

Presentatie Inspiratiedag Digitaal Circus

Tall Tales Company

17-12-2021



Welkom thuis, wil je me volgen? Dat is de eerste zin van onze online voorstelling Square 2.1

Ik ben gevraagd vandaag iets te vertellen over die voorstelling. Ik wil jullie daarbij graag meenemen in hoe wij dat als makers hebben aangepakt, wat we tegenkwamen, maar juist ook wat goed heeft gewerkt. Vooral wil ik graag iets zeggen over wat mij betreft de belangrijkste vraag.

Hoe kunnen we de kracht van live performance overbrengen via een virtuele omgeving? Hoe kunnen wij als circusmakers via een vierkant scherm het publiek toch het gevoel van een ervaring geven?

Square 2.1 is een virtuele voorstelling die we in maart en april 2020 tijdens de allereerste lockdown hebben gemaakt. Eigenlijk is de voorstelling een online versie van Square Two, een locatievoorstelling met jongleren en beeldende kunst die we spelen op festivals en in theaters waarbij het publiek een route volgt.

Er zijn twee aspecten die de kracht zijn van de voorstelling.

1. Dat het een route is.
2. Dat het publiek met andere ogen gaat kijken naar hun omgeving, maar ook naar jongleren en beeldende kunst.

Die twee krachten wilden we dan ook als basisingrediënten nemen voor het bedenken van een online versie. Daarbij dachten we dus aan een route door je eigen huis, waarbij je op een andere manier gaat kijken naar je jongleren, beeldende kunst, maar vooral ook je eigen leefomgeving.

En dat werd de belangrijkste vraag, hoe kunnen we het publiek hun eigen huis, waar ze door lockdowns soms letterlijk in vast zitten op een nieuwe, frisse manier laten ervaren. Dat betekende een nieuwe dramaturgie voor de voorstelling, met nieuwe teksten om het publiek rond te leiden en vragen te laten stellen in hun eigen huis, en scènes die daar bij aansluiten.

We hadden al materiaal van de live versie, maar wilden ook de kracht van film gebruiken om te spelen met scènes en perspectieven die live niet mogelijk zijn. Bijvoorbeeld met het feit dat je met een camera in kan zoomen (en dus ook dingen niet ziet), maar ook dat je het jongleren met een camera vanaf andere oogpunten kan bekijken, daarom hebben we veel aangepast en hebben we deels ook nieuw jongleermateriaal gemaakt.

De voorstelling bestaat uit losse scènes, die je bekijkt met een laptop of tablet. Je begint bij de voordeur, daar stellen we vragen over de routes die je normaal volgt in je huis.

Vervolgens ga je naar de keuken, de woonkamer, daar laten we bijvoorbeeld een scène zien die met een 3d camera is opgenomen, zodat je als kijker in het midden zit van een jongleerpatroon. Op deze manier loop je van scène naar scène door je hele huis.

We zochten daarbij naar manieren om interactief te zijn met het publiek, of op z'n minst het publiek te activeren. Je kijkt niet alleen, je wandelt, je wordt gevraagd naar herinneringen, voert opdrachten uit, en mag zelfs bepalen wat de volgende plek wordt.

Een online performance heeft een aantal voordelen die een live performance niet heeft. Ik noem er een aantal.

1. Een online voorstelling kan blijven bestaan, ook over 20 jaar.
2. Je kan het elke dag laten zien en afhankelijk van de vorm hoef je het maar één keer uit te voeren.
3. Online is internationaal dus je kan je voorstelling op een superduurzame manier over de hele wereld spelen.
4. Daardoor kun je ook makkelijker programmeurs uitnodigen om een voorstelling van je te zien. We merken dat dat nu heel fijn is omdat veel promotiefestivals niet doorgaan, en dat veel programmeurs toch heel enthousiast zijn over de online, maar ook juist dat er steeds meer aanvragen binnenkomen voor de live versie, Square Two.

Welke tips kunnen we geven vanuit onze ervaring.

1. Denk vanuit de kracht van het medium. Veel mensen in de culturele sector zijn schermmoe en hebben het gevoel dat mensen niet zitten te wachten op online podiumkunst, maar tegelijkertijd hebben we met z'n allen nog nooit zo veel netflix gekeken en games gespeeld. De digitale wereld is ook een deel van de maatschappij, en we kunnen de kracht ervan gebruiken. Het kan naast podiumkunst, hoeft niet te vervangen, dus probeer niet hetzelfde te doen maar dan via een scherm, zie het als een verrijking en gebruik juist die dingen die online wel kunnen maar live niet.
2. Denk vanuit je eigen kracht/voorstelling, besluit of je iets compleet nieuws wil maken of een bestaande voorstelling wil aanpassen, en wat dat voor gevolgen heeft.
 - * Wij wilden mensen een ervaring van een route en een nieuwe blik op je omgeving geven, maar er zijn andere mogelijkheden.
 - * Dus stel je voor je bent Be Flat, hoe tof als je een grote freerunning ruimte hebt en je één van hen kunt besturen als in een game, en zelf kan bepalen waar ze heen klimmen, en dat er dan plekken zijn waar iets extra's gebeurt.
 - * Hoe kan je als publiek invloed hebben op wat er gebeurt? Hoe tof als Cirque Democratique de la Belgique terugkomt met een corona editie op basis van wat er nu gebeurt in de politiek, waarbij het publiek steeds kan stemmen hoe de voorstelling verder gaan. In die zin is er online echt ook een mogelijkheid om je als maker artistiek te ontwikkelen.
3. Plan meer tijd (en soms ook geld) in dan normaal, zowel qua techniek, presentatie (misschien moet je een compleet nieuwe website bouwen) en het bereiken van je publiek. Het is een hele nieuwe wereld waarin we allemaal moeten leren, en daar moet je de tijd voor nemen.
4. Denk na over hoe je partners en programmeurs kan betrekken. Niet al het publiek is hier klaar voor, veel mensen hebben slechte ervaringen met online voorstellingen. Hoe kun je samen optrekken. Wij hebben bijvoorbeeld manieren waarop onze partners Square 2.1 cadeau kunnen doen, maar ook waarop theaters promotie kunnen maken voor de voorstelling en dan meedelen in de winst.
5. Neem risico en ga ervoor, het is iets nieuws, dat je niet weet wat er uitkomt is ook de kracht.

Wil je zelf kijken naar de voorstelling, dan kan dat op Square2-1.nl.