

Bring Your Own Device :To Theatre



In *De Winnaar* bij M-Lab kon het publiek reageren via Twitter en Facebook, de reacties werden op de achtergrond geprojecteerd. | FOTO: © BOB BRONSHOFF |

Bij aanvang van een voorstelling wordt standaard medegedeeld: ‘Vergeet niet uw telefoon UIT te zetten’. Maar wat als we die telefoons aan laten staan? Tot wat voor soort theater kan dat leiden? Deze vraag staat centraal in de afstudeerscriptie van Dave van Roon, student aan de Opleiding Techniek en Theater van de Amsterdamse Hogeschool voor de Kunsten. | DOOR: DAVE VAN ROON |

Trending twitter-topics, inchecken op Foursquare, stormverslagen op Instagram, facebookfeestjes, in 2012 waren de sociale media niet meer weg te denken uit ons leven. Nieuwe communicatieve technieken zorgen voor een nieuwe manier van leven. Tegenwoordig kunnen mensen co-creëren zonder elkaar te kennen en wordt kennis gedeeld over de hele wereld. De wereld en de realiteit zijn meer en meer aan het veranderen in een computerspelletje. Als we gaan hardlopen willen we achteraf met

één druk op de knop op internet kunnen laten zien welke route we hebben gelopen en hoe lang we erover hebben gedaan. Als we iets willen leren over geschiedenis zoeken we op Google. Daarom zijn musea steeds vaker een interactieve ervaring met touchscreens en filmpjes. Met behulp van devices (smartphones en tablets) kunnen mensen steeds mobieler reageren op sociale media. Zulke apparaten zijn eigenlijk kleine computers die in staat zijn websites te openen, berichten te schrijven, foto's te uploa-

den en video's af te spelen. Het bijzondere aan deze technische ontwikkeling is de mogelijkheid om als publiek terug te praten, een dialoog te hebben met de maker.

Oplichtende schermen

De conservatieve wereld van het theater reageert vaak met scepsis op nieuwe technische ontwikkelingen. Zo zou het mechaniek van elektrische lieren nooit de gevoeligheid van kluiten en touwen kunnen benaderen. Ook het gebruik van devices

kan dus een interessante discussie opleveren. 'Al die oplichtende schermen leiden het medepubliek maar af! De interactie die met devices mogelijk wordt is bedreigend voor de klassieke rol van zender die het theater gewoon is', zal je dan waarschijnlijk te horen krijgen. Buiten het theater worden wel volop allerlei toepassingen ontwikkeld voor een meer interactief gebruik van devices. In grote kantoorpanden kunnen werknemers inloggen met hun eigen smartphone, op locatie kunnen zij op hun eigen tablet de meest recente offertes inzien. Hoeveel vertraging een trein heeft is al lang te zien in een app, maar ook wanneer je favoriete band de mainstage zal betreden op een festival. Het theater zou veel kunnen leren van deze moderne interactie en daarmee aantrekkelijker worden voor een jong publiek. Theater zou zelfs een plek kunnen worden voor ontwikkeling en innovatie van sociale technieken. Het gebruik van devices is onlosmakelijk verbonden met sociale media en daar begint men in het theater al meer en meer gebruik van te maken, vooral op het gebied van marketing, communicatie en fondsenwerving. Er

zijn vele theaters en gezelschappen met een facebook- en/of twitteraccount, maar het gebruik daarvan laat te wensen over. Velen zien het als een verlengstuk van het programmaboekje, ze geven additionele informatie over tijden en kortingen. Sommigen proberen publiek te enthousiasmeren door een kijkje achter de schermen te geven. Dat is echter niet erg interactief, integendeel, zij nemen hier hun klassieke plek van zender in.

Een mooi voorbeeld van een actieve rol voor (potentieel) publiek is de groeiende tendens om startende initiatieven te financieren met crowdfunding. Via websites als voordekunst.nl of kickstarter.com kunnen makers hun concept presenteren. Geïnteresseerd publiek kan deze concepten steunen met een bijdrage en daarvoor bijvoorbeeld een rondleiding terugkrijgen.

In de evenementensector wordt al meer gebruik gemaakt van devices. Grote festivals met verschillende podia kunnen complexe line-ups hebben. Het voordeel van het zichtbaar maken van een planning op een device is de mogelijkheid om het aan te

kunnen passen. Als de planning verandert kan de app tijdens het festival worden aangepast. Daarnaast helpen een interactieve plattegrond van het festivalterrein en de mogelijkheid om artiesten als favoriet te markeren met het maken van een persoonlijke planning. Deze toepassingen zouden voor het traditionele schouwburgtoneel niet erg interessant zijn, misschien wel voor experimenteel locatietheater.

Stemmen

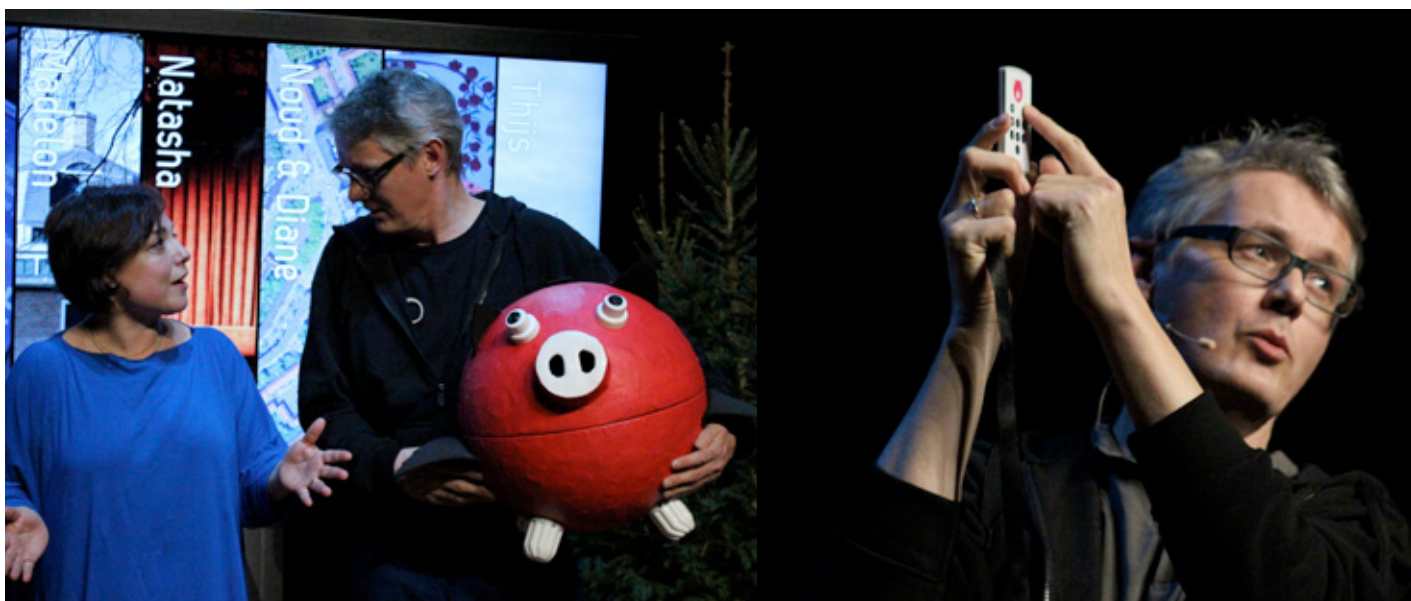
Bij deze voorbeelden van sociale technieken blijft theater dus in de rol van zender. Acteurs staan op een toneel en brengen een boodschap aan het publiek. Bij gebruik

'Maar wat als we die telefoons aan laten staan?'

van sociale media is er iemand, bijvoorbeeld van de productie, die een boodschap of extra informatie brengt via Facebook, Twitter of een app. Het publiek kan terugpraten maar heeft daarmee geen invloed op de voorstelling, ze kunnen hooguit financieel bijdragen. Het publiek kan dus terugpraten met hun device, maar wel buiten de zaal. Wat het publiek terug zegt heeft geen invloed op wat er tijdens de voorstelling gebeurt, want tijdens de voorstelling moeten de devices uit. Toch zijn er ook voorbeelden binnen de zaal van experimenten met interactiviteit, bijvoorbeeld met de mogelijkheid om te stemmen. Programma's als *Idols*, *The Voice of Holland*, *X-factor*, *Popstars*, *Op zoek naar Tarzan*, et cetera tonen wel aan dat het publiek ervan houdt om invloed uit te kunnen oefenen, want naast twitter- en facebookberichten wordt er massaal gestemd op de favorieten. Bij dit soort programma's is het stemmen vooral gericht op interactie met de mensen thuis. Stemmen kunnen meestal uitgebracht worden door een sms-bericht te sturen of een telefoonnummer te bellen. Het publiek in de studio wil ook kunnen stemmen, maar zoveel gebruikers zo dicht bij elkaar kan het gsm-netwerk vaak niet aan. Soms wordt dan een provider gevraagd om een tijdelijke steunmast te plaatsen zodat aan die vraag kan worden voldaan. Theatergroep Space heeft deze vorm van interactie al eens toegepast in hun voorstelling *Pig Bank* ▶

Deelnemers aan *Meet Your Stranger* (Sander Veenhof) krijgen tekst via hun device. | FOTO: © SANDER VEENHOF |





In *Pig Bank* kon het publiek stemmen op een goed doel met een stemkastje, het resultaat was direct te zien op een touchscreen. | FOTO: © BARBARA CROES |

in 2012. De Pig Bank is een spaarvarken waar bezoekers geld in kunnen stoppen bij aanvang van de voorstelling. Waar dat geld naartoe gaat, moet alleen nog bepaald worden. Space heeft hiervoor een verzameling gemaakt van ambitieuze plannen en idealistische dromen. Bij diverse stellingen kan het publiek stemmen met stemkastjes, het resultaat wordt direct zichtbaar op een touchscreen. Zo wordt men geconfronteerd met de meningen van anderen. Het lot van de meedingende projecten ligt in handen van het publiek. The Powerhouse Theatre in Los Angeles maakte al in 2007 gebruik van dergelijke stemkastjes in de voorstelling *The Boomerang Kid*. Die voorstelling kon op vijftig verschillende manieren gespeeld worden, afhankelijk van

gelijkheid om als individu iets bij te dragen aan de dialoog. Toch blijft Twitter veelal een fenomeen in de virtualiteit. In livesituaties wordt er nog wel eens een Twitter Wall opgehangen, een groot scherm waarop twitterberichten worden weergegeven. Maar omdat er verder niks met de berichten gedaan wordt blijft dat meer een gadget. Daarnaast zijn er de Tweet Seats, een uit Amerika overgewaaid fenomeen, wat dit seizoen uitgeprobeerd wordt door Schouwburg Amphion in Doetinchem. Daarbij zijn er een aantal stoelen achterin de zaal gereserveerd voor twitteraars. Zij mogen tijdens de voorstelling hun device aan houden, onder de voorwaarde dat ze twitteren over de voorstelling. Interactiviteit werkt dus met stemkastjes, wat ook

men met devices, via Twitter, een website of sms. Deze zou gebruikt kunnen worden voor de toepassing van *The Boomerang Kid*, maar wordt in de praktijk meer gebruikt voor congressen, bedrijfs evenementen en educatie. Naast stemmen kan Sendsteps ook tekst verwerken en weergeven in een powerpointpresentatie. Zo kan een werknemer een tip voor de bedrijfsvoering geven, of kan je een vraag stellen aan die ene spreker, zonder dat je ongemakkelijk moet wachten tot dat meisje met die microfoon bij je is. Tijdens de voorstelling *De Winnaar* van Sieta Keizer bij het M-lab in Amsterdam kon het publiek reageren via Twitter en Facebook. Het hoofdpersonage, gespeeld door Jamaï Loman, reageerde hierop in het spel. Maatschappelijke thema's als pesten werden besproken en brachten ontroerende momenten. Ook kon hierbij gestemd worden over welk jasje hij moest dragen of welk liedje hij moest zingen en kon het publiek belangrijke beslissingen nemen. Vooral het jongere publiek was hier erg enthousiast over en kon goed omgaan met deze non-lineaire manier van communiceren. Dit was een succesvolle toepassing van devices in het theater.

'Theater zou zelfs een plek kunnen worden voor ontwikkeling en innovatie van sociale technieken'

de keuzes van het publiek. Op belangrijke punten in het script werden dilemma's aan het publiek voorgelegd. De mogelijk te nemen volgende stap met de meeste stemmen werd uitgevoerd. Op zich is dat niets nieuws, stemmen kan ook door het ophouden van een groen of rood papiertje. Maar de devices die het publiek daarvoor heeft uitgeschakeld kunnen dat ook!

Tweet Seats

Als mensen het hebben over sociale media hebben ze het vaak over Twitter en de mo-

bereikt kan worden met devices. Twitter Walls blijken meer een gadget en feedback op een facebookpagina zorgt hooguit voor klantbinding. Wat kan er dan wel in livesituaties? Waar kan de potentie liggen voor theater? Allereerst is het van belang dat er inhoudelijk wat gedaan wordt met wat het publiek te vertellen heeft. *Idols* werkt omdat het publiek invloed heeft op wie er naar de volgende ronde gaat, een Twitter Wall werkt niet omdat er niks mee gedaan wordt. Het bedrijf Sendsteps maakt software die het mogelijk maakt om te stem-

Second Screen

Het gebruik van devices hoeft niet per definitie te betekenen dat er interactie moet zijn. Bij televisie zijn er Second Screen-app's waarbij er op een tweede scherm extra informatie gegeven wordt, zoals statistieken bij voetbalwedstrijden. Binnen het theater



De bedenker van de Pixelphones liet al in 2011 in Amsterdam zien wat je ermee kon doen.



Foto die Dave van Roon gebruikte voor de cover van zijn scriptie: geen agent in New York kan nog zijn werk doen zonder zijn device.

zou dat achtergrondinformatie kunnen zijn over de personages. De onderlinge relaties tussen personages van Shakespeare, of de bedoeling van Tsjechov. De informatie uit het programmaboekje, maar alleen op het moment dat het relevant is. Dat zou ervoor kunnen zorgen dat die ckv'ers op het tweede balkon het wel begrijpen en misschien uit zichzelf nog eens terugkomen. Devices zijn persoonlijk, het is daardoor ook mogelijk om iemand in het publiek persoonlijk aan te spreken, een bericht te sturen dat alleen te lezen is door die persoon. Daarmee kan het publiek persoonlijke opdrachten krijgen. 'Sta op en roep heel hard: Nee Caesar, pleeg geen zelfmoord!' Dit heeft vooral potentie bij locatietheater met verschillende ruimtes. 'Loop naar ruimte B' 'Druk op de rode knop.' Zo iets is al eens toegepast door Sander Veenhof in *Meet Your Stranger* (zie Zichtlijnen 145). Bij wijze van filmscript kon het publiek interactie hebben met elkaar. Op hun devices konden ze zien wat ze tegen elkaar moesten zeggen. Zijn toepassing is in een stad, maar dat zou natuurlijk ook in een theaterzaal kunnen.

Bij de *Live 2012 World Tour* van Coldplay kreeg iedereen een Xyloband, een armbandje met LED's die mee knipperden met de muziek. Hierdoor werd het publiek onderdeel van de lichtshow. Dat kan ook met devices, een display is ook een lampje waar de kleur van aangepast kan worden. Dit principe is door 'creative coder' Seb Lee-Delisle omgedoopt tot PixelPhones en

wordt nu door bijvoorbeeld Swedish House Mafia gebruikt.

De algoritmes om video te comprimeren worden steeds beter. Met moderne televisies kunnen films on demand bekeken worden en op een device kan ook een filmpje van YouTube gestreamed worden. Die algoritmes zijn zo goed dat dit ook live kan. Zo zou bijvoorbeeld op een device gekeken kunnen worden wat er backstage gebeurt.

Metadata

De in dit artikel genoemde voorbeelden zijn een korte samenvatting van de in de scriptie genoemde voorbeelden. Maar dit is nog maar het begin, er is nog veel meer mogelijk. Om de aard van die mogelijkheden te begrijpen en een jargon te leren om te kunnen communiceren met programmeurs, is het van belang om wat te weten over de benodigde technieken en principes.

Het bloed in de aderen van sociale media heet metadata. Gegevens over gegevens. Stel: op internet staat een foto van Henk en Linda. Voor een computer is een foto gewoon een bestand, de metadata zou in dit geval zijn: op de foto staan Henk en Linda en het was tijdens Wims bruiloft. Zonder metadata zou een computer de foto nooit vinden als er gezocht wordt op 'Wims bruiloft'. Veel sociale media hebben een Application Programming Interface (API) waarmee een extern programma op basis van metadata informatie kan opvragen. Die stuurt die informatie vervolgens terug in een XML-bestand.

Een voorbeeld: op een evenement van Zichtlijnen komt een Twitter Wall. Voor dat scherm maakt een programmeur een programma wat de API van Twitter raadpleegt. Het vraagt bijvoorbeeld 'Wat zijn de 10 meest recente tweets met #zichtlijnen?'. In dit geval is '#zichtlijnen' de metadata en krijgt het programma een XML-bestand terug met 10 twitterberichten. Dit gebruiken device-app's ook, Native of HTML5, met AJAX of WebSockets. In de scriptie staat uitgebreid uitgelegd wat dit soort termen betekent. Maar het komt erop neer dat alle mogelijke systemen te koppelen zijn en in die zin elke vorm van interactie mogelijk is. De titel van deze scriptie is BYOD++ en dat is niet voor niets. 'Bring Your Own Device' is een hippe term uit de telecom, 'To Theatre' wijst erop dat er binnen een setting als een theaterzaal wel extra factoren zijn om rekening mee te houden. Iedereen die wel eens in een grote bijeenkomst van mensen is geweest, weet dat 3G een beperkte capaciteit heeft. En met meer dan twintig devices heeft het WiFi-routertje van thuis het ook al moeilijk. Professionele access-points kunnen meer aan, maar met meer dan vijf van die apparaten in dezelfde ruimte is de kans op interferentie erg groot. En wat is loadbalancing en datadistributie? Waar zit de bottleneck? Meer hierover is te vinden in de scriptie. ◀

De BYOD++ scriptie kan gedownload worden, als interactieve pdf-versie, geoptimaliseerd voor tablets: <http://scriptie.davevanroon.nl>