

HET CANON PROJECT, EEN (BEETJE) HARMONIE IN DE CHAOS

Chris Van Goethem

Het CANON project is erop gericht om bewustzijn te creëren over de geschiedenis en erfgoedwaarde van theatertechnieken. Het begint met het samenstellen van een canon van de geschiedenis van theatertechniek, ondersteund met een interactieve tijdlijn, tools en methodologie voor onderwijs en studie. Op die manier wordt het netwerk uitgebouwd van onderzoekers, deskundigen en geïnteresseerden die door de materie bezeten zijn.

De groep die aan dit Erasmus+strategisch partnership werkt, bestaat uit scholen en instituten uit zeven landen (België, Tsjechië, Duitsland, Italië, Spanje, Zweden en Groot-Brittannië). Deze internationale samenwerking maakt dat het een koor is met verschillende stemmen en regionale accenten. De verschillende achtergronden van de deelnemers (architecten, scenografen, techniekers, theatermakers en geschiedkundigen) versterkt de brede visie op theatergeschiedenis. Een canon is een lijst van feiten die als unaniem beschouwd worden deel uit te maken van een specifiek onderwerp. Het is de lijst van zaken die elke speler op het veld verondersteld wordt te kennen en te begrijpen. We interpreteren deze definitie van het project als 'de honderd belangrijkste concepten die je moet weten over theatergeschiedenis.' De canon bevat belangrijke toepassingen, mijlpalen en markante momenten in de geschiedenis van de theatertechniek. Je kan hem lezen als de honderd verhalen die moeten worden doorverteld. Elk van deze verhalen bevat feiten, personen, methodes, materiaal, constructeurs en bronnenmateriaal die samen een coherente geschiedenis vormen van hoe theater, opvoerin-

gen en evenementen werden gemaakt. Zo bevat het verhaal van de beweging naar een abstract, geprojecteerd decor elementen van Appia, Fortuny, de Linneback projector, Hellerlau theater...

Daarom is de interactieve tijdlijn zo belangrijk. Het is het skelet waaraan al deze feiten, personen, methodes zijn opgehangen, maar vooral: het toont de verhoudingen tussen deze elementen. Door de informatie op te splitsen in kleine, verweven deeltjes is het mogelijk om ze op verschillende manieren te visualiseren en zo nieuw verbanden te leggen. Informatie wordt gepresenteerd als een tijdlijn, een woordenwolk, op een kaart of via een AR/VR beleving. Of volgens de traditie in een lijst, een wiki of rauwe data.

Elk onderdeel van de databank maakt zijn eigen visualisatie, gebaseerd op de inhoud en de belendende onderwerpen. Zo worden de items in hun context getoond. Bijvoorbeeld, als je Drottningholm theater opzoekt, zal de tijdlijn je ook gerelateerde personen, theatergezelschappen en toneelstukken tonen. De kaart zal andere theaters in de buurt en tijd tonen en de woordenwolk geeft je een overzicht van gerelateerde



items. Als je op één van de items klikt, krijg je een nieuw overzicht en zo kan je door de geschiedenis wandelen. Klik je bijvoorbeeld op Gustav III van Zweden op de tijdlijn van Drottningholm, dan zal je zien dat hij verbonden is met Gustaviaanse opera. Klik je op Gustaviaanse opera, dan verschijnt er een cue boek voor theaterlicht met gas.

De databank zal je ook doorverwijzen naar andere initiatieven, zoals de theater databank, de wikidata en andere online archieven. Op die manier kunnen we scherpstellen op de informatie die we nodig hebben om de geschiedenis van theatertechniek te schrijven, maar blijven we verbonden met andere beschikbare informatie.

De databank software waar het systeem op draait is Wikidata, waardoor we de inhoud kunnen exporteren of later linken aan hun databank. Het is een dynamisch bestand, wat betekent dat niet alleen de inhoud aangroeit door het gebruik, maar dat het ook andere eigenschappen kan ontwikkelen.

De informatie is georganiseerd op drie niveaus. Op het hoogste niveau zijn er groepen zoals 'architecten', 'geluidsmachines', 'bronnen' of 'collecties'. Deze geven je een overzicht van wat beschikbaar is over een specifieke informatiestreng. Op een tweede niveau staan de generische types, zoals bijvoorbeeld 'Fresnell spots'. Dit tussenniveau is nodig omdat we vaak een concept willen beschrijven, eerder dan een uniek stuk; Op het laagste niveau beschrijven we unieke gebeurtenissen. Dit kan een architect zijn, de ratelmachine van het koninklijk theater in Kopenhagen of een Revox B77 Mk1. Deze voorbeelden ondersteunen de generische informatie en tonen waar je voorbeelden kan vinden.

Op dit moment is de databank in een experimentele fase en wordt ze vooral gebruikt om output te creëren. Maar we zien een groot potentieel om ze te gebruiken als middel voor samenwerking. Een plaats waar verschillende onderzoekers, verzamelaars en liefhebbers informatie kunnen verzamelen en uitwisselen.

Het Canon project ontwikkelt een reeks middelen voor onderwijs en onderzoek. Die zijn zaken die het onderwijs

van de canon en onderdelen van de tijdlijn ondersteunen. Ze variëren van traditioneel (foto's, tekeningen, opnames, video's die gebruik tonen, vertalingen van belangrijke bronnen) tot hoogtechnologisch (3D renderings, digitale plots voor CNC en VR omgevingen). Deze reeks voorbeelden van de tools die we ontwikkelen, geeft een idee waar we naar toe gaan.

**Op dit moment
is de databank
in een experimentele fase
en wordt ze vooral gebruikt
om output te creëren.**

- Een opname van 'Quattro dialoghi in materia di rappresentazione sceniche' van Leone de'Sommi.
- Opnames van interviews met vorige generaties theatermakers over de praktijk tijdens hun loopbaan.
- Opname van het gebruik van een D1T2 console (een complexe preset menger).
- Opname van geluidsmachines in gebruik.
- Scans en 3D voorstellingen van spots.
- Ontwikkeling van historische armaturen voor belichting visualisatie software (kaarsen, gas licht)
- 3D VR modellen van theaters.
- Vertaling van 'Pratica di fabricar scene e machine ne' teatri' van Nicola Sabbatini en de productie van een theater in 3D,



**De virtuele wereld
toonde
haar beperkingen
in vermoeidheid,
verminderde concentratie
en moeilijke communicatie.**

gebaseerd op de instructies in het boek.

- Een reconstructie van de beroemde Strand lightconsole.
- Tekeningen van schaalmodellen, zodat ze nagemaakt kunnen worden met een 3D printer of CNC machine.
- Een geannoteerde verzameling van moeilijk te vinden handleidingen, boeken en bronnenmateriaal.

Tot slot zijn er de methodologieën van het project. Dit deel is er als inspiratie voor onderwijzend personeel. Zonder de wijsheid in pacht te hebben over de beste manier om theatergeschiedenis te onderwijzen, willen we goede voorbeelden aanreiken, gebaseerd op de ervaring in onze rangen. Belangrijke vragen die we hier stellen, zijn waarom we dit onderwijzen, hoe we dat doen en hoe we ons aanpassen aan een specifieke groep zoals toekomstige technici of designers. Het uitgangspunt is het idee dat geschiedenis meer is dan feiten en data, maar dat er meer te leren valt uit relaties en ontwikkelingen. En dat het begrijpen van de geschiedenis en erfgoed innovatieve praktijken voedt in onze dagelijkse werkomgeving.

Het project is nu halfweg en moet zich drastisch aanpassen aan de nieuwe realiteit. Het plan was om eens per jaar samen te komen met leerkrachten en eens per jaar met studenten.



We zouden vergaderen, inhoud ontwikkelen en testen. We zouden op vakbeurzen in erfgoedcafés ons werk presenteren aan bedrijven en al wie in de sector actief is. Helaas, werden alle reizen opgeschort en moesten we onze plannen aanpassen.

We bouwden de eerste studentenmeeting om tot een virtuele omgeving. Vier groepen, samengesteld uit studenten van verschillende landen, werkten samen aan een Miro bord, terwijl leerkrachten van het ene naar het andere bord migreerden. Elke groep had een specifiek thema: 'Drottingholm', 'Hellerau', 'Totaal theater' en 'Woodstock'. Gedurende een hele week stelden ze een moodbord samen, waarop ze alle informatie verzamelden in een mind map met foto's, video's etc. Ze bekeken de technologie, de architectuur, veiligheid, scenografie, sociale omgeving, kostuums, muziek, toneel... Aan het einde presenteerden ze hun werk. Het resultaat was een massa aan informatie die in de database kan worden ingevoerd en hergebruikt.

Na deze oefening kwamen de leerkrachten regelmatig samen om de planning van het project te bespreken, maar ook om zelf aan content te werken. Dit was de basis om verder te werken in kleinere groepen aan andere onderwerpen. Eén groep werkte aan de tekeningen en vertaling van Sabbatini, een andere aan de Di Somi dialogen etc. Heel belangrijk was de samenwerking met het digitale DTHG project over VR omgevingen.



Al bij al was de samenwerking intenser en over een langere periode verspreid dan als we ons tot meetings in persoon hadden beperkt. Maar anderzijds kijken we er hard naar uit om mekaar weer te ontmoeten. De virtuele wereld toonde haar beperkingen in vermoeidheid, verminderde concentratie en moeilijke communicatie. Er gaat niets boven gebarentaal om je verstaanbaar te maken, het fysieke aanraken van een machine die 300 jaar oud is, een onverwachte opmerking op een handelsbeurs die je in een nieuwe richting stuurt. Voor het volgende en laatste jaar van het project plannen we weer werkbezoeken en samenwerking zoals we het graag hebben. We kijken er naar uit om jullie te ontmoeten in de erfgoedcafés. ■

