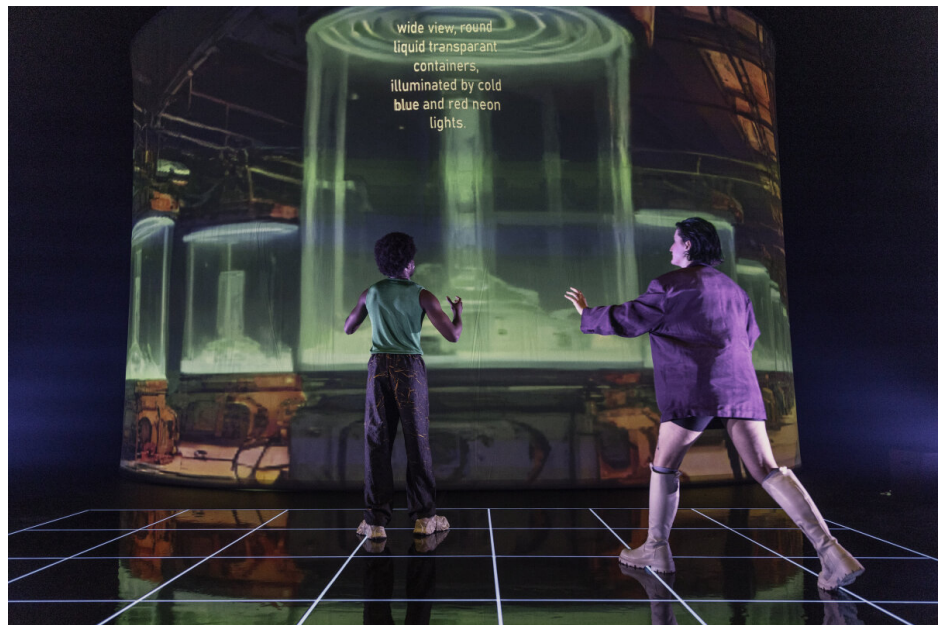




Code Hart

KOPERGIETERY

Al zal het theater
(nog) niet
veranderen



Wouter Hillaert

Gezien op 21 maart 2025

Kopergietery, Gent

Als jeugdtheater moet Kopergietery mee met zijn tijd, dus experimenteert het al even met digitale technologie. In zijn jongste voorstelling 'Code Hart' loopt het Gentse huis zelfs ver op zijn tijd vooruit: in 2225 twijfelt een meisje of ze wel verliefd mag worden op het nieuwste type 'avatron', terwijl achter haar – dankzij artificiële intelligentie – indrukwekkende virtuele decors opdoemen. Toch wijst deze innemende sci-fi voorstelling van Stef De Paepe nog vooral op de beperkingen van AI. Ze herinnert eigenlijk meer aan 1595.

24 MAART 2025

In 'De Standaard' woedt deze weken een kleine opinieslag over de zin en onzin van nieuwe digitale technologie in de kunsten. [Luc Delrue](#), opdrachthouder voor het ambitieuze Vlaamse Entertainment Technologie Project in de Rupelstreek, bond de kat de bel aan. Hij stelde dat cultuurhuizen met hun al te traditionele patronen de band met de jeugd dreigen te verliezen, en dat de *gamechanger* digitalisering heet. "We moeten ons durven afvragen waar we over tien jaar willen staan met onze cultuurproductie en -beleving, en hoe we tegemoet komen aan de cultuurhonger van de huidige en toekomstige jeugd." Ook in het theater valt er niet aan te ontsnappen. Wat moeten we nog met Shakespeares *make-believe* bij een generatie die zich in de wereld oriënteert via smartphone en console? Voor wie virtualiteit (de) realiteit is?

'Code Hart' laat zich in de eerste plaats inhoudelijk inspireren door die virtuele leefwereld. Stef De Paepe dook in de wondere wereld van *dark sci-fi* en puurde daaruit een script waarvan de chronologie even dooreengeschied is als in de betere Netflix-serie. Een uur lang zuigt zijn verhaal ons mee in een half vertrouwd, half bevreemdend universum van 'neo quantum intelligentie', permanente gezichtsherkenning, crapcoins, neurospecx-brillen tegen pijnlijke herinneringen en gehackte 'avatrone' – digitaal gestuurde humanoïdes mét emoties. Het is een wereld waarin concurrerende tech-bedrijven vechten om de

nieuwste menswording, terwijl de SecuryForce zijn handen vol heeft met rauwe straatrellen. Imperialistisch ondernemerschap à la Elon Musk *meets* de apocalyptische *feel* van zombie games. Je ziet het zelden op toneel.

Toch begint deze tienerproductie heel herkenbaar in een bar. Hoofdpersonage Ada (Alia Rifai) en breakdancer Manto (Kazanga Jonathan Linga) treffen elkaar op een gerasterde dansvloer met fascinerende led-verlichting. Het spel dat ze spelen, is nog altijd dat van de eeuwig onhandige flirt – hoe geruststellend. Tot Ada plots met de afknapper komt dat haar moeder zopas vermoord is door een losgeslagen avatron. Haar verwarring daarover zal ze doorheen de voorstelling met ons delen in terugkerende ‘mindlogs’ – ooit gewoon monologen geheten. Af en toe worden die verrijkt met de goede raad van ome Aki, ceo van Vitroid Technologies of de Steve Jobs van zijn tijd. Vanop het scherm spreekt hij haar toe als een avatar, met een sprekende kop die iets wegheeft van een kale en spierwitte breed-smile-kikker. Het is geen opgenomen videobeeld, wel de instant digitale versie van Linga’s live vertolking voor een digicam. Ter plekke zien we dus een levend acteur ontdubbelen in een digitaal personage, met precies dezelfde gezichtsexpressie. Het theater virtualiseert waar we bij zitten.

Het is maar één van de snufjes met ‘de laatste nieuwe AI-software’ waarin ‘Code Hart’ baadt. Samen met professionele ontwikkelaars heeft De Paepe maandenlang gezwoegd op die digitale vormgeving. Het resultaat oogt indringend, niet in het minst door de podiumbrede achterwand waarop alles groot geprojecteerd wordt. Wanneer Ada en Manto finaal op de vlucht moeten voor Aki, gebeurt dat zoals in een immersieve game à la ‘Temple Run’. Met een potig plastic geweer knalt Ridaï van op het podium aanstormende zombies af op het scherm – ongezien. Opnieuw vervloeien scène en scherm dus tot één nieuwe realiteit. Even later neemt AI het decor zelfs helemaal over. Op enkele simpele tekstcommando’s van operator Ilja Van Autreve – hij tikt gewoon woorden in als ‘woestijnlandschap’, ‘sterrenhemel’ en ‘desolate sfeer’ – verschijnt de visuele verbeelding daarvan onmiddellijk computergestuurd op het achterdoek. De digitale vormgeving van de voorstelling voltrekt zich voor je ogen. De makers weten zelf niet hoe het eruit zal zien. *Found footage* wordt *finding footage*.

De digitale vormgeving van de voorstelling voltrekt zich voor je ogen.

Misschien is dat wel de ware betekenis van deze voorstelling: ze breekt met het aloude modernistische idee van autonoom auteurschap. Wat we zien, is niet enkel meer de vrucht van unieke menselijke creativiteit, maar óók van de verzamelde collectieve populaire verbeelding op het web, geoogst door algoritmes. Zelfs zijn script liet De Paepe door AI beoordelen en licht verfijnen. Hij verheft die extra creatieve hulp tot een thema op zich, door ze openlijk zichtbaar te maken in de voorstelling. Zo zit Van Autreve als operator mee op scène als een extra personage. Hij is het die Ada en Manto van achter zijn desk even van geslacht doet wisselen en hen weigert om virtueel nog eens met hun dode moeders te spreken. “Het spijt me, de simulatie kan geen overleden personen oproepen. Het is te verslavend gebleken.”

De basisboodschap van ‘Code Hart’ volgt dan vanzelf, wanneer beide hoofdpersonages hun rouw alsnog verwerken in een knap schaduwspel, door elkaars moeder te spelen: simpel theater blijft de beste vorm van virtualiteit. Op dezelfde manier verdedigt De Paepe de aloude menselijke verbeelding als hoogste goed voor zelfontwikkeling en volwassenwording. Je kan er moeilijk

géén statement in lezen: AI is slechts een handige tool, niet de finaliteit van onze humaniteit. Zo voert deze digitaal verrijkte voorstelling uiteindelijk veeleer reclame voor het origineel dan voor het digitale surrogaat. 'Code Hart' is theater dat zichzelf rechtvaardigt.

Alleen blijkt het ook in zijn realisatie minder de *gamechanger* te zijn die het leek te willen worden. Er beweegt zeker veel tussen podium en scherm, maar heel weinig tussen podium en publiek. Het initiële idee dat toeschouwers zich solo door de theatrale ruimte zouden kunnen bewegen, ging om narratieve redenen voortijdig weer de kast in. Zo zitten we nu als 'passief' publiek weer te kijken naar een klassieke kijkkast-voorstelling. De visuele verbeelding ervan verschilt niet wezenlijk van wat geschilderde achterdoeken altijd al deden in de traditionele bonbonnière, en wat video vanaf de jaren 1980 verder dynamiseerde in de black box: ze voegt extra ruimtelijke illustratie toe, zonder echt te raken aan onze ruimtelijke of fictionele ervaring. Daarvoor staat AI-technologie ook nog te zeer in de kinderschoenen. Ze verhoogt eerder de ongeloofwaardigheid dan de geloofwaardigheid van wat je ziet. Ook qua esthetisch gevoel maakt ze de kloof tussen live spel en virtueel scherm vaker groter dan kleiner. Ze blijft gewoon een gadget. Een nieuwe kers op de taart, terwijl ze een andere taart deed verhoppen.

Voor de criticasters van Delrues oproep aan cultuurhuizen zal dat een geruststelling zijn: het live theater komt uit 'Code Hart' naar voren als nog steeds de meest efficiënte technologie om andere werelden mee te simuleren. Voor tieners biedt de voorstelling dan weer een goed gespeelde en absoluut onderhoudende 'Romeo en Julia' (1595) in een taal die ze kennen van buiten het theater. Zelf vind ik het jammer dat deze *coming-of-age*-voorstelling het contract met de toeschouwer niet méér weet op te schudden voor het komende tijdperk, of zich niet minstens ontpopt tot een bredere metareflectie over de zin en onzin van artificiële intelligentie. Het blijft een goed verteld (liefdes)verhaaltje. Zo oud als het theater zelf.