eerste twee kenmerken en wat uitgebreider op het laatste kenmerk.

De kwaliteit van singularities is multidimensionaal. Hiermee bedoelt Karpik dat er meerdere kenmerken zijn die de kwaliteit van een singularity bepalen. Deze kenmerken zijn onafscheidelijk en singularities zijn daarom ondeelbaar.¹⁰³ Het tweede kenmerk is de onmeetbaarheid van de kwaliteit van singularities. In de reguliere markt kun je bijvoorbeeld de kenmerken van twee verschillende smartphones naast elkaar zetten en ze met elkaar vergelijken. Dat wil zeggen, je kan alle informatie met elkaar vergelijken, om vervolgens tot de beste keuze komen betreffende de hoogste kwaliteit in verhouding met de prijs. Er is in die zin een hiërarchie aan te brengen in de kwaliteit van smartphones. Karpik stelt dat die onmeetbaarheid de basis is waarop een cultuursector is gebouwd en wordt onderhouden door de tijd heen. Het is binnen die cultuursector geaccepteerd dat goederen en verschillende kunstvormen als gelijkwaardig worden gezien en dus niet met elkaar te vergelijken. Met singularities zoals voorstellingen is het dan niet te verantwoorden om er twee naast elkaar te zetten en er één als objectief beter dan de andere aan te wijzen.¹⁰⁴ Let wel: singularities zijn dus wel degelijk te vergelijken of te ‘meten’ op individueel, subjectief niveau. Deze meetbaarheid op individueel niveau kan bestaan naast de onmeetbaarheid binnen het construct van een culturele sector waarin men leeft. De derde en in dit geval

⁹⁹ Auslander (1999): 40.

¹⁰⁰ Karpik, Lucien. (2010) *Valuing the Unique, The Economics of Singularities*. Princeton: Princeton University Press: 10.

¹⁰¹ Karpik gebruikt hier Walter Benjamins werk over de aura van een authentiek werk.

¹⁰² Karpik (2010): 3-5, 17, 19.

¹⁰³ Ibidem: 11.

¹⁰⁴ Ibidem: 12.

belangrijkste eigenschap van singularities is dat de consument onzeker is van hun kwaliteit, omdat er nooit genoeg informatie over te krijgen is om er een volledig beeld van te krijgen, behalve als men het 'koopt' (dus: ervoor betaalt).¹⁰⁵ Met informatie bedoelt Karpik kenmerken en specificaties van het product. Voor commodities zoals een smartphone of een blik tomatensoep is deze informatie wel gemakkelijk te krijgen; een totaalbeeld van het product is niet moeilijk te achterhalen. Daarnaast zijn deze producten allemaal identiek en reproduceerbaar. De tomatensoep in blik van een bepaald merk smaakt iedere keer dat je het koopt hetzelfde als de vorige keer. De kwaliteit is dus te kennen en herkennen. Daarmee kan de consument gemakkelijk bepalen of het product genoeg waarde heeft voor diegene en of de prijs ervan eerlijk is in verhouding met de kwaliteit. Bij een singularity zoals een voorstelling is de informatie over het goed nooit volledig genoeg om de waarde ervan te kunnen inschatten van tevoren.¹⁰⁶ Je bent immers nooit zeker van de kwaliteit van een voorstelling voordat je hem zelf hebt gezien, ook al heb je zelfs al eerder voorstellingen van deze maker gezien of heeft iemand die de voorstelling al heeft gezien je erover verteld. Zelfs al zou je het script lezen voorafgaande aan de voorstelling, dan nog is het beeld van het culturele goed niet volledig omdat je niet weet hoe de uitvoering en interpretatie van de maker of het gezelschap zal zijn. Dit is in het geval van een voorstelling bij uitstek zo, al helemaal als de maker nog onbekend is bij de consument en het werk vernieuwend en experimenteel is en dus niet de gebaande paden belooft. Daarnaast wordt een voorstelling meestal vaker gespeeld, maar ook dit is niet te vergelijken met de reproduceerbaarheid van de altijd hetzelfde smakende tomatensoep, want er zullen nooit twee opvoeringen hetzelfde zijn. Dat ligt niet enkel aan het spel, maar ook aan de locatie, het publiek, techniek, enzovoorts. Om de waarde en kwaliteit te bepalen moet de consument dus de singularity al hebben 'geconsumeerd'. Kortom, doordat de kwaliteit niet zo gemakkelijk te bepalen is als van andere producten, zorgt dit voor een extra drempel bovenop de eerdergenoemde participatiedrempels. Hoe meer van die participatiedrempels worden verlaagd of weggenomen, hoe minder die factor van de onzekere kwaliteit van de voorstelling een rol speelt in de beslissing van het publiek.

2.6 Toepassing van de theorie

In dit theoretisch kader heb ik de theorie met betrekking tot de liveness, (digitale) theaterruimte en toegankelijkheid uiteengezet, en al wat linkjes gelegd met mijn casus. Door de theorie over remediatie en hypermedialiteit trachtte ik aan te tonen in welke vorm NITE Hotel als medium op het internet bestaat. Die hypermediale vorm heeft namelijk invloed op de invulling van de liveness en de digitale theaterruimte, en op de collectieve ervaring van theater; het gemeenschapsgevoel. De invulling van deze aspecten brengt gedragingen, rituelen met zich mee die we daarbij passend achten. Met de vertaling van het 'fenomeen' theater naar het internet, veranderen dus ook de rituelen die we doorgaans met theaterbezoek associëren. Die zijn immers ook onderhevig aan mediatisering, en dus onderzoek ik hoe deze als gevolg daarvan wel of niet veranderen, worden omgebogen, of misschien wel verdwijnen. Daarnaast zouden er ook hele nieuwe rituelen kunnen ontstaan.

¹⁰⁵ Ibidem: 11.

¹⁰⁶ Ibidem: 11, 12.

Dit alles doet wat met de participatiedrempels en met de relevantie van de onzekerheid van kwaliteit van de voorstellingen, waarbij ook de context waarin NITE Hotel is ontstaan, de coronapandemie, moet worden meegenomen. In de hoofdstukken die volgen onderzoek ik de gemediatiseerde shift en tracht ik mijn onderzoeksvraag te beantwoorden met behulp van de bovenstaande theorie die ik zal toepassen op de analyse van NITE Hotel.

+3 De liveness van NITE Hotel via Zoom

Herien Wensink schrijft in haar eerder genoemde stuk over online theaterinitiatieven tijdens de corona-lockdown:

Theater wordt voor je neus gecreëerd door acteurs in levenden lijve, voor een publiek dat dit gezamenlijk beleeft. Niet samen in een Zoom-kader op het scherm, verbonden en gescheiden door de techniek, maar samen fysiek in één ruimte – een schouwburgzaal, een bunker, parkeerterrein of een open plek in het bos.¹⁰⁷

Deze theateropvatting wordt ongetwijfeld breed onderschreven door theaterliefhebbers en -professionals. Er zijn echter ook geluiden van mensen die bij initiatieven zoals NITE wel een overtuigende theaterervaring hebben gehad. Zo schrijft Alexander Hiskemuller in *Trouw* over zijn ervaring tijdens *Before/After*: ‘Tijdens de virtuele première [...] begon ik me vanachter mijn laptop ongemakkelijk te voelen in mijn comfort-sweater, waar ik tijdens de lockdown niet uit te branden ben. Want dit voelde als een echte theaterpremière en was minstens even feestelijk.’¹⁰⁸ Hiskemuller had dus een ervaring die hem deed denken aan een reguliere theaterpremière. Hij werd geconfronteerd met een ritueel dat hij kende maar waar hij op dat moment niet aan voldeed, omdat hij andere verwachtingen had van een online-theatersetting. Er zijn binnen de theatersector dus verschillende ervaringen met, en ideeën over de theatrale kwaliteiten en mogelijkheden van Zoom. In dit hoofdstuk ligt de focus op het gebruik van Zoom als medium voor theatrale doeleinden binnen NITE Hotel, voornamelijk voor het tonen van de voorstellingen in de theaterzaal. In dit hoofdstuk ga ik allereerst in op liveness in Zoom-voorstellingen in het algemeen versus liveness in het reguliere theater. Vervolgens onderzoek ik het gebruik van liveness via Zoom in NITE Hotel en wat voor effect dit heeft op (de rituelen binnen) het theater.

3.1 Liveness in het theater versus liveness via Zoom

3.1.1 Het medium Zoom en mediatisering

Nu heb ik al beschreven dat Zoom een teleconferentieservice is, maar om een volledig en duidelijk beeld te schetsen geef ik hier nog kort wat informatie over. Zoom is in 2011 opgericht en bouwt voort op eerdere programma's als Skype. Het werd vóór de pandemie voornamelijk gebruikt voor videoconferenties, vergaderingen en chatsessies. Ook kan men via Zoom het eigen computerscherm delen, waardoor er bijvoorbeeld PowerPoint presentaties en films kunnen worden bekeken door de overige deelnemers aan het gesprek. Tijdens de corona-lockdown heeft Zoom een flinke groei gekend, doordat veel vergaderingen en andere afspraken niet meer offline konden plaatsvinden. Deze werden dus verplaatst naar het online videobel-platform of andere platforms die erop lijken. Daarnaast konden veel offline evenementen die eigenlijk moesten worden afgelast alsnog in aangepaste vorm doorgaan via Zoom. Denk hierbij aan evenementen zoals bijvoorbeeld kerkdiensten, feesten, concerten en kunstshows. De gratis variant geeft toegang tot veertig

¹⁰⁷ Wensink (2020).

¹⁰⁸ Hiskemuller, Alexander. (6 mei 2020) ‘“Before/After” levert een knap digitaal alternatief voor de theaterpremière’, in: *Trouw*. <https://www.trouw.nl/nieuws/before-after-levert-een-knap-digitaal-alternatief-voor-de-theaterpremiere~bd259ecd/> (5 november 2020).

minuten kosteloos videobellen en heeft een limiet van honderd deelnemers. NITE Hotel gebruikt de betaalde versie, die geen tijdslimiet heeft en een deelnemerslimiet van duizend deelnemers.¹⁰⁹

Het gebruik van Zoom als medium waardoor theater wordt ervaren gaat een stap verder dan de mediatisering zoals Auslander die omschrijft. Het gebruik van technologische en digitale media is niet enkel duidelijk aanwezig, het is noodzakelijk om de voorstelling überhaupt te laten plaatsvinden, en vervangt zelfs de fysieke theaterruimte waarin men de voorstelling kan bijwonen. Het neemt de hypermediale vorm van remediatie aan, omdat het de representatie van het medium theater in een ander medium (Zoom) behelst.¹¹⁰ Auslanders uitspraak dat er geen onderscheid meer is tussen een gemediatiseerd en een live evenement is hier bij uitstek van toepassing, omdat het live evenement voor een groot deel bestaat uit het gemediatiseerde; de digitale en technologische media zijn een onderdeel van het evenement. Zonder deze media kan het digitale theater ook het publiek niet bereiken. De mediatisering is dus niet alleen verweven met de voorstellingen, maar ook met de kern van het theater zelf, nog meer dan het geval is bij Auslanders voorbeeld van een stadionconcert met televisieschermen en versterkers.¹¹¹ Mediatisering en liveness kunnen hier niet los worden gezien van elkaar, maar zijn dus ook afhankelijk van elkaar. Uiteraard heeft dit gevolgen voor de liveness in het digitale theater, omdat deze door mediatisering medemogelijk wordt gemaakt. Zoom wordt hier dus onderzocht als medium voor het bieden van een live-theaterervaring.

3.1.2 Liveness via Zoom

Zoals in mijn theoretisch kader beschreven stellen Allain en Harvie dat de liveness van performance ervoor zorgt dat publiek en spelers bijeen worden gebracht in tijd, ruimte en sociaal proces.¹¹² Het bijeenkomen in tijd is het duidelijkste aspect in theater dat ook aanwezig is in een Zoom-voorstelling. In zo een voorstelling zijn de bezoekers tegelijkertijd in het Zoom-scherm aanwezig. De spelers zijn dat ook, mits de voorstelling tegelijkertijd wordt gespeeld als dat hij gestreamd wordt. Wanneer er een opname van een voorstelling live wordt gestreamd zijn de spelers uiteraard niet live qua tijd, maar het publiek is dat wel nog steeds. In dit geval komt de liveness meer overeen met de uitzending van live-opnames op televisie, dan met de reguliere theaterzaal.

Het tweede aspect van liveness is de bijeenkomst in ruimte. In het theater komt men fysiek bijeen in de theaterzaal om de voorstelling te ervaren. Via een medium als Zoom wordt een virtuele omgeving gecreëerd waarin mensen online bij elkaar komen, maar fysieke aanwezigheid van lichamen in één ruimte is er niet. De ruimte is hier tweedimensionaal en dus kan men er zich ook niet fysiek bevinden. Er wordt wel op een andere manier aanwezigheid en bijeenkomst in de ruimte gesuggereerd, door die schermpjes van het publiek, die zich in hetzelfde Zoom-kader bevinden als het 'podium': het

¹⁰⁹ Lorenz, Taylor & Griffith, Ering & Isaac, Mike. (17 maart 2020) 'We Live in Zoom Now: Zoom is where we work, go to school and party these days', in: *The New York Times*.
<https://www.nytimes.com/2020/03/17/style/zoom-parties-coronavirus-memes.html> (17 augustus 2020).

¹¹⁰ Auslander (1999): 24.

¹¹¹ Ibidem: 25.

¹¹² Allain & Harvie (2006): 168.

grote scherm waarop de voorstelling wordt uitgevoerd. Als publiekslid ziet men dus ook zichzelf op die schermpjes tussen de andere bezoekers staan. Het is dus alsnog een gelijktijdige, virtuele bijeenkomst van mensen in een digitale omgeving, waardoor gesteld kan worden dat dit aspect van liveness in de strikte zin van het woord incompleet is, maar niet afwezig. Verder kan de bezoeker vanuit de hele wereld -mits er internet is- de Zoom-voorstelling bijwonen. Kortom, Zoom is een online variant van het ritueel dat we kennen van het fysiek en gezamenlijk aanwezig zijn in de theaterzaal, waar aan de ene kant het publiek naast elkaar zit, en aan de andere kant de spelers zich op het speelvlak bevinden.

Dit brengt me bij het laatste kenmerk van liveness volgens Allain en Harvie, de bijeenkomst van publiek en spelers qua sociaal proces. Ook hier zijn overeenkomsten en verschillen te bemerken. In het reguliere theater komt men allereerst de theaterzaal binnen, zoekt een zitplaats, of krijgt die toegewezen (anno 2020 met anderhalve meter tussen de bezoekers in), en wacht tot de voorstelling begint. Een virtuele zitplaats hoeft niet gezocht te worden, men komt 'binnen' in de Zoom-voorstelling na het klikken op een link, waarna de camera kan worden ingeschakeld en het eigen schermpje zich automatisch tussen de overige schermpjes van het publiek bevindt. Daarnaast zijn er de rituelen rondom het bijwonen van een voorstelling; de gedragingen van het publiek en de spelers. Te beginnen met de rolverdeling tussen deze twee groepen. De spelers zijn degenen waarnaar gekeken wordt en die de voorstelling verzorgen op het speelvlak, waar zij normaliter (maar niet altijd) de gehele voorstelling niet van afwijken. In het reguliere theater is het uiteraard de bedoeling dat het publiek ondertussen stil zit en is (en dan vooral de telefoon) en de aandacht vestigt op de spelers voor hen. Dat is geen passiviteit, maar zoals Wensink schrijft, een bepaalde verantwoordelijkheid die men als toeschouwer in het theater heeft, '[o]m stil te zijn, allereerst. Om de concentratie en de spanning niet te verbreken met onnodig geritsel en gehoeft. [...] Zo broos is het, dat wat in een theaterzaal door makers en spelers wordt opgebouwd, zo ijl, zo gemakkelijk te verpesten.'¹¹³ Dat betekent overigens niet dat het publiek helemaal geen geluid produceert of mag produceren. Geluid afkomstig van het publiek kan ook bijdragen aan de voorstelling, zoals bijvoorbeeld gelach op de juiste plaatsen, en het applaus na afloop. Dit is tevens wat Wensink bedoelt met de wisselwerking tussen publiek en spelers, wat veel meer als eenrichtingsverkeer vanuit de spelers voelt in een Zoom-voorstelling.¹¹⁴ Zonder het applaus van het publiek wordt het door spelers in ontvangst nemen ervan door (meermaals) te buigen ook een overbodig, onnatuurlijk of vreemd aandoend ritueel. De directe feedback van het publiek wordt dan gemist of is minder duidelijk te zien. Een ander verschil in de rituelen van theater is dat enkel het bovenlichaam van Zoom-publiek te zien is op de schermpjes, waardoor het niet uitmaakt wat men verder draagt. Een voorstelling in een pyjamabroek en op sokken bijwonen is dan onzichtbaar en daardoor niet onacceptabel. Tot slot is een verschil met regulier theater dat men via de kleine schermpjes op deze abstracte variant van een tribune toegang heeft tot een voyeuristische blik naar de medebezoekers toe, die in een regulier theater niet kan bestaan binnen de geaccepteerde sociale gedragingen. In een theaterzaal de mensen naast je aanstaren is immers een stuk zichtbaarder en voelt daardoor asocialer. Ook zorgt het feit

¹¹³ Wensink (2020).

¹¹⁴ Ibidem.

dat men zichzelf in zo een schermpje ziet voor zelfbewuster gedrag van het publiek. Men is toch geneigd naar zichzelf te kijken wanneer er zich een spiegel of scherm met het eigen gezicht voor de neus bevindt.

3.1.3 De gevolgen voor regulier en digitaal theater

Bovenstaande laat zien dat er zowel overeenkomsten als verschillen bestaan wat betreft liveness via Zoom en in regulier theater. Zoom kan daardoor de rituelen van het reguliere live theater repliceren, maar tegelijkertijd kan het een nieuwe invulling geven aan aspecten van liveness in theater. In deze paragraaf ga ik in op de gevolgen van de liveness via Zoom voor de ervaring van theater, en wat dit kan betekenen voor regulier en digitaal theater.

Het gevoel van intimiteit en aanwezigheid wordt, zoals uitgelegd in het theoretisch kader, sterk geassocieerd met theater als kunstvorm. Dit zijn ook zaken die een groot aandeel hebben in de bewerkstelling van immediacy. Immediacy, ter opfrissing, heeft te maken met immersie en is het streven naar het laten opgaan van het publiek in het culturele product dat wordt geconsumeerd, waarbij het medium dit niet in de weg staat. Door de hierboven omschreven invulling van liveness, kan het publiek wel degelijk het gevoel krijgen van intimiteit en de voorstelling als dichtbij ervaren, ondanks dat die zich aan de andere kant van de wereld zou kunnen afspelen. Dichter nog dan bij het stadionconcert, omdat in dit geval het beeldscherm zelf ook nog eens een stuk dichterbij is. De fysieke afstand wordt dus overbrugd door de manier waarop de voorstellingen worden getoond, via het camerawerk bijvoorbeeld. Deze Zoom-voorstellingen bevragen daarmee, indirect, de noties rondom liveness in het theater, omdat ze de nabijheid en intimiteit van theatervoorstellingen kunnen nabootsen, en het publiek juist extreem dicht op de huid van de spelers kunnen brengen. De immediacy pakt echter toch minder goed uit, omdat men nog altijd niet daadwerkelijk in de theaterzaal zit maar (voornamelijk) thuis, wat voor achtergrondgeluid en afleiding zorgt. Daarnaast is het feit dat de andere publieksleden én het eigen scherm te zien zijn afleidend en zeer verschillend ten opzichte van de ervaring in regulier theater. Door dit alles is inbeelding dat men in de theaterzaal zit lastiger te bereiken. Daarnaast kan het gevoel van intimiteit en aanwezigheid erdoor worden afgezwakt. In het theoretisch kader stelde ik vast dat volgens Auslander gemeenschappelijkheid geen noodzakelijke functie van liveness is, maar dat gemediatiseerde performance wel degelijk een gevoel van gemeenschappelijkheid teweeg kan brengen. Het onderdeel uitmaken van een publiek dat hetzelfde culturele product consumeert veroorzaakt dit wel. De kwaliteit van de gemeenschappelijkheid hangt volgens Auslander af van de 'audience situation', niet de voorstelling zelf.

In bredere zin wordt via Zoom-theater bevraagd in hoeverre de klassieke definitie van liveness en ieder aspect ervan nu daadwerkelijk nodig is om iets theater te noemen. In een theaterlandschap dat steeds meer interdisciplinair wordt, waarin continu nieuwe kruisbestuivingen van genres, stijlen en vormen ontstaan, is Zoom-theater ook een vorm. Door de snelle ontwikkelingen in het theater en digitalisering in brede zin is het passend dat de definitie van theater wordt verbreed. Daarbij hoort ook een zich ontwikkelende en bijpassende definiëring van liveness, niet in de laatste plaats door die groeiende mediatisering in theater en de gehele maatschappij, waarmee liveness steeds meer versmelt. Hier wil ik nogmaals voortbouwen op het voorbeeld van het stadionconcert met versterkers en beeldschermen. Tegenwoordig is de technologie bij een concert nog meer

aanwezig dan enkel versterkers en beeldschermen. Het is vaak fundamenteel verweven door het gehele concert heen, zowel door de muziek als de performance. In de podiumkunsten zijn de aanzetten tot theater-ervaringen buiten het theater al gedaan door bijvoorbeeld de bioscopen waarin live-opera, toneel of ballet kan worden bijgewoond. Het verschil met Zoom-theater is dat het publiek de voorstelling vanuit de privésfeer ervaart.

Streamingdiensten als Netflix en Mubi hebben de bioscoop bij mensen in huis gehaald; Zoom-voorstellingen zijn daarvan het theater-equivalent. De groeiende mediatisering en het ontstaan van online genres en dus Zoom-voorstellingen is daarom in zekere zin zelfs een logische stap voor het theater. Het theater en de voorstellingen hebben dus überhaupt niet ieder aspect van de strikte definitie van liveness nodig om als theater te worden erkend. Deze digitale liveness wordt anno december 2020 al steeds meer verweven met 'offline' liveness in de theaterzaal. Een voorstelling zoals het eerdergenoemde *Memento Mori* van Nineties Productions is hier een voorbeeld van. Voor deze voorstelling verkocht het gezelschap zowel kaartjes voor de Zoom-voorstelling, als voor de offline variant in het theater. Het gezelschap benadrukt echter steeds dat de online variant de daadwerkelijke voorstelling was. Offline kon men de constructie van de live-gespeelde online voorstelling bijwonen als een soort *behind-the-scenes*, als een bijzaak van het hoofd-evenement.

3.2 Liveness via Zoom in NITE Hotel

3.2.1 Zoom en liveness in en rondom de voorstelling in NITE Hotel

In de eerste versie van NITE Hotel kan de voorstelling op twee manieren worden bekeken op de theaterzaal-webpagina. Men kan het op de webpagina zelf via een YouTube-livestream volgen, of er kan worden deelgenomen aan het Zoom-videogesprek. In de theaterzaal bevindt zich een knop met de Zoom-link. Na het klikken op die knop verschijnt de aparte pop-up waarop de voorstelling en het voorgesprek zal plaatsvinden. In het *NRC*-interview met Weizman zegt hij dat de voorstellingen via Zoom kunnen worden bijgewoond. In de video in de lobby legt Weizman uit dat het publiek zelf mag kiezen of ze de voorstelling zien via Zoom of in de theaterzaal zelf. In de zaal zelf is de live-ervaring qua tijd er wanneer de voorstelling gelijktijdig wordt gespeeld als dat die gestreamd wordt, maar het gevoel samen met andere toeschouwers te kijken kan enkel worden ervaren door deel te nemen aan de Zoom-chat. Wanneer men daar 'binnenkomt' kan het publiek ervoor kiezen om de camera aan te zetten of uit te laten. De microfoons van het apparaat waarop het publiek kijkt worden in deze pop-up automatisch gedempt. Wanneer men deelneemt aan het Zoom-gesprek is men dus niet meer anoniem, mits de camera wordt aangezet. Daarnaast worden de namen van de deelnemers in de hoek van hun scherm weergegeven. De voorstellingen die worden getoond via het grote scherm zijn interdisciplinair en lopen zeer uiteen. Naast voorstellingen die worden gespeeld terwijl er wordt uitgezonden, worden er ook vooraf opgenomen voorstellingen getoond. Er is verder een live gesprek voor de voorstelling, vaak in de vorm van een Q&A met de maker van het werk en met Guy Weizman als gespreksleider.

In paragraaf 3.1.2 besprak ik de liveness zoal Alain en Harvie die definiëren in de context van Zoom, versus liveness in regulier theater. Hier wil ik kijken naar deze liveness toegepast op de voorstellingen in NITE Hotel. Qua bijeenkomst in tijd is in NITE Hotel de Q&A vooraf en het nagesprek live. Ook het publiek is live aanwezig bij dat wat tegelijkertijd

in het theater en de bar plaatsvindt, wat dus overeenkomt met het reguliere theater. De voorstelling is dus soms een live-opname. De overige live-elementen zorgen er dan voor dat de associatie met live-opnames op televisie minder wordt. Daarnaast zijn sommige van de registraties specifiek gecreëerd voor online vertoningen; zo is *Before/After* met een aantal camera's vanuit verschillende hoeken opgenomen om een hogere kwaliteit en ervaringswaarde te creëren voor de toeschouwers.¹¹⁵ Dat zijn dus geen 'droge' registraties die in eerste instantie enkel voor het archief van, of beeldmateriaal voor, de maker bedoeld waren. De definitie van live theater qua tijd moet dan worden opgerekt om dit theater te blijven noemen, in plaats van 'het gezamenlijk kijken naar een theaterregistratie', of 'theatrale film'. De context waarin deze opnames zijn gecreëerd, de coronapandemie, is in deze bepaling niet onbelangrijk. Wellicht dat deze opnames enkel in deze context een andere rol worden toebedeeld dan reguliere registraties, dat moet de toekomst uitwijzen. Het was wel het enige soort theater dat nog kon worden geconsumeerd tijdens de sluiting van de theaters tijdens de coronapandemie. De ervaringswaarde was tijdens de lockdown hoger, juist doordat het het enige te consumeren theater was op dat moment.

De context van de coronapandemie is ook belangrijk met het oog op het aspect van de bijeenkomst in ruimte. Tijdens de eerste lockdown werd de digitale bijeenkomst in het algemeen het 'nieuwe normaal', zoals het leven in deze tijd werd genoemd. Dit was de omgeving waarin men met elkaar vergaderde, met vrienden afsprak, maar dus ook waarin culturele uitjes konden worden ervaren. Het was de ruimte waar men het gemakkelijkst en veiligst bijeen kon komen op dat moment. Met de digitale ruimte van Zoom simuleert NITE Hotel dus de reguliere theaterzaal, de bezoeker wordt aangemoedigd deze te associëren met het reguliere theater, en zich in te beelden live in een theaterzaal te zitten.

Tot slot ga ik in op het aspect bijeenkomen wat betreft sociaal proces. In NITE Hotel komt men de theaterzaal webpagina 'binnen', waarna men op de knop moet klikken die het Zoom-venster laat verschijnen. NITE Hotel zet in op het repliceren van de gekende rituelen en het probeert zo het digitale theater zoveel mogelijk te laten lijken op regulier theater. Er wordt dus niet geëxperimenteerd met de rolverdeling tussen spelers en publiek, en eigenlijk ook niet veel met de rituelen van het reguliere theater. Maar doordat de energie-uitwisseling mist tussen spelers en publiek, maar ook publiek onderling, zijn deze rituelen bij vlagen misplaatst of doen artificieel aan. Klappen na afloop van een voorstelling terwijl er geen geluid bij zit is daar een voorbeeld van. Daarnaast mist een groepsdynamiek grotendeels, zoals wanneer één publiekslid gaat klappen, er vaak al snel meer volgen. Hetzelfde geldt voor gelach of zelfs gegaap uit het publiek: het werkt aanstekelijk, en dat mist in digitaal theater. Gemeenschapsgevoel kan wel op andere manieren worden beleefd of gevoeld, door de exclusiviteit van de voorstelling, die op dat moment gezamenlijk met de andere toeschouwers vanuit huis wordt bijgewoond. Ook de context van de coronacrisis waarin dit plaatsvindt draagt daaraan bij: het idee dat het toch mogelijk is om samen theater te ervaren in deze tijd kan dit gevoel doen oplaaien.

¹¹⁵ Interview met Harmen van der Hoek. (1 december 2020) Nijmegen-Groningen.

3.2.2 Zoom in de bar

Na de voorstelling wordt het Zoom-gesprek beëindigd en kan worden deelgenomen aan diverse Zoom-gesprekken in de bar. Deze worden aangegeven via knoppen, waarop rechts bovenin 'Live' staat, en waarop verder de volgende titels staan: 'Art talk: free spirited chat', en 'Mingle (chat): We are single and ready to mingle'. Deze laatste doet denken aan de digitale plekken en de beloftes van een online gemeenschap waarover al in de about-sectie in de lobby wordt gesproken, zoals Chatroulette en ICQ.¹¹⁶ Hierin wijkt het dus af van het repliceren van regulier theater en benadrukt het het gebruik van een puur op internet gebaseerd fenomeen. In het begin was er nog een derde Zoom-link, genaamd '2 the loo: Sweet relief (chat)', maar die is later weggehaald. Na de 'renovatie' voor *Swan Lake* is er overigens wel weer een toilet-chat toegevoegd, genaamd 'Bathroom', met daaronder de woorden 'Keep it decent'. Op ieder moment kan aan deze videochatgesprekken worden deelgenomen, maar ze worden voornamelijk gebruikt na een voorstelling, voor nagesprekken met makers en spelers, maar ook als plek om na te praten als publiek, zoals in het theatercafé na een voorstelling vaak nog nagepraat wordt met een drankje in de hand. In de Zoom-gesprekken in de bar is natuurlijk wel geluid, in tegenstelling tot de theaterzaal. Daarnaast is het qua tijd live, al is in een teleconferentie-gesprek wel altijd sprake van enige vertraging bij iedere deelnemende partij. Ondanks dat deze klein is, gaat een gesprek voeren vaak minder natuurlijk en vloeiend dan normaal. Het artificiële van de replicatie van dit naborrel-ritueel wordt benadrukt door de statische opzet van een tweedimensionaal Zoom-gesprek, met iedere deelnemer in haar vaste vierkantje. Daarbij kunnen er technische problemen voorkomen zoals haperingen door een matige internetverbinding, of mensen die door elkaar heen spreken door toedoen van de vertraging. Het sociale proces is dus niet zoals we gewend zijn, al is het wel duidelijk herkenbaar als een nabootsing van deze rituelen, al is het alleen maar omdat het een bar wordt genoemd. Wel is het na maanden van lockdown en/of beperkingen wat normaler geworden, maar alsnog blijven dit soort gesprekken hierdoor niet natuurlijk. Doordat het publiek wordt uitgenodigd na de voorstelling deel te nemen aan een nagesprek, is het wel zo dat wordt geprobeerd hen meer te betrekken bij het theater. Het gevoel van nabijheid, aanwezigheid en het gemeenschapsgevoel kan daardoor worden versterkt maar door de directheid en het onnatuurlijke van Zoom-gesprekken kan het mensen ook juist afschrikken en vervreemden. Harmen van der Hoek beaamt dit in het interview dat ik met hem afnam, waarin hij stelt dat deze chats zijn gemaakt met de verschillende sociale contexten waarmee mensen naar het theater komen in het achterhoofd. De één wil graag met makers en spelers napraten over de voorstelling, terwijl anderen hun medebezoekers willen ontmoeten om daar een praatje mee te maken. Dit zorgde volgens van der Hoek in vergelijking met de normale gang van zaken voor een grotere interactie en meer direct contact tussen publiek aan de ene, en makers en spelers aan de andere kant. Dat kan het gevoel van de collectieve ervaring, dus het gemeenschapsgevoel, ook vergroten. Dit ritueel in de bar moet dus in deze online setting heruitgevonden worden, zodat het passend wordt voor het medium. Dat kan dus zorgen voor interessante nieuwe manieren van nagesprekken voeren. De liveness wat betreft bijeenkomst in de ruimte komt overeen met hoe ik die hierboven heb uiteengezet.

¹¹⁶ NITE Hotel ([2020]).

In de bar is er tot slot nog een ander ritueel van het reguliere theater dat wordt nagebootst. De vooraf online verkoop van drankjes is namelijk nog een aspect dat wordt ingezet om het gevoel live aanwezig te zijn te versterken. Men kan in de bar op een knop klikken waarop staat 'Buy a beer: to consume IRL' (*in real life*). Men komt dan in de giftshop terecht waar six-packs en twelve-packs speciaalbier worden verkocht genaamd NITE-bier. Het is de bedoeling dat dit een aantal dagen voorafgaand aan de voorstelling wordt besteld, zodat het op tijd bij het publiek thuis wordt geleverd om te kunnen consumeren tijdens het nagesprek of de borrel na een voorstelling. Een drankje halen aan de bar tijdens het nagesprek is een ritueel en dus onderdeel van een performance, dat vaak in een theater voorkomt. Doordat dit ogenschijnlijk simpele gedrag in een theatercafé in NITE Hotel zoveel meer moeite kost en planning vergt voelt het bijna als een parodie van de normale, gemakkelijkere gang van zaken. Het ritueel wordt blootgelegd en men wordt zich daardoor bewust van het gedrag na een voorstelling, omdat dat in NITE Hotel niet zo vanzelfsprekend is als in het regulier theater.

3.2.3 Zoom in de kamers

Ook de exposities in de hotelkamers zijn af en toe voorzien van een Zoom-link via welke de residerende maker live te zien is, zoals ook de hele dag het geval was voorafgaand aan de première van *Before/After*.¹¹⁷ Op die dag toonden de residerende makers hun werk via deze persoonlijke Zoom-link. Qua liveness lijken deze performances op de voorstellingen in NITE Hotel, maar dan kleinschaliger. De expositie in de digitale hotelkamer bestaat gedeeltelijk uit wat Klaus Müller in *Museums and Virtuality* omschrijft als de transfer van bestaande informatie en de reproductie van fysieke objecten -theatrale kunst/performance- in elektronische vorm.¹¹⁸ Maar de makers hebben daarnaast ook werk gecreëerd specifiek voor deze digitale omgeving, werk dat dus geen reproductie naar de digitale context is. Daarom is veel van het werk in deze exposities net zo 'echt' als het werk dat we in een fysieke expositieruimte zouden zien. De performances zijn ook voor het digitale medium gecreëerd. Hierdoor stel ik vast dat de liveness zoals hierboven gedefinieerd ook hier bestaat. Deze bredere invulling van liveness heeft in de context van het theater zoals gezegd andere implicaties voor hoe we dit (als) theater ervaren, maar de performances van de makers in de compleet digitaal ingevulde expositieruimtes zijn wel degelijk theatraal, door hun artistieke inhoud, en doordat ze in een andere context staan dan de voorstellingen in de theaterzaal. Hier is hun performance ook onderdeel van de expositie in de digitale ruimte. Het is een andere interdisciplinaire tak, en een nieuwe, online manier van het tonen van performances, maar dat diskwalificeert ze, net zoals de voorstellingen, niet van het label live (theater)performance.

¹¹⁷ Embrechts, Annette. (30 april 2020). 'Een buitenissige dwaaltocht door het virtuele NITE Hotel', in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/een-buitenissige-dwaaltocht-door-het-virtuele-nite-hotel~befec243/> (2 augustus 2020).

¹¹⁸ Müller (2002): 22.

3.3 Het effect van liveness in NITE Hotel op theater

De context van de corona-lockdown liet het veelvuldige ontstaan van gemediatiseerde, digitale theaterinitiatieven toe. Door dit alles is er een tendens ontstaan in andere hoeken van de theatersector, waarin digitaal theater wel degelijk als theater wordt erkend, zowel de live-gespeelde, alsook de opnames van voorstellingen. Die opnames worden dan niet als televisie of bijvoorbeeld YouTube-achtige filmpjes gezien. Voorbeelden naast NITE Hotel zelf waarin die tendens te zien is, zijn theaterfestivals die gedeeltelijk of helemaal online plaats hebben gevonden. Denk aan het compleet online opererende Oerol Festival in de zomer, evenals de enkel online vertoonde voorstellingen op de Nederlandse Dansdagen. Een ander voorbeeld is het Amsterdam Fringe Festival, dat dit jaar alsnog door is gegaan op een corona-veilige manier, met weinig capaciteit, alternatieve zaal-opstellingen, en liters ontsmettingsmiddel. Het Fringe liet dit jaar voor het eerst ook digitale inzendingen toe. Deze bestonden uit zowel opnames als live-gespeelde voorstellingen. Wel is het zo dat deze digitale kandidaten niet met de reguliere Fringe Awards meededen, maar met de 'Best of Digital Fringe'. Uit de toelating blijkt dat men deze inzendingen echt als theater ziet, maar de aparte award doet vermoeden dat er toch anders gedacht wordt over digitaal theater, hoe divers en interdisciplinair het reguliere theater tegenwoordig ook is. Dat heeft schijnbaar alles te maken met liveness, omdat de kenmerken ervan op een manier worden ingevuld die men niet gewend is. Door die andersoortige liveness vergt het kijken naar de digitale voorstellingen een andere blik. De scheiding tussen privé en publiek verandert dus voor theater. NITE Hotel probeert met de invulling van liveness het gevoel van dat publieke, in de privésfeer te brengen. Dit doet het vooral door te proberen de liveness van de theaterzaal en het theatercafé op te roepen; door dat wat we zo misten tijdens de lockdown na te bootsen met de digitale middelen die het tot de beschikking heeft. Volgens de strikte definitie van liveness van Allain en Harvie zijn de voorstellingen in de theaterzaal van NITE Hotel live op het vlak van tijd, maar niet-live wat betreft de aspecten bijeenkomst in ruimte en sociaal proces. Echter stellen de auteurs ook dat performances op het internet deze liveness kunnen bevragen door de interactie op afstand.¹¹⁹ Die bevraging wordt sterker wanneer meer met liveness via Zoom zou worden geëxperimenteerd, wanneer wordt gekeken naar de mogelijkheden ervan in plaats van enkel hoe de liveness van de reguliere theaterervaring het beste kan worden overgebracht.

Zoom als medium dat de live-ervaring moet bewerkstelligen in NITE Hotel verenigt mensen niet fysiek maar digitaal in een online ruimte. In tijden waarin men zoveel mogelijk thuis moet blijven en waarin de theaters zijn gesloten is digitale liveness een uitkomst, ondanks dat het niet dezelfde werking heeft als in regulier theater. In het interview dat ik met Harmen van der Hoek had stelde hij dat de meeste mensen kozen voor het gezamenlijk via Zoom bekijken van de voorstelling, in plaats van naar de YouTube-stream te kijken op de 'Theater'-webpagina zelf. Dit gebeurde ondanks dat de geluids- en beeldkwaliteit via de YouTube-stream beter was dan die van de Zoom-stream. Dit toont aan dat men de collectieve ervaring toch opzoekt, ongeacht de verschillen in vorm in vergelijking met 'normaal'.¹²⁰ De verbreding van de definitie van liveness in NITE Hotel ontstaat door de

¹¹⁹ Allain & Harvie (2006): 165.

¹²⁰ Interview Harmen van der Hoek (2020).

hypermediale vorm waarin het zich bevindt, waardoor voornamelijk het sociale proces en bijeenkomst in ruimte andere invullingen krijgen. Door de nieuwe vormen en het experiment dat NITE Hotel en anderen met liveness uitvoeren is die verbreding in ieder geval voor een deel niet meer weg te denken uit het theaterbegrip. Doordat de ontwikkeling van digitaal theater zo'n groeispurt heeft gehad in 2020 is een online aanwezigheid wellicht een aspect dat in de toekomst naast regulier theater niet meer weg te denken is uit de podiumkunsten. De digitale ruimte die deze online aanwezigheid en overige liveness-elementen faciliteert onderzoek ik in het volgende hoofdstuk.

+4 De architectuur van NITE Hotel

Kritiek op digitaal theater gaat naast de mate van liveness ook vaak over het gebrek aan fysieke aanwezigheid in dezelfde ruimte. Dat onderdeel van theater dat als essentieel wordt gezien wordt door sommigen gemist in online theater. Zo ook volgens Laura Collins-Hughes, die in de corona-lockdown een artikel publiceerde op de website van de New York Times met de veelzeggende titel 'Digital Theater Isn't Theater. It's a Way to Mourn Its Absence' (2020). In het sombere stuk stelt Collins-Hughes dat we een symbolische collectieve wake houden tot het moment van het 'weer ontwaken' van de offline podiumkunsten: 'Physical presence is part of the essence of theater; so is occupying a common space. One of the most alienating things about this vigil is the need for us to keep it separately.'¹²¹ Nu doe ik geen receptieonderzoek, maar of fysieke aanwezigheid essentieel is voor een theaterervaring, wordt wel degelijk bevraagd door online aanwezigheid en samenkomst in de digitaal ingerichte theatteruimte van NITE Hotel.

In dit hoofdstuk onderzoek ik die digitale ruimte waarin NITE Hotel zich bevindt, en waarin de hierboven onderzochte liveness dus kan bestaan en kan worden bewerkstelligd. Het medium dat de Zoom-voorstellingen überhaupt mogelijk maakt is het internet, waarop de digitale architectuur van de NITE website is gebouwd en waarop het kan bestaan. De mediatisering is dus niet alleen verweven met de voorstellingen, maar ook met de kern van het digitale 'theatergebouw' zelf. De hypermedialiteit ervan speelt een rol in de vertaling van theater naar deze online ruimte. Daarom onderzoek ik in dit hoofdstuk allereerst hoe die digitale ruimte, de architectuur van NITE Hotel, in elkaar zit en hoe die zich verhoudt tot regulier theater. Die architectuur vergelijk ik namelijk met de bekende reguliere theatteruimtes, door de indeling (of inrichting) en materialiteit te bekijken, alsook de functie en functionaliteit van iedere ruimte. De twee delen waaruit NITE Hotel bestaat bespreek ik zowel apart als samen, omdat ondanks dat ze verschillende indelingen en werkingen hebben, hun effect op (digitaal) theater gezamenlijk is. Tot slot bekijk ik in dit hoofdstuk wat deze digitaal-architecturale keuzes voor effect hebben op de bestaande en nieuwe rituelen in het theater.

4.1 Reguliere theatteruimtes versus digitale theatteruimtes in NITE Hotel

4.1.1 De plattegrond en indeling van NITE Hotel

Om te bekijken hoe de verschillende webpagina's met ruimtes van NITE Hotel met elkaar verbonden zijn en hoe er doorheen kan worden genavigeerd, raadpleeg ik de plattegrond van NITE Hotel. In de 'The Making Of'-kamer zijn namelijk een schets en een ontwerp van de plattegrond van het theater te vinden. (Afb. 7ab) Daarnaast heb ik een schematische weergave gemaakt van alle hypertext, dus alle links en verbindingen die naar andere webpagina's leiden. (Afb. 8) Hierop is te zien dat de 'Lobby' het startpunt is vanwaaruit men toegang krijgt tot de andere ruimtes in het theater. De lobby is namelijk verbonden met de andere 'grote' pagina's: 'Bar', 'Theater', en 'Rooms'. Daarnaast linkt de lobby naar

¹²¹ Collins-Hughes, Laura. (8 juli 2020) 'Digital Theater Isn't Theater. It's a Way to Mourn Its Absence', in: *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/07/08/theater/live-theater-absence.html?action=click&module=RelatedLinks&pgtype=Article> (2 december 2020).

verschillende andere webpagina's zoals de giftshop, en afhankelijk van het programma van dat moment ook bijvoorbeeld naar de ticketverkoop. Vanuit de 'Rooms' kunnen tot slot nog 24 kamers worden bezocht. Verder zijn in de webpagina's 'Theater' en 'Bar' de Zoom-links te vinden zoals in het hoofdstuk hiervoor beschreven. Op de schets is te zien hoezeer het ontwerp gebaseerd is op de fysieke architectuur van een theatergebouw. (Afb. 7b) Naast de reeds benoemde theaterruimtes zijn zaken aangegeven als deuren, windrichtingen bij iedere 'vleugel' van het gebouw, en een trap van de lobby naar de theaterzaal. Rondom het plusvormige gebouw, dat is gebaseerd op het NITE logo, zijn stukken met 'water' erop getekend, als een soort grachtje rondom het gebouw. Zelfs aan de toiletten is gedacht, die helemaal onderin de zuidelijke vleugel in rode pen nog net te ontwaren zijn. In de uiteindelijke website zijn bovenstaande 'extra' logistieke en decoratieve zaken niet aanwezig. Een uitzondering zijn de toiletten; maar die worden enkel als titel voor een Zoom-chat in de bar gebruikt. Ondanks dat de toiletten online nutteloos zijn en er wel naar wordt verwezen in de bar en op de plattegrond zijn verdere secundaire theaterruimtes zoals kleedkamers en kantoorruimte(s) wel weggelaten. De plattegrond bevat dus enkel theaterruimtes die normaliter ook toegankelijk zijn voor het publiek.

4.1.2 Functies van de theaterruimtes in NITE Hotel

Om te weten of de functies van die theaterruimtes overeenkomen met de reguliere, fysieke variant, is het allereerst goed om vast te stellen dat de functie van NITE Hotel in het algemeen tweeledig is. In de eerste plaats bestaat het om online theatervoorstellingen te kunnen tonen. Daarnaast is het een expositie- en residentieplek voor de makers die aangesloten zijn bij Club Guy & Roni. Allereerst ga ik in op de functie van NITE Hotel als plek voor het tonen en bekijken van theater. Dit doe ik met behulp van de theorie over theaterruimte van Allain en Harvie, en de theorie van Eversmann.

De theaterruimte wordt in drie categorieën opgedeeld. Allereerst de podiumruimte, die zich bevindt in het 'Theater'. In de eerste maanden van het bestaan van NITE kon men er op deze webpagina voor kiezen de livestream van de voorstelling te volgen, zonder deel te nemen via Zoom dus. Het scherm in het theater was daar omdat bezoekers toen nog gratis voorstellingen bij konden wonen. Hier was de podiumruimte dus sterk afgebakend: alles wat zich op dat scherm in het theater afspeelde was de podiumruimte. De podiumruimte is onderdeel van de theaterruimte, die ook de publieksruimtes bevat. Er is een onderscheid te maken tussen de ruimte van de webpagina's en die van de Zoom-gesprekken. De webpagina's bieden toegang tot de live evenementen die via Zoom plaatsvinden. De Zoom-ruimte in het 'Theater' kan zoals gezegd gezien worden als een abstracte, schematische variant van een daadwerkelijke theaterzaal. De podiumruimte staat centraal, en daarnaast bevinden zich de schermen van het publiek onder elkaar. (Afb. 6) Deze theaterruimte heeft dus dezelfde functie als normaliter het geval is: het tonen en gezamenlijk laten ervaren van theater. De theaterruimtes die dit mede faciliteren zijn de bar en de lobby, zoals eerder al uitgelegd. Waar de semiotische vergelijking niet letterlijk opgaat en waar de functie ook niet overeenkomt zoals in de andere theaterruimtes, is het Zoom-gesprek dat verwijst naar de toiletten. In het interview van het *NRC* duidt Weizman dat deze chat bedoeld was als simulatie van het in de rij staan om naar het toilet te gaan in een theater, waar men met elkaar in gesprek kan raken. In NITE functioneert het echter precies hetzelfde als de andere

Zoom-chats in de bar. Het is veelzeggend dat deze titel voor een Zoom-chat is gekozen. Het toont namelijk aan dat de makers bewust alle normaliter aanwezige publieksruimtes in een theater ook in het digitale theater wilden hebben, ondanks de eventueel afwijkende functie.

Wanneer gekeken wordt naar de hierboven beschreven plattegrond van NITE wordt de associatie met reguliere, fysieke theaterruimtes nog duidelijker. Namen op knoppen die leiden naar 'Theater', 'Rooms' en 'Bar' suggereren dat ze niet enkel naar een andere webpagina leiden, maar naar een daadwerkelijke en specifieke ruimte, doordat zij semiotisch overeenkomen met hun werkelijke tegenhanger in het theater. Dit bouwt voort op Kurt Vanhouttes noties over het gebruik van ruimtelijke termen in digitale context, waardoor de virtuele omgeving steeds meer wordt aangepast aan de fysieke omgeving, door de constante verwijzingen ernaar.¹²² Tijdens het schrijven van deze scriptie merkte ik mijn eigen gebruik van ruimtelijke termen rondom mijn casus ook op. Zo schrijf ik bijvoorbeeld over het 'verplaatsen door de ruimte', en het 'binnenkomen in de theaterzaal'. Door de ruimtes deze namen te geven worden de betekenissen die NITE daarmee wil geven aan de tweedimensionale ruimte duidelijk. Tot slot is er nog de giftshop, wat (nog) geen standaard onderdeel is van een theater. Het gebeurt de laatste jaren geregeld dat gezelschappen wat merchandise te verkopen hebben, zoals het Rotterdamse Club Gewalt al langer doet door de verkoop van cd's en speldjes, die zij in een mobiele display op de plek hebben staan waar ze spelen.¹²³

De theaterruimtes die met de tweede functie van NITE Hotel te maken hebben zijn via de lobby te bezoeken via de 'Rooms'-knop. Deze residentieruimtes kunnen worden vergeleken met offline residentieplekken in theaters, maar in dit geval zijn ze altijd vrij toegankelijk, wat niet de norm is. Het zijn in NITE Hotel ook expositieplekken voor de makers, waardoor het aspecten van een virtueel museum heeft. De makers kunnen daarnaast via Zoom-links in hun 'room' performances opvoeren. Op de plattegrond is te zien dat deze kamers zich aan weerszijden van de lobby bevinden. Op de website van de rooms staan de vierkantjes met links naar de kamers gecentreerd. Wanneer men met de muis op zo een vakje gaat staan verschijnt de naam van de maker die er resideert. NITE is met deze functie van het theater innovatief ten opzichte van reguliere theaters, die deze theaterruimte vaak niet vrij toegankelijk maken, laat staan dat ze überhaupt 24 residentieruimtes of plekken in huis hebben. Opvallend is dat de naam van het theater voornamelijk verwijst naar deze hotelkamers, wat de nadruk legt op NITE Hotel als 'huis', een plek voor de makers. In de paragraaf hieronder ga ik in op de daadwerkelijke functionaliteit en invulling van de twee beschreven functies.

Zoals al benoemd zijn de secundaire theaterruimtes zoals Eversman die beschrijft logischerwijs niet online aanwezig, zoals kleedkamers, decoropslag en kantoor. Die secundaire ruimtes vormen volgens Peter Eversmann de schakel tussen de theaterruimte en de wereld daaromheen. In NITE zijn deze ruimtes nog steeds nodig, maar ze bevinden zich buiten het virtuele. Het komt daarmee, wellicht onbedoeld, overeen met regulier theater, waar deze ruimtes ook meestal niet zichtbaar zijn voor publiek. De schakel met de theaterruimte en de wereld eromheen is in het geval van NITE de rand van het scherm

¹²² Vanhoutte (2010): 478.

¹²³ Z.n. Z.j. 'Giftshop', *Club Gewalt*. <https://clubgewalt.nl/> (3 december 2020).

waarbuiten het digitale niet kan treden; een harde en duidelijke grens. Dit brengt me bij het derde onderdeel van de theaterruimte, namelijk de theateromgeving. De (sociaal) geografische plek waar het theater zich bevindt is het internet, en niet een fysieke plek met een aan te raken gebouw in een stad. Hoeveel digitale ruimte er ook is in het theater, de wereld eromheen is ook direct en tastbaar aanwezig. Doordat het publiek zich fysiek in die wereld bevindt, hebben de functies van de theaterruimtes een andere werking, en een ander effect dan in regulier theater.

4.1.3 De functionaliteit, invulling en materialiteit van de theaterruimtes

Over die werking, de functionaliteit van de ruimtes, gaat deze paragraaf. De invulling en materialiteit van theaterruimtes faciliteren de functies ervan. Ondanks de vergelijking van de plattegrond van NITE en fysieke theatergebouwen komt het natuurlijk qua materialiteit niet met elkaar overeen. Omdat het bestaat uit digitale pixels heeft dat consequenties voor de invulling en werking van het theater. De diepte, de objecten en de buttons die de bezoeker naar andere ruimtes brengen creëren de illusie van tastbare materialiteit waarmee geïnteracteed kan worden. Het ontwerp in iedere ruimte is een blauwprint, dus het is in die zin geen realistische weergave van een fysiek theater. Het probeert niet de suggestie te wekken van de aanwezigheid van dezelfde materialen als in een gebouw van steen. Daarbij toont het ook dat ondanks dat de algemene functies van de ruimtes overeenkomen komen met regulier theater, ze niet hetzelfde kunnen worden ervaren. Hierin komt wederom de hypermedialiteit duidelijk naar voren, waarmee de nadruk wordt gelegd op het medium waarin het bestaat.¹²⁴ Dit toont de mogelijkheden van digitaal theater, al helemaal in tijden waarin reguliere theaters bezoeken niet mogelijk is. Tegelijkertijd wordt de urgentie van fysieke aanwezigheid om een theaterervaring te hebben bevraagd. Andere hypertexten zoals de expositieobjecten die in de ruimte zweven in de rooms zijn ook een voorbeeld van die interactie: er kan omheen of doorheen worden gelopen en op worden geklikt. De online aanwezigheid van de bezoekers wordt benadrukt door het interactieve aspect, en de functies van de theaterruimte worden door de interactie met het publiek bevestigd.

Door de materialiteit van het digitale medium worden de functies van de 'Lobby', 'Theater' en 'Bar' noodzakelijkerwijs anders ten uitvoer gebracht. Zo wordt men in de lobby ontvangen, maar niet door een daar aanwezige host, maar een video van Weizman, die het publiek welkom heet en uitlegt hoe te navigeren door het theater. Zonder Zoom-link is het immers niet mogelijk om met anderen live op de wegpagina's aanwezig te zijn, en elkaar daar te ontmoeten. Daarnaast zijn er geen openings- en sluitingstijden van het theater in het algemeen, omdat de websites en iedere gelinkte site op elk moment van de dag bezocht kan worden, tenzij de website erop wordt aangepast, zoals voor de première van *Swan Lake* het geval was. Toen werd er 'gerenoveerd', zoals op de startpagina te lezen was, en was het gehele theater niet te bezoeken. (Afb. 9) Er zijn dus een aantal verschillen qua werking van de digitale ruimtes in vergelijking met de werkelijke tegenhanger op het vlak van NITE als theater. Doordat de basis, de fundering van NITE echter zo sterk gebaseerd is op reguliere theaters lijkt het er enkel van af te wijken door de andere werking en materialiteit van het digitale medium. De diepte in de ruimtes en het feit dat men daar op een bepaalde manier

¹²⁴ Bolter, Grusin (1999): 272.

wel doorheen kan bewegen leggen de poging die wordt gedaan fysieke aanwezigheid na te bootsen bloot, maar immediacy kan door het digitale, en de aanwezige wereld rondom de digitale theatteruimte niet volledig plaatsvinden. Opvallend is wel dat het residentie- en expositiegedeelte van het theater wel degelijk meer aangepast lijkt op het digitale medium dan dat het deze functie van sommige reguliere theaters probeert zo goed mogelijk na te bootsen. Om duidelijk te maken hoe (verschillend) ze worden gebruikt en ingericht beschrijf ik één van deze kamers. Het betreft de kamer waarin een korte dansfilm van Guy & Roni danseres Sofiko Nachkebiya wordt getoond. Wanneer men op het kamernummer klikt wordt de kamer betreden, en kan er ook hier doorheen bewogen worden via de muis of pijltjestoetsen. In dit geval krijgt men dieper in de kamer, dus achter de dansfilm, een kijkje achter de schermen van het maakproces van Nachkebiya. Hier zijn onder andere een schets, foto's, wat *stills*, en teksten te zien. Daarnaast is er ook een soundtrack die automatisch wordt afgespeeld. De op één na laatste kamer is een *making of* van NITE Hotel die ik hierboven al noemde, waarin via screenshots, foto's en ander beeldmateriaal het maakproces van NITE wordt getoond. Iedere kamer is kortom verschillend, en kan regelmatig veranderen van inhoud. Nu zijn de expositieruimtes samen niet enkel een museum, maar ook niet alleen maar theater. 'Internet performance' zoals Allain en Harvie het noemen, is misschien een betere benaming.¹²⁵ De kamers zijn veel meer aangepast op het digitale medium dan de overige theatteruimtes. Dit geldt ook voor de performances die er worden getoond. Allain en Harvie stellen dat in werk op het internet: 'The fine line between reality and what is merely a construct becomes more and more fragile'.¹²⁶ De expositieruimte zelf, de webpagina dus die niet-live is, is ingericht met kunst, filmpjes, foto's en ander beeldmateriaal dat specifiek voor de digitale expositie en residentie is gemaakt. Dit geldt ook voor de live-performances die daar regelmatig via Zoom plaatsvinden. Dit werk is dus niet puur een digitale vertaling of kopie van het offline werk, maar het offline werk is het uiteindelijke resultaat. Naargelang de coronacrisis vordert ontstaan steeds meer van dit soort initiatieven, die specifiek gemaakt zijn voor de digitale, online omgeving. Ook hier is *Memento Mori* van Nineties Productions met hun gebruik van *green screens* weer een goed voorbeeld, waar de daadwerkelijke voorstelling zich op het scherm van het publiek afspeelt, zelfs offline. Tot slot is met de rooms niet enkel gedacht aan het publiek, maar ook aan de makers die niet meer in het huis van het NNT konden werken, en die een online ruimte of 'hotelkamer' hebben gekregen om zichzelf in deze tijd te tonen en ontwikkelen, vanuit hun eigen huis. NITE is immers een afkorting voor Nationaal Interdisciplinair Theater Ensemble; het digitale theater is dus niet alleen van, maar ook voor de leden van het ensemble. Naast dat werken vanuit huis nadelen heeft, al helemaal als danser, daagt deze manier van werken hen ook uit om andere werkwijzen te onderzoeken, en anders te gaan kijken naar het eigen werk en het presenteren daarvan.

¹²⁵ Allain & Harvie (2006): 166.

¹²⁶ Ibidem: 165.

4.2 Het effect van de digitale ruimte op de ervaring van theater

In het theoretisch kader heb ik vastgesteld dat NITE Hotel lijkt op virtual reality, maar in minder immersieve vorm. Er vindt interactie plaats via 'telepresence', waarbij twee of meerdere fysieke locaties zich met elkaar vermengen in een omgeving die er niet echt is, zoals in dit geval in virtuele zin op Zoom de locatie van de voorstelling en die van het publiek in één Zoom-ruimte samenkomen, waarin ze 'tele-contact', of 'contact-at-a-distance' hebben.¹²⁷ Alle deelnemers aan dit digitale theater zijn dus translokaal, onderdeel van het theater, het theatrale virtuele project van NITE Hotel. Dit geldt ook voor de overige theaterruimtes, maar dat wordt minder gevoeld omdat daar geen contact met anderen kan plaatsvinden en men zichzelf niet op het scherm kan zien zoals in een Zoom-gesprek. Deze overige theaterruimtes faciliteren de voorstellingen en de gesprekken op Zoom, en doen dit in de vorm van de theaterruimtes zoals we die kennen. In de kern hebben zij dus wel dezelfde logistieke functie als de ruimtes in een theater. Ik heb steeds de Zoom-omgeving en de omgeving van de webpagina's gescheiden van elkaar, maar ook gecombineerd hebben zij een effect op de bezoeker. Zoals Becker en Eversmann stellen heeft iedere ruimte en diens functie een bepaalde impact op de bezoeker en haar gedragingen. Allain en Harvie stellen: 'The immersive world of virtual reality further extends the process of being a spectator, promoting interactivity rather than passivity.'¹²⁸ NITE biedt een theaterervaring via een plat scherm waarop tweedimensionale ruimte is mét diepte waarin je kan bewegen door de muis als een soort extensie of prothese van je lichaam te gebruiken om te navigeren. In combinatie met de liveness van Zoom wordt geprobeerd het gevoel van immediacy op te wekken. Door de interactieve digitale omgeving die zijn medium erkent, maar regulier theater nabootst wordt de bezoeker aangemoedigd om zich tijdens de voorstellingen via Zoom in een theater te wanen, samen de andere aanwezigen. Echter stel ik vast dat doordat de ruimte zo een hybride vorm aanneemt van digitaal medium gebaseerd op echte theaterruimtes, het teveel doet denken aan de reguliere theaterervaring; het voelt als een simulatie waarin men nooit volledig op kan gaan. Het feit dat de barrière met de wereld rondom de theaterruimte enkel de randen van het scherm waarop men NITE bezoekt betreft, draagt daaraan bij, ondanks dat een stukje van die 'echte' wereld waar vanuit het publiek kijkt mee wordt genomen in de theaterruimte omdat het te zien is op het Zoom-scherm. De translokaliteit van de toeschouwer die zowel interacteert in de digitale ruimte, alsook zichzelf en haar omgeving daarin terugziet in het Zoom-scherm neemt de fysieke afwezigheid in de theaterzaal niet weg. Om meer in de buurt te komen van immediacy zou het digitale theater de conventies en ideeën over hoe een theater en theaterruimte eruit hoort te zien los moeten laten, en het concept theater meer op moeten laten gaan in de virtuele media. Het zou een mooi vervolgonderzoek zijn om te kijken naar nieuwe vormen van theater via digitale media.

¹²⁷ Giannachi (2004): 7-8.

¹²⁸ Allain & Harvie (2006): 166.

+5 De toegankelijkheid van NITE Hotel

De urgentie van de toegankelijkheid van (digitaal) theater is sinds ik met deze scriptie startte alleen maar gegroeid. Dit heeft te maken met de aanhoudende coronacrisis, waarvan anno december 2020 het einde nog niet in zicht is en die redelijk onvoorspelbaar verloopt, wat de toekomst van veel makers, theaters en andere culturele centra of instellingen onzeker maakt. Het openblijven van de theaters is dus ook onzeker, en het digitale theater biedt (tijdelijke) mogelijkheden. In deze scriptie heb ik mij gefocust op de toegankelijkheid voor publiek, maar daarbij wil ik het punt maken dat toegankelijkheid van digitaal theater ook belangrijk is voor makers in deze tijd. De onzekerheid of het theater openblijft waarin zij spelen is een stuk minder in digitaal theater, wat hen een speelplek verzekert. Vooral voor nieuwe producties is dit gunstig, omdat die meer aan het digitale medium kunnen worden aangepast en ervoor kunnen worden geschreven, zoals het eerdergenoemde *Memento Mori* van Nineties Productions. Maar ook werk dat vóór de coronacrisis is gemaakt kan online worden gespeeld en gestreamd, zoals gebeurde met de spraakmakende voorstelling *De zaak Shell* van Anoenk Nuyens en Rebekka de Wit, die vanuit Frascati inclusief nagesprek werd gestreamd.¹²⁹ Ook *Swan Lake: The Game* van Club Guy & Roni was een al eerder geplande voorstelling die door de coronapandemie van vorm is veranderd. Dit online streamen is voor de ene voorstelling echter meer weggelegd dan voor de andere. Een drempel voor makers in deze tijd is het veranderen van hun maakproces om goed in te kunnen spelen op dit digitale medium. Ook voor publiek is toegankelijkheid van digitaal theater nu dus urgenter, omdat mensen fysiek nog niet altijd naar het theater kunnen, door bijvoorbeeld hun gezondheid of doordat de maatregelen de theaters doen sluiten. In dit hoofdstuk bekijk ik de impact van de vormgeving en invulling van het digitale theater en de liveness op de toegankelijkheid van NITE Hotel. Dit doe ik door de resultaten van de voorgaande hoofdstukken toe te passen op de theorie over praktische en sociaal-culturele, psychologische participatiedrempels en toegankelijkheid die ik heb toegelicht in mijn theoretisch kader. Daarmee laat ik ook de verschillen zien met de reguliere drempels in het theater, ook wat betreft hun invulling. Vervolgens bekijk ik wat deze toegankelijkheid van NITE Hotel voor theater als medium betekent, en wat voor invloed het daarop heeft.

5.1 Reguliere participatiedrempels van het theater in NITE Hotel

5.1.1 De praktische, fysieke drempels en NITE Hotel

In deze paragraaf ga ik in op de praktische drempels die men tegenkomt in het theater. Deze bestaan uit toegankelijkheid van informatie, financiële drempels, zaken als fysieke afstand tot het theater, en de logistieke drempels van het theatergebouw. Door mediatisering functioneren de live performances als een massamedium, zoals Auslander beschrijft, omdat het dezelfde voorstelling tegelijkertijd beschikbaar maakt voor een groot aantal mensen, die wijdverspreid zijn in de 'ruimte', oftewel de wereld.¹³⁰ Omdat men zich niet hoeft te verplaatsen naar het theater krijgt de praktische drempel van de bereikbaarheid van het

¹²⁹ Z.n. Z.j. 'De zaak Shell', *Frascati Theater*. <https://www.frascatitheater.nl/de-onvertelde-stad/de-zaak-shell> (25 november 2020).

¹³⁰ Auslander (1999): 47.

theater een andere invulling. Wat betreft fysieke afstand en bereikbaarheid is een avondje theater in NITE Hotel zeer toegankelijk. Het surfen naar de website kan dan worden gezien als het 'vervoer' dat nodig is om in het theater te komen; het bevindt zich immers niet op een fysieke locatie met op te zoeken coördinaten. De capaciteit op Zoom is vele malen hoger dan in een reguliere theaterzaal, waardoor veel mensen tegelijk het online theater kunnen betreden, en populaire voorstellingen dus minder snel uitverkocht zijn. Om hieraan überhaupt te kunnen deelnemen moet het publiek echter wel toegang hebben tot een scherm van bijvoorbeeld een laptop, tablet of zelfs telefoon. Daarnaast is er een stabiele internetconnectie nodig om de voorstellingen goed te kunnen streamen. Vooral met 'zware' programma's zoals in *Swan Lake* worden gebruikt om de dansfilmpjes én gamewereld te kunnen laten draaien, wordt dat laatste erg belangrijk.¹³¹ Deze drempel kan vergeleken worden met de fysieke, letterlijke drempel van theater. Puur gericht op Nederland is deze drempel vele malen lager dan de reguliere variant, omdat de overgrote meerderheid van de Nederlanders toegang heeft tot deze zaken. Toch had in 2019 nog zeven procent van de Nederlanders volgens het CBS geen internet thuis. Dat zijn 453.000 mensen, geen gering aantal.¹³²

Naast een scherm en internetconnectie valt onder de letterlijke fysieke drempel ook de logistiek van het theatergebouw. Voor mensen met een beperking die in een regulier theatergebouw veel last ondervinden van fysieke drempels (in dit geval letterlijk maar ook figuurlijk, zie paragraaf 5.1.2) is digitaal theater een uitkomst. Niet alleen de zaal en de lobby zijn drempelvrij te betreden, maar ook voorzieningen zoals het toilet in een theater vormen geen potentiële obstakels meer wanneer men vanuit huis het theater kan bezoeken. Omdat het geluid via een Zoom-voorstelling gedempt wordt is het ook geen obstakel meer om erheen te gaan voor mensen die geluid maken door bijvoorbeeld een beperking.¹³³ Ook voor mensen die door een kwetsbare gezondheid niet veilig naar een theater kunnen is digitaal theater een stuk veiliger, zeker tijdens de coronapandemie. Kortom worden bovenstaande fysieke, praktische drempels door digitaal theater dus verlaagd. Als die drempels er zijn, bevinden ze zich niet in de theaterruimte van NITE Hotel, maar in de wereld daaromheen: in de ruimte vanwaaruit het publiek het theater bezoekt. Een slechte internetconnectie is daar dus een voorbeeld van.

De toegankelijkheid van informatie gaat over hoe duidelijk en gemakkelijk informatie te vinden is over wat voor voorstelling er in NITE Hotel speelt en wanneer, en of de informatie over hoe men daarbij kan zijn ook goed te vinden is.¹³⁴ Deze informatie is vooral te vinden op de NITE Hotel website zelf. Zo legt Weizman een heleboel uit over hoe het theater werkt in de video die automatisch wordt afgespeeld in de lobby. In dat filmpje

¹³¹ Van der Wiel, Francine. (26 oktober 2020) 'Zwanenmeer als "tweesparenconcept"', in: *NRC Handelsblad*: 8.

¹³² Z.n. (1 april 2020) '453 duizend Nederlanders hadden in 2019 thuis geen internet', CBS.

<https://www.cbs.nl/nl-nl/nieuws/2020/14/453-duizend-nederlanders-hadden-in-2019-thuis-geen-internet> (12 november 2020).

¹³³ Dit is uit ervaring in het reguliere theater voornamelijk een probleem voor bijvoorbeeld schoolvoorstellingen voor kinderen, waarbij door de scholen vaak wordt gearzeld om kinderen die geluid maken door een beperking naar een voorstelling te laten gaan, uit angst (of schaamte) dat zij de voorstelling teveel zullen verstoren. De drempel is hier echter vaker mentaal dan fysiek, omdat er vaak kindervoorstellingen worden gemaakt die hierop zijn aangepast, of waarbij het niet erg is als kinderen geluid maken.

¹³⁴ Geldof & Driessen (2009): 2.

vertelt hij, na het publiek welkom te hebben geheten, over de verschillende manieren hoe men zich kan verplaatsen, wat er in de ruimtes van NITE te vinden is, en hoe een voorstelling kan worden bijgewoond. Verder is in het midden van de lobby een soort poster of flyer-achtige afbeelding te zien met daarop informatie over de voorstelling die op dat moment in het theater speelt of gaat spelen. Voor verdere onduidelijkheden of hulp is er sinds *Swan Lake* trouwens ook een 'Help' knop bij gekomen, rechts onderin de hoek van de lobby. Wanneer men daarop klikt schuift er een schermpje omhoog met een live-chat, waar vragen direct worden beantwoord, mits er iemand van de organisatie aanwezig is. De informatie is dus erg geconcentreerd; het is vooral in het digitale theater zelf te vinden. Daarbuiten maakt het theater reclame via *posts* op sociale media, zoals op Instagram. (Afb. 13) Verder zijn vanuit de organisatie de gebruikelijke media zoals kranten benaderd om NITE Hotel onder de aandacht te brengen. Posters en flyers in de stad zijn er niet geweest, omdat dat hen in een lockdown niet erg zinnig leek.¹³⁵ Deze drempels zijn vergelijkbaar met regulier theater, omdat er altijd groepen zijn die lastiger te bereiken zijn dan andere.

Tot slot wil ik ingaan op een drempel die in de hoofdstukken hierboven niet echt aan bod is gekomen, maar die wel belangrijk is om in dit hoofdstuk te bespreken: de financiële drempel. Deze gaat over de kostprijs en het geld dat nodig is om in het theater te geraken. Allereerst worden naast tijd en moeite ook de kosten van vervoer naar theater bespaard, zoals hierboven al duidelijk werd. Daarnaast is er de kostprijs voor kaartjes voor een digitale voorstelling. Die drempel is er niet in de expositieruimtes, die altijd gratis te bezoeken zijn, ook wanneer er liveperformances plaatsvinden. In de eerste maanden van NITE Hotel gold dit ook voor de voorstellingen in het 'Theater'. Er was wel een donatie-systeem, dat zowel 'pay what you want' als 'pay what you like' werd genoemd, waarbij bezoekers werd gevraagd om een vrijwillige bijdrage. Al aan het gebruik van twee benamingen is te zien dat hier geen uitgebreid uitgedacht systeem voor was geïmplementeerd. Weizman beaamde in het *NRC* artikel van Rijghar ook dat daar in het begin geen tijd voor was.¹³⁶ Daardoor werd er ook weinig druk op het publiek uitgeoefend om wat te doneren, wat het nog toegankelijker maakte.¹³⁷ Inmiddels worden overigens voor *Swan Lake: The Game* wel tickets verkocht, maar deze zijn goedkoper dan reguliere theatertickets. Waar je normaliter in de schouwburgen al gauw meer dan twintig euro moet betalen, betaal je voor een online kaartje voor *Swan Lake* 7,50 euro. Deze prijs is volgens van der Hoek gebaseerd op de prijzen van andere online streamingdiensten die bijvoorbeeld films verhuren. Vergeleken met de gratis versie van het begin bereikt NITE Hotel daardoor een stuk minder mensen zegt van der Hoek, maar voor de organisatie is een gratis variant op de lange termijn niet houdbaar.¹³⁸ Omdat dit systeem later pas is ingevoerd, rond de afronding van mijn scriptie, laat ik dit echter niet verder meewegen in dit hoofdstuk, maar het is goed dit te benoemen voor een vollediger beeld.

¹³⁵ Interview met Harmen van der Hoek (2020).

¹³⁶ Rijghar (2020): 8.

¹³⁷ Deze uitspraken baseer ik op eerder onderzoek dat ik heb gedaan naar 'pay what you want'-constructies in het theater, genaamd: *Pay what you want, Een onderzoek naar de voor- en nadelen van Pay what you want voor theater De Nieuwe Vorst* (2020).

¹³⁸ Interview met Harmen van der Hoek (2020).

5.1.2 De sociaal-culturele, psychologische drempels en NITE Hotel

Naast praktische drempels stellen Geldof en van Driessen vast dat er sociaal-culturele, psychologische drempels in het theater bestaan. De rituelen van het theater en de rolverdeling tussen spelers en publiek in de context van een Zoom-voorstelling zijn minder aanwezig, wat effect heeft op deze psychologische drempels. Dit kan zowel positief als negatief zijn. Via Zoom is het gemakkelijker om weg te gaan, of even tussendoor wat eten of drinken te pakken, of naar het toilet te gaan. Het is kortom gemakkelijker om tegelijkertijd wat anders te doen, of de aandacht te verliezen. Dat kan ook onvrijwillig gebeuren, wanneer bijvoorbeeld de deurbel gaat. Of een bericht licht het scherm van de telefoon naast de computer waarop de voorstelling wordt gevolgd, wat men verleidt toch even snel te reageren. De sociale druk en het ritueel om de telefoon weg te stoppen en op stil zetten heeft immers minder urgentie voor de bezoeker wanneer diegene in de eigen omgeving met gedempt geluid gewoon op de bank zit. Dat kan dus een groot nadeel zijn omdat de immersie in het theaterstuk een stuk minder is met al die afleiding. Dit heeft een impact op de theaterervaring van het publiek, die hierdoor als minder kwalitatief goed zou kunnen worden beoordeeld door deze verminderde immediacy. Maar sociaal gezien kan het juist drempelverlagend werken, door de informelere sfeer in vergelijking met regulier theater. Voor mensen met bijvoorbeeld een (sociale) angststoornis is de veilige thuisomgeving een toegankelijke plek om voorstellingen bij te wonen dan een reguliere theaterzaal. Maar ook zonder angststoornis is de sociale drempel om een online voorstelling te bekijken veel lager, en dus voor iedereen toegankelijker. Toch kan Zoom ook juist drempels opwerpen voor bijvoorbeeld mensen met autisme, maar ook gewoon mensen die het ongemakkelijk of onprettig vinden om deel te nemen aan zo een live Zoom-meeting en zichzelf en al het andere publiek naast het 'podium' ook in beeld te zien.¹³⁹ De voorstelling kan in de eerste versie van NITE Hotel echter ook in de theaterzaal zelf, zonder Zoom, bekeken worden, waardoor deze drempel geen probleem hoeft te zijn voor deze mensen. De drempel wordt voornamelijk opgeworpen wat betreft deelname aan de Zoom-gesprekken in de bar, die door hun statische opzet en het voyeuristische aspect kunnen afschrikken. Het is ook hier de eigen keuze om deel te nemen aan de naborrel of nagesprekken. De drempel kan te hoog zijn om deel te willen nemen.

De bereikbaarheid qua mentale afstand heeft hier onder andere te maken met of men genoeg computerkennis heeft. Dit behoort ook tot de digitale drempel. Een website kunnen veel mensen wel opzoeken, maar hoe Zoom werkt is niet voor iedereen vanzelfsprekende kennis. Door de context waarin dit Zoom-theater is ontstaan, de coronapandemie, is het gebruik ervan wel wat meer genormaliseerd en wijdverspreider dan voorheen. Velen hebben het programma inmiddels op hun laptop gedownload. Daarnaast is men door de normalisering van thuisbioscopen zoals Netflix bekender met het consumeren van cultuur online. Verder wordt de digitale drempel verlaagd doordat Zoom niet persé hoefde te worden gebruikt in het originele NITE Hotel, omdat de voorstelling ook werd gestreamd op de website zelf. Een ander onderdeel van die mentale afstand heeft ook te

¹³⁹ Sklar, Julia. (24 april 2020) "'Zoom fatigue' is taxing the brain. Here's why that happens', in: *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/science/2020/04/coronavirus-zoom-fatigue-is-taxing-the-brain-here-is-why-that-happens/> (12 november 2020).

maken met de vraag of iedereen zich welkom voelt in NITE Hotel. Ondanks dat dit met receptieonderzoek zou moeten worden onderzocht om er een goed en gedetailleerd antwoord op te krijgen, kan ik wel stellen dat er verschil is zit tussen digitale ruimte en de live Zoom-omgeving. De liveness en online aanwezigheid van anderen in de Zoom-voorstellingen vraagt om meer sociaal-gewenst gedrag en rituelen, in tegenstelling tot de digitale theaterruimtes waarin andere mensen misschien wel aanwezig zijn, maar waarvan niets te merken is. Er ontstaat ook een nieuw soort gedrag, ofwel nieuwe rituelen, gericht op het stukje van de persoon en diens omgeving dat op het Zoom-scherm te zien is. Zo richten mensen het stukje privéplek dat te zien is bijvoorbeeld bewust in, of kleedt men op z'n minst het bovenlichaam gepast.

Een andere sociale drempel gaat over wat Geldof en Driessen duiden met de uitspraak 'onbekend maakt onbemind'.¹⁴⁰ Die hangt samen met de toegankelijkheid van informatie met betrekking tot het theater en haar programma. Omdat NITE Hotel een nieuw initiatief is, is deze drempel nog duidelijker aanwezig. Maar doordat de theaterruimtes waartoe het publiek normaliter toegang heeft worden gesimuleerd in het digitale theater wordt alles wat herkenbaarder. In ruimtelijke en herkenbare theatertermen wordt aangegeven wat waar te vinden is, waardoor deze sociale drempel wordt verlaagd. Daardoor kan er ook wat gemakkelijker door NITE Hotel worden genavigeerd. Daarnaast is het qua digitale drempel een optie om door de ruimtes te bewegen, maar het is geen moeite om in de voorstelling te kunnen komen. Door die dieptewerking, en het ontwerp van iedere ruimte als een daadwerkelijke kamer wordt de associatie met het herkenbare reguliere theater ook sterker. In het residentie- en expositiegedeelte is het overigens een ander verhaal. Om alles te kunnen bekijken is het hier wel noodzakelijk om met pijltjes of de muis door de kamers te bewegen. Daar is wel uitleg voor op de informatiepagina die men ziet alvorens de kamer wordt betreden. Geldof en Driessen stellen: 'Mensen die kwetsbaar zijn, zoeken zelden uit vrije wil de confrontatie met het onbekende op.'¹⁴¹ Nu heb ik geen inzicht in de (sociale) groepen die NITE weet te bereiken, maar NITE is wel toegankelijker voor de mensen die weet hebben van het bestaan van het theater maar voor wie het concept en de werking nog onbekend is, omdat er gemakkelijk in- en uit het theater kan worden 'gestapt'. Vind je het niks? Dan kun je gelijk weggelijken. Dan moeten die groepen dus echter wel in eerste instantie online in aanraking komen met informatie over het theater en het programma.

5.2 De betekenissen van deze toegankelijkheid voor (digitaal) theater

De participatiedrempels hebben invloed op de onzekerheid van de kwaliteit van 'singularities', oftewel culturele goederen, zoals beschreven in het theoretisch kader. Lucien Karpik stelt dat men nooit genoeg informatie vooraf kan vergaren om er zeker van te zijn dat de voorstelling de kwaliteit heeft die men ervan verwacht, omdat deze singularities uniek zijn. Ze zijn ook moeilijk te vergelijken met elkaar; je kan ze moeilijk naast elkaar leggen zoals je met tomatensoep van verschillende merken zou kunnen doen. Een totaalbeeld van het culturele goed kan alleen worden verkregen door de voorstelling gezien te hebben, dus te hebben 'geconsumeerd'. In het reguliere theater maakt deze onzekerheid over de kwaliteit

¹⁴⁰ Geldof & Driessen (2009): 40.

¹⁴¹ Geldof & Driessen (2009): 3.

van een voorstelling het moeilijker voor mensen om de beslissing te maken om naar het theater te gaan, al helemaal wanneer men toch al niet zo bekend is met theater. Om alle tijd, geld en moeite te investeren om een voorstelling te gaan zien waarvan men van tevoren niet weet of het het waard is, is een risico, en dus een drempel. In het digitale theater veranderen die kenmerken van de kwaliteit van singularities zoals Karpik beschrijft - multidimensionaliteit, onmeetbaarheid en onzekerheid- niet. Maar de participatiedrempels worden er wel anders ingevuld; bovendien hebben ze andere hoogtes. Doordat de fysieke, praktische drempels en de financiële drempels over het algemeen worden weggenomen of sterk verlaagd, worden de psychologische drempel 'onbekend maakt onbemind', samen met die kwaliteitsonzekerheid, minder belangrijk in de keuze van het publiek om de voorstelling bij te wonen. NITE Hotel biedt de mogelijkheid zomaar bij het theater binnen te lopen en een voorstelling te zien, zonder consequenties als men de zaal verlaat tijdens de voorstelling. Het risico een slechte voorstelling bij te wonen wordt minder erg omdat men er geen geld aan verliest, en ook geen fysieke drempels qua vervoer of logistiek in het theatergebouw hoeft te trotseren. Ik moet hierbij denken aan een uitspraak in een boek over prijsbepaling in de podiumkunsten van Cees Langeveld en Caitlin Stoker die ik heb gebruikt in mijn eerdere onderzoek naar 'pay what you want'-constructies, waarin zij stelden:

[H]oe hoger het voordeel en hoe lager de opoffering voor een bezoek aan podiumkunsten, hoe hoger de "consumentenwaarde". De opoffering bestaat uit alle kosten en tijd van de koper wanneer er tot aanschaf van een kaartje wordt overgegaan.¹⁴²

Doordat die opoffering zo laag is in NITE Hotel, zou de consumentenwaarde dus erg hoog moeten zijn, zelfs ondanks de kwaliteit van de voorstelling.

De effecten van de 'geografische' ligging van het theater op het wereldwijde web hebben, zoals Allain en Harvie stellen, ook een ideologische betekenis. Deze online ruimte is sociaal, zoals iedere geografische ligging van een theater, en geeft bepaalde mensen wel toegang en anderen niet. Het heeft een democratiserend effect om een statusobject als een theatergebouw te strippen van zijn originele decor, en het 'skelet' ervan anders in te vullen en te plaatsen op een plek waar men niet eerst een reis (met een vervoersmiddel) voor hoeft te maken, waarvoor veel mensen dus zeer weinig moeite hoeven te doen om er te geraken. Dat daarbij ook de kwaliteitsonzekerheid van de voorstelling zelfs geen probleem meer hoeft te zijn om een voorstelling te ervaren draagt bij aan die democratisering. Doordat NITE Hotel in vergelijking met regulier theater over het algemeen een stuk toegankelijker is fysiek gezien, en grotendeels psychologisch en sociaal-cultureel gezien, kunnen ook meer verschillende groepen ontvangen worden in het theater. Alles is in het Engels, en Weizman spreekt zich ook uit over dat men NITE Hotel van over de hele wereld kan bezoeken. Daarmee laat het zien dat het digitale theater de ambitie heeft om mensen te verbinden. Tegelijkertijd vervreemdt dit echter wel het lokale publiek dat het Engels niet goed kan verstaan, of zich niet op hun gemak voelt bij deze kosmopolitische sfeer die zij voorheen niet in de intieme setting van een theater hebben ervaren. Het doel van NITE Hotel om een gemeenschapsgevoel te creëren wordt daar niet mee bewerkstelligd, maar men tracht er in ieder geval voor open te staan. Door de coronatijd zitten we allemaal in

¹⁴² Langeveld, Cees & Stoker, Caitlin. (2014) *Smart pricing, Prijsbeleid in de podiumkunsten*. Amsterdam: Lenthe Publishers: 33.

hetzelfde schuitje, en daardoor zijn de reguliere podiumkunsten vaak en voor velen ontoegankelijk geworden. NITE biedt daarvoor een online uitkomst.

Bovenstaande is ook belangrijk met het oog op de toekomst. In oktober 2020 verscheen het onderzoek *Toekomstverkennen, Vier scenario's over het cultuurpubliek van de toekomst* van het DEN Kennisinstituut cultuur & digitalisering. De uit het onderzoek resulterende vier scenario's noemt het DEN 'geen prognoses of voorspellingen, maar verhalen van de verschillende richtingen waarin de samenleving zich kan ontwikkelen.'¹⁴³ Naar aanleiding van deze verhalen wil het de cultuursector aansporen tot nadenken en in dialoog gaan over de ontwikkelingen van het veld. Zo wordt de weerbaarheid en wendbaarheid van de sector vergroot volgens het DEN.¹⁴⁴ Enkel gefocust op wat er wordt gezegd over digitalisering in de kunsten blijkt dat in alle scenario's de cultuursector in meer of mindere mate digitaal opbloeit. Per scenario heeft de mate van die digitale verschuiving voor een groot deel te maken met hoe lang de coronacrisis aanhoudt. Digitale cultuurinitiatieven gaan hoe dan ook een rol spelen, wat in veel gevallen cultuur democratiseert en het toegankelijker wordt voor een divers publiek. Uiteraard zijn er in ieder scenario goede en minder goede gevolgen van de digitalisering voor zowel makers als cultuurinstellingen en theaters, maar gekeken naar toegankelijkheid heeft het voor vrijwel al het publiek volgens het DEN een positief toegankelijke werking. In één van de scenario's wordt zelfs gesteld dat wijkteams digitale geletterdheid zullen gaan trainen om nog meer mensen toegang te verlenen tot cultuur.¹⁴⁵ Door de digitalisering trekt het DEN vervolgens de conclusie dat in ieder scenario een aantal transformaties in de cultuursector zullen plaatsvinden. De transformatie van het cultuurbegrip is er daar één van, omdat de digitale cultuur geïncorporeerd moet worden naarmate diens rol in de sector groeit.¹⁴⁶ De verandering van het cultuurbegrip heeft uiteraard ook gevolgen voor hoe het cultuurlandschap eruitziet, zowel qua instellingen als publiek en makers. Verder transformeert ook de verhouding tussen cultuurmakers en publiek. DEN stelt dat die verhouding een andere lading krijgt, 'waarbij rollen en patronen aan het veranderen zijn.'¹⁴⁷ Daaronder worden ook de rituelen van theater verstaan. Door de andere drempelwaardes van digitaal theater ontstaan er nieuwe rituelen, of adaptaties van oude rituelen. De vraag hoe deze zich zullen ontwikkelen is nog niet te beantwoorden.

¹⁴³ DEN Kennisinstituut cultuur & digitalisering. (2020) *Toekomstverkennen, Vier scenario's over het cultuurpubliek van de toekomst*. Den Haag.

¹⁴⁴ Ibidem: 3-4.

¹⁴⁵ Ibidem: 23.

¹⁴⁶ Ibidem: 25.

¹⁴⁷ Ibidem: 25.

+6 Conclusie

In de zoektocht naar manieren om online wel de kick van kunst teweeg te brengen, hebben zich nu alle troepen verzameld. Was internet tot nu toe vooral het speelveld van de marketingafdeling van culturele instellingen - met sociale media als etalage vol posters van wat er te zien is, en de website als kaartjeskassa - nu is de digitale snelweg ineens het podium van de kunsten. Zowel de makers als hun publiek gaan in groten getale de drempel over.¹⁴⁸

Het bovenstaande citaat komt uit het *Volkskrant* artikel 'De kunst van het online ontroeren' (2020), waarin Alex Burghoorn reflecteert op de shift in het gebruik van internet in de kunstsector tijdens de coronacrisis. Burghoorn stelt dat de zoektocht naar het optimale gebruik van de virtuele ruimte daarmee voor kunstenaars reeds was gestart toen dit artikel in april verscheen. In deze scriptie heb ik een resultaat van zo een zoektocht van makers tijdens de coronapandemie onderzocht. Mijn onderzoek naar hoe NITE Hotel die vertaalslag van het theater als fenomeen naar het medium van het internet heeft gemaakt heeft een aantal inzichten opgeleverd die ik in dit hoofdstuk ter afsluiting graag uitlicht.

Het onderzoek in deze masterscriptie richtte zich op één casus, dus hoe deze de vertaalslag heeft gemaakt is daarom niet representatief voor andere digitale initiatieven ontstaan tijdens de coronapandemie. NITE Hotel is door de ver doorgevoerde (re)mediatisering één van de meer innovatieve projecten die vroeg in de coronacrisis is ontstaan, en is ook nog eens gecreëerd door een invloedrijk BIS-gezelschap. Daardoor kan het voor het Nederlandse podiumkunstenlandschap gedeeltelijk de weg plaveien voor andere digitale initiatieven. Door theater als kunstdiscipline en als instituut te remediatiseren heeft het een alternatief geboden voor de gesloten of beperkte reguliere theaters tijdens de pandemie. De shift in het gebruik van digitale media om theater via te kunnen tonen lijkt voor een deel blijvend. Hierdoor moeten we nadenken over theater als begrip en fenomeen; de definitie moet worden verbreed om digitaal theater, of Zoom-theater, te kunnen includeren. Door dit alles kunnen belangrijke aspecten geassocieerd met het fenomeen theater, liveness, digitale theatteruimte en gemeenschapsgevoel, niet hetzelfde functioneren als in het gewone theater. Als gevolg daarvan veranderen ook de rituelen in het theater voor een deel mee, en ontstaan er zelfs nieuwe.

NITE Hotel heeft het de architectuur van een theatergebouw zoals we dat kennen in een digitale context gesimuleerd, waarmee het residentie en expositie plekken aan makers kan bieden, en voorstellingen volledig op het digitale medium kan laten plaatsvinden. Dit gebeurt op een hypermediale manier, omdat het medium van het internet niet wordt verdoezeld, het reproduceert dus niet een één op één simulatie van een realistisch theatergebouw. Voornamelijk het aspect van liveness betreffende fysieke aanwezigheid is er in de traditionele definitie van de term niet in NITE Hotel. Ik heb echter proberen aan te tonen dat er een digitale aanwezigheid bestaat, omdat mensen zich tegelijkertijd op dezelfde website, in hetzelfde Zoom-gesprek digitaal 'dichtbij' elkaar bevinden. De scheiding tussen privé en publiek wordt door deze vorm van liveness veel minder sterk, want het theater komt opeens de eigen huiskamer binnen. Tegelijkertijd bevindt het publiek zich in

¹⁴⁸ Burghoorn, Alex (19 april 2020) 'De kunst van het online ontroeren', in: *De Volkskrant*.

het digitale theater doordat iedereen zich, samen met een fragment van de eigen fysieke omgeving, 'in' een schermpje in de Zoom-gesprekken zit. De toeschouwers zijn daardoor translokaal. De klassieke definitie van liveness in theater wordt dan opgerekt om online aanwezigheid en bijeenkomst vanuit ieders privésfeer te includeren. Door de interactie met spelers en mede-toeschouwers op afstand worden 'traditionele' liveness en fysieke aanwezigheid dus bevraagd in NITE Hotel. Er is zelfs meer interactie tussen toeschouwers en spelers dan normaal, volgens Harmen van der Hoek. Daarnaast is er interactie tussen bezoekers en digitale theaterruimte door middel van een extensie van het lichaam om door de online omgeving te kunnen bewegen: de computermuis (of de pijltjestoetsen). 'Contact-at-a-distance' komt in de Zoom-gesprekken in de theaterzaal en de bar voor, terwijl de interactie met de hypertext in de digitale omgeving het grootst is in de ruimtes zonder dat men andere mensen live kan tegenkomen, dus de bekende theaterruimtes maar ook zeker de hotelkamers. Deze vormen van interactie kunnen een gevoel van nabijheid, aanwezigheid en intimiteit teweegbrengen bij de bezoeker. Dat neemt echter niet weg dat een immersieve ervaring moeilijker te bereiken is. Zo is de overgang van de theaterruimte op het scherm naar de wereld daar rondom abrupt; het *tableau vivant* zoals Lehmann het noemde draagt bij aan een verminderde immersieve ervaring omdat de ruimte rondom het theater vaak gewoon de thuisomgeving is, waarin afleiding op de loer ligt. Daarbij is het zo duidelijk een uit pixels bestaande simulatie van een theatergebouw qua 'architectuur' en semiotische verwijzingen, wat samen met de hypermediale invulling van de ruimtes de immersieve ervaring ook niet ten goede komt.

De functies van de theaterruimtes in NITE Hotel zijn grotendeels overeenkomend met hun daadwerkelijke tegenhangers. De expositieruimtes en internetperformances in de rooms zijn nog het meeste aangepast op het digitale medium. Dit zijn simulaties van residentieruimtes, maar de invulling ervan voelt minder als een simulatie van het origineel, doordat het werk dat in de ruimtes en via Zoom wordt getoond specifiek hiervoor is gemaakt, en dus meer op het medium is aangepast qua vorm. Ondanks dat het digitale theater niet altijd voor volledige immersie zorgt, wordt de urgentie van fysieke aanwezigheid in het theater bevraagd, wat een volgende stap is in de innovatie van het theaterbegrip waarin digitale theatervormen worden geïncorporeerd. De theaterruimtes hebben door de andere invulling van liveness en digitale ruimte, en de materialiteit van pixels een andere werking dan normaal, waardoor ook de rituelen van theater voor een deel veranderen. De liveness en online aanwezigheid van het publiek in de Zoom-gesprekken vragen ondanks dat de sociale processen wat meer kunnen worden losgelaten toch om bepaald sociaal gewenst gedrag. In de bar wordt de nabootsing van rituelen zeer duidelijk, doordat het hier bij uitstek allemaal niet zo soepel gaat als in een normaal theatercafé. Sommige klassieke rituelen zijn nu eenmaal niet of moeilijker mogelijk op internet, zoals het klappen na afloop van een voorstelling in een theaterzaal waarin het geluid van het publiek gedempt is. Dat voelt, net als het drankje in de bar dat ineens planning behoeft, als een parodie in plaats van een authentieke, immersieve vertaling. Het gevoel van intimiteit en nabijheid wordt nagebootst door bijvoorbeeld het gebruik van de camera die de toeschouwer dicht op de huid van de spelers kan brengen, maar doordat veel theaterrituelen hier niet overtuigend zijn, en men zich toch bewust is van waar men zich daadwerkelijk fysiek bevindt, wordt dit gevoel ook weer afgezwakt. De conventies en ideeën rondom de vertaling van theater naar het internet

moeten worden geïnnoveerd om het authentieker bij het medium te laten passen. Dan zal ook de overtuigingskracht en immediacy hoger zijn. De expositieruimtes zijn hier een kleine stap verder in dan de rest van NITE Hotel, en in *Swan Lake: The Game* is wederom een volgende stap gezet in het innovatieve gebruik van digitale media.

Het samenbrengen van mensen in tijden van de coronapandemie in een online omgeving kan ondanks weinig immediacy wel degelijk bijdragen aan een gemeenschapsgevoel, en niet enkel omdat het het enige soort theater is wat in een lockdown nog kan worden geconsumeerd. De exclusiviteit en het idee dat met een groep van over de hele wereld gezamenlijk een voorstelling wordt ervaren kan wel degelijk bijdragen aan dit gevoel. Toch heb ik tijdens het schrijven van deze scriptie gemerkt dat dit gemeenschapsgevoel nog moeilijk te onderzoeken is, doordat de casus nog niet zo lang bestaat, en er daarnaast receptieonderzoek nodig is om hier specifiek wat over te zeggen.

Uit mijn onderzoek is gebleken dat de participatiedrempels in NITE Hotel over het algemeen genomen minder hoog zijn dan in het reguliere theater. Hierdoor wordt het argument van de kwaliteitonzekerheid van een voorstelling vooraf veel minder belangrijk in de keuze om een voorstelling bij te wonen. De tijd, moeite en het geld dat het normaliter kost om in het theater te geraken en een voorstelling te zien is aanzienlijk verlaagd, omdat er geen vervoer of duur kaartje hoeft te worden geregeld en het theater logistiek toegankelijker is voor mensen met een beperking. Daarnaast is het aantal mensen met een laptop of tablet die gebruikmaakt van een stabiele internetconnectie groter dan het aantal mensen dat gemakkelijk naar een regulier theater kan, omdat die fysieke en temporale moeite veel kleiner zijn bij het digitale theater. De monetaire drempel is er zelfs helemaal niet bij de versie van NITE Hotel die ik heb onderzocht. Informatie is ook vrij toegankelijk voor internetgebruikers omdat het zich vooral daar, gecentreerd op de NITE Hotel website bevindt. Men komt dus ook vooral via internet in aanraking met reclame of andere informatie over NITE Hotel. Het is sociaal toegankelijker doordat de sociale druk een stuk lager is. De mentale en digitale drempel met betrekking tot de digitale geletterdheid is ook laag omdat het interactieve aspect en Zoom niet per se hoeven te worden gebruikt om de voorstelling te kunnen zien. De grootste obstakels, of drempels, voor het publiek in digitaal theater zijn dus een slechte internetverbinding en afleiding van buiten de theaterruimte. Omdat de opoffering voor het theaterbezoek zo laag is, stijgt de consumentenwaarde (zelfs ondanks de kwaliteit van de voorstelling zelf).

NITE Hotel heeft sinds haar opening al een aantal stappen ondernomen om digitaal theater te innoveren. Doordat het startte met het concept van de herkenbare theatersimulatie met zo'n hoge mate van toegankelijkheid, hebben toeschouwers gemakkelijk kunnen kennismaken met deze nieuwe tak binnen de podiumkunsten. Wanneer nu die vervolgstappen worden genomen, waardoor NITE Hotel steeds meer zal vernieuwen en afwijken van het 'traditionele' theaterfenomeen, kan het publiek daarin dan makkelijker meegroeien, verwacht van der Hoek. Uit het onderzoeksverslag van het DEN blijkt de verwachting uit ieder van de beschreven toekomstscenario's dat een (in meer of mindere mate) blijvende digitale cultuursector (naast de reguliere) zeer plausibel is. Het ontstaan van andere innovatieve online initiatieven ondersteunt die verwachting. Zo is in augustus 2020

het virtuele theater van de studenten van ArtEZ Theater & Dans uit Zwolle gelanceerd.¹⁴⁹ Deze lijkt in veel opzichten op NITE Hotel, voor een groot deel doordat ArtEZ de makers van NITE Hotel in de arm heeft genomen om het theater te ontwerpen.¹⁵⁰ (Afb. 14) De studenten gebruiken deze plek om hun afstudeerwerk te tonen. Met *Swan Lake* is ook voor NITE Hotel de volgende stap in de mediatisering van theater gezet. Van der Hoek beaamt dat hij NITE Hotel in de toekomst als een waardig onderdeel van het NNT en hun ambities ziet.¹⁵¹ De liveness en digitale ruimte in deze theaterervaring is al heel anders dan in de eerste versie van NITE. De liveness zit in *Swan Lake* niet meer aan de kant van de performers, want daarvan is vooraf opgenomen materiaal te zien op 'schermen' in een game-achtige wereld. Liveness is wel nog enigszins te ervaren doordat bezoekers gelijktijdig door de wereld bewegen, allen belichaamd als identieke vuurvliegjes. Het gevoel van gezamenlijkheid tijdens een Zoom-voorstelling is er door de anonimiteit minder. Ook de gevoelens van intimiteit en nabijheid zijn door deze anonimiteit en de dansregistraties niet erg aanwezig. De digitale interactieve ruimte die we kennen van de rooms valt hier samen met de voorstelling, en gaat dus nog een stap verder in de actieve rol die het publiek krijgt toebedeeld. De toeschouwers worden daardoor een soort actieve spelers in de voorstelling, waardoor hun gedrag als performance volgens de definitie van Schechner wordt benadrukt. Dit interactieve gamificatie concept in combinatie met de missie om een gemeenschapsgevoel teweeg te brengen, willen de makers in NITE Hotel door gaan ontwikkelen. Door het tijds- en geldgebrek is in *Swan Lake* het gevoel samen in deze theaterervaring te zijn niet optimaal tot uiting gekomen.¹⁵² Desalniettemin wordt er in *Swan Lake* niet meer geprobeerd de reguliere live-theaterervaring gezamenlijk in een theaterruimte te imiteren door dit nieuwe videogame-achtige mediale uitgangspunt. Het maakt nu een stap naar iets wat meer bij het medium van het internet past, en dus minder geworteld is in het herkenbare: het reguliere theater. Van der Hoek vraagt zich zelfs af of wat er in NITE Hotel gebeurt over een aantal jaar nog wel theater genoemd kan worden. De ontwikkelingen van digitaal theater en een casus als *Swan Lake* zouden interessant vervolgonderzoek op kunnen leveren. Aangezien digitaal theater waarschijnlijk niet snel meer zal verdwijnen, is daarnaast vervolgonderzoek naar de impact van deze vertaalslag op het internet ook zeer relevant. Ook verder onderzoek naar het gemeenschapsgevoel en -vorming in digitaal theater zal in de toekomst gemakkelijker gedaan kunnen worden doordat het dan verder doorontwikkeld is. Persoonlijk ben ik benieuwd naar wat we in de toekomst kunnen verwachten van NITE Hotel en digitaal theater in het algemeen. Wellicht dat het daadwerkelijk zal leiden tot dat nagestreefde gemeenschapsgevoel, zoals in de laatste zinnen van een citaat uit de 'The Making Of'-room over NITE Hotel zelf wordt gereflecteerd: 'Je kunt geraakt worden, terwijl er niemand om je heen is. Je kunt verbinding maken, hoewel je de anderen niet altijd kunt voelen.'¹⁵³

¹⁴⁹ Z.n. ([2020]) *ArtEZ Theater & Dance world* <https://atd.world/> (3 december 2020).

¹⁵⁰ Z.n. (28 augustus 2020) 'ArtEZ academie voor Theater en Dans opent virtueel theater', in: *RTV Focus Zwolle*. <https://www.rtvfocuszwolle.nl/artez-academie-voor-theater-en-dans-opent-virtueel-theater/amp/> (25 november 2020).

¹⁵¹ Interview met Harmen van der Hoek (2020).

¹⁵² Ibidem.

¹⁵³ NITE Hotel ([2020]).

+7 Bibliografie

Allain, Paul & Harvie, Jen. (2006) *The Routledge Companion to Theatre and Performance*. Londen: Routledge.

Auslander, Philip. (1999) *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*. Londen: Routledge.

Becker, Becky K. (2016) 'Introduction', in: *Theatre Symposium*, jg.24: 5-8.

Bolter, Jay David & Grusin, Richard. (1999) *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge: MIT Press.

Bolter, Jay David. (2000) 'Remediation and the desire of immediacy', in: *Convergence*, jg.6, nr.1: 62-71.

Burghoorn, Alex (19 april 2020) 'De kunst van het online ontroeren', in: *De Volkskrant*.

DEN Kennisinstituut cultuur & digitalisering. (2020) *Toekomstverkennen, Vier scenario's over het cultuurpubliek van de toekomst*. Den Haag.

Eversman, Peter. (1996) *De ruimte van het theater: Een studie naar de invloed van de theaterruimte op de beleving van voorstellingen door de toeschouwer*. Amsterdam: Universiteit van Amsterdam.

Frans Hempen (ed.). (2016) *Fonds Podiumkunsten Beleidsplan 2017-2020: Vitale verbindingen*. Den Haag: Fonds Podiumkunsten.

Geldof, Dirk & Driessens, Kristel. (2009) 'Cultuur in laagjes: Waarom we de échte participatiedrempels onvoldoende kennen', in: Marjolein Bultynck (ed.), *360°Participatie*. Brussel: Dēmos vzw.

Karpik, Lucien. (2010) *Valuing the Unique, The Economics of Singularities*. Princeton: Princeton University Press.

Langeveld, Cees & Stoker, Caitlin. (2014) *Smart pricing, Prijsbeleid in de podiumkunsten*. Amsterdam: Lenthe Publishers.

Lehmann, Hans-Thies. (1999) *Postdramatic Theatre*. Londen: Routledge.

Müller, Klaus. (2002) 'Museums and Virtuality', in: *Curator The Museum Journal*, jg.45 nr.1: 21-33.

Richard Schechner. (2006) *Performance Studies: An introduction*. 2nd edition. New York

Rijghar, Ron. (24 april 2020) 'Guy Weizman: "Het digitale theater is de toekomst"', in: *NRC Handelsblad*: 8.

Schröter, Jens. (2015) 'Reproducibility, Copy, Simulation: Key Concepts of Media Theory and Their Limits', in: Tilman Baumgärtel (ed.), *Pirate Essays: A Reader in International Media Piracy*. Amsterdam: Amsterdam University Press: 167-179.

Siri de Vrijer & Jorn Matena (eds.) *Z.j. Code diversiteit en inclusie*. Z.p.

Van der Jagt, Marijn. (1 juli 2020) 'Aangenaam intiem', in: *De Groene Amsterdammer*, jg.144, nr.27: 44

Van der Wiel, Francine. (26 oktober 2020) 'Zwanenmeer als "tweesporenconcept"', in: *NRC Handelsblad*: 8.

Van Zutphen, Maartje. (2020) *Pay what you want, Een onderzoek naar de voor- en nadelen van Pay what you want voor theater De Nieuwe Vorst*. Nijmegen.

Vanhoutte, Kurt. (2010) 'Two-fold Origin: Performing Hybrids between Theatre and Media', in: *Contemporary Theatre Review*, jg.20, nr.4: 475-485.

Mondelinge bronnen

Interview met Harmen van der Hoek. (1 december 2020) Nijmegen-Groningen.

Online bronnen

Boekmanstichting. (2020) 'Online cultureel initiatieven'.
<https://www.boekman.nl/actualiteit/online-cultureel-initiatieven/#theater> (23 november 2020).

Collins-Hughes, Laura. (8 juli 2020) 'Digital Theater Isn't Theater. It's a Way to Mourn Its Absence', in: *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/07/08/theater/live-theater-absence.html?action=click&module=RelatedLinks&pgtype=Article> (2 december 2020).

Embrechts, Annette. (30 april 2020). 'Een buitenissige dwaaltocht door het virtuele NITE Hotel', in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/een-buitenissige-dwaaltocht-door-het-virtuele-nite-hotel~befec243/> (2 augustus 2020).

Gielen, Pascal. (30 mei 2020) 'Oproep Prijs voor de Jonge Kunstkritiek', in: *De Groene Amsterdammer*. <https://www.groene.nl/artikel/oproep-prijs-voor-de-jonge-kunstkritiek-2020> (3 december 2020).

Hiskemuller, Alexander. (6 mei 2020) "'Before/After" levert een knap digitaal alternatief voor de theaterpremière', in: *Trouw*. <https://www.trouw.nl/nieuws/before-after-levert-een-knap-digitaal-alternatief-voor-de-theaterpremiere~bd259ecd/> (5 november 2020).

Lorenz, Taylor & Griffith, Ering & Isaac, Mike. (17 maart 2020) 'We Live in Zoom Now: Zoom is where we work, go to school and party these days', in: *The New York Times*. <https://www.nytimes.com/2020/03/17/style/zoom-parties-coronavirus-memes.html> (17 augustus 2020).

Sklar, Julia. (24 april 2020) "'Zoom fatigue" is taxing the brain. Here's why that happens', in: *National Geographic*. <https://www.nationalgeographic.com/science/2020/04/coronavirus-zoom-fatigue-is-taxing-the-brain-here-is-why-that-happens/> (12 november 2020).

Toneelgroep Oostpool. (2020) 'Troostpool'.

<https://www.toneelgroepoostpool.nl/voorstellingen/troostpool/> (2 augustus 2020).

Veraart, Karin. (16 juli 2020) 'Zowel on- als offline kun je je met Memento Mori verliezen in een trip naar het hiernamaals en terug', in: *De Volkskrant*.

<https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/zowel-on-als-offline-kun-je-je-met-memento-mori-verliezen-in-een-trip-naar-het-hiernamaals-en-terug~b01dc90e/> (9 september 2020).

Wensink, Herien. (27 april 2020) 'Onlinetheater raákt niet, want bij theater draait het om de ontmoeting tussen spelers en publiek', in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/onlinetheater-raakt-niet-want-bij-theater-draait-het-om-de-ontmoeting-tussen-spelers-en-publiek~b8bac7ec/> (3 december 2020).

Wensink, Herien. (5 april 2020) 'ITA leest Decamerone voor: "Het mag niet langer dan honderd dagen duren', in: *De Volkskrant*. <https://www.volkskrant.nl/cultuur-media/ita-leest-decamerone-voor-het-mag-niet-langer-dan-honderd-dagen-duren~bf79fe2d/> (1 juli 2020).

Z.n. ([2020]) *ArtEZ Theater & Dance world* <https://atd.world/> (3 december 2020).

Z.n. ([2020]) *NITE Hotel*. <https://nitehotel.nl/> (9 december 2020).

Z.n. (1 april 2020) '453 duizend Nederlanders hadden in 2019 thuis geen internet', *CBS*. <https://www.cbs.nl/nl-nl/nieuws/2020/14/453-duizend-nederlanders-hadden-in-2019-thuis-geen-internet> (12 november 2020).

Z.n. (28 augustus 2020) 'ArtEZ academie voor Theater en Dans opent virtueel theater', in: *RTV Focus Zwolle*. <https://www.rtvfocus zwolle.nl/artez-academie-voor-theater-en-dans-opent-virtueel-theater/amp/> (25 november 2020).

Z.n. Z.j. 'About Us', *National Theatre Live*. <http://ntlive.nationaltheatre.org.uk/about-us> (8 september 2020).

Z.n. Z.j. 'De Internet Trilogie, hedendaags epos over de mens en technologie', *Urland*. https://urland.nl/project/de-internet-trilogie/#played_venues (23 november 2020).

Z.n. Z.j. 'De zaak Shell', *Frascati Theater*. <https://www.frascatitheater.nl/de-onvertelde-stad/de-zaak-shell> (25 november 2020).

Z.n. Z.j. 'Giftshop', *Club Gewalt*. <https://clubgewalt.nl/> (5 november 2020).

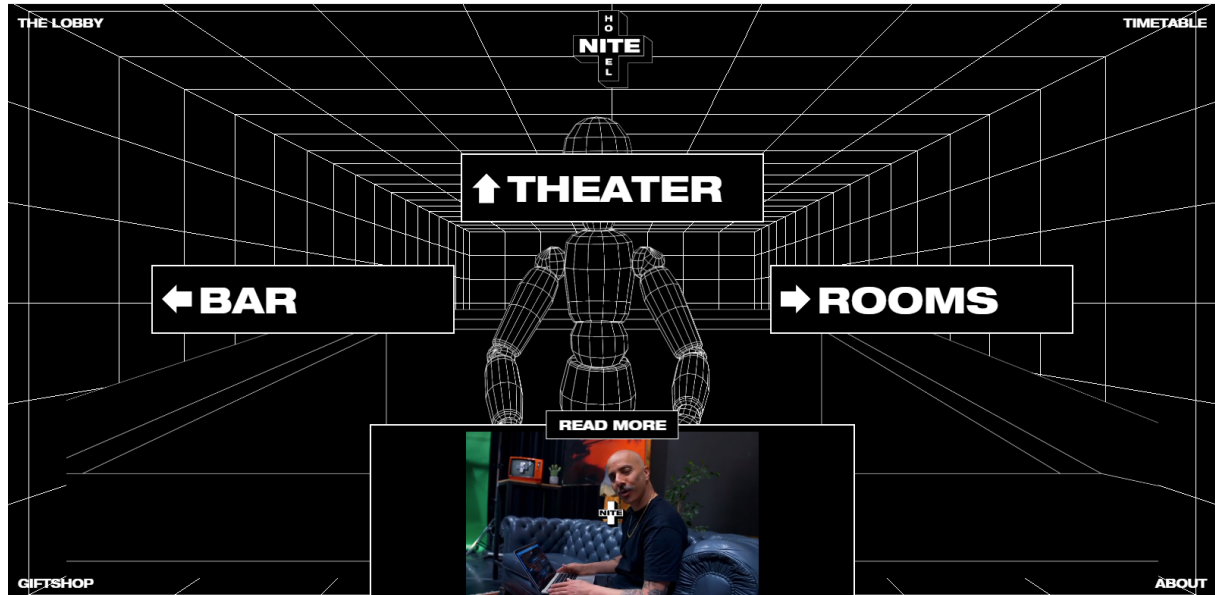
Z.n. Z.j. 'Guilty Landscapes', *Dries Verhoeven*. <https://driesverhoeven.com/project/guilty-landscapes/> (23 november 2020).

Z.n. Z.j. *Theaterflix*. <https://tflix.nl/> (23 september 2020).

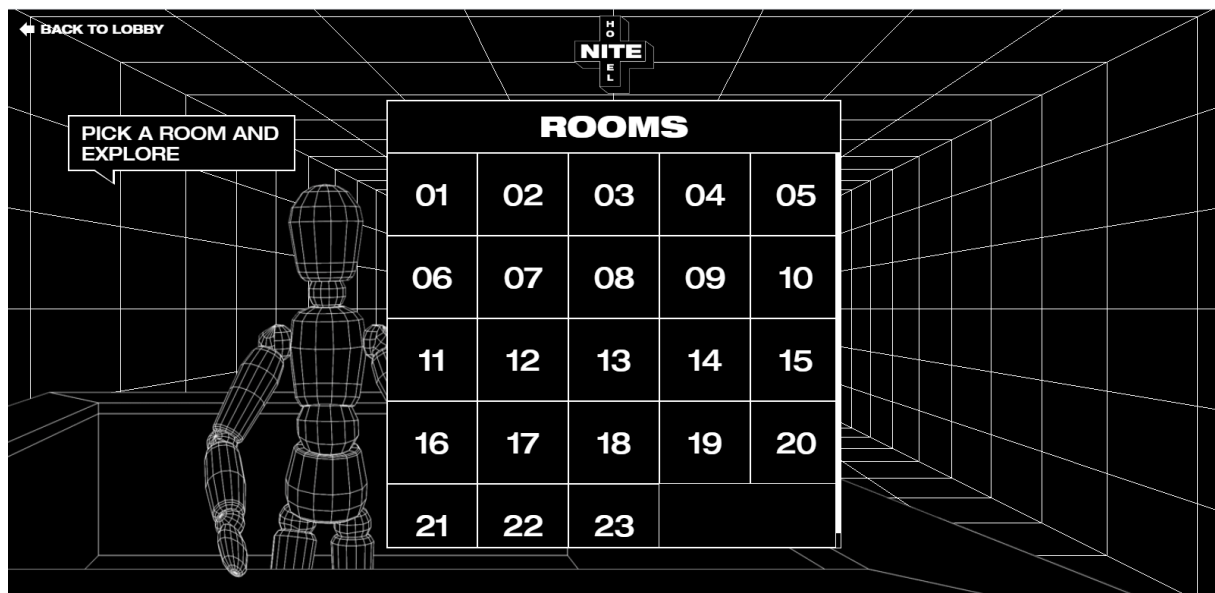
+8 Afbeeldingen

(Afbeeldingen van NITE Hotel via <https://nitehotel.nl/>)

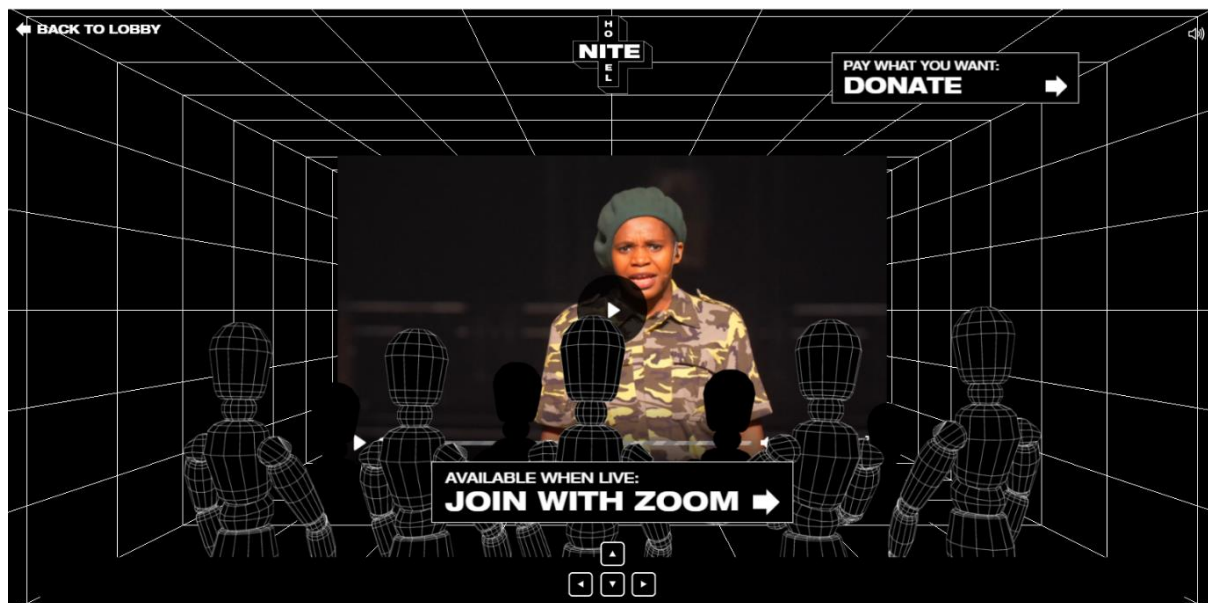
Afb. 1: De lobby van NITE Hotel



Afb. 2: Hotelkamers van NITE Hotel



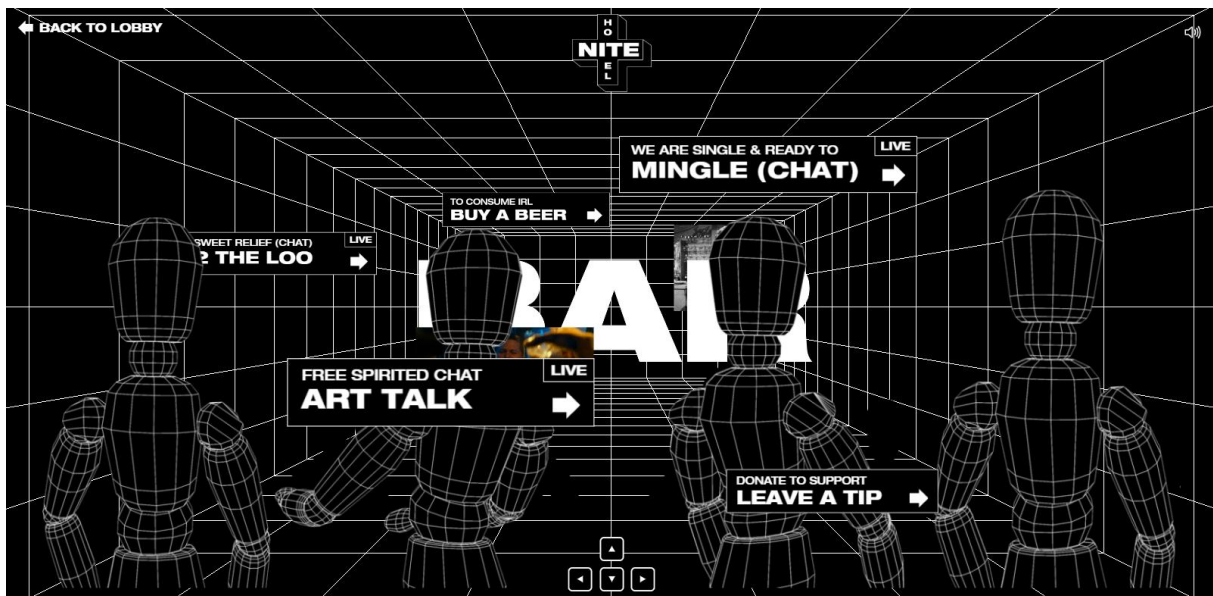
Afb. 3a: Screenshots van de verschillende invullingen van de theaterzaal van NITE Hotel 29 mei 2020



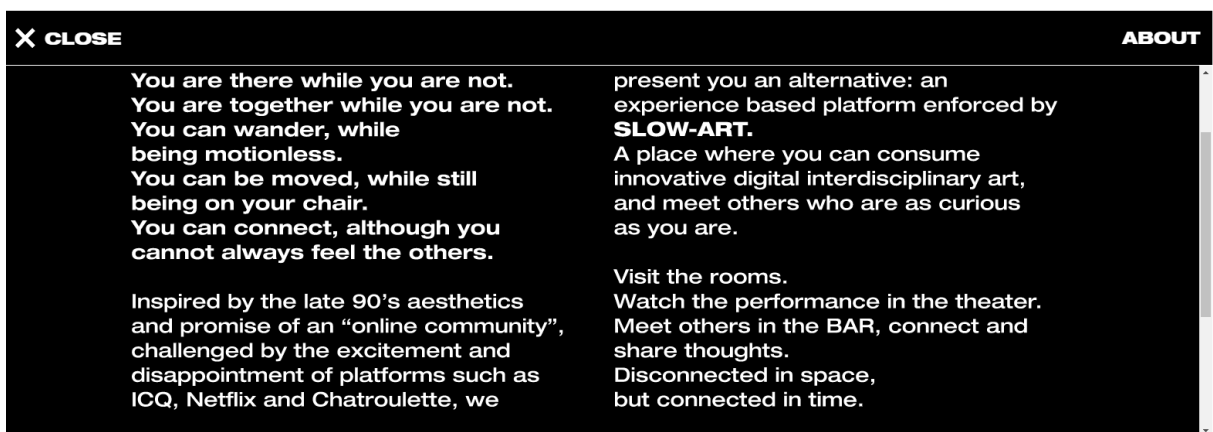
Afb. 3b 12 oktober 2020



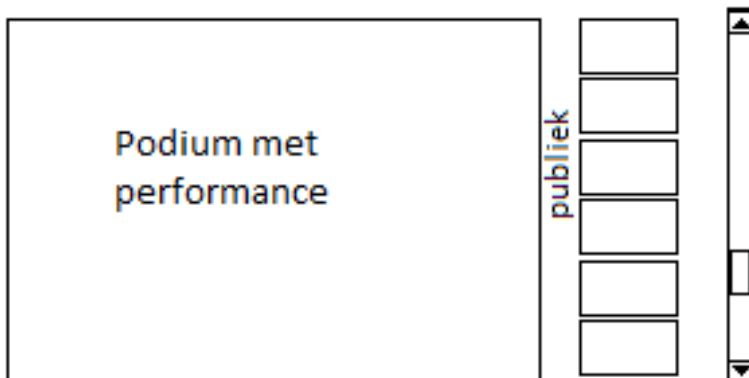
Afb. 4: Bar van NITE Hotel



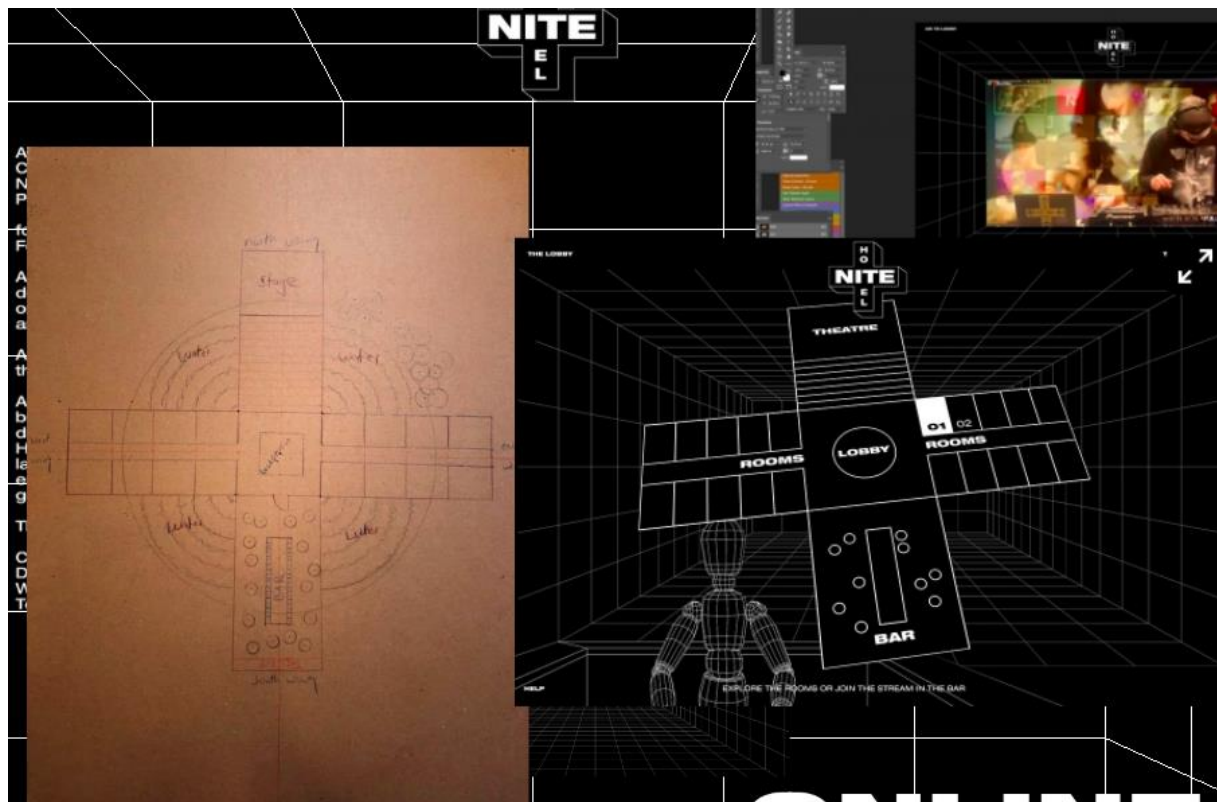
Afb. 5: 'About' in NITE Hotel



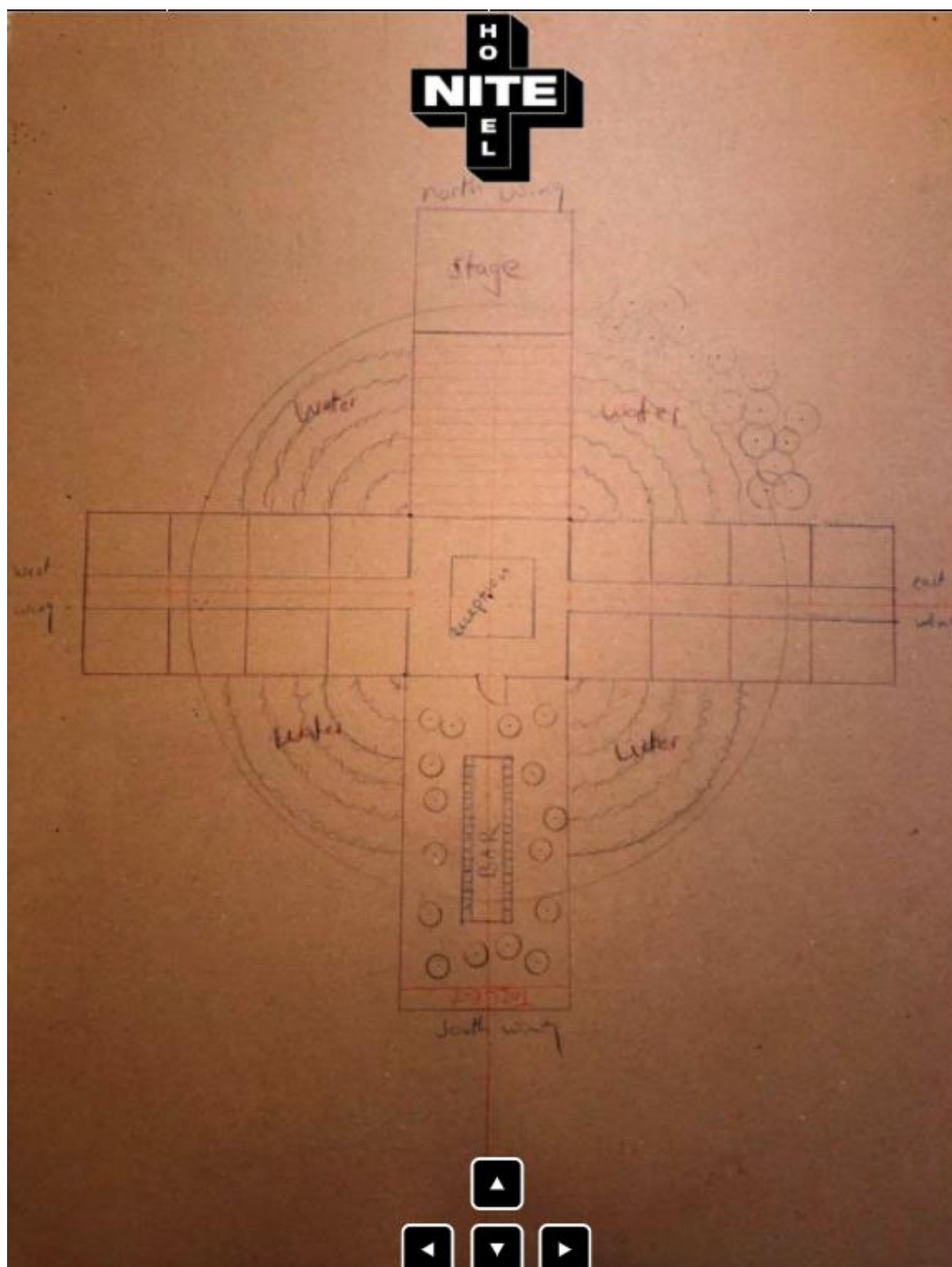
Afb. 6: Zoom voorstelling opzet (geen screenshot ivm privacy)



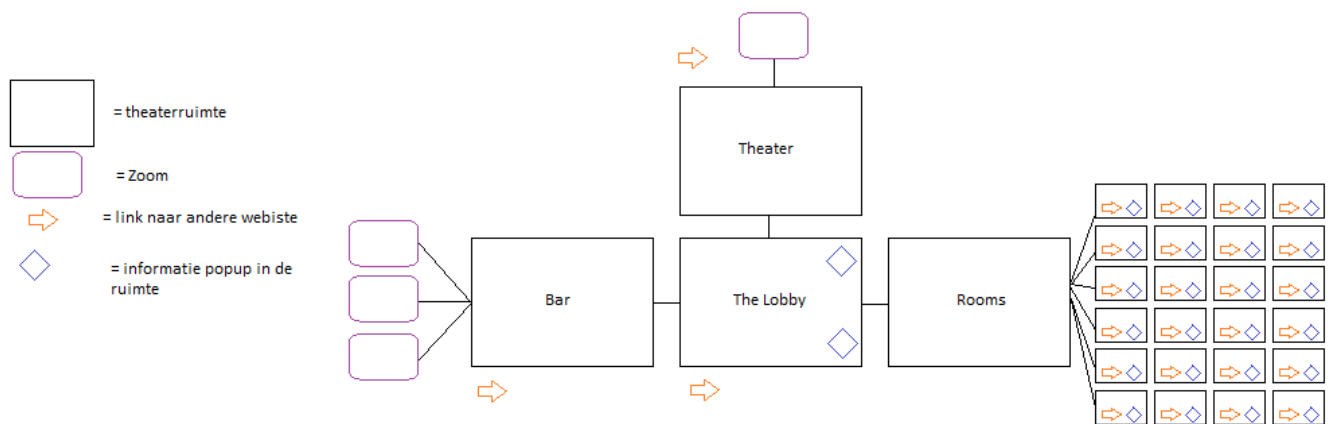
Afb. 7a: Fragment uit de 'The Making Of'-hotelkamer in NITE Hotel (2 okt. 2020)



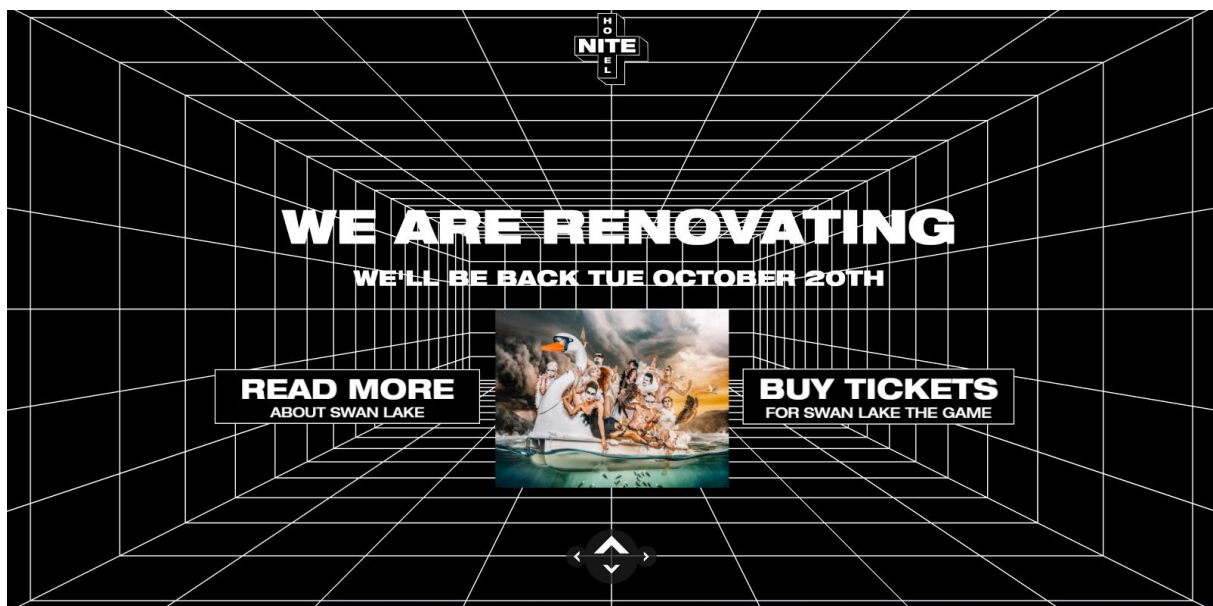
Afb. 7b Zoom-in op de schets van de plattegrond van NITE Hotel



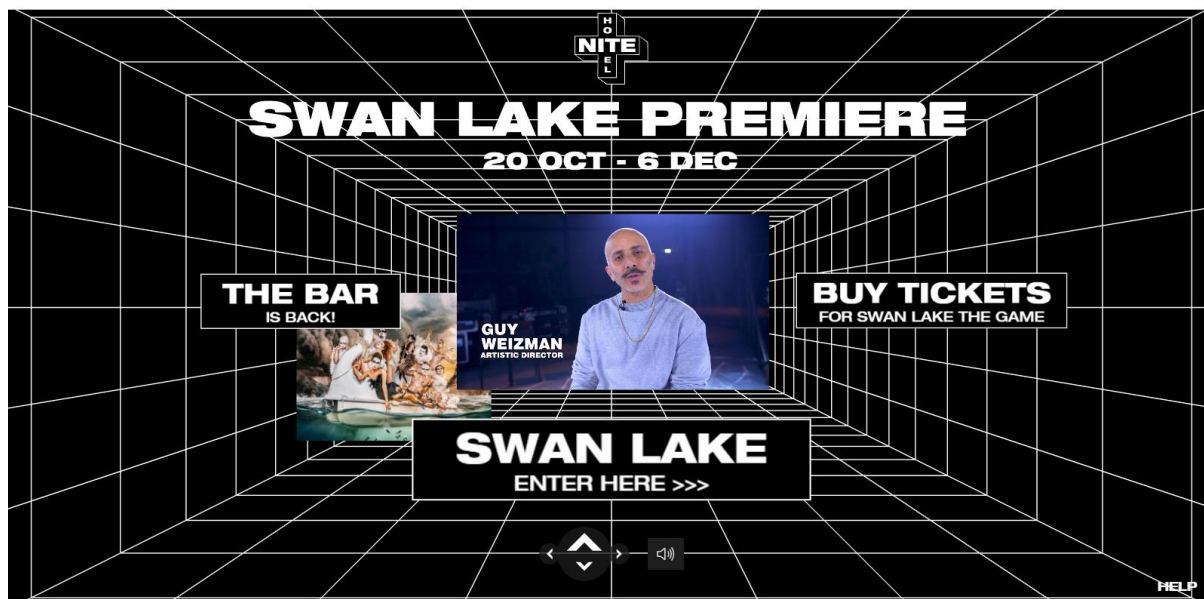
Afb. 8: Schematische weergave van de basisarchitectuur van NITE Hotel



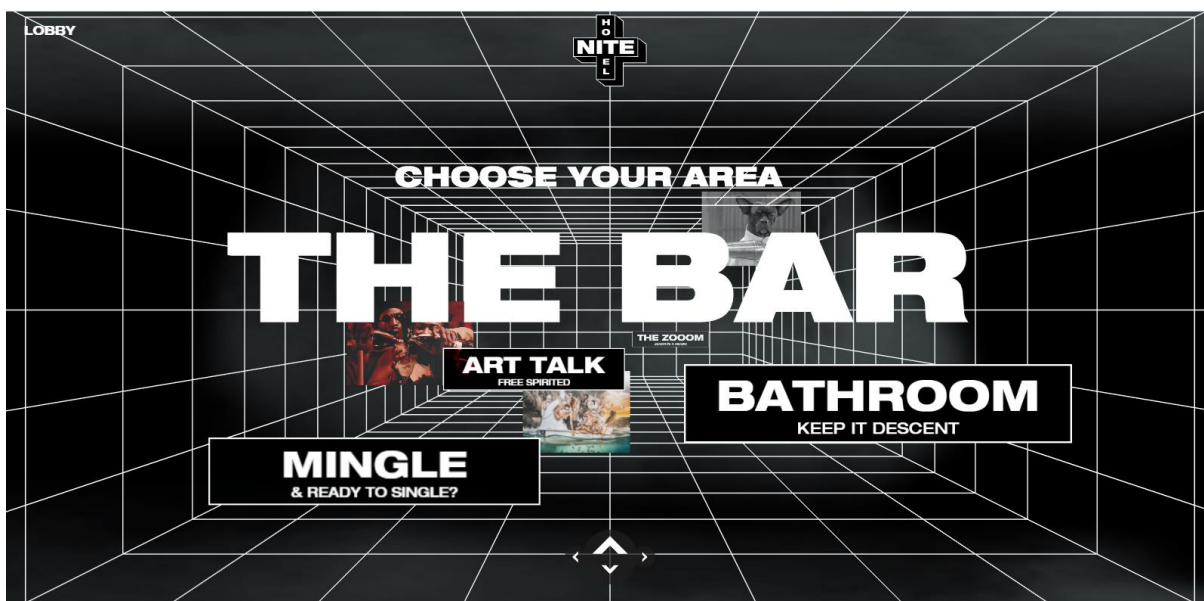
Afb. 9: NITE Hotel startpagina op 18 oktober 2020, voor de première van *Swan Lake: The Game*



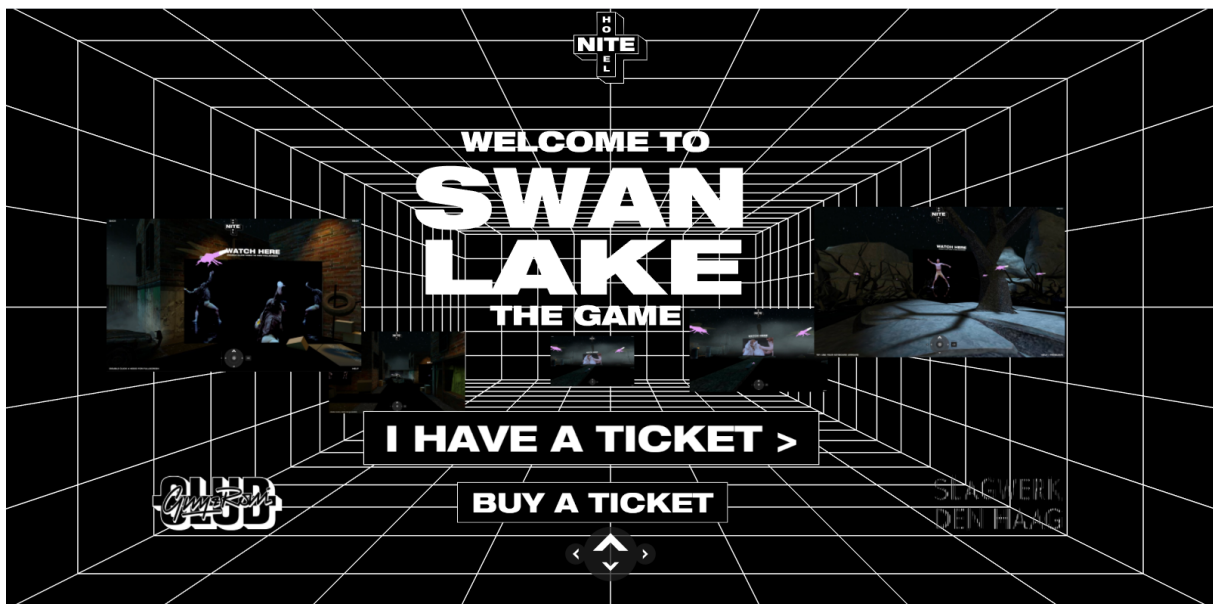
Afb. 10: De gerenoveerde lobby van NITE Hotel voor de vertoning van *Swan Lake: The Game*, op 21 okt 2020



Afb. 11: De bar na de renovatie voor *Swan Lake: The Game*



Afb. 12: De gerenoveerde theaterzaal voor *Swan Lake: The Game*



Afb. 13 Reclame voor NITE Hotel op de *stories* van Instagram



Afb. 14: ArtEZ virtueel theater (11 november 2020)

