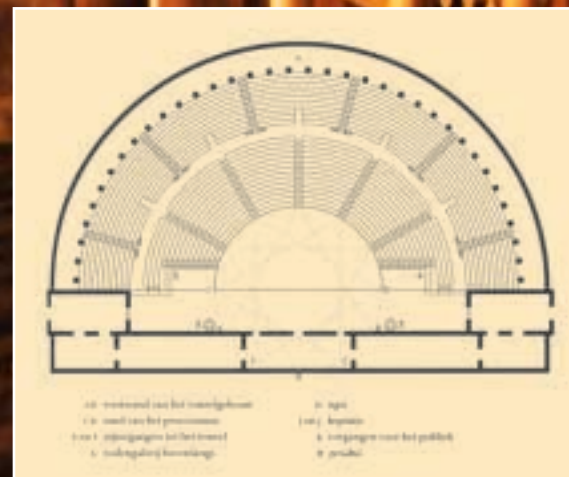


### 3 Het geheugentheater

Als er een plek was waarin symbolen, het veranderingsproces in de tijd en het spel met het verleden getoond werd, dan was het wel het theater. Zeker in de voor 20ste eeuwse tijd zonder de moderne media. Het over het voetlicht heen brengen van een vier dimensionaal gegeven, vanuit een lokatie, kan alleen succesvol zijn als er nagedacht wordt over elementen die aan de perceptie appeleren.

**Vitruvius** was een architect die leefde in de eerste eeuw voor Christus. Zijn Handboek Bouwkunde is leidraad geweest voor velen. In de renaissance is hij tot voorbeeld geweest voor Palladio en Leonardo da Vinci. Vitruvius ontwerpt een geheugentheater. Het weerspiegelt de proporties van de wereld.



De plattegrond van het theater moet als volgt worden ontworpen. In het middelpunt van een plaats die zo groot is als de omtrek van het onderste deel moet worden, wordt een passer gezet en een cirkel getrokken. Daarin moeten vier gelijkzijdige driehoeken worden ingetekend, die op gelijke afstanden de cirkelomtrek raken (hiermee maken ook astrologen hun figuur van de twaalf sterrebeel-

den en berekeningen op basis van de samenhang van deze sterrebeelden). Van deze driehoeken neemt men de zijde die het dichtst langs de toneelwand loopt; de lijn waarmee deze een cirkelsegment afsnijdt, bepaalt de voorkant van het toneelgebouw. Parallel hieraan wordt door het middelpunt een lijn getrokken die het centrum (proscenium) scheidt van de orchestra. De wigvormige vakken voor de zitplaatsen in het theater moeten zo worden verdeeld dat de punten van de driehoeken, die rondom de cirkel lijn liggen, de trappen aanwijzen die tussen de zitplaatsen omhooglopen tot de eerste omgang. Hierboven wordt het midden van de hoger gelegen vakken aangewezen. Hun passages wisselen af met die van de lagere vlakken.

Er zijn zeven hoekpunten die de richting bepalen van de trappen: de koninklijke deur ligt tegenover het hoekpunt in het midden; de rechter en de linker hoekpunten bepalen de ligging van de deuren van de gastenkamers en de twee buitenste hoekpunten wijzen naar de gangpaden in de vleugels.

Vitruvius stelt dat de vier gelijkzijdige driehoeken die de vorm, afmetingen en inrichting van het theater bepalen, overeenkomen met de trigona die astrologen schrijven in de cirkel van de dierenriem. De zeven gangpaden komen overeen met de zeven planeten en de vier driehoeken met de vier elementen. Daarbij bepalen de driehoeken ook de plaats van de toegangsdeuren tot het toneel.

Het Teatro Olympico in Vicenza van **Andrea Palladio** (Italiaans architect, 1508-1580) maakt gebruik van deze gegevens, maar introduceert daarbij

nog een aantal perspectivische vondsten. Dit theater had allerlei archetypische elementen in zich, waardoor het geheugentheater aangevuld werd. De vorm en ornamentiek zijn gebruikt om de posities en bewegingen van toneelspelers te bepalen. Het perspectivische uitzicht in het decor plaatst de Bühne centraal in de wereld.

De vijf toegangen tot het toneel op de begane grond en de drie toegangen boven hebben een duidelijke betekenis. De centrale toegang is die van de geest, en een acteur die vanuit dit punt het toneel betreedt, wordt direct herkend als een belangrijk personage. Iemand die spreekt vanuit een spiritueel perspectief. Als een speler het toneel door deze toegang verlaat, duidt dat op de spirituele kwaliteiten van zijn handeling. De toegangen aan beide zijden van het midden vertegenwoordigen emoties, links de negatieve, rechts de positieve. Een speler die van de linkerkant het toneel opkomt, staat voor een negatieve en kwalijke emotionele situatie. Wanneer hij aan de linkerkant opkomt en aan de rechterkant afgaat, betekent dit dat er tijdens zijn aanwezigheid op het toneel een verandering ten goede heeft plaats gevonden. De openingen aan de zijkanten van het toneel vertegenwoordigen de geestelijke toestand, met links de negatieve (of onbewuste) en rechts de bewuste ideeën en gedachten.

De verschillende manieren waarop de acteurs het toneel konden opkomen of verlaten was voor het publiek een aanwijzing voor hun rol en intenties. De plaats die acteurs innemen als ze eenmaal op het toneel staan heeft ook betekenis in de hiërarchie en emotie van het stuk.

De zaal heeft vanaf het toneel gezien een duidelijke functie als geheugenplaats voor de spelers. De ordening en de zetelverdeling van de toeschouwers. Dit en de gebouwde vorm maakt het mogelijk het astrologisch verhaal te koppelen aan de inhoud van een stuk.



Door het veranderend wereldbeeld in de renaissance, waarin de mens centraal is komen te staan, werd het wereldtheater vanuit het perspectief van het toneel vorm gegeven.

Een curieus voorbeeld hiervan is **Giulio Camillo**. Hij ontwierp in de 16e eeuw een klein geheugentheater volgens de principes van Vitruvius met het doel de kennis te ordenen in een geheugen systeem. Het systeem is een verzameling van mythologische en astrologische elementen. De zeven rijen zitplaatsen zijn verbonden met een planeet of god(in). De rijen achter het podium zijn verbonden met de zeven pilaren van wijsheid. De bedoe-ling was dat de bezoeker, door de ordening en verbanden, na een bezoek aan het theater een alomvattend overzicht (en inzicht) had.

# Blade Runner

De principes van het geheugentheater worden veel gebruikt, soms meer, soms minder zichtbaar.



1 Het spreekt voor zich dat film hiervan een voorbeeld is. Een film met duidelijke aanwijzingen en een grote architectonische impact is **Blade Runner**, een film van Ridley Scott.

2 Een held in de toekomst, John Harrison Ford. Los Angeles, 2020. De meerderheid van de bevolking heeft de aarde verlaten, alleen mislukkelingen en een decadente bovenlaag zijn gebleven. Het verhaal gaat over een jager die gevaarlijk geworden menselijke klonen (replicants) opspoor, en dood (retirement). Hij twijfelt aan de reden van zijn bestaan.

3 Bij zijn opgave in de film is een van de te verwijderen replicants een vrouw, met de te verwachten complicaties. In de veelbetekende architectonische setting van monumentaliteit, neon en techniek, waar het verhaal zich afspeelt, wordt veel gebruik gemaakt van donker en licht, open en gesloten, binnen en buiten enz.

4 Binnen de vierentwintiguurs-cyclus waar het verhaal van de held vorm krijgt, heb ik van elk uur een stap genomen.

