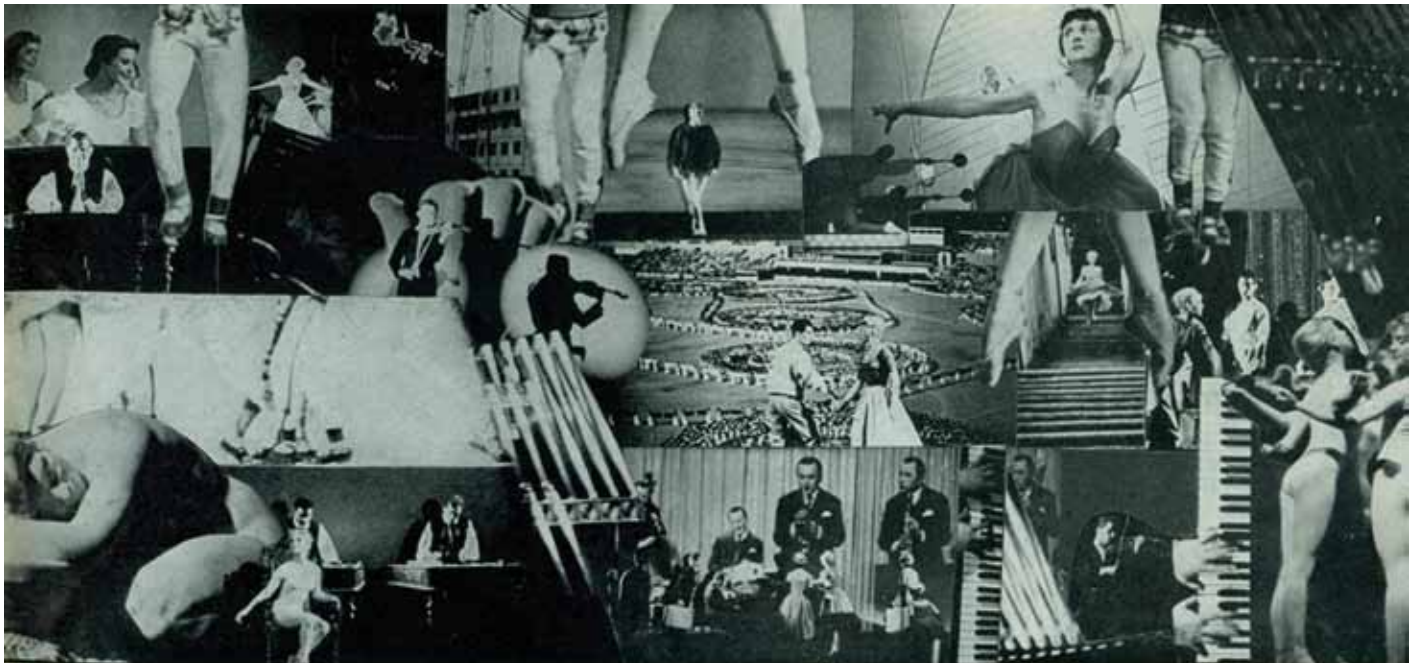


(BEWEGEND) BEELD IN HET THEATER

CHRIS VAN GOETHEM

In opdracht van het kenniscentrum podiumtechnieken RITS aan de Erasmushogeschool Brussel, voerden Chris Van Goethem en Rob Van Ertvelde het LiViDat project (Live Video en Data projectie) uit. Dit driejarig projectmatig wetenschappelijk onderzoek analyseerde het gebruik en de taal van beeld in theater. De inzichten die hieruit voortvloeiden zijn kort samengevat in dit artikel.



laterna magika

van zaterdag 7 tot en met donderdag 19 december 1963

iedere avond te 20h30 (behalve op vrijdag)

namiddagvoorstellingen : woensdag te 14h30

zaterdag te 17h30

zondag te 14h30

en 17h30

zaal ROMA, Turnhoutsebaan 286, Antwerpen / Borgerhout

prizen der plaatsen van 50 tot 150 F
en van 25 tot 75 F op woensdagnamiddag

plaatsbespreking : ROMA / tel. 35.21.77

DERENTUIN / tel. 33.84.44

HUIS FAES / tel. 32.67.21

inlichtingen :

KONCERTDIREKTIE LUDO SMITS / tel. 37.46.60

Laterna Magika

Het gebruik van (bewegend) beeld is niet meer weg te denken in theater, dans, opera, musical, events en andere publieksactiviteiten. Projecties met diaprojectoren van het type 'laterna magica' werden al rond 1800 gebruikt om een weliswaar stilstaand maar toch manipuleerbaar beeld te verkrijgen. Joseph Svoboda maakte naar aanleiding van Expo 58, de wereldtentoonstelling in Brussel, een voorstelling met de naam *Laterna Magica*, die daarna door heel Europa op tournee trok en ondermeer in de Roma in Antwerpen te zien was. Hierbij werd veelvuldig gebruik gemaakt van filmprojectie in interactie met de acteurs. Al in de jaren tachtig werden de eerste experimenten met TV beelden op de scène uitgevoerd door o.a. de Wooster Group.

Toch is pas de laatste tien jaar bewegend beeld als regulier instrument voor de theatermaker beschikbaar. De techniek is vereenvoudigd en betaalbaar geworden, de lichtsterkte van de projectie acceptabel om te gebruiken in de context van een voorstelling.

We hebben echter (nog) geen eenduidige taal ontwikkeld voor het gebruik van beeld. Voor belichting zijn er bijvoorbeeld een aantal duidelijk afgeijnde parameters, die ons in staat stellen om een bepaalde boodschap over te brengen (invalshoek, kleur, intensiteit,

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

Het beeld als decorelement

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

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



Screens, Champs d'Action - Brugge

geprojecteerd werd. De strook reflecteerde in schuin opgehangen doorkijkspiegels.

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

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

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

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

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

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

Het beeld als lichtbron

Een projectiescherm reflecteert licht en ook een LED-scherm stuurt licht uit. Dit onbedoelde licht heeft invloed op het lichtbeeld van de scène. Bij een monitor of TV is het uitgestraalde licht nog sterker

gedefinieerd. Veelal wordt dit licht als een vervelend bijverschijnsel ervaren.

Toch kan men vooral projectie ook als een bedoelde lichtbron gebruiken. Waar LED-schermen vooral indirect licht produceren kan projectie voor rechtstreeks, gefocust licht zorgen dat men voor het belichten van acteurs en omgeving kan gebruiken. Het grote voordeel hierbij is dat elk punt apart definieerbaar is: het licht kan als het ware getekend worden. We kunnen bijvoorbeeld een acteur aflijnen, een dégradé van licht tekenen of een onbedoelde reflectie ~~verge~~vergekommen.

We hoeven ons niet langer te beperken tot enkelvoudige kleuren, maar kunnen surfaces gebruiken, bestaande uit spikkels bijvoorbeeld of kleurpatronen. Op deze manier kunnen we ook de lichtkwaliteit uit de realiteit nauwkeuriger weergeven. Het licht in een bos, in de stad of aan het water is immers nooit egaal.

De mogelijkheden die bewegende projectoren bieden, zullen dit soort licht alleen maar doen toenemen. Met zulke projectoren kan men immers de focus en de plaats regelen, zoals dat met bewegend licht gebeurt.

In elk geval moet het conventionele licht en het door het gebruik van beeld geproduceerde licht op elkaar worden afgestemd om tot een evenwichtig lichtbeeld te komen.

Het beeld als acteur

Tot slot kan het beeld zelf deel worden van de actie. Het beeld krijgt dan de rol van bijkomende "acteur" die reageert op wat er zich op het podium afspeelt. Deze interactie kan vele vormen aannemen.

Denk maar aan een tekenfilmfiguur die synchroon danst met een danser op scène. De danser draagt capturen die zijn beweging omzetten in een bewegende tekening. Of de abstracte beelden in *Screens* van Champs d'action die via een door Peter Swinnen ontwikkeld programma gegenereerd worden uit de midi-signalen van de instrumenten.

Een ander voorbeeld is een spiegel die voor een museumvoorstelling in Stockholm ontwikkeld werd en waar je jezelf ziet tot op het moment dat je dichtbij komt. Het beeld vervormt dan en je ziet een "schaduw" van jezelf in een andere omgeving. De spiegel is in feite een projectie en het camerabeeld wordt geanalyseerd en aangepast afhankelijk van de verhoudingen in het beeld.

Maar het kan ook eenvoudiger, stel je een dialoog voor met het beeld, *Kraps Laatste Band* in een moderne versie. Of een voorstelling waarbij



Genese 2, Theatre de la Place - Luik

de (fictieve) gasten op een diner zijn vervangen door rijdende TV schermen met de hoofden van de spelers. (Hansel et Gretel, Résidence Catherine)

DE TAAL VAN HET BEELD

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

Beeldkwaliteit

Bij de introductie van HD TV moest men trager gaan monteren. De kijker geraakte immers gefrustreerd, hij kon het beeld niet meer vatten, er werd te veel info aangeboden op een te korte tijd. Iets ouderen onder ons kennen dit fenomeen zeker van het bekijken van muziekclips op MTV.

Een gedetailleerd beeld bekijken vraagt tijd, de vraag is echter of dit detail noodzakelijk is om de boodschap mee te hebben. Meestal blijkt dit niet het geval te zijn. Zelfs een vaag beeld geeft de toeschouwer voldoende informatie om een beeld te begrijpen. Beelden op youtube of een mobiele telefoon hebben meestal slechts een kwart van de resolutie van een normaal TV beeld, toch zijn ze voor iedereen duidelijk. Uiteraard willen we niet dat de toeschouwer al zijn aandacht spendeert aan het bekijken van het beeld, de actie op scène moet centraal blijven. Veelal zal de kwaliteit van het geprojecteerde beeld bewust worden verlaagd, zodat de toeschouwer het beeld eerder als achtergrond ziet en de focus op de actie houdt.

Anderzijds willen we vanuit esthetisch standpunt geen zichtbare pixels zien. Het zou immers zeer storend zijn als de acteurs door een bad van stippen lopen. Samengevat zal men bij theatervoorstellingen meestal een projectie met hoge resolutie, maar beeldmateriaal met lage resolutie gebruiken.

Beeldgrootte

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

acteur als het ware "onder tafel".

Beeldverhouding

Een klassiek TV beeld heeft een verhouding van 4 op 3. De menselijke kijkhoek is echter veel breder, het toneelbeeld is daarop aangepast. Om "beeldvullend te zijn moeten de projectie en de gebruikte beelden dan ook aangepast worden aan de verhouding van het toneelbeeld die meestal 12/6 bedraagt."

Plaats van het beeld

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

Beweging

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

Perceptie

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

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