

Spelen met en in de media-tijd

De voorstelling *Real Magic* van Forced Entertainment

Siebren Nachtergaele

De voorstelling die centraal staat in de voorliggende tekst is *Real Magic* van Forced Entertainment, onder de regie van Tim Etchells. Ze vond plaats op 8 december 2017 in kunstencentrum CAMPO te Gent.

Forced Entertainment is een theatergezelschap dat in 1984 is opgericht door Tim Etchells (samen met Robin Arthur, Richard Lowdon, Claire Marshall, Cathy Naden en Terry O'Connor) in Sheffield. Vanaf de start breekt het collectief doelbewust met conventies van het dramatische theater, zoals de verwachting van entertainment (zie letterlijk in de titel van het gezelschap), de ontwikkeling van personages, de nadruk op het narratief en de opbouw en structuur in een theatervoorstelling. De uitvoeringen van Forced Entertainment draaien vaak rond herhaling, baden in onhandigheid en cultiveren een kwaliteit van het geïmproviseerde en een gebrek aan gepolijstheid. Ze zijn vaak opgebouwd als een vreemd spel, met regels en beperkingen die absoluut moeten worden gevolgd, en die hun voorstellingen een zeer rigide structuur lijken te verlenen (Suk 164-174). De voorstelling *Real Magic* past geheel binnen de contouren die Forced Entertainment al meer dan dertig jaar uiteenzet in zijn postdramatische voorstellingen.

Aangezien de postdramatische shift in theaterpraktijken geen recent fenomeen is, verbinden we dit kader met andere theoretische inzichten om de voorstelling *Real Magic* onder de loep te nemen. Hoewel Forced Entertainment hierin nog steeds als een pionier wordt beschouwd, o.m. door Hans-Thies Lehmann, blijft het theater met een actuele waarde maken. Het collectief weet immers de maatschappelijke tendensen te grijpen en te bekritisieren in hun werk, en postdramatische strategieën uit te puren en te verleggen.

Enerzijds is de analyse gericht op het aspect tijd en repetitie als constitutieve dragers van de voorstelling, anderzijds op de invloed en incorporatie van mediakenmerken. Dit wordt tegen het licht gehouden van de verschuiving van dramatisch naar postdramatisch theater en dus onderzocht als postdramatische strategieën. De centrale onderzoeksvraag luidt in dit artikel als volgt: *Op welke manieren worden het aspect tijd en herhaling en de incorporatie van*

mediakenmerken ingezet als postdramatische strategieën in de voorstelling 'Real Magic' van Forced Entertainment?

Geïnspireerd door het voorstellingsanalyseschema van Luk Van den Dries (in *Omtrent de opvoering. Een pragmasemiotische benadering van opvoeringsanalyse*) bestuderen we in dit artikel in eerste instantie de opvoering van de voorstelling *Real Magic*. We hebben hierbij ook aandacht voor het ruimere oeuvre van Forced Entertainment en situeren de voorstelling en het oeuvre van Forced Entertainment binnen de stroming van het postdramatische theater en de bredere socio-culturele context van de gemediatiseerde samenleving (Auslander 10-77). Met het laatstgenoemde starten we dit artikel.

Een postdramatische shift in tekengevend materiaal en dramaturgie

Sedert de jaren zeventig wordt er een verschuiving vastgesteld van dramatisch naar postdramatisch theater (Fensham, *To Watch Theatre: Essays on Genre and Corporeality*). De postdramatische shift wordt doorgaans niet louter opgevat als kantelmoment, maar als een cesuur of zelfs crisis in een van de drie traditionele vormen van literaire expressie (m.n. dramatisch, episch en lyrisch) waarvan de basiskennmerken (karakter, verhaal, mimesis, pre-existentie en superioriteit van een verbale tekst, conventionele scheiding van theater en publiek enz.) worden beschouwd als niet langer de enige constitutieve bouwstenen van een theatrale voorstelling en performance (Lehmann 9-36). De narratieve plotstructuur is niet langer het centrale tekengevend materiaal (Stalpaert 161), maar een perifeer element geworden naast de materiële tekens van de scène (de lichamen van de performers, het geluid, het licht en het beeld), als gelijkwaardige tekens van het scenisch gebeuren. Dit impliceert tevens dat de hiërarchie die het westerse theater eeuwenlang heeft bepaald, benoemd wordt, waarbij de tekst of de *logos*, als ultieme fundament van de westerse klassieke dramatische esthetiek, niet langer standhoudt (Jans 54-9).

Dit heeft consequenties voor de dramaturgie, in die zin dat de klassieke betekenis van drama als genre vervangen wordt door wat Hans-Thies Lehmann duidt als een “visuele dramaturgie”, wat te vergelijken valt met wat Bonnie Marranca als “mediaturgie” benoemt (Marranca, *Performance and design. The Mediaturgy of John Jesurun's Firefall*). Het is een nieuwe manier om postdramatische uitvoeringen ‘in scène te zetten’, waarvan het tekengevend materiaal niet stricto sensu is gedefinieerd en afgebakend. Het perceptuele en visuele karakter en de dito betekenis van de performance spelen dan ook een cruciale rol in postdramatisch theater. Ze zijn zelfs belangrijker dan het begrijpen of het louter

cognitief herkennen van de voorstelling. Hans-Thies Lehmann beschrijft visuele dramaturgie als volgt:

In place of a dramaturgy regulated by the text one often finds a visual dramaturgy, which seemed to have attained absolute dominance (...). Visual dramaturgy here does not mean an exclusively visually organized dramaturgy but rather one that is not subordinated to the text and can therefore freely develop its own logic. (Lehmann 93)

De postdramatische verschuiving qua dramaturgie impliceert aldus een ontwikkeling richting visuele dramaturgie als betekenisgever en constitutieve drager. Erika Fischer-Lichte beschrijft dit treffend als: “meaning is generated in and through the act of perception” (141). De toeschouwer ziet in dit licht visuele verhalende elementen en wijst betekenis toe aan de theatrale gebeurtenis.

De thematisering van postdramatisch theater door o.m. Hans Thies-Lehmann biedt gegronde theoretische kapstukken en concepten om actueel theater en actuele performances te analyseren, zoals *Real Magic* van Forced Entertainment. Meer bepaald: de centrale rol die wordt toebedeeld aan het aspect tijd en herhaling in postdramatische theatrale praktijken enerzijds en het aspect media(tisering) in postdramatisch(e) theater en performance anderzijds. Tegelijkertijd breken we ook uit het postdramatische kader, door te verwijzen naar andere theoretische referentiekaders en naar het zogenaamde post-postdramatisch theater. We gaan respectievelijk in op deze twee centrale aspecten, zoals deze zijn gethematiseerd door diverse theaterwetenschappers. Vervolgens zoomen we in op de vertaling en configuratie(s) van deze constitutieve pijlers in de voorstelling *Real Magic*.

Een esthetica van repetiviteit en acceleratie

Volgens Hans Thies-Lehmann speelt theater zich ontegensprekelijk af in het hier en nu, het is een “one and only one time of theatre experience” (153). Het aspect ‘tijd’ en meer specifiek de tijdservaring krijgt dan ook voor hem een eminente plaats in de reflectie over theater. Het slaat op wat Henri Bergson als duur (“durée”) van de zogenaamde objectieve, meetbare tijd (“temps”) onderscheidt.

Tijd kan volgens Bergson (Totaro, *Time, Bergson, and the Cinematographic Mechanism*) worden bekeken als een cinematograaf (zoals ook het geval is in de natuurwetenschap), en daarnaast duur zoals wijzelf ook het leven waarnemen, als een opeenvolging van momentopnamen. Duur staat met andere woorden voor de continuerende stroom aan gebeurtenissen die een geheel vormen.

Hans-Thies Lehmann wijst in zijn tekst over tijd in het postdramatisch theater op drie strategieën. In eerste instantie op een omgaan met de tijd als het verlengen ervan, met name “the durational aesthetics”. Een tweede strategie van omgaan met tijd plaatst Hans-Thies Lehmann onder de noemer van “the aesthetic(s) of repetition”. In die laatste draait het om de herhaling van een bepaald motief of ritme doorheen een voorstelling of performance.

...a crystallization of time occurs in repetition, a more or less subtle compression and negation of the course of time itself. Certainly rhythm, melody, visual structure, rhetoric and prosody have always used repetition: there is no musical rhythm, no composition of an image, no effective rhetoric, no poetry and, in short, no aesthetic form without purposefully employed repetition. (Lehmann 156)

Voor Lehmann is het herhalen van een patroon eigen aan werken waarin “the durational aesthetics” aanwezig zijn. Het leidt ons echter bovendien naar een tweedeling qua tijdsopvatting die teruggaat naar de klassieke filosofen, met name het onderscheid tussen enerzijds een lineaire tijdsopvatting en anderzijds een circulaire tijdsopvatting. De idee dat een mensenleven herhalend is, is mogelijks ingegeven door de waarneming van steeds terugkerende gebeurtenissen in de omgeving, zoals dag en nacht en de seizoenen de menselijke ervaring hebben gedomineerd totdat de Industriële Revolutie daar een einde aan maakte. Filosoof Joke Hermsen (in *Stil de tijd*) maakt, geïnspireerd door het werk van Henri Bergson, een onderscheid tussen de kloktijd (“Chronos-tijd”) en de beleefde of innerlijke tijd (“Kairos-tijd”). Het regime van de kloktijd wordt hierin verbonden met dat van het economische rendement, wat tot ontwikkeling komt in de negentiende eeuw bij de volle bloei van de industrialisering.

Naast “the durational aesthetics” en “the aesthetic(s) of repetition” vermeldt Lehmann nog een derde strategie die het postdramatisch theater inzet om nieuwe vormen van tijd binnen te brengen in het theater, met name de ‘multimediatijd’. Deze tijd is voor hem verbonden met een acceleratie, of een omgekeerde beweging van de repetitie en verlenging van de duur zoals in de vorige strategieën aangehaald werd.

By contrast to the strategies of deceleration, immobilization and repetition, other postdramatic forms of theatre attempt to adopt and even surpass the speed of media time. We could mention here the references to the aesthetic of video clips, combined with media quotes, a

mixture of live presence and recordings or the segmentation of theatrical time as in television series. (Lehmann 158)

De voorbeelden die Hans-Thies Lehmann aanhaalt in bovenstaande quote, maken in combinatie met deze vormen van tijd echter ook gebruik van de nieuwe media zelf. Voor Lehmann biedt het binnenbrengen van nieuwe media zoals televisie, video en opnames de mogelijkheid om diverse tijdslagen met elkaar te verbinden door bijvoorbeeld een live uitzending, maar ook om de snelheid van de nieuwe media binnen te brengen in het theater. Dit brengt ons bij het aspect media en de impact ervan op het aspect tijd in theater.

Adaptatie en appropriatie van media(tijd)

De alomtegenwoordigheid van media in het alledaagse leven sedert de zeventiger jaren heeft volgens Hans-Thies Lehmann gezorgd voor een nieuwe multidimensionale vorm van het huidige theaterdiscours dat hij beschrijft als postdramatisch. Daarmee stelt hij dat de postdramatische theaterpraktijk reageert op de veranderde sociale communicatie onder invloed van de gegeneraliseerde informatietechnologieën (Lehmann 22-23). Philip Auslander bespreekt in *Liveness. Performance in a Mediatized Culture* dat er van oudsher een hiërarchisch onderscheid wordt gemaakt tussen live theater en gemedieerde vormen zoals televisie, video en gerelateerde digitale media. Daarbij werden de gemediatiseerde kunstvormen duidelijk als minderwaardig beschouwd. Van bij de intrede van de televisie, in de vijftiger jaren, is er een duidelijke link met theater. Waar de televisie eerst de esthetiek van theater adapteerde en incorporeerde, leek dit zich al vrij snel in een tegenovergestelde beweging te manifesteren.

(W)hereas television initially sought to replicate and, implicitly, to replace live theatre, live performance itself has developed since that time toward the replication for the discourse of mediatization. (Auslander 24)

De versmelting van media-aspecten in het theater wordt geduid als de convergentie van live en gemediatiseerde theater voorstellingen (Gattenhof, *Traces: Viewing and Responding to Contemporary Performance*). Dit wordt benoemd als *intermedialiteit* (Chapple en Kattenbelt, *Intermediality in Theatre and Performance*). De impact van media op performance manifesteert zich echter niet alleen in het gebruik van hightech multimedia in de performatieve ruimte. Bovendien verschijnt hij (zelfs) in het tegenovergestelde, met name theater bestaande uit een kaal podium met minimalistische, afgezwakte

esthetiek, die dan ook dient te worden gelezen als sterk verbonden met het leven in een gemediatiseerde samenleving (Lehmann 32). Zoals Frieda Chapple en Chiel Kattenbelt stellen, dient de impact van media en intermedialiteit niet herleid te worden tot de interactie van theater met technologie:

Intermediality is not exclusively governed by the interaction of technology; at its most basic level of interpretation, intermediality is the interaction of media. Thus, intermediality is not reliant on technology but on the inter-action between performance and perception. (Chapple en Kattenbelt 21)

Auslander spreekt veeleer in generalistische termen over het incorporeren van het medium televisie, en ziet hieronder ook het daadwerkelijk tonen van het medium op de scène. Terwijl er mogelijks ook configuraties of convergenties mogelijk zijn, zoals Chapple en Kattenbelt benadrukken, zonder daadwerkelijk televisieschermen binnen te brengen op de scène, maar wel het aspect tijd, dynamiek en ritme over te nemen. Op die manier wordt een andere benadering van *intermedialiteit* gedefinieerd.

Het is deze convergentie die centraal staat in dit artikel. In wat volgt zoomen we in op de voorstelling *Real Magic* van Forced Entertainment, en bestuderen hierin de aspecten tijd en repetitiviteit enerzijds, en media anderzijds, alsook de interactie hiertussen. Gestructureerd door het postdramatisch referentiekader van Hans-Thies Lehmann destilleren we hieruit postdramatische strategieën die vorm geven aan deze configuraties, en situeren deze ook in het ruimere oeuvre van Forced Entertainment en de bredere socio-culturele context van de gemediatiseerde samenleving.

***Real Magic* van Forced Entertainment**

Real Magic is als titel alleen al een contradictie, omdat hierin het reële met het magische-absurde wordt verbonden, zoals ook de titel van het collectief het geforceerde met het spontaan entertainende combineert. Zoals de titel doet vermoeden, wordt de voorstelling gekenmerkt door paradoxen, die als constitutionele dragers de postdramatische kenmerken repetitiviteit en incorporatie van mediakaracteristieken schragen en voortstuwen.

Een theaterspel of een televisiespel?

De scenische ruimte is relatief eenvoudig en begrensd vormgegeven: een vierkant in het groen ligt op de vloer van de bühne en wordt omlijnd door een halve cirkel van verticale spots op staanders. Het middelpunt vormt een

microfoonstandaard en links daarvan een stoel. Een paar kostuums liggen bij de voeten van de spots. Rechts van de microfoonstandaard liggen drie nonchalant gestapelde, rechthoekige kartons met de beeldzijde naar de vloer gericht.

In dit stuk worden oudgedienden van het collectief, Richard Lowdon en Claire Marshall, vergezeld door Jerry Killick. De echte namen van de acteurs worden gebruikt in de voorstelling, wat meteen een postdramatische toets impliceert, gezien ze op die manier niet als personages worden opgevoerd, maar als zichzelf, ditmaal wel in een fictief format (Lehmann 135).

Met het geluid van een ingeblikt applaus en een herhalende loop van vrolijke muziek roept de voorstelling meteen vanaf de start associaties op van een gek aandoende televisieshow of circusact. En wat volgt is dan ook een performatieve voorstelling die elementen van een televisie-spelshow weet te verbinden met aspecten van een cabaret-mindreading act. In het programmaboekje van de voorstelling wordt dit ook bevestigd door Tim Etchells:

In the performance we're working with quotation, with images and scenes that at least feel like they are borrowed from something else, in this case from the world of TV game show or absurdist cabaret mind-reading routine. (Forced Entertainment, *Real Magic*)

In een door en door gemediatiseerde samenleving is de voorstelling *Real Magic* opgebouwd als een televisiespel, en worden elementen van snelheid en repetitie, eigen aan nieuwe media, constitutionele elementen van de voorstelling. Zijn het hier de media die worden bespeeld of de media die het spel op zich vormen? Of is er een wisselwerking in beide richtingen (Auslander 10-24)? De media zoals de televisiespelen zijn duidelijk een constitutief element in de opgevoerde scène(s), en bepalen tevens het ritme en de dynamiek van de voorstelling. Tevens kunnen we ons afvragen waarom het medium televisie zo centraal wordt gesteld in de voorstelling. Is het bedoeld om een historisch punt bloot te leggen, waarin het postdramatisch theater aanvangt, of wordt televisie hier benoemd als symbool voor nieuwe media an sich? Of wordt televisie vooral geduid als een populair medium, en wordt dus de vinger gelegd op het democratiseren van theater? Forced Entertainment verkondigt immers dat het theater wil maken dat begrijpelijk is voor iedereen “who was brought up in a house where the TV was always on” (Lehmann 10).

De regels van het spel

De opgevoerde voorstelling is opgebouwd als een vreemd aandoend televisiespel,

met regels en begrenzingen die absoluut dienen te worden gevolgd en die de voorstelling een uiterst formele structuur verlenen.

In de beginscène zit Richard Lowdon neer op een stoel, enkel gehuld in ondergoed en geblinddoekt. Rechts van hem en centraal in de *geometrische ruimte* staat de gastheer van de spelshow aan de microfoon, Jerry Killick, gekleed in een herenkostuum. Rechts van hem staat zijn assistente Claire Marshall, gehuld in een geel kippenpak. Killick stelt vast dat de drie spelers in de show vreemden zijn voor elkaar en elkaar nog nooit eerder hebben ontmoet. Hij geeft vervolgens Lowdon de opdracht om het woord te proberen raden waar Marshall aan denkt. Het denken is niet echt denken in de voorstelling, aangezien Claire het woord “caravan” uit de stapel karton plukt en naar het publiek richt. Lowdon krijgt drie kansen om het woord te raden. Achtereenvolgens “electricity”, “hole”, “money” worden gegist door Lowdon, waarna Killick luid “Nee!” roept en vervolgens: “Dat zijn drie kansen. Je ligt eruit, laten we wisselen.” Deze reeks gebeurtenissen vormt de basisstructuur van de voorstelling.

Volgens Tim Etchells, zoals hij het beschrijft in het programmaboekje van de voorstelling, verleent de rigide basisstructuur en de bijhorende begrenzingen net haar eigenheid en dynamiek.

We’re always very interested in restriction, and in a sense, we think of every project we’ve made as operating inside a particular set of constraints and limits – the limit is the thing that makes a performance what it is, gives it a flavour, its landscape, its particular take and energy. (Forced Entertainment, *Real Magic*)

Een iteratieve loop tussen continuïteit en discontinuïteit

De hierboven beschreven basisstructuur van de show blijft gedurende de volledige voorstelling dezelfde: de gastheer zet het spel op en legt de regels uit, de denker houdt het kartonnen bord met het te raden woord omhoog in de richting van het publiek, en de deelnemer raadt altijd dezelfde drie verkeerde woorden. De acteurs staan steeds frontaal gericht naar het publiek en verlaten de performatieve ruimte, die gevormd wordt in de *geometrische ruimte* die de bühne beslaat, niet gedurende de gehele voorstelling.



Forced Entertainment - *Real Magic*.
© Hugo Glendinning



Forced Entertainment - *Real Magic*.
© Hugo Glendinning



Forced Entertainment - *Real Magic*.
© Hugo Glendinning

Deze reeks gebeurtenissen, telkens herhaald, vormen de performance. Slechts één scène vormt aldus het script van de voorstelling. Maar telkens wanneer ze wordt herhaald, worden er andere emoties, rollen en handelingen gesteld en opgenomen, waardoor de scène ook telkens anders is. De performers brengen namelijk telkens verschillende rollen, het te raden woord op het karton verandert van “caravan” naar “algebra” naar “sausage”. Ook de soundtrack verandert van applaus, naar gelach, naar het tikken van een aftellende klok, naar een treurige vioolsolo en weer terug. De performers wisselen elkaars kleding uit, trekken die per scènewissel aan en trekken kippakken uit terwijl het scenario eindeloos verder lijkt lopen. Ook de emotionele toon en houding van de acteurs verandert per scèneherhaling. In één iteratieve loop voelt de emotie dodelijk serieus aan en is de toon rustig en intens, terwijl in een andere de performers dwaas en luchtig tekeer gaan, routineus de scène afhandelen, zonder veel aandacht voor de gevolgen. Soms is de gastheer bemoedigend en positief ingesteld, soms dreigend en ernstig. De deelnemer in het opgevoerde spel is soms hoopvol, soms nerveus, soms zelfverzekerd, soms bijzonder bang. Naarmate de voorstelling vordert, wordt het spel uitzinnig en chaotisch, vervolgens valt de vermoeidheid in en lijkt de wanhoop nabij te zijn.

Slechts driemaal wordt de routine in de herhaling van de scène onderbroken. Dit door samen ‘de dans te doen’ (zoals het letterlijk wordt voorgesteld door de gastheer/vrouw van dienst), wat we kunnen beschrijven als een kippendans in slow motion. De continuïteit die wordt opgebouwd doorheen de voorstelling wordt maar voor even doorbroken. Slechts gedurende enkele minuten, gelijklopend met de duur van de compositie ‘Grave’ uit Telemann Fantasia Number 1 in Bes-majeur, uitgevoerd door Aisha Orazbayeva. De slow-motion dans als een niet-natuurlijk ritme creëert de indruk dat elk personage voor even een eigen tijdsritme en dito dynamiek heeft, ingrijpend in de repetitieve en bijna machinale dynamiek die wordt opgebouwd in de voorstelling. Dit alles gebeurt tussen het asynchrone of discontinue karakter van een machine maar ook voelbare leven van menselijke actoren (Lehmann 156), die de sierlijkheid vormen van een marionettentheater.

Discontinuïteit in plaats van continuïteit is echter niet alleen een postdramatische strategie, maar ook een gekende strategie binnen het postmodern theater, waarin heterogeniteit en pluriformiteit centraal staan, wat past in de fundamentele scepsis ten aanzien van vroegere vormen van representatie (Hupperetz, *Postmodernisme en theater*). Hierdoor blijkt dat het

postdramatisch theater tevens schatplichtig is aan strategieën binnen het postmodern theater, wat als voorloper geldt van het postdramatisch theater.

Tussen falen en hoop

De voorstelling lijkt de schaduw van “No Exit” af te werpen: het gevoel dat deze drie personages lijken vast te zitten in een soort vagevuur, gedoemd om dezelfde reeks taken voor de eeuwigheid der tijden uit te moeten voeren, in een continue herhaling.

Elke scène draait uit op een faalervaring bij de deelnemer, door het niet kunnen raden van het woord dat de assistent van de gastheer/gastvrouw in gedachten heeft. De faalervaring lijkt op die manier de scène(s) te domineren. Deze voorliefde voor ongemak en desillusie is een hoogst idiosyncratische tool die Forced Entertainment veelvuldig gebruikt om de zogenaamde Jaus’s verwachtingshorizon te ontwrichten. De in wezen ludieke benadering van theatermaken wordt door Forced Entertainment gecapteerd als de naïeve nieuwsgierigheid van een kind met een spontane, alternatieve methode. Deze benadering vindt zijn oorsprong in hun overtuiging dat zowel het concept als het ontwerpproces an sich mogelijks interessanter kunnen zijn dan de uiteindelijke output (Suk 126).

Desalniettemin heeft de oneindig lijkende iteratieve loop van pogingen die de performers aangaan in elke herhaling ook het tegenovergestelde effect: ze bieden je de hoop dat het goed komt, zelfs nadat het duidelijk wordt, naarmate de herhalingen vorderen, dat het patroon nooit zal doorbroken worden. Voor regisseur Tim Etchells drukt deze negentig minuten durende loop aan herhaling van steeds dezelfde scène, inclusief de tweede gissingen, wel degelijk hoop en optimisme uit. Het biedt immers de mogelijkheid voor verandering.

In some ways it’s a piece about being trapped, it’s about the performers being stuck inside of something, this very limited range of material that they’re dealing with, and in other ways it’s about inventiveness, it’s about the possibility of them playing this thing in all these different ways and the ways that it can change and does change in your experience of it as an audience. (Pavageaux, “CANNED APPLAUSE: Chantal Pavageaux on Real Magic”)

Die mogelijkheid voor verandering ligt niet in handen van de acteurs, maar wel in handen van het publiek. Als toeschouwer word je immers aangekeken en aangesproken door de drie spelers. Dit door letterlijk het juiste antwoord

voorgeschiedeld te krijgen, geschreven op de kartons, terwijl de acteurs telkens een verkeerd antwoord geven.

Het collectief steekt ook de draak met zijn eigen toewijding aan de regels van het spel. In één van de laatst gespeelde scènes gaat Killick dan ook de regel doorbreken door het woord te tonen aan de deelnemer (Lowdon), in plaats van het enkel naar het publiek te richten op afstand van de deelnemer. Met de woorden “soms ligt het antwoord recht voor je”, zegt Marshall als gastheer: “kijk maar en je zult vinden”. Maar verbazingwekkend zal Lowdon zoals de regels voorschrijven het woord niet raden, en komt hij nog steeds aanzetten met de drie verkeerde gissingen. En, misschien niet zo verrassend, ondanks de uitputting van het te volgen patroon, kiezen de andere twee acteurs er niet voor om te liegen en hem te vertellen dat een van zijn gissingen klopt. Hoewel je als publiek wordt uitgenodigd betrokken te zijn bij het verloop van de voorstelling, daar ze je aanspreken en aanwijzen, schreeuwt niemand vanuit het publiek het juiste antwoord. De enige vormen van (actieve) participatie lijkt een koppel te zijn dat vroegtijdig de zaal verlaat en een oude man die rechtstaat omdat hij last heeft van zijn rug. Zo zijn we als publiek allemaal medeplichtig aan een quasi-Sisyphusiaanse farce (Camus, *The Myth of Sisyphus and Other Essays*), met name in dit frustrerende spel van gegarandeerde mislukking of falen in een eindeloos lijkend herhalend patroon, wat volgens Camus wijst op de absurditeit van het menselijk bestaan.

Tussen het absurde en reële

De dynamiek, waarin de drie spelers zich gebonden voelen aan regels die hen vastzetten in patronen en structuren die ze wanhopig kunnen breken, vat geslaagd de dubbele binding samen waarin ieder van ons gevangen lijkt te zitten. Zelfs als de juiste antwoorden pal voor onze collectieve neuzen liggen en gedoemd lijken te mislukken, omdat het spel onmogelijkheid impliceert. Tegelijkertijd lijkt de voorstelling ook commentaar te geven op betovering en spektakel en op het afleidende effect dat spektakel op ons heeft (Debord, *The Society of the Spectacle*). In lijn hiervan lijkt ook een kritiek op de dominante economische logica, eigen aan het kapitalisme, door te schijnen (Hermsen, *Stil de tijd*).

Real Magic ontpopt zich tot een meeslepende, verontrustende, en tegelijkertijd absurde en bespottelijk uitzijnde (televisie)show, die krast op ongemakkelijke existentiële plekken, en eindigt met een elegisch gebaar in de richting van de behoefte om te dansen en steeds nieuwe strategieën uit te vinden. Zelfs al weten we dat we het waarschijnlijk nooit echt zullen begrijpen. Het absurde karakter

dat prominent aanwezig is in de voorstelling *Real Magic* van Forced Entertainment brengt ons, de theaterhistoriografie indachtig, al snel bij protagonisten van het absurde experiment, zoals o.m. Samuel Beckett en Harold Pinter. Martin Esslin's categorisering van "The Theatre of the Absurd" (1960) die deze ontwikkelingen schetst in de naoorlogse jaren vijftig, kunnen we situeren binnen de cesuur van het postmodern theater (Hupperetz, *Postmodernisme en theater*). De valkuil die hierin schuilt, is om de postdramatische strategieën van Forced Entertainment op die manier onvoldoende naar waarde te schatten, en dus niet van onderscheidende dramaturgische betekenis en esthetische waarde ten aanzien van het postmoderne (lyrische) theater, waarin het Absurde Theater zich situeert (Lehmann 54). Toch zijn er parallellen te trekken met het Absurde Theater, daar er geen duidelijke doelmatigheid is in de voorstelling, geen duidelijk begin, evolutie en einde, en de personages ook geen evolutie doormaken. In plaats hiervan krijgen we een eindeloos ogende herhaling van steeds dezelfde scène, wat alleen maar het absurde karakter beklemtoont.

Zo lijkt in de voorstelling *Real Magic* de klederdracht op het eerste gezicht vreemd tot zelfs absurd te zijn gekozen: in één show worden de uitgeklede deelnemer (in enkel ondergoed gehuld), de gastheer in kostuum, en de assistent in een kippenoutfit in één scène samengebracht. Niet alleen wijst dit op postdramatische strategieën om de conventies ten aanzien van het gebruik van theatrale kostuums met een bepaalde betekenis en link met het narratief te doorbreken. Ook wordt hiermee de draak gestoken met de hermeneutische en semiotische dominante benadering van theater an sich (Suk 88-94). De spelers steken zo letterlijk en figuurlijk de draak met de semiotische en gangbare theatrale conventies. Dit door de bizarre keuzen qua outfits, maar ook daar de kostuums willekeurig door de drie spelers worden gedragen. Tegelijkertijd wijst dit op televisieshows waar de deelnemer in zijn nakie wordt gezet, waarbij de presentator de centrale speler is en de assistent als een zogenaamde narfiguur de speelvogel of humoristische noot verzorgt. Bovendien is de acteurspresentie in de voorstelling zo uitgepuurd qua realisme, dat dit het immanente van het moment van uitvoering benadrukt (Suk 90) en de voorstelling een bijzonder realistisch karakter verschaft.

Repetitie: tussen constructie en deconstructie...

De voorstelling wordt geschraagd door een lange iteratieve loop op basis van de herhaling van één scène die lijkt te zijn geplukt uit een absurd en komisch televisieprogramma. Het iteratieve karakter in de voorstelling roept associaties op met het medium televisie, in die zin dat televisie ook flitsende-snelle en

repetitieve kenmerken vertoont. Hierbij denken we aan het zappen van het ene televisiekanaal naar het andere en aan de repetitiviteit in televisieseries. Het verwijzen naar eigenschappen van het televisiegenre komt al terug in het eerder werk van Forced Entertainment (Etchells, *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*), zoals bijvoorbeeld in de voorstelling *Complete Works – Table Top Shakespeare*. De incorporatie van mediakenmerken, met name de tijd en repetitiviteit eigen aan het medium televisie, wordt door regisseur Tim Etchells onderstreept als kenmerkend voor verschillende van hun producties, waaronder *Real Magic*.

Time has proved to be important, not only because of the duration of our collaboration as a group, which has now hit the 30-year mark, but also since we've come to understand performance itself as a means of bending, weaving, making, breaking and remaking time. Sculpting in Time is what Andrei Tarkovsky called his book about cinema—a definition we were drawn to because, to us, performance also means working with the speeding, slowing and shaping of time as a material. (Etchells, *Speak Bitterness: A Catalogue of Confessions*)

Etchells benoemt hier echter de tijd niet alleen als constitutief element van de voorstellingen, maar benadrukt tijd als een weldoordachte postdramatische strategie, met name als het spelen in en het bespelen van de (media)tijd of.

Het inzetten van repetitiviteit is aldus niet zo onschuldig als het lijkt. Het is wel degelijk een weloverwogen postdramatische strategie. Het heeft niet alleen een effect op de dynamiek in de voorstelling, zoals we hierboven hebben belicht, maar ook op de toeschouwer, en op hoe hij of zij de voorstelling beleeft. Door een scène continu te herhalen, zij het met steeds kleine wijzigingen, wordt de toeschouwer uitgedaagd om telkens verschillende blikken en perspectieven te werpen op het afgebeelde in de *geometrische ruimte*. Dit kan zorgen voor verschillende tot zelfs tegenovergestelde posities en perspectieven in twee opeenvolgende scènes. Doorheen de herhalingen word je zo als toeschouwer uitgenodigd om telkens kleine, verschillende details te destilleren. Het gaat met andere woorden niet over de herhaalde perceptie van de toeschouwer, maar over de herhaling zelf. Zo wordt het podium waarop de voorstelling zich afspeelt een arena van reflectie met betrekking tot de 'act of seeing' van de toeschouwer (Lehmann 157). Volgens Lehmann ontwikkelt het publiek een nieuwe aandacht voor kleine veranderingen tussen de verschillende herhalingen.

Repetition is also capable of producing a new attention punctuated by the memory of the preceding events, an attending to the little differences. (Lehmann 157)

De ‘intensieve herhaling’, zoals Gilles Deleuze deze thematiseert in *Différence et répétition* (1994), is belangrijk om hierbij te betrekken. Deleuze spreekt hierin enerzijds van de mimetische herhaling, of de zuivere nabootsing, conform het traditionele aristotelische principe van de nabootsing of de mimesis. De acteurs spelen dan ook telkens opnieuw eenzelfde scène, gedurende de negentig minuten durende opvoering van *Real Magic*. Daartegenover stelt Deleuze dat de intensieve herhaling voor een dynamiek en een oneindig verschil zorgt. Anders dan bij een zuivere nabootsing is er volgens Deleuze bij een intensieve herhaling sprake van een herhaling of re-iteratie, met name: “the same of that which differs” (289). Door de schijnbaar eindeloze herhaling van dezelfde scène worden onze zintuigen aangescherpt en wordt zo het differente op het voorplan gebracht. In de woorden van regisseur Tim Etchells:

...theatre most usually has at its heart the interpretation of a text and the fixing of a set of meanings in it, the staging of one interpretation out of many possible ones--perhaps we had in mind something utterly different--of theatre or performance as a space in which different visions, different sensibilities, different intentions could collide. (Etchells 55)

Het inzetten van herhaling als postdramatische strategie is met andere woorden niet alleen een constitutief of constructief element van de voorstelling, maar ook een deconstructief element. Het laatstgenoemde is een van de centrale postmodernistische concepten (Derrida, *Writing and Difference*), en dan ook eigen aan de tijdsgeest (Lyotard, *Het postmoderne weten*) waarin Forced Entertainment dertig jaar geleden aan de slag ging en nog steeds door gevoed lijkt te worden. Het narratief dat gebracht wordt, wordt doorheen de herhaling gedeconstrueerd en gedestructureerd, qua inhoud als qua vorm. Hans-Thies Lehmann vat dit treffend samen door te stellen dat de strategie van herhaling...

...is now used for the destructuring and deconstructing of story, meaning and totality of form. (...) The very position of the repeated is different from that of the original. We always see something different in what we have seen before. Therefore, repetition is also capable of producing a new attention punctuated by the memory of the preceding events, an attending to the little differences. (Lehmann 156-157)

...in de richting van deconstructie van het postdramatische kader?

Zoals we reeds in de inleiding schreven, bouwt Forced Entertainment reeds dertig jaar eenzelfde parcours uit, met name postdramatische voorstellingen, zoals Hans Thies-Lehmann deze heeft gethematiseerd. Andere pioniers uit de tachtiger jaren, denk aan Jan De Corte, Jan Fabre, Jan Lauwers (Needcompany), van wie het werk bij aanvang ook postdramatische strategieën incorporeerde, evolueerden sedertdien in andere richtingen. We kunnen hierbij de vraag stellen in hoeverre Forced Entertainment zichzelf overleeft. Met andere woorden: in hoeverre hun concepten nog langer bruikbaar zijn binnen het huidige theaterlandschap en dito tijdsgeest.

Patrice Pavis schrijft in 2009 (*Writings in Avignon*) over recente stappen die worden gezet in de richting van post-postdramatisch theater. Hierin stelt hij dat de deconstructie van narratie aan zijn einde komt. Aan de hand van enkele cases, zoals *The Deer House* van Jan Lauwers, die ook een postdramatische protagonist was in de tachtiger jaren, wordt er gewezen op de terugkeer van de kunst van storytelling of narratie in theater. Het werk van Jan Lauwers en zijn Needcompany evolueert aldus verder in de richting van wat Pavis beschrijft als post-postdramatisch theater. De vraag die we vervolgens kunnen stellen, is of we hier ook sporen van kunnen terugvinden in de voorstelling *Real Magic*. Hier dienen we negatief op te antwoorden. De voorstelling, zoals hierboven reeds duidelijk zou mogen zijn, kenmerkt zich door postdramatische strategieën, die ze reeds sedert hun begindagen ontwikkelen.

Hoewel Forced Entertainment reeds dertig jaar voorstellingen maakt met soortgelijke concepten als postdramatische strategieën, blijven ze ook grenzen verleggen, zij het binnen hetzelfde kader. Hans-Thies Lehmann wijst over tijd in het postdramatisch theater in eerste instantie op een omgaan met de tijd als het verlengen ervan, met name “the durational aesthetics”, wat opgaat voor de Shakespeare-marathonvoorstelling *Complete Works – Table Top Shakespeare* met een tijdsduur van 36 uur lang. Met een speelduur van 80 minuten gaat dit niet op voor de voorstelling *Real Magic*, waar “the aesthetic(s) of repetition” en acceleratie of ‘multimediatijd’ centraal staan. Door het uitpuren van een theatertaal en bijhorende dramaturgische strategieën puren ze hun concepten uit, zij het zonder het kader an sich te bevragen of te doorbreken, zoals Pavis beschrijft als post-postdramatisch theater.

Nochtans markeert Forced Entertainment een belangrijke ontwikkeling in de recente theatergeschiedenis, wat nog steeds veel theaterpraktijken beïnvloedt en mee vormgeeft. De (multi)mediatechnologie en bijhorende tijdsacceleratie is

immers actueler dan ooit, met de invloed van nieuwe media op de tijdsbeleving. Dit was immers nog niet in die mate het geval in de tachtiger jaren, toen het internet nog in zijn kinderschoenen stond en de televisie nog als een centraal medium werd beschouwd. Lehmann tematiseert deze tijdsacceleratie als een postdramatische strategie die tracht het verbrokkelde karakter en de snelheid van de mediatijd te adapteren of zelfs te overtreffen. Hij verwijst daarbij naar de esthetica van nieuwe media in multimediatelevisie, waarin de gelijktijdigheid van verschillende acties een interferentie van verschillende ritmes en tijdsdimensies installeert die een homogene tijdsbeleving in de weg staat (Lehmann 157-158).

De laatste jaren ontwikkelen zich echter nieuwe visies en inzichten op de invloed van mediatisering op onze cultuur, en meer specifiek op onze tijdsbeleving. Stig Hjarvard stelt in *The Mediatization of Culture and Society* dat er in de huidige samenleving sprake is van “virtualization”, die resulteert in “a New Social Geography”. Dit wil zeggen dat virtualisering de gehele samenleving doordringt en er niet langer sprake is van invloed van media op cultuur als eenrichtingsverkeer, maar dat de interacties diverser en complexer zijn geworden, en zo ook onze tijdsbeleving gaan bepalen. Door de komst van augmented reality, virtual reality, etc. valt namelijk de zogenaamde ‘multimediatijd’ samen met de beleefde of ‘ervaren tijd’ (cf. “Kairos-tijd”), waardoor er bijna geen onderscheid meer bestaat tussen beide. De ‘multimediatijd’ en de ‘ervaren tijd’ maken vandaag de dag immers één op één deel uit van onze (tijds)beleving.

Conclusie

Real Magic van Forced Entertainment ageert op verschillende niveaus: sprekend naar en ontkennend, onze wens om te worden gesust en vermaakt; de uitdaging om verveeld of verward te zijn en het gebruik van zowel vorm als inhoud om commentaar te leveren op hedendaagse sociale en existentiële dilemma's.

De voorstelling is te situeren binnen het postdramatisch theater, zoals dit (onder meer) gethematiseerd wordt door Hans-Thies Lehmann. Zo wordt de nadruk op narratie in vraag gesteld, door een zeer kort script van één scène gedurende negentig minuten te herhalen. En herhaling is ook een van de constitutieve aspecten die de voorstelling stut. Repetitie is een strategie die kenmerkend is voor postdramatisch theater. De herhaling als constitutief element en postdramatische strategie is niet louter te herleiden tot de herhaling van een scène, maar transformeert de geometrische performatieve ruimte tot een

kritisch-reflectief forum, dat de toeschouwers uitdaagt om bij elke herhaling van de voorstelling andere blikken of perspectieven op de voorstelling te werpen. Dit zowel vormelijk als inhoudelijk. In een door en door gemediatiseerde samenleving is de invloed hiervan dan ook merkbaar in de voorstelling. De voorstelling lijkt te zijn geslaagd in het deconstrueren van het aspect media-entertainment en bijbehorende snelheid en herhaling (cfr. een televisiespel), die na een tijd oneindig en absurd gaat aanvoelen. Forced Entertainment gaat mediastrategieën deconstrueren door net mediastrategieën in te zetten in zijn voorstelling, waardoor de voorstelling dan ook een postdramatische strategie toepast. Tegelijkertijd is het tempo van de voorstelling ook geïnspireerd door het tempo van “zappen” van het ene programma naar het andere op de televisie. De huidige samenleving vertoont echter kenmerken van virtualisering die verder gaat dan de genoemde mediatisering. De virtualisering bepaalt onze cultuur, maar ook onze tijdsbeleving. Digitale technologie en multimedia zijn immers niet langer te onderscheiden van (onze) cultuur, maar vallen ermee samen. De ‘multimediatijd’ en de ‘ervaren tijd’ versmelten op die manier meer en meer met elkaar. *Real Magic* knoopt aan bij de mediatisering van onze cultuur en samenleving, maar niet bij de virtualisering ervan.

Vanuit de benadering van de *visuele dramaturgie* doet de voorstelling *Real Magic* niet louter een appèl op ons sensorische apparaat met bewegende beelden, maar activeert ook de capaciteit van de toeschouwersblik, in die zin dat je actief geprikkeld en uitgedaagd wordt bij de dynamische en hybride processen en ritmen in het theatraal gebeuren.

Laat dat nu net ook een van de transformerende effecten zijn van de incorporatie van repetitie en televisie(show)kenmerken in de voorstelling als postdramatische strategieën: om de toeschouwers ‘gaze’ uit te dagen en verschillende perspectieven en blikken te laten ontwikkelen doorheen de eindeloze iteratieve loop die de voorstelling schraagt, stuwt en deconstrueert. Al zou de voorstelling ook het postdramatische kader zelf kunnen bevragen om haar actuele waarde extra kracht bij te zetten, en het spectrum aan perspectieven te verruimen.

Bibliografie

Auslander, Philip. “Live performance in a mediatized culture”. *Liveness. Performance in a Mediatized Culture*. Londen en New York: Routledge, 1999.

Baugh, Christopher. *Theatre, Performance and Technology: The Development of Scenography in the Twentieth Century*. Houndmills, Basingstoke, Hampshire: Palgrave Macmillan, 2005.

- Camus, Albert. *The Myth of Sisyphus and Other Essays*. 1942. Vert. Justin O'Brien. New York: Vintage Books, 1991.
- Chapple, Frieda en Chiel Kattenbelt. *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam en New York: Rodopi, 2006.
- Choudhury Supara en Kelly A. McKinney. "Digital media, the developing brain and the interpretive plasticity of neuroplasticity". *Transcultural Psychiatry* 50:2 (2013): 192–215.
- Debord, Guy. *The Society of the Spectacle*. Vert. Donald Nicholson-Smith. New York: Zone Books, 1994.
- Deleuze, Gilles. *Difference and Repetition*. Vert. Paul Patton. New York: Columbia University Press, 1994.
- Deleuze, Gilles. *The Logic of Sense*. Vert. Mark Lester en Charles Stivale. New York: Columbia University Press, 1990.
- Derrida, Jacques. *Writing and difference*. 1967. Vert. Alan Bass. Londen en New York: Routledge, 1978.
- Esslin, Martin. "The Theatre of the Absurd". *The Tulane Drama Review* 4:4 (1960): 3-15.
- Etchells, Tim. *Certain Fragments: Contemporary Performance and Forced Entertainment*. Londen en New York: Routledge, 1999.
- Etchells, Tim. "Speak Bitterness: A Catalogue of Confessions". *The Guardian*, 16 oktober 2014.
- Fensham, Rachel. *To Watch Theatre: Essays on Genre and Corporeality*. Brussel: Peter Lang, 2009.
- Forced Entertainment. "Real Magic". Regisseur Tim Etchells. Gent: Campo. 8 december 2017. Live performance.
- Forced Entertainment. "Real Magic". Regisseur Tim Etchells. Gent: Campo. 8 december 2017. Programmaboekje.
- Forced Entertainment. "Forced Entertainment Information Pack". 1999. https://www.forcedentertainment.com/wp-content/uploads/2014/10/DEC-2014_THE-NOTEBOOK-Education-pack-FORCED-ENTERTAINMENT.pdf Laatst geraadpleegd 12 december 2017.
- Gattenhof, Sandra. "Traces: Viewing and Responding to Contemporary Performance". In *Proceedings Drama Australia National Conference - Turning the Tides*. Sydney, 2006. <https://eprints.qut.edu.au/7046/1/7046.pdf> Laatst geraadpleegd 15 maart 2018.
- Hermesen, Joke. *Stil de tijd*. Amsterdam: Uitgeverij De Arbeiderspers, 2009.

- Hjarvard, Stig. *The Mediatization of Culture and Society*. Londen en New York: Routledge, 2013.
- Hupperetz, Karl J. "Postmodernisme en theater". *Groniek (Historisch Tijdschrift)*, 157 (2002).
- Jans, Erwin. "Theater voorbij het drama". *Etcetera* 18:73 (2000): 54-59.
- Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. Vert. Karen Jürs-Munby. Londen en New York: Routledge, 2006.
- Lehmann, Hans-Thies. "Theatre After Theatre; Mirror, Mirror, Fourth Wall!" In *Na(ar) het Theater? Supplements to the International Conference on Postdramatic Theatre*, red. Marijke Hoogenboom en Alexander Karschnia. Amsterdam: Amsterdam School of the Arts, 2007.
- Lyotard, Jean-François. *Het postmoderne weten: Een verslag*. Kampen: Kok Agora, 1987. Oorspronkelijk gepubliceerd in Frankrijk als *La condition postmoderne - rapport sur le savoir*, Paris, 1979.
- Maranca, Bonnie. "Performance and design: The Mediaturgy of John Jesurun's Firefall." *PAJ* 96 (2010): 16-24.
- Pavageaux, Chantal. "CANNED APPLAUSE: Chantal Pavageaux on Real Magic". *Walker Reader, Fourth Wall*, 26 januari 2018. <https://walkerart.org/magazine/canned-applause-chantal-pavageaux-on-real-magic>. Laatst geraadpleegd 10 maart 2018.
- Pavis, Patrice. "Writing at Avignon (2010): Towards a Return of Narration". *TheatreForum*, 40:95 (2012): 95.
- Stalpaert, Christel. "Schoonheid in Needcompany's King Lear als wapen tegen de ondraaglijke wreedheid van het tragische zijn". *Documenta, Tijdschrift voor Theater* 21:3 (2003): 160-173.
- Suk, Jan. "Performance and the Poetics of Immanence". PhD diss., Univerzita Karlova, 2016.
- Totaro, Donato. "Time, Bergson, and the Cinematographic Mechanism: Henri Bergson on the Philosophical Properties of Cinema". *Offscreen* 5:1, 2001. <http://offscreen.com/view/bergson1>.
- Van den Dries, Luk. "Omtrent de opvoering. Een pragmasemiotische benadering van opvoeringsanalyse (1991)". http://homepages.ulb.ac.be/~rgeerts/voorstellingsanalyse/10_vdd.htm. Laatst geraadpleegd 12 december 2017.