

NABIJHEID EN AFSTAND

Een onderzoek naar de adressering van de toeschouwer in de
theatrale installatie Situation Rooms – Rimini Protokoll

Bachelor Eindwerkstuk

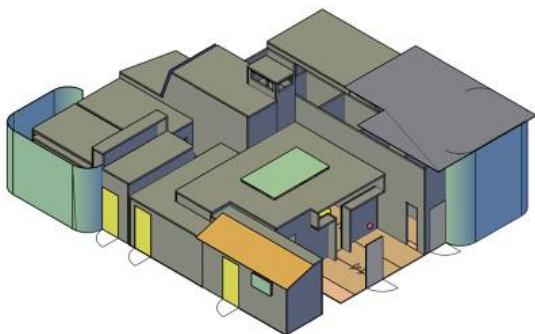
Media en Cultuur, Universiteit Utrecht

Scriptiebegeleider dr. Sigrid Merx

Tweede lezer dr. Chiel Kattenbelt

Woordenaantal: 7994

Inleverdatum: 23-06-2017



Priscilla van Rooij

5545595

Abstract

In deze scriptie neem ik de theatrale installatie *Situation Rooms* van Rimini Protokoll onder de loep in een voorstellingsanalyse. In deze installatie, geënceneerd in een filmsetting, leggen twintig toeschouwers met iPad en koptelefoon een route af door verschillende kamers: de *situation rooms*. Deze set is gebouwd rondom de verhalen van twintig verschillende mensen van over de wereld wier levens zijn gevormd door wapenhandel. De toeschouwer krijgt de mogelijkheid om, al wandelend door de set, tien van deze verhalen van dichtbij mee te maken. Op de iPad verschijnt telkens een nieuw personage, en daarmee een nieuwe situatie die de toeschouwer wordt uitgenodigd te volgen.

Ik toon aan dat de toeschouwer in *Situation Rooms* van Rimini Protokoll op een bijzondere manier wordt uitgenodigd zich te verplaatsen in verschillende situaties rondom het internationale fenomeen wapenhandel. Ik beweer dat er een continue, betekenisvolle spanning in die uitnodiging ligt: er wordt zowel aangestuurd op nabijheid als afstand tot de situaties. Enerzijds wordt de toeschouwer uitgenodigd zich dichtbij te verhouden tot een personage en bijhorende situatie, anderzijds staat de toeschouwer ver van deze situatie en wordt deze afstand benadrukt. Hierdoor krijgt de toeschouwer de mogelijkheid de gevolgen van wapenhandel te ervaren en de complexiteit ervan te bezien.

Om mijn stelling te kunnen onderbouwen analyseer ik hoe die uitnodiging in de installatie vorm krijgt. De flexibele relatie tussen ruimte/performer/toeschouwer speelt hierin een grote rol. De twee belangrijkste dramaturgische strategieën die ik analyseer zijn de mobiliteit van de toeschouwer en de afwisseling van de aangereikte perspectieven. Ik maak hierbij gebruik van de notie van ‘nomadisch theater’ zoals uitgewerkt door Liesbeth Groot Nibbelink in haar proefschrift *Nomadic Theatre* (2015) en theorieën over focalisatie en perspectieven zoals ontwikkeld door Maaïke Bleeker in *Visuality in the Theatre* (2008).

Ik zal laten zien dat er niet enkel sprake is van een mobiele toeschouwer die zich fysiek verplaatst, maar dat de verscheidenheid aan kijkperspectieven de toeschouwer ook uitnodigt zich mentaal te verplaatsen in verschillende situaties. Beide dramaturgische strategieën kunnen dus niet los van elkaar worden gezien.

Woordenaantal: 333.



Inhoudsopgave

| | |
|--------------------------------------|----|
| 1. Inleiding | 4 |
| Onderzoeksvragen..... | 5 |
| Vooruitblik..... | 5 |
| 2. Context | 6 |
| 3. Relevantie..... | 7 |
| 4. Theoretisch Kader en Methode..... | 8 |
| 5. Voorstellingsanalyse..... | 12 |
| Uitnodiging tot nabijheid | 12 |
| Het creëren van afstand..... | 18 |
| 6. Conclusie | 27 |
| 7. Bronnenlijst | 31 |
| Literatuurlijst..... | 31 |
| Overig materiaal..... | 31 |
| Bijlagen | 33 |

1. Inleiding



Afb. 1 Peter Souza, "Situation Room," foto White House Situation Room, 1 mei 2001.

May 2011, a photo flashes onto screens around the world. It shows 13 people in a room. The expressions on their faces speak volumes: triumph, fascination, scorn, horror, scepticism, preoccupation. The photo from the White House "Situation Room" documents the end of a manhunt that was pursued with all possible weapons.¹

Bovenstaand citaat verwijst naar een van de inspiratiebronnen die ten grondslag lagen aan de theatrale installatie *Situation Rooms* van Rimini Protokoll. In die installatie, geënceneerd in een filmsetting, leggen twintig toeschouwers tegelijkertijd met iPad en koptelefoon een route af door verschillende kamers: de *situation rooms*. De set is gebouwd rondom de verhalen van twintig mensen (vanaf nu personages) wier levens allemaal door wapenhandel zijn gevormd. De toeschouwers krijgen de gelegenheid om tien van deze verschillende verhalen van dichtbij mee te maken. Op hun iPad verschijnt telkens een nieuw personage – waarmee een nieuwe situatie wordt geïntroduceerd – en de toeschouwer wordt uitgenodigd die te volgen. Zo komt het dat je je het ene moment bevindt bij een operatietafel in Sierra Leone, het volgende aan een vergadertafel of bij een Mexicaans graf. Via de iPad verplaats je je nu eens in de situatie van een hacker die naar zijn eigen spiegelbeeld kijkt – jij ziet in die spiegel jezelf – dan weer lig je op een operatietafel en kijk je naar je 'eigen' bebloede onderlichaam. De personages, de 'experts', delen ondertussen hun persoonlijke

¹ "Situation Rooms. A multiplayer video piece," *Projects*, Rimini Protokoll. Geraadpleegd op <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>.

situatie.²

Wat mij fascineerde aan deze installatie is dat de toeschouwer op een bijzondere manier wordt uitgenodigd zich te verhouden tot het complexe fenomeen van wapenhandel. De toeschouwer is namelijk mobiel; hij verplaatst zich door de installatie. Op die manier bevindt de toeschouwer zich echt in de *situation rooms*. De installatie biedt meerdere perspectieven op wapenhandel, waardoor de toeschouwer wordt uitgenodigd zich ook in verschillende perspectieven te verdiepen en zich – naast letterlijk – ook figuurlijk te verplaatsen. Die wisselwerking tussen de mobiliteit van de toeschouwer en de afwisselende aangereikte perspectieven werd dan ook het belangrijkste aandachtspunt in mijn onderzoek. Zodoende kwam ik tot de volgende onderzoeksvragen.

Onderzoeksvragen

Hoe wordt de toeschouwer in de theatrale installatie *Situation Rooms* van Rimini Protokoll uitgenodigd zich te verplaatsen in verschillende situaties rondom het internationale fenomeen wapenhandel?

1. Hoe krijgt de fysieke mobiliteit van de toeschouwer vorm in de theatrale installatie en hoe zorgt deze ervoor dat hij/zij zich letterlijk en figuurlijk in verschillende situaties kan verplaatsen rondom het fenomeen wapenhandel?
2. Hoe stuurt de afwisseling van aangereikte perspectieven in de theatrale installatie de blik van de toeschouwer ten aanzien van het fenomeen wapenhandel en hoe zorgt dit ervoor dat hij/zij zich letterlijk en figuurlijk in verschillende situaties kan verplaatsen rondom het fenomeen wapenhandel?
3. Op wat voor ervaring stuurt de wisselwerking tussen enerzijds de mobiliteit van de toeschouwer en anderzijds de wisselende perspectieven bij de toeschouwer aan? Wat betekent dit voor hoe hij/zij wordt uitgenodigd zich te verplaatsen in verschillende situaties rondom het fenomeen wapenhandel?

Vooruitblik

Ik toon aan dat de toeschouwer in *Situation Rooms* op een bijzondere manier wordt uitgenodigd zich te verplaatsen in verschillende situaties rondom het internationale fenomeen wapenhandel. Ik stel namelijk dat er een continue spanning in die uitnodiging zit: er wordt aangestuurd op nabijheid én afstand. Enerzijds wordt de toeschouwer uitgenodigd zich van dichtbij te verhouden tot een personage, anderzijds staat de toeschouwer ver van diens situatie en wordt hij uitgenodigd de complexiteit van wapenhandel te ervaren.

² Onder het kopje 'Context' leg ik uit hoe Rimini Protokoll gebruikmaakt van 'experts'; niet acteurs, maar mensen die in dit geval in het dagelijks leven echt iets met wapenhandel te maken hebben.

2. Context

Rimini Protokoll werkt sinds 2002 onder deze naam, bestaande uit drie leden: Helgard Kim Haug, Stefan Kaegi en Daniel Wetzel. In hun werk zoekt het gezelschap de grens van het theater op en proberen de makers de toeschouwers nieuwe perspectieven te tonen.³ Theaterwetenschapper Meg Mumford schrijft in haar tekst “Rimini Protokoll’s Reality Theatre and Intercultural Encounter” over Rimini Protokolls kenmerkende vorm van ‘Theatre of Experts’.⁴ Deze documentaireachtige vorm van theatermaken vindt zijn oorsprong in *Reality Theatre*, een vorm van theatermaken die sinds 1990 bestaat en verschillende genres kent.⁵ Mumford over de karakteristieke eigenschappen van ‘Theatre of Experts’:

(...) an interest in extending public understanding of contemporary individuals and society; a focus on representing and/or putting living people on stage; and an aesthetics of ‘authenticity effects’, artistic strategies designed to generate (and then, in some cases, destabilize) an impression of close contact with social reality and ‘real’ people. (...) [I]t both generates a sense of immediate contact with living people and truthful representations of their lives – especially through centralizing the narratives, bodies, and places of non-actors or so-called ‘everyday expert’ performers – while simultaneously destabilizing that impression through overt fictionality and theatricality.⁶

Ook in de casus *Situation Rooms* maakt Rimini Protokoll gebruik van deze zogenoemde ‘experts’, namelijk ‘experts’ met betrekking tot wapenhandel.⁷ De makers nodigden twintig mensen van over de wereld uit om hun verhaal te doen en vervolgens hun eigen situatie filmend te demonstreren in de gemaakte filmset. Deze ‘experts’ vervullen hier de rol van performers, maar ik zal ze aanduiden als ‘personages’ aangezien ze een verhaal met zich meedragen. Zoals Mumford in bovenstaand citaat uitlegt, ontstaat door het gebruik van ‘experts’ een representatie gebaseerd op echte levens waar de toeschouwer op intieme manier in contact mee kan komen. In het geval van *Situation Rooms* wordt de toeschouwer dan ook gevraagd te participeren, waardoor deze wordt uitgenodigd de situaties van dichtbij te ervaren.

De participerende rol van de toeschouwer wordt besproken door theaterwetenschapper Helen Freshwater.⁸ Ondanks het feit dat zij in navolging van Rancièrè benadrukt dat ook toeschouwers die zwijgend vanuit hun stoel naar een voorstelling kijken actief participeren, komt zij

³ “Rimini Protokoll,” *About us*, Rimini Protokoll. Geraadpleegd op <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/about>.

⁴ Meg Mumford, “Rimini Protokoll’s Reality Theatre and Intercultural Encounter: Towards an Ethical Art of Partial Proximity,” *Contemporary Theatre Review* 23.2 (2013): 153-165.

⁵ Idem, 153.

⁶ Ibidem.

⁷ “Situation Rooms. A multiplayer video piece,” *Projects*, Rimini Protokoll. Geraadpleegd op <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>.

⁸ Helen Freshwater, *Theatre & Audience* (New York: Palgrave Macmillan, 2009).

in haar boek *Theatre & Audience* toch vooral met voorbeelden van hedendaagse voorstellingen waarin toeschouwers, net als in *Situation Rooms*, worden uitgenodigd aan de voorstelling deel te nemen.⁹ Zij ziet dit in veel vormen van hedendaags theater: “What’s more, many practitioners have decided to move beyond castigating audiences for their passivity towards enabling their active participation in performance.”¹⁰ Freshwater beschrijft de participerende rol van de toeschouwer in verschillende voorbeelden, bijvoorbeeld wanneer de toeschouwer door een stad loopt of wanneer hij mag stemmen op zijn favoriete voorstelling. Dit illustreert dat er verscheidene vormen bestaan waarin we de actieve toeschouwer zien.

De toeschouwer in *Situation Rooms* participeert niet alleen actief, maar is ook mobiel. In dit onderzoek richt ik me op deze ‘mobiele toeschouwer’: de toeschouwer die participeert middels het fysiek verplaatsen door een theatrale ruimte. Dit fenomeen wordt door Liesbeth Groot Nibbelink in haar proefschrift *Nomadic Theatre* beschreven als nomadisch theater, waarin de flexibele relatie tussen performer/toeschouwer/ruimte wordt bevraagd.¹¹ In elke voorstelling kan deze verhouding anders liggen. Dat brengt mij bij de relevantie van dit onderzoek.

3. Relevantie

In *Situation Rooms* is niet enkel sprake van een fysieke mobiele toeschouwer, maar ook van een verscheidenheid aan kijkperspectieven die de toeschouwer uitnodigt zich ook mentaal te verplaatsen in verschillende situaties. Dit creëert een bijzondere ervaring bij de toeschouwer, omdat er wordt aangestuurd op een nabij contact tussen personage en toeschouwer. In de context van participatietheater is het vooral interessant om te zien hoe de mobiliteit van de toeschouwer samenkomt met het wisselende perspectief: de toeschouwer verplaatst zich letterlijk én figuurlijk. Dit onderzoek biedt daarmee een bijdrage aan het discours over de rol van de toeschouwer binnen participatietheater. Een onderzoek naar de wisselwerking tussen deze ‘nomadische strategieën’ kan wellicht ook nieuw licht werpen op de rol van de toeschouwer als ‘mobiele toeschouwer’ in de context van nomadisch theater conform Groot Nibbelink en ons begrip van de reikwijdte van het nomadisch theater vergroten. De wisselwerking tussen deze strategieën – de mobiliteit van de toeschouwer en de verschillende kijkperspectieven – levert een interessante dramaturgie op waarop naar mijn weten in het discours nog niet als zodanig is gereflecteerd.

⁹ Jacques Rancière, “The Emancipated Spectator,” in *Artforum* (maart 2007) <http://members.efn.org/~heroux/TheEmancipated-Spectator-.pdf>.

Rancière stelt dat een toeschouwer – ook al kijkt een toeschouwer enkel vanuit zijn stoel – een actieve positie inneemt. Het proces van kijken gaat namelijk altijd gepaard met het nadenken en interpreteren, een actief proces.

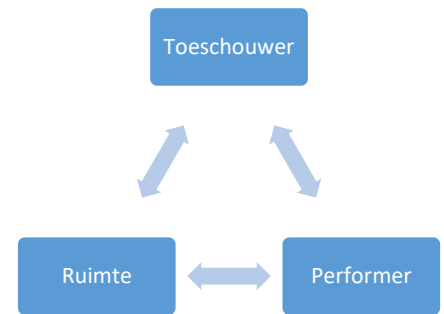
¹⁰ Freshwater, *Theatre & Audience*, 55.

¹¹ Liesbeth Groot Nibbelink, *Nomadic Theatre. Staging Movement and Mobility in Contemporary Performance* (PhD Thesis, Utrecht University 2015).

Zie Theoretisch Kader en Methode voor meer uitleg.

4. Theoretisch Kader en Methode

Dit onderzoek heeft de vorm van een voorstellingsanalyse, waarbij ik mij vooral laat leiden door Groot Nibbelinks theorie van het nomadisch theater, dus in mijn analyse zal ik vooral letten op de aspecten toeschouwer, performer en ruimte en de manier waarop deze elementen zich tot elkaar verhouden.



Het gegeven van een mobiele toeschouwer die zich door de ruimte beweegt roept de vraag op: wat of waar is het podium? Groot Nibbelink stelt in de introductie van haar proefschrift precies die vraag: “Where exactly *is* this stage?”¹² De toeschouwer is niet meer ‘hier’ en kijkt ook niet meer naar ‘dat daar’.¹³ In een andere performance van Rimini Protokoll, *Call Cutta*, verplaatst de toeschouwer zich door een stad. Groot Nibbelink zegt hierover: “An ambulatory performance like *Call Cutta* mobilises the codes, conventions and boundaries of the stage, and therefore *detritorialises* the stage.”¹⁴ Deterritorialisatie, een begrip dat Groot Nibbelink ontleent aan Deleuze, gaat dus over het ontbinden van een territorium, zoals een podium. Het brengt het idee van een ‘stage’ en onze verwachtingen daarover in beweging. Dit is zeker het geval in *Situation Rooms* waar de toeschouwer in iedere kamer steeds met een andere ‘stage’ geconfronteerd wordt, maar ook met diens rol en positie ‘in’ die kamer en situatie. De toeschouwer loopt hier immers door een filmset met telkens een andere kamer, telkens een ander verhaal en in een andere rol. Reterritorialisatie verwijst naar het proces waarbij, door deze doorbreking, nieuwe ruimtes en ideeën van ruimte kunnen ontstaan. De toeschouwer wordt gedwongen zich actief te verhouden tot en te handelen in de steeds veranderende ruimte. Groot Nibbelink zegt over de rol van de toeschouwer in verhouding tot de theatrale territoria:

The spectator on the stage deterritorialises the stage from within, and in turn, the stage reterritorialises on the spectator, as the stage puts the activities of the spectator in de spotlights, and exposes how spectatorship is always being staged.¹⁵

Dit laatste is zeker aan de hand in *Situation Rooms* waar de toeschouwer letterlijk onderdeel van de encenering wordt. De mobiliteit van de toeschouwer zorgt er enerzijds voor dat de theatrale ruimte niet vaststaat, anderzijds inspireert de theatrale ruimte de toeschouwer en nodigt het hem/haar uit om zich in verschillende, steeds nieuwe en onbekende situaties te verplaatsen.

In mijn analyse zal ik de mobiliteit van de toeschouwer op twee manieren analyseren. Ik let

¹² Groot Nibbelink, *Nomadic Theatre*, 11.

¹³ Ibidem.

¹⁴ Idem, 12.

¹⁵ Idem, 19.

allereerst op de handelingen van de toeschouwer *in* de ruimte; de handelingen van de personages op de iPad en hoe de toeschouwer wordt uitgenodigd deze in dezelfde ruimte te imiteren. Ten tweede let ik op de beweging van de toeschouwer *door* de ruimte, hierbij focus ik me op het pad dat de mobiele toeschouwer door verschillende kamers aflegt. Door de verscheidenheid aan ruimtes wordt de toeschouwer uitgenodigd zich bewust te worden van de samenhang tussen de situaties en daarmee van de complexiteit van wapenhandel.

Het gebruik van wisselende kijkperspectieven is de tweede dramaturgische strategie die ik onderzoek. Het gebruik van verschillende perspectieven in het theater is een kenmerk van het postdramatische theater, iets wat Hans-Thies Lehmann uitgebreid bespreekt in zijn boek met de gelijknamige titel.¹⁶ Het nomadische theater past dan ook in de bredere context van het postdramatische theater. Wanneer verschillende perspectieven worden aangereikt, is het van belang te onderzoeken hoe deze aan de toeschouwer worden gepresenteerd. Hoe wordt de toeschouwer uitgenodigd te kijken? Voor het beantwoorden van deze vraag gebruik ik het concept focalisatie van Maaïke Bleeker zoals beschreven in haar boek *Visuality in the Theatre*.¹⁷ Focalisatie behelst de relatie tussen de gepresenteerde elementen en de visie van waaruit deze worden getoond.¹⁸ De manier waarop mensen of situaties worden getoond is dus vanuit een subjectieve point of view vanuit waar dit wordt gezien.¹⁹ Focalisatie is daarmee een concept dat verder gaat dan perspectief. Perspectief focust vooral op wat te zien is en minder vanuit welke positie dat wordt getoond: "Focalization, on the other hand, describes the precise relationship between the subject viewing and the object viewed, as it is given within the particular construction of the visual, verbal or multimedia text."²⁰ Bleeker gebruikt dit concept om te analyseren hoe visualiteit in theater wordt geconstrueerd. Zij maakt onderscheid tussen drie elementen die ik in onderstaande tabel uitleg en toepas op de casus.²¹

¹⁶ Hans-Thies Lehmann, *Postdramatic Theatre* (Londen: Routledge, 2006).

¹⁷ Maaïke Bleeker, *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* (New York: Palgrave Macmillan, 2008).

¹⁸ Idem, 10.

¹⁹ Ibidem.

²⁰ Idem, 27-28.

²¹ Idem, 10.

| Concepten | Betekenis | In <i>Situation Rooms</i> |
|---------------------|--|--|
| 'Subject seen' | Hetgeen wordt getoond (dat wat er te zien is) | Verskillende situaties in relatie tot wapenhandel |
| 'Subject seeing' | Degene die kijkt | De mobiele toeschouwer én het personage op de iPad |
| 'Subject of vision' | Interactie tussen deze elementen Punt vanuit waar we worden uitgenodigd te kijken (geïmpliceerde kijkpositie) | Letterlijke punt vanuit waar de toeschouwer kijkt (bijvoorbeeld een gat in de muur) Figuurlijke standpunt: ideologische positie en visie die de voorstelling inneemt (bijvoorbeeld: Wordt er onderscheid gemaakt in goed en kwaad binnen de wapenwereld?) |

Ik zal deze elementen in relatie tot elkaar analyseren om te onderzoeken hoe de blik van de toeschouwer wordt gestuurd. In de installatie kijkt de toeschouwer vaak mee met het personage. In dat opzicht zijn de volgende twee concepten bruikbaar.

Bleeker maakt binnen focalisatie ook onderscheid tussen een interne en externe focalisator. Een interne focalisator maakt zelf onderdeel uit van de wereld 'on stage' en nodigt de toeschouwer uit zichzelf te 'verplaatsen' naar de wereld 'on stage' en deze van een perspectief van binnenuit te bekijken: "The spectator is invited to 'step inside' and to take up a position represented within the work and to see as if from there."²² De interne focalisator vraagt de toeschouwer vanuit zijn letterlijke point of view mee te kijken, maar nodigt ook uit om mee te kijken vanuit een figuurlijke point of view, in zijn ideologie.²³ In het geval van *Situation Rooms* wordt door de personages vrij letterlijk gevraagd om een stap binnen de theatrale wereld te zetten; we hebben immers te maken met een mobiele toeschouwer die meebeweegt met een personage.

Een externe focalisator betreft "the anonymous agent through whose eyes we as audience see the performance."²⁴ In dit geval wordt de toeschouwer uitgenodigd van buitenaf te kijken naar de wereld 'on stage'. Hier kijkt de toeschouwer vanuit een ander niveau van perspectief naar een voorstelling. In *Situation Rooms* betekent dit dat de verscheidenheid aan perspectieven ook een manier is om de blik van de toeschouwer te sturen. De makers nodigen de toeschouwer op die manier uit om iets van de totaliteit van de installatie mee te krijgen. De concepten interne en externe

²² Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 28.

²³ Ibidem.

²⁴ Idem, 31.

focalisator ga ik inzetten om op verschillende niveaus naar de installatie te kunnen kijken, zowel inzoomend als uitzoomend.

Twee andere belangrijke concepten die Bleeker inzet en die samenhangen met de interne en externe focalisator zijn absorptie en theatraliteit. Absorptie gaat over de manier waarop een voorstelling omgaat met de “truthfulness of its representation”.²⁵ Een toeschouwer kan geabsorbeerd worden, opgaan in een voorstelling, wanneer hij wordt uitgenodigd zich te verplaatsen naar de wereld ‘on stage’ (door een interne focalisator). Er wordt geen nadruk gelegd op het feit dat de voorstelling een constructie is en de vierde wand wordt niet doorbroken. Absorptie helpt te beschrijven hoe de toeschouwer in de installatie wordt uitgenodigd de situaties van dichtbij te ervaren.

Tegenover absorptie staat theatraliteit, waarin juist wel nadruk ligt op de constructie van de voorstelling: de toeschouwer die kijkt naar een encenering, een verbeelde wereld. Door een zekere afstand in deze constructie wordt de toeschouwer zich bewust van het feit dat er iets voor hem wordt geënceneerd en dat hij zich in een positie bevindt waarin hij hiernaar kijkt. Bleeker beschrijft deze bewustwording: “The staged character of the theatrical event invites an understanding of what we see as the result of what is being done for us, a situation in which we as audience are ‘just looking’.”²⁶ De toeschouwer realiseert zich dat hij onderdeel is van deze encenering en dat zijn blik gestuurd wordt, aldus Bleeker: “Such moments when we do become aware of our own being implicated in what is seen, tend to get marked as ‘theatrical’[.]”²⁷ In *Situation Rooms* wordt er een zekere afstand gecreëerd tussen toeschouwer en personage doordat de theatrale middelen worden benadrukt. Bleeker over de relatie tussen absorptie en theatraliteit:

[T]heatricality and absorption both describe the effects of such mediation, where theatricality indicates a situation in which the seer is addressed in a way that highlights (aspects of) focalization, whereas absorption indicates a situation in which such mediation goes unnoticed.²⁸

In mijn casus zet ik deze concepten in om te laten zien dat er continu een wisselwerking is tussen deze verschillende effecten van focalisatie.

Om mijn onderzoeksvraag te kunnen beantwoorden, maak ik een voorstellingsanalyse van *Situation Rooms*. Een belangrijk aandachtspunt is het feit dat ik de installatie niet zelf heb bezocht. Mijn onderzoeksvraag kan ik echter wel beantwoorden op basis van het verzamelde bronnenmateriaal. Van een van de makers, Stefan Kaegi, heb ik een registratie van de installatie

²⁵ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 21.

²⁶ Idem, 3.

²⁷ Ibidem.

²⁸ Idem, 38.

mogen ontvangen.²⁹ In de registratie zijn vier personages en hun situatie te zien: kindsoldaat Nikita Yaoundé Mulamba uit Congo, oorlogsfotograaf Maurizio Gambarini uit Duitsland, chirurg Volker Herzog van Artsen Zonder Grenzen en voormalig soldaat Amir Yagel van de Israel Defense Forces. De registratie bevat de originele iPadbeelden – die de toeschouwer in de installatie ziet –, maar ook beelden van de route die de toeschouwer door de installatie volgt; ik zie tegelijk hoe de toeschouwer in de ruimte beweegt met de iPad. De registratie biedt een goed beeld van de interactie tussen de toeschouwer, de ruimte en het personage. De registratie laat wel slechts een deel van de ruimtes en personages zien. Naast de registratie heb ik daarom recensies, beschrijvingen, foto's en filmpjes bestudeerd die een aanvullend beeld geven. Een uitgebreid programmaboekje biedt achtergrondinformatie en een overzicht van de verschillende personen en hun situaties (zie bijlage).³⁰ Daarnaast heb ik tijdens het onderzoek een interview gehad met Liesbeth Groot Nibbelink die de voorstelling wel heeft bezocht.³¹ Ik kan op basis van dit materiaal uitspraken doen over de opzet van de installatie en de manier waarop deze de toeschouwer adresseert.

5. Voorstellingsanalyse

Ik onderbouw in deze analyse hoe de twee uitnodigingsvormen, tot nabijheid én afstand, zijn geconstrueerd in de installatie en beargumenteer hoe dit te koppelen is aan het onderscheid tussen absorptie en theatraliteit. De twee belangrijkste dramaturgische strategieën die ik hierbij analyseer zijn de mobiliteit van de toeschouwer en de afwisseling van de aangereikte perspectieven.

Uitnodiging tot nabijheid

In dit deel van mijn analyse richt ik me op drie verschillende aspecten van de installatie die een uitnodiging tot nabijheid creëren. Eerst ga ik in op de vraag welke verwachtingen en codes deze installatie installeert en hoe deze aansturen op een ervaring van nabijheid. Vervolgens bespreek ik de invulling van de ruimte en met name hoe de realistische details de toeschouwer trachten mee te nemen naar de verbeelde wereld. Tot slot kijk ik naar de rol van het personage in relatie tot de toeschouwer.

Situation Rooms bevraagt een aantal traditionele theaterconventies. Er is geen sprake van een schouwburg waar de toeschouwer vanuit zijn stoel zit te kijken naar een voorstelling op een podium. De toeschouwer stapt wel een zaal van een schouwburg binnen, maar ziet in deze ruimte

²⁹ Rimini Protokoll, Christine Cynn en Martin Hampton, *Situation Rooms Japan Split English Version H.264 HQ* [Registratie: origineel materiaal iPad en gefilmde toeschouwers] (2014) Verkregen op 11 april 2017 van Stefan Kaegi.

³⁰ Rimini Protokoll (Haug / Kaegi / Wetzl), "Situation Rooms. A multiplayer video piece," [Programmaboekje English Version] (2013) I.s.m. Ruhrtriennale.

Zie bijlage voor een overzicht van de twintig verschillende personages.

³¹ *Interview met Liesbeth Groot Nibbelink*, afgenomen door Priscilla van Rooij, op 15 maart 2017 te Utrecht.

een installatie staan die doet denken aan een filmset.³² Bovendien wordt de toeschouwer gevraagd zich door de installatie te bewegen. De toeschouwer krijgt korte instructies: hij ontvangt een koptelefoon en iPad en krijgt een positie aangewezen voor een gele deur voor de installatie – het startpunt – waarna de iPad de instructies overneemt. Op deze manier is de toeschouwer zich bewust van de constructie van de installatie. Door de gele deur stappen betekent hier een verbeelde wereld betreden. Er is dus net als in het nomadische theater geen sprake van een duidelijke ruimte die we als het podium kunnen aanwijzen.³³ De relatie performer/toeschouwer/ruimte wordt dan ook vanaf het begin bevestigd; de stage wordt gedeterritorialiseerd.

Wanneer de toeschouwer in de startpositie bij een gele deur staat, verschijnt er een aantal aanwijzingen op de iPad (zie afbeelding 2).



Afb. 2 Jörg Baumann, foto van "Situation Rooms. A multiplayer video piece," *Projects*, Rimini Protokoll.

Deze aanwijzingen installeren de alternatieve theatrale codes: de regels van de theatrale installatie. De tekst op de iPad "You will play 10 different roles" geeft aan dat de toeschouwer verschillende perspectieven wordt aangeboden. De woordkeuze 'play' duidt op een opmerkelijke verhouding van de toeschouwer tot die verschillende rollen, want een rol *spelen* impliceert een nabije relatie. De toeschouwer komt dichterbij dan wanneer hij slechts zou *toeschouwen*. De volgende aanwijzing benadrukt dit: "My hand and your hand will merge. My situation will become your situation." Er wordt hier gesuggereerd dat het lichaam van de toeschouwer zal samensmelten met die van een

³² Deze informatie is gebaseerd op de encenering in de Stadsschouwburg Amsterdam. Het is mij onbekend in welke ruimtes de installatie in andere steden heeft gestaan.

Interview met Liesbeth Groot Nibbelink, afgenomen door Priscilla van Rooij, 15 maart 2017, Utrecht.

³³ Groot Nibbelink, *Nomadic Theatre*, 11.

personage. Hierdoor kan de toeschouwer ervaren wat het personage heeft ervaren en wordt de getoonde situatie van een personage ook de situatie van de toeschouwer. De installatie schept dus aan het begin al een aantal verwachtingen over de manier waarop de toeschouwer wordt uitgenodigd zich te verhouden tot de situaties rondom het fenomeen wapenhandel. Zodra de toeschouwer de gele deur van de installatie in gaat, draagt de invulling van de ruimte bij aan deze verwachtingen.

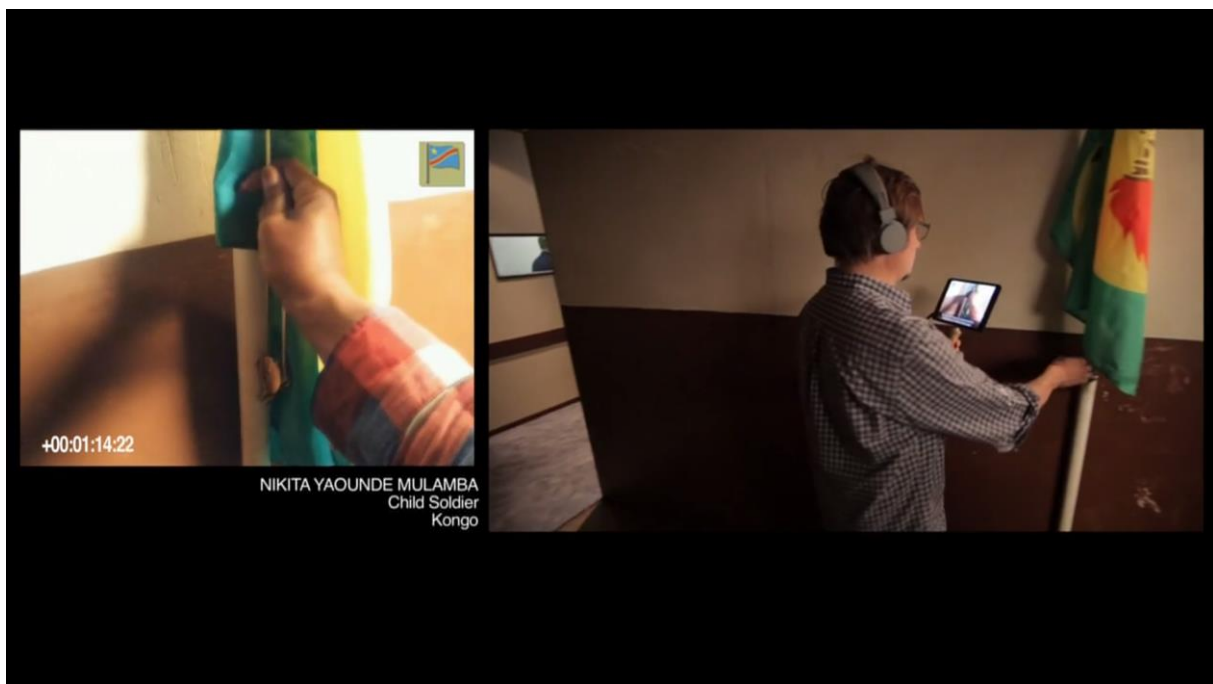
De ruimte bevat een aantal visuele en auditieve kenmerken dat de toeschouwer uitnodigt zich in de verbeelde wereld te wanen. Eenmaal door die gele deur zal de toeschouwer de zogeheten *situation rooms* bewandelen met een een-op-eengids: het personage op de iPad. Het personage bevindt zich in deze video in dezelfde filmset; het digitale beeld komt overeen met de fysieke ruimte waar de toeschouwer door beweegt. In die zin bevindt de toeschouwer zich al letterlijk in dezelfde situatie als het personage. Beide 'subjects seeing' (de toeschouwer, maar ook het personage hier) kijken naar dezelfde 'subject seen' (de situatie) vanuit eenzelfde 'subject of vision' (het punt van waaruit wordt gekeken): dit punt is vrijwel identiek.³⁴ Maar of de toeschouwer hier wel echt hetzelfde ziet als het personage, valt nog te bezien, zoals ik later zal beargumenteren. De toeschouwer en het personage kunnen zich op dezelfde manier verhouden tot de ruimte. De toeschouwer volgt de instructies van de gids (het personage) op en beweegt zich zodoende op dezelfde manier door de ruimte: zowel voor wat betreft de richting waarin wordt bewogen, als de snelheid waarmee dit gebeurt en de handelingen die vervolgens in de ruimte plaatsvinden. Ook hier wordt de illusie gewekt dat personage en toeschouwer één zijn, dat dit samengesmolten lichaam hetzelfde perspectief op de ruimte ervaart.

Daarnaast hebben de makers de situatie van de personages zo realistisch mogelijk verbeeld in de set. Zo zit elke kamer vol met details; op een vergadertafel staan glazen, aan de waslijn op het balkon hangt was en bij een operatiekamer hoort gereedschap van de arts. Op die manier verwijst elke kamer naar een eigen tijd en plaats en zijn de situaties gelinkt aan de realiteit. Naast deze visuele kenmerken, wordt de toeschouwer ook auditief meegenomen; door de koptelefoon klinken schoten, krekels of een islamitische gebedsoproep. De toeschouwer wordt omgeven door de verbeelde situatie waarin hij opgezogen kan worden. Door deze vormgeving van de ruimte wordt de toeschouwer uitgenodigd zich te verplaatsen naar een verbeelde situatie. We zouden dit kunnen zien als een figuurlijke uiting van de mobiliteit van de toeschouwer. Doordat de toeschouwer letterlijk omgeven wordt door visuele en auditieve kenmerken, wordt de toeschouwer uitgenodigd een situatie van dichtbij te ervaren: alsof hij zich 'in' de situatie bevindt. De ruimte gaat echter pas iets betekenen als we dit in relatie tot de personages analyseren.

³⁴ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 10.

De toeschouwer wordt door een personage uitgenodigd op verschillende niveaus met diens perspectief mee te kijken; zowel met het innerlijke perspectief als het fysieke perspectief. Ten eerste neemt een personage de toeschouwer mee in zijn persoonlijke verhaal, in zijn relatie tot het internationale fenomeen wapenhandel: de ruimte krijgt kleur en de kamers worden situaties. Zo vertelt chirurg Volker Herzog van Artsen Zonder Grenzen, die moedig meerdere operaties heeft voltooid, over de impact van een verminkte jongen wiens handen zijn afgehakt door rebellen. In het holst van de nacht wordt Herzog wakker om te controleren of zijn eigen kinderen hun handen nog wel hebben. De intimiteit van dit verhaal neemt de toeschouwer mee in het perspectief van een ander waardoor hij zich psychologisch kan verplaatsen in diens situatie. Er wordt een subjectieve point of view aangereikt van waaruit de toeschouwer de situatie van nabij kan ervaren.

Ten tweede wordt de situatie ook fysiek voelbaar gemaakt, waardoor de toeschouwer wordt uitgenodigd zich nog meer te laten absorberen door de installatie. De toeschouwer wordt namelijk regelmatig gevraagd de handelingen van de personages te imiteren in de ruimte. De handen van de Congolese kindsoldaat Nikita Yaoundé Mulamba volgend, hijst de toeschouwer bijvoorbeeld een vlag (zie afbeelding 3).



Afb. 3 Rimini Protokoll, Christine Cynn en Martin Hampton. *Situation Rooms Japan Split English Version H.264 HQ* [Registratie] (2014) Screenshot [02:58].

Door middel van een icoontje rechtsboven in het scherm wordt aangeduid dat van de toeschouwer wordt verwacht dat hij actief participeert en dat hij meebeweegt met het personage op beeld. Nadat de vlag is gehesen, klinken schoten. Het beeld verschuift onmiddellijk omlaag: Nikita zoekt bukkend dekking. De toeschouwer wordt gevraagd diezelfde 'subject of vision' (letterlijke punt van waaruit

wordt gekeken) aan te nemen. Hierdoor wordt de angst en het schuilen op een lichamelijke manier voelbaar gemaakt. Op een ander moment wordt van de toeschouwer verwacht dat hij juist zelf gaat schieten (zie afbeelding 4).



Afb. 4 Jörg Baumann, foto van "Situation Rooms. A multiplayer video piece," *Projects*, Rimini Protokoll.

In bijhorende afbeelding is duidelijk te zien hoe de handen die zichtbaar zijn op de iPad verlangen dat de toeschouwer dezelfde gewelddadige pose aanneemt, de iPad als geweer functionerend. Hier is dan ook te zien waarom we kunnen spreken van een samengesmolten lichaam. Het personage functioneert als interne focalisator die de toeschouwer uitnodigt zich zowel psychologisch als fysiek in de wereld 'on stage' te begeven.³⁵ De handelingsmogelijkheden die de toeschouwer worden aangeboden sturen aan op een belichaamde ervaring.

We kunnen concluderen dat de mobiliteit van de toeschouwer in deze installatie op twee niveaus geduid moet worden: verplaatsing in figuurlijke en letterlijke zin. Enerzijds heeft de verplaatsing van de toeschouwer te maken met het zich identificeren met het subjectieve perspectief van een personage binnen een bepaalde situatie (je verplaatsen 'in' iemand anders), anderzijds betekent verplaatsen fysiek meebewegen en meehandelen in de ruimte met de persoon die de verbeelde situatie echt heeft gekend. Hierdoor ontstaat er niet alleen een psychologische, maar ook belichaamde identificatie. De mobiliteit van de toeschouwer kan niet los worden gezien van de verschillende niveaus van aangereikte perspectieven: de mobiliteit zorgt er immers voor dat de aangereikte perspectieven van nabij ervaren kunnen worden, waar de aangereikte perspectieven de mobiliteit van de toeschouwer aanspreken zich te verplaatsen. Wat levert de wisselwerking tussen

³⁵ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 28.

deze twee dramaturgische strategieën op met betrekking tot de ervaring van de toeschouwer? Hoe kan de uitnodiging tot nabijheid worden gezien in termen van ervaring?

In mijn analyse heb ik gesteld dat de toeschouwer een bijzondere nabije positie wordt aangereikt in de installatie: hij wordt uitgenodigd 'in' een situatie van een ander te kijken en een 'step inside' te doen. Deze kenmerken passen bij absorptie, wat Bleeker als volgt beschrijft:

Absorption describes the context in which the seer takes up the position or point of view presented to him or her, and does so without giving it a second thought. The effect achieved is in a way similar to 'taking up' the position of a character represented on stage or empathizing with a performer convincingly presenting him- or her- 'self'. The result is a sense of directness, closeness and immediacy. We are invited, momentarily, to forget the relationship between ourselves and the other we are seeing. It is as if we experience directly what the other feels, seeing the world through his or her eyes.³⁶

In *Situation Rooms* wordt de toeschouwer vrij letterlijk gevraagd het aangereikte perspectief van het personage aan te nemen, maar bovendien ook diens positie in te nemen en zich in diens situatie te wanen. Er is dus sprake van absorptie van de toeschouwer, waarbij de effecten die Bleeker beschrijft – 'directness, closeness and immediacy' – ook van toepassing zijn: de installatie stuurt aan op nabijheid. Bleeker stelt dat in dit proces van absorptie de relatie tussen jezelf en de ander wordt vergeten. De samengesmolten lichamen tussen de 'subjects seeing' (toeschouwer en personage) is in de installatie een passend voorbeeld. De toeschouwer wordt uitgenodigd de wereld van het personage, beïnvloed door wapens, door zijn ogen te zien.

Echter, waar ik eerder heb beargumenteerd dat de 'subjects seeing' vanuit dezelfde 'subject of vision' (punt van waaruit wordt gekeken) kijken, betwijfel ik of we kunnen spreken van dezelfde 'subject seen' (situatie). De toeschouwer *kijkt* weliswaar op vrijwel dezelfde manier als het personage in de installatie, maar dat is iets anders dan dit op dezelfde manier *zien*. De toeschouwer bevindt zich ogenschijnlijk in dezelfde situatie als het personage, wat echter niet wegneemt dat hij niet dit personage is: de 'subjects seeing' zijn niet dezelfde. De toeschouwer draagt een eigen identiteit met zich mee, gevormd door onder andere cultuur, waardoor hij de situatie van het personage nooit op dezelfde manier kan ervaren.³⁷ Die situatie is enkel van het personage, als 'insider', waartegenover de toeschouwer een buitenstaander blijft. En hoewel de toeschouwer in zekere mate geabsorbeerd kan worden in de situatie van het personage, zit er een 'besloten onmogelijkheid' in de uitnodiging tot nabijheid.

³⁶ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 33.

³⁷ Dit betekent dan ook dat iedere toeschouwer de installatie anders zal ervaren, aangezien iedere toeschouwer een individu is met een eigen identiteit.

Het creëren van afstand

Situation Rooms installeert ook een bewuste afstand tussen de toeschouwer en de verbeelde situaties. Deze afstand breng ik in verband met drie verschillende aspecten. Allereerst laat ik zien dat, ondanks de nabijheid tussen personage en toeschouwer, tegelijkertijd ook een duidelijk onderscheid tussen beide wordt gemaakt. Vervolgens toon ik aan hoe er in de relatie tussen de toeschouwers onderling afstand wordt gecreëerd. Tot slot analyseer ik hoe, door de manier waarop de toeschouwer zich door de ruimte verplaatst, een afstand tot de situaties ontstaat.

Het onderscheid tussen toeschouwer en personage ligt al besloten in de tekstuele adressering van de toeschouwer. De toeschouwer wordt direct door het personage aangesproken als 'jij'. Er wordt onderscheid gemaakt tussen het personage dat zijn verhaal vertelt vanuit 'ik', en de toeschouwer: 'jij'. Naast de gesuggereerde versmelting van de lichamen – 'our hands merge' - is er dus tegelijkertijd sprake van twee individuen die samen het pad afleggen. Of zoals de oorlogsfotograaf ook zegt: "Now we have to go up this ladder."

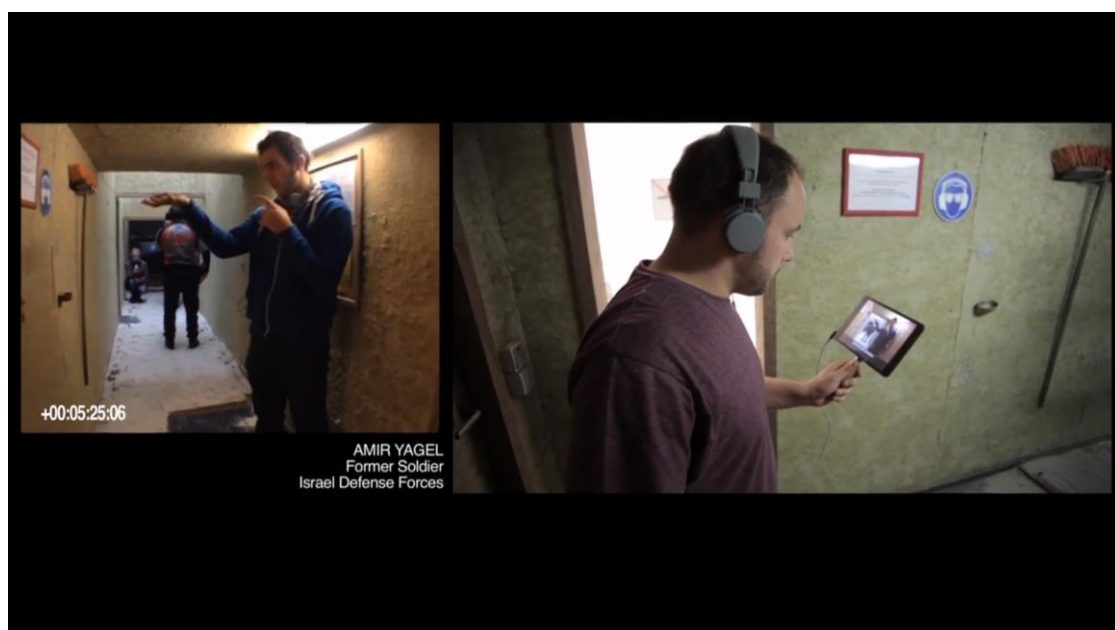
De manier waarop de toeschouwer wordt uitgenodigd met de iPad om te gaan, creëert ook een zekere afstand. De iPad – de bemiddelaar tussen toeschouwer en personage – wordt immers niet ontkend: "Now we are going to take a look with the iPad first" is wat de oorlogsfotograaf vervolgens aangeeft. Tijdens de situatie van voormalig soldaat Amir Yagel verschijnt op het beeld van de iPad van de toeschouwer zelfs nog een iPad (zie afbeelding 5).



Afb. 5 Registratie *Situation Rooms* (2014) Screenshot [23:29].

Er wordt dus nadruk gelegd op de theatraliteit van de installatie. De gemediatiseerde constructie wordt zichtbaar gemaakt, waarin de iPad de functie van een bemiddelaar heeft tussen twee werelden. De wereld van de toeschouwer en die van de performer zijn gescheiden in tijd en ruimte, maar de bemiddeling van de iPad probeert die afstand te overbruggen. Dit zorgt ervoor dat de toeschouwer deze werelden als één kan ervaren en in de wereld van het personage geabsorbeerd kan worden, tegelijkertijd wordt de bemiddeling zodanig benadrukt dat het onderscheid tussen de werelden duidelijk is en er daarmee een afstand wordt gecreëerd.

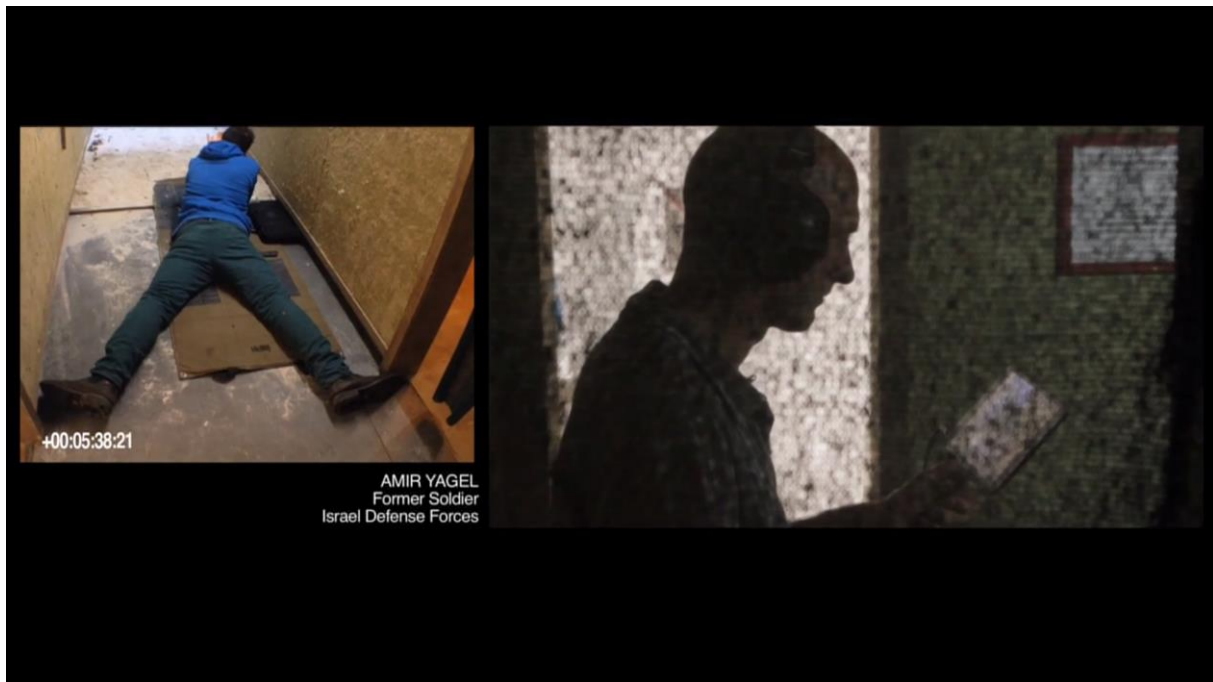
Het lichaam dat eens zo één geworden leek, wordt ook gescheiden. Ik leg dit uit aan de hand van een moment in de verhaallijn van voormalig soldaat Amir Yagel, die aan de toeschouwer demonstreert wat de beste positie is voor een scherpschutter.



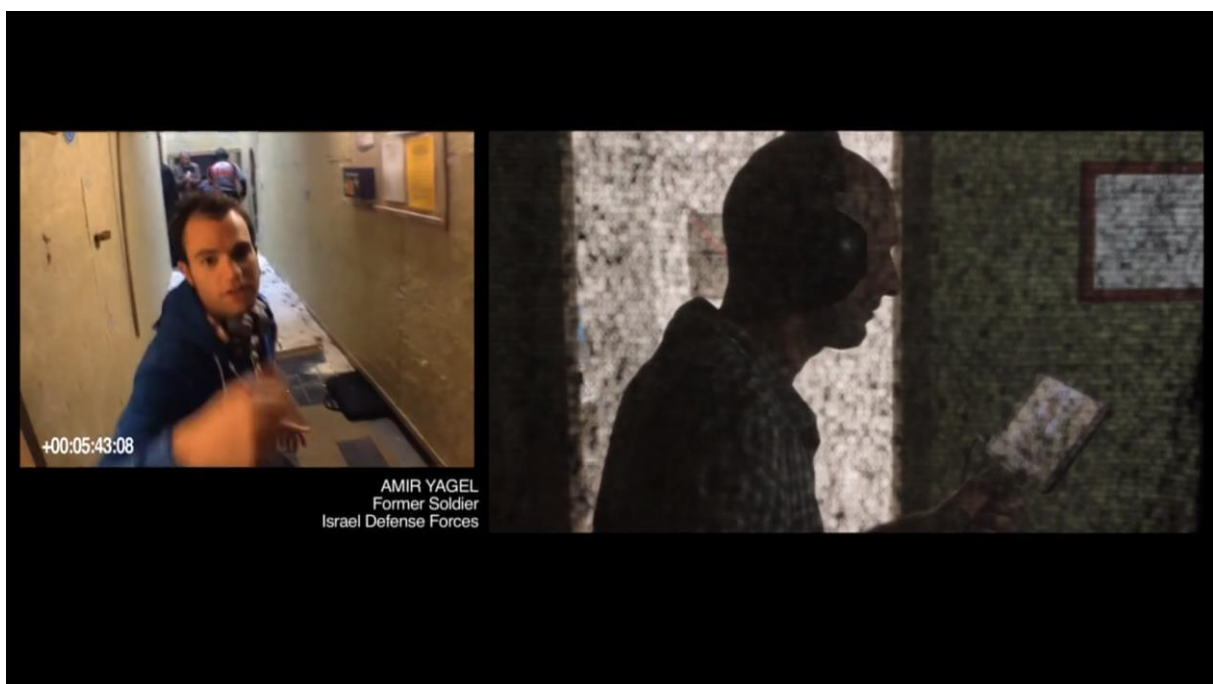
Afb. 6 Registratie Situation Rooms (2014) Screenshot [28:38].

Amir Yagel stapt op dit moment uit het 'first person point of view' naar een 'third person point of view' om de instructies uit te leggen (zie afbeelding 6). De toeschouwer kan nu het gezicht van dit personage zien. Wederom benadrukt de installatie een duidelijk onderscheid tussen 'ik' en 'jij', ditmaal op een visuele manier.

Daarna laat de voormalige soldaat eerst zelf de sluipschutterspositie zien (zie afbeelding 7). Hij gaat in de juiste houding voor de toeschouwer liggen. Hierdoor moet de toeschouwer even 'wachten' en kunnen we niet spreken van twee lichamen die tegelijk door de ruimte bewegen.

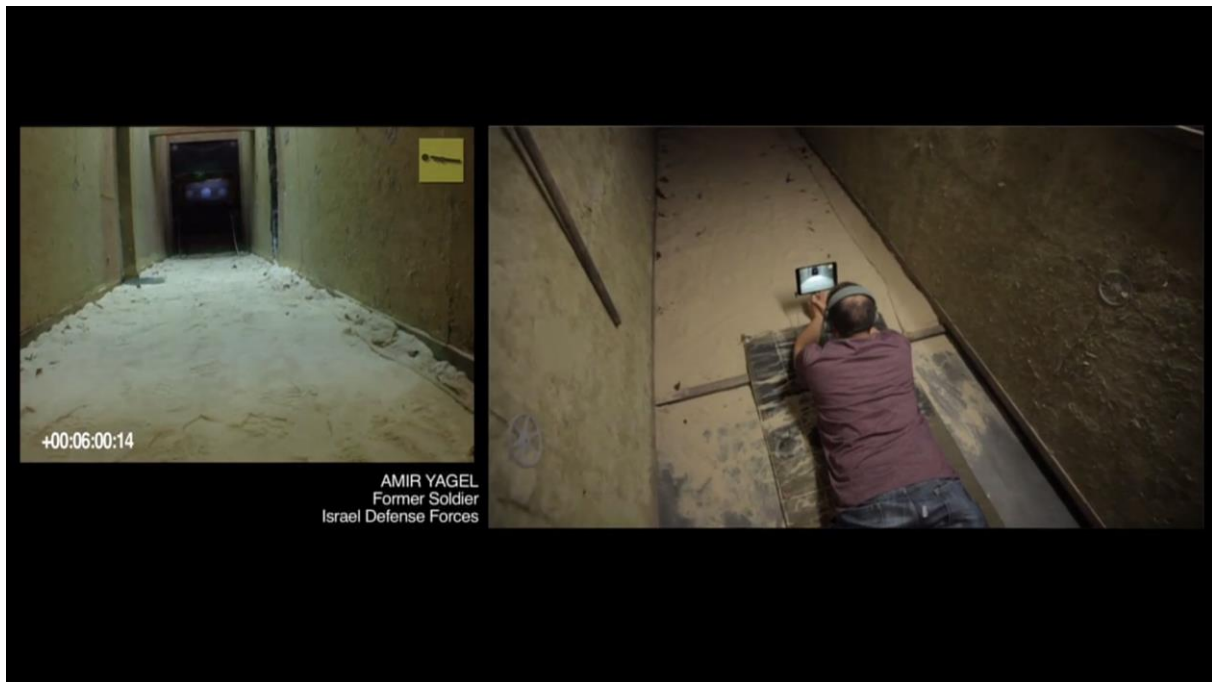


Afb. 7 Registratie *Situation Rooms* (2014) Screenshot [28:52].



Afb. 8 Registratie *Situation Rooms* (2014) Screenshot [28:56].

Vervolgens komt de voormalige soldaat weer terug bij de toeschouwer en nodigt hij hem uit ditmaal wel tegelijkertijd met zijn handelingen mee te bewegen: “Now come and do it with me” (zie afbeelding 8).

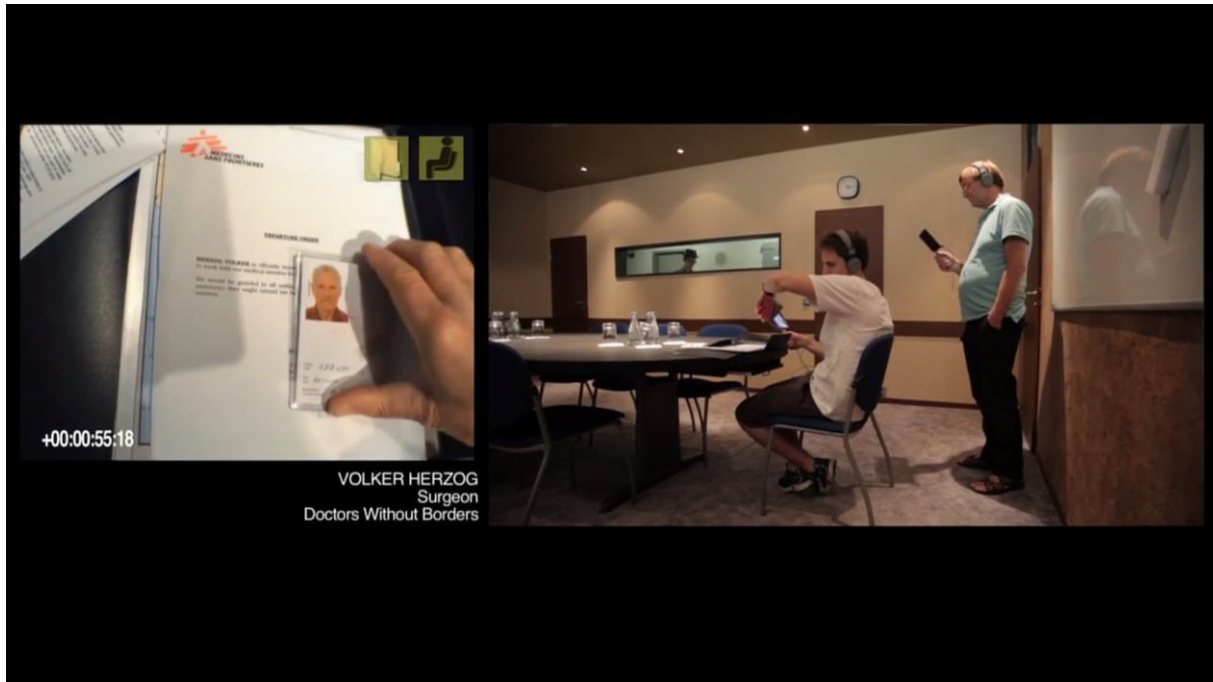


Afb. 9 Registratie *Situation Rooms* (2014) Screenshot [29:13].

Tot slot ligt de toeschouwer eindelijk in de positie van de voormalig soldaat, ‘in’ *zijn* situatie (zie afbeelding 9).

Tijdens het verplaatsen door de ruimte wordt de toeschouwer zich bewust van zijn eigen lichaam. Er hangen namelijk verschillende spiegels door de installatie, waardoor de toeschouwer constant wordt herinnerd aan en geconfronteerd met zijn eigen lichaam. Vanuit deze ‘subject of vision’ (het punt van waaruit wordt gekeken: in de spiegels) wordt de relatie tussen ‘subject seeing’ (de toeschouwer) en ‘subject seen’ (situatie) blootgelegd: de toeschouwer is, zoals Bleeker stelt, ‘implicated in what is seen’ en is zich hiervan bewust door de aangereikte ‘subject of vision’.³⁸ Wanneer de toeschouwer bijvoorbeeld de chirurg in de operatiekamer volgt die recht in de spiegel kijkt, ziet de toeschouwer geen witte man van middelbare leeftijd, maar zichzelf. Ook in letterlijke zin legt de installatie nadruk op het feit dat de toeschouwer niet de identiteit van de chirurg heeft. Tijdens het bladeren door de ‘Welcome to Sierra Leone’-map, stuit de toeschouwer op een visum met de identiteit van de chirurg – niet met de identiteit van de toeschouwer (zie afbeelding 10).

³⁸ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 3.



Afb. 10 Registratie Situation Rooms (2014) Screenshot [17:03].

Aan de ene kant ziet de toeschouwer in deze voorbeelden eindelijk het gezicht achter het verhaal en weet hij met wie hij zich kan identificeren. Aan de andere kant ziet de toeschouwer ook dat dit gezicht op de iPad niet overeenkomt met zijn eigen realiteit en wordt hij zich bewust van het onderscheid tussen personage en toeschouwer. De lichamen tussen personage en toeschouwer smelten dus toch niet volledig samen. Daarom kunnen we denk ik beter spreken van een verlengstuk, want deze term impliceert wel een onderscheid tussen personage en toeschouwer. Het lichaam van een personage op de iPad is een verlengstuk van het lichaam van de toeschouwer en nodigt de toeschouwer uit zich hierdoor te laten leiden: als een gids die zijn hand uitsteekt naar de toeschouwer.

Wanneer de toeschouwer in een installatie een andere toeschouwer tegenkomt, worden ze zich samen bewust van de constructie van de installatie en het verschil tussen personages en toeschouwers. Wanneer de toeschouwer bijvoorbeeld de situatie van de kindsoldaat ervaart, imiteert hij zijn handeling en schudt de hand van zijn Franse leraar. In werkelijkheid is deze leraar een andere toeschouwer (zie afbeelding 11).



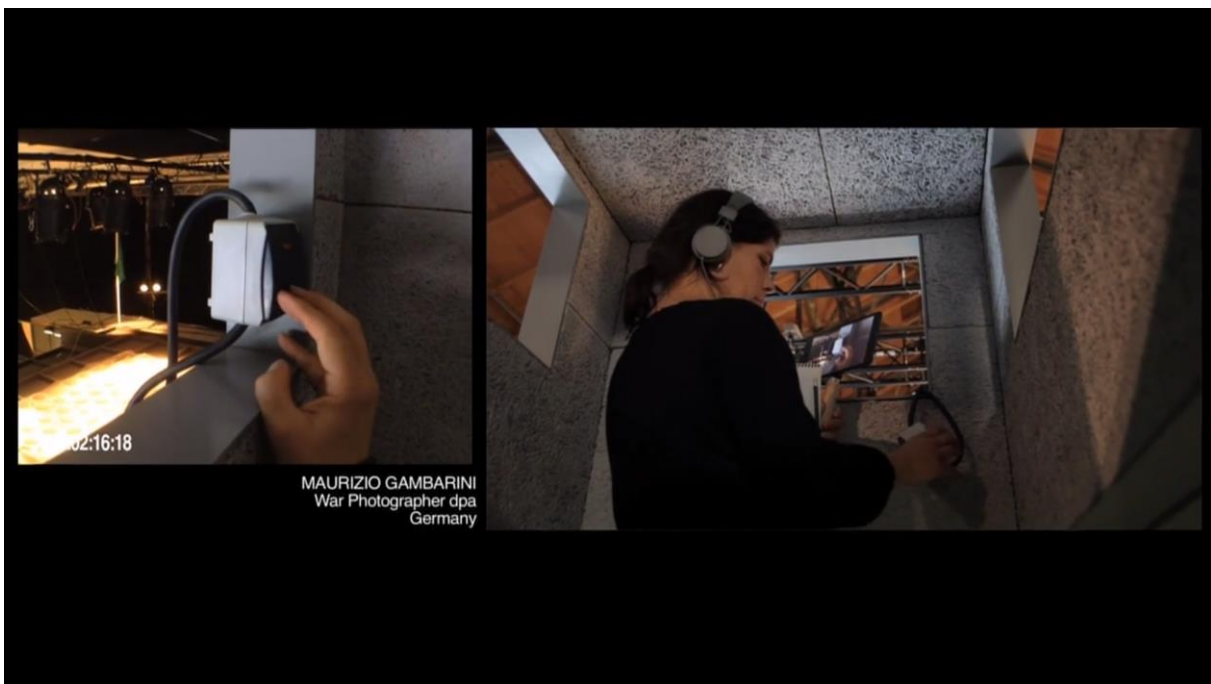
Afb. 11 Jörg Baumann, foto van "Situation Rooms. A multiplayer video piece," Projects, Rimini Protokoll.

Het beeld van de Franse leraar op de iPad en de toeschouwer in de installatie komt idem dito niet overeen. Het gezicht van de ander zorgt ervoor dat de constructie wordt blootgelegd: de toeschouwer heeft dit gezicht niet en kan niet binnenin dat andere hoofd kijken. De toeschouwer wordt uitgenodigd meer van de gehele structuur te begrijpen, wanneer hij als toeschouwer 'zijn eerdere rol' tegenkomt. Een element kan dan een andere betekenis krijgen. Zo komt de tekst 'No shooting!' in twee situaties voor. In de ene situatie houdt dit in: niet fotograferen, in de andere: niet schieten met een wapen. De complexiteit van de installatie komt in dit voorbeeld tot uiting. De structuur van de installatie wordt nog meer blootgelegd wanneer je als toeschouwer wordt uitgenodigd de handelingen in het grotere geheel te bezien. De bewegingen van de toeschouwers staan als een soort patroon vast. Samen wordt er een wereld in stand gehouden, wat de onderstaande afbeeldingenreeks illustreert.



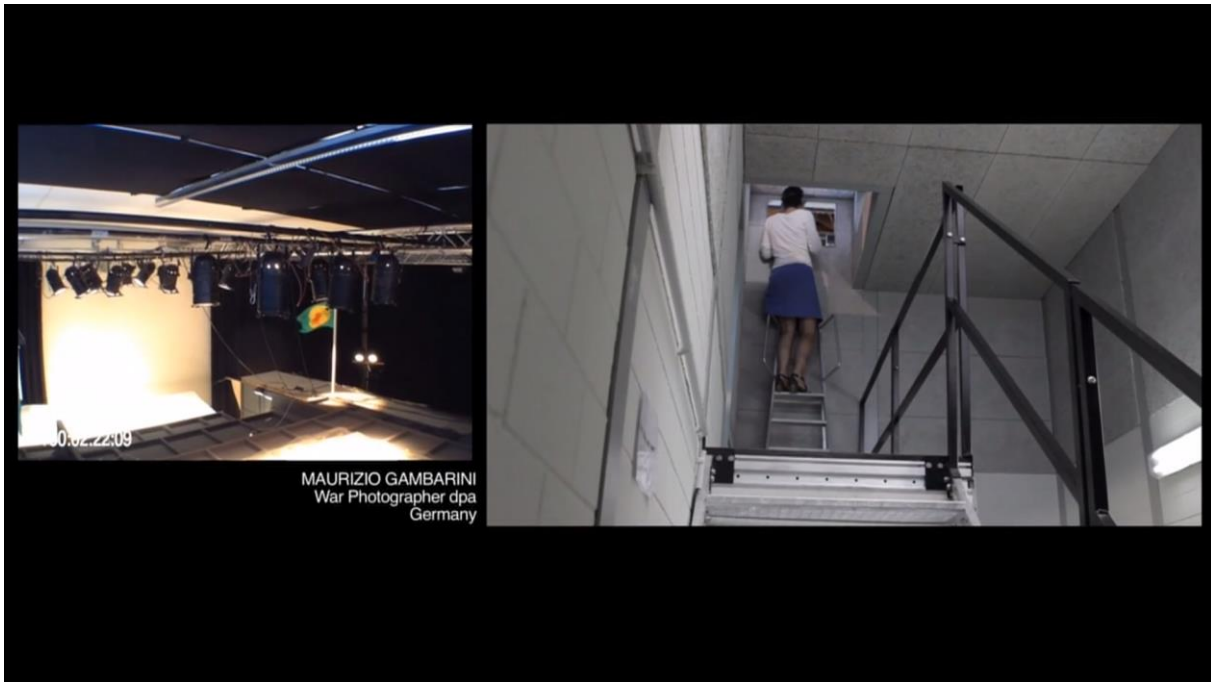
Afb. 12 Registratie Situation Rooms (2014) Screenshot [11:08].

In de situatie van de oorlogsfotograaf ziet de toeschouwer een vlag (zie afbeelding 12).



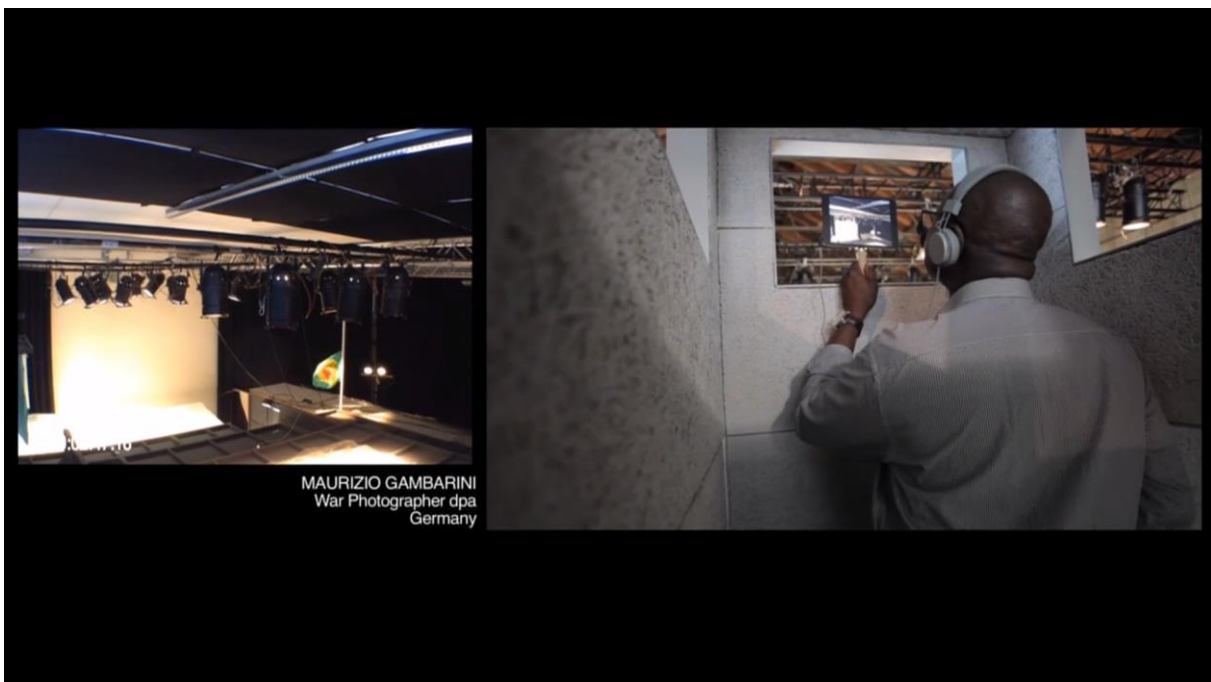
Afb. 13 Registratie Situation Rooms (2014) Screenshot [11:12].

De toeschouwer drukt net als de hand op de iPad een schakelaar in (zie afbeelding 13).



Afb. 14 Registratie Situation Rooms (2014) Screenshot [11:17].

Hierdoor kan de vlag als het ware in de wind wapperen (zie afbeelding 14).



Afb. 15 Registratie Situation Rooms (2014) Screenshot [11:43].

Opeens zakt de vlag: de toeschouwer realiseert zich dat de vlag naar beneden wordt gehaald door een andere toeschouwer (zie afbeelding 15). Samen met deze toeschouwer heb je een verbeelde wereld in stand gehouden. Joris Weijdom beschrijft zijn ervaring met deze installatie in zijn tekst “Mixed Reality and the Theatre of the Future”: “Of course I was also representing some character in

the story she was watching, and through this realization I felt responsible for the success of her aesthetic experience by sticking to the plan.”³⁹ Als toeschouwer draag je dus bij aan de ervaring van een andere toeschouwer. Weijdom vroeg zich vervolgens af waarom de toeschouwers worden gedwongen in hun vaststaande patronen te blijven bewegen. Hij vat het antwoord van Rimini Protokoll samen:

[F]orcing everybody to follow continuous instructions without space for reflection or autonomy was actually a core dramaturgical decision, inspired by the stories of the people they had interviewed. All the people interviewed seemed in their own way to be trapped in the large system of weapon industry and international politics, in which there was little to no room for autonomy or divergent choices without serious consequences.⁴⁰

De structuur van de installatie staat dus symbool voor de wapenwereld an sich: er is nauwelijks vrijheid voor bewegingsruimte.

Naarmate de toeschouwer zich door meer ruimtes verplaatst, krijgt de toeschouwer steeds meer een idee van de constructie van de gehele installatie. De toeschouwer ziet steeds meer van het theatrale idee van de set. De filmset kan dan ook wel gezien worden als een huls, een omhulsel van de verbeelde situaties. Zodra de toeschouwer de ruimte waarin de installatie staat betreedt, krijgt hij een idee van de set. Maar ook wanneer hij de gele deur betreedt, wordt de toeschouwer eraan herinnerd dat hij onderdeel is van deze theatrale constructie. Bijvoorbeeld wanneer de toeschouwer door een oorlogsfoto wordt gevraagd een trappetje te beklimmen, krijgt hij een overzicht van de set (zie afbeelding 12): de toeschouwer ziet de ruimte waar de installatie is geënceneerd (stadsschouwburg) en de omvang van de filmset (buitenste muren en plafond).

Wanneer de toeschouwer verder beweegt door de ruimte worden nieuwe perspectieven, nieuwe ruimtes en nieuwe ‘stages’ aangereikt. Zodra de toeschouwer een personage begint te leren kennen, moet hij opnieuw beginnen: een nieuw perspectief verschijnt op de iPad. Van de toeschouwer kunnen we verwachten dat hij zich kan verplaatsen in een situatie van een ander, maar dat wordt pittig als hij opeenvolgend tien totaal verschillende situaties in telkens verschillende ruimtes moet beleven. Juist wanneer de toeschouwer zich eindelijk in een klaslokaal in Congo waant, staat hij alweer bij een graf. Het is dan ook in de essentie van de installatie onmogelijk voor de toeschouwer om zich compleet in elke situatie te kunnen ‘begeven’. De verscheidenheid aan perspectieven en de onduidelijkheid hoe zij zich nu precies tot elkaar verhouden, zorgt dan ook voor enige desoriëntatie, wat in onderstaand citaat van Simon Houpt mooi is verwoord:

³⁹ Joris Weijdom, “Mixed Reality and the Theatre of the Future: Fresh Perspectives on Arts and New Technologies,” *Fresh Perspectives* 6 (maart 2017): 15.

⁴⁰ Ibidem.

Rimini Protokoll is challenging notions of the single “situation room, where you would have everything under control,” and instead is offering up more than a dozen such rooms “where you actually realize the perspectives are very different.”⁴¹

De verschillende situaties zijn bovendien van grote diversiteit. Zo schiet het ene personage zelf, een ander behandelt de wonden: een relatie tussen oorzaak en gevolg. De een werd gedwongen een soldaat, de ander kiest vrijwillig voor het leger: twee uiteenlopende perspectieven op geweldpleging. Zodra de toeschouwer wisselt van personage en van de ene ruimte naar de andere gaat, kan hij iets van de complexiteit van dit fenomeen inzien en beseffen dat alles in deze wereld met elkaar samenhangt; elke actie leidt tot een reactie. Juist in de wisselingen en in de overgangen die de installatie de toeschouwer dwingt te maken, ontstaat er ruimte voor dit besef. Hier zien we hoe de installatie en de daarbij horende dramaturgie, zoals deze door Rimini Protokoll is ontworpen, als externe focalisator functioneert die de toeschouwer uitnodigt en stuurt om de installatie als een samenhangend geheel te kunnen ervaren. Rimini Protokoll maakt gebruik van meerdere perspectieven: dit kunnen we ook zien als een ‘subject of vision’ van waaruit wordt aangestuurd om te kijken. Vanuit dit metaperspectief wordt de toeschouwer uitgenodigd verschillende kanten van de wapenwereld te begrijpen, tot welke verschillende gevolgen wapenhandel kan leiden en hoe tegelijk alles samenhangt in zijn complexiteit.

Hier ligt wederom een verschil in ‘subject seen’ (situatie) besloten voor de ‘subjects seeing’ (toeschouwer en personage). Waar ik eerder heb aangetoond dat de toeschouwer de situatie van een ander nooit helemaal op dezelfde manier zou kunnen ervaren, geldt dit ook andersom: het personage bevindt zich niet in dezelfde situatie als de toeschouwer. In de installatie krijgt de toeschouwer een bijzondere positie waarin hij zich door verschillende situaties heen verplaatst. Zodra de toeschouwer een andere situatie binnenstapt, laat hij de verbintenis met het vorige personage achter. Hierdoor krijgt de toeschouwer – in tegenstelling tot het personage – iets mee van de totaliteit van de installatie, van de complexiteit en samenhang van de wapenwereld. Het personage zit vast in zijn eigen situatie, waardoor alleen de toeschouwer de mogelijkheid krijgt om dit metaperspectief te kunnen zien en ervaren.

6. Conclusie

Met dit onderzoek heb ik gedemonstreerd hoe de mobiele toeschouwer in *Situation Rooms* wordt uitgenodigd zich te verplaatsen in een situatie in een spanningsveld tussen nabijheid en afstand. In de analyse heb ik onderzocht hoe deze twee vormen van uitnodigingen afzonderlijk worden

⁴¹ Simon Houpt, “Step into the global arms trade in Luminato’s Situation Rooms,” [14-06-2016] *Globe and Mail* – 23-06-2017 <http://www.theglobeandmail.com/arts/theatre-and-performance/luminatos-situation-rooms-lets-audience-jump-feet-first-into-global-arms-trade/article30447694/> .

vormgegeven. Echter, de installatie speelt met beide uitnodigingsvormen tegelijkertijd.

De wisselwerking tussen nabijheid en afstand levert iets op voor de betekenis van de internationale wapenhandel als een complex fenomeen en ons begrip daarvan. De grote gevolgen van wapenhandel worden ervaarbaar gemaakt op klein, persoonlijk niveau waardoor het grote fenomeen menselijk wordt. In die uitnodiging tot nabijheid zit een 'besloten onmogelijkheid'. Het feit dat personage en toeschouwer niet dezelfde zijn bevat al een essentiële afstand tussen beiden. Door de gelijktijdige uitnodiging tot afstand krijgt de toeschouwer van een 'besloten onmogelijkheid' wel de mogelijkheid, in tegenstelling tot het personage, afstand te nemen van de situatie en vanuit een metaperspectief de complexiteit van wapenhandel te ervaren als een groter abstracter fenomeen. Het blijkt dat al die situaties op klein niveau onderdeel zijn van dit grote systeem. Ik denk dat Mumford nog een extra passende reflectie biedt op dit spanningsveld tussen nabijheid en afstand, terwijl ze refereert naar het werk *Strange Encounters* van feminist Sara Ahmed:

An ethical communication is about a certain way of holding proximity and distance together: one gets close enough to others to be touched by that which cannot be simply got across. In such an encounter, 'one' does not stay in place, or one does not stay safely at a distance. [...] It is through getting closer, rather than remaining at a distance, that the impossibility of pure proximity can be put to work, or made to work.⁴²

De toeschouwer in *Situation Rooms* wordt voor even uitgenodigd om van nabij een situatie van een personage te ervaren en kan hierdoor gefascineerd raken, maar de toeschouwer staat in werkelijkheid ver van deze 'expert' af, waardoor hij een situatie nooit volledig kan bevatten; hij kan de complexiteit van de wapenwereld slechts ervaren. De wapenwereld blijft ongrijpbaar, maar de installatie nodigt de toeschouwer wel uit hier iets van te begrijpen.

De wisselwerking tussen de dramaturgische strategieën, de mobiliteit van de toeschouwer en de aangereikte perspectieven, speelt in hun vormen dan ook met nabijheid en afstand. De mobiliteit van de toeschouwer maakt de uitnodiging tot nabijheid in een situatie fysiek mogelijk middels het verplaatsen in de aangereikte perspectieven: de constructie van eenzelfde 'subject of vision' (letterlijke punt van waaruit wordt gekeken) tussen 'subjects seeing' (toeschouwer en personage). Daarnaast laten de aangereikte perspectieven de mobiliteit van de toeschouwer op een figuurlijke manier tot nabijheid uiten. De constructie van de figuurlijke 'subject of vision' – een intiem verhaal en persoonlijk perspectief op wapenhandel van een personage in een situatie – nodigt de toeschouwer uit zich ook psychologisch te verplaatsen. Anderzijds zorgen deze strategieën voor afstand, omdat de toeschouwer zich gaat verplaatsen tussen verschillende situaties waarin de afwisseling in aangereikte perspectieven, de verschillende kanten van wapenhandel, de toeschouwer

⁴² Mumford, "Rimini Protokoll's Reality Theatre and Intercultural Encounter," 154.

uitnodigt de installatie te bezien vanuit een metaperspectief, ook een 'subject of vision'.

In plaats van de termen 'nabijheid' en 'afstand', had ik ook kunnen kiezen voor termen als 'erin'/'eruit' of 'binnen'/'buiten'. 'Erin' en 'eruit' zou dan ook gelinkt kunnen worden aan de/reterritorialisatie van het nomadisch theater. Het betreft dan de territoria 'in' een situatie en 'eruit' in het grotere geheel. Deze termen suggereren echter een inherent onderscheid tussen 'in' en 'uit', waar ik het juist heb over een complexere wisselwerking tussen én nabijheid én afstand: *Situation Rooms* installeert een 'stage' 'inbetween'. In het licht van het nomadisch theater kunnen we de territoria in de installatie benoemen als instabiel en flexibel tegelijk. De 'stage' is verveelvoudigd. Steeds ontstaat er een nieuwe 'stage', een nieuwe situatie, waartoe de toeschouwer zich telkens opnieuw moet verhouden tot hij zich realiseert dat dit geen compleet nieuwe 'stage' is, omdat ze allemaal samenhangen: iedere situatie is onderdeel van het systeem van de wapenhandel. Elke 'stage' en situatie draagt dus bij aan het grotere podium, het grotere plaatje.

Aangezien ik niet al mijn observaties heb kunnen verwerken in dit onderzoek, heb ik wel de suggestie om in een vervolgonderzoek *Situation Rooms* in het licht van immersief theater te onderzoeken, waarvoor ik al enig vooronderzoek heb gedaan. In de uitnodiging tot nabijheid doen een aantal aspecten namelijk denken aan een immersieve ervaring: het samengesmolten lichaam van toeschouwer/personage, het volledig omgeven worden door de ruimte en zowel het innerlijke als het fysieke perspectief van een personage aanmeten. Theaterwetenschapper Gareth White beschrijft in zijn tekst "On Immersive Theatre" een aantal vormen van immersief theater: "Immersive theatre' has become a widely adopted term to designate a trend for performances which use installations and expansive environments, which have mobile audiences, and which invite audience participation."⁴³ *Situation Rooms* voldoet in eerste instantie aan al deze aspecten. Theaterwetenschapper Adam Alston schrijft in zijn boek *Beyond Immersive Theatre* een aantal kenmerken van immersie in theater: "(...) aesthetic environments that fully surround, or 'immerse', their audiences, and that encourage audiences to 'give into' and become 'swept up'."⁴⁴ In *Situation Rooms* omgeeft de ruimte inderdaad de toeschouwers; ook op een manier die de toeschouwer uitnodigt hierin op te gaan en mee te gaan in de verbeelde situatie. White geeft hier een passende aanvulling:

the physical relation of the spectator to the work is much closer, more direct and potentially more intense. (...) we talk of 'immersing ourselves' in other experiences – new situations, cultures, environments – (...), when we want to commit to them wholeheartedly and without distraction.⁴⁵

⁴³ Gareth White, "On Immersive Theatre," *Theatre Research International* 37.3 (2012): 221–235, 221.

⁴⁴ Adam Alston, *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation* (Londen: Palgrave Macmillan, 2016), 2.

⁴⁵ White, "On Immersive Theatre," 225.

Het intieme fysieke aspect dat White hier benoemt is iets wat *Situation Rooms* vooral probeert te installeren.

Aangezien *Situation Rooms* tegelijkertijd een uitnodiging tot afstand installeert kunnen we wellicht niet meer spreken van een volledige immersieve ervaring. Immersief theater kent echter geen vaste conventies en codes, zoals door Theaterwetenschapper Josephine Machon wordt beschreven.⁴⁶ Deze 'loose term' kent verschillende vormen.⁴⁷ White doet een poging om de term immersie te herzien. Hij demonstreert dan ook dat er in een immersie juist altijd een vorm van afstand zit:

To be immersed is to be surrounded, enveloped and potentially annihilated, but it also is to be separate from that which immerses. (...) a separation between the subject and the work (as a fluid and a body swimming in it), and they imply that there is a relationship between a work as an exterior thing – for all its dangerous intimacy – and a distinct, swimming subject.⁴⁸

In het proces van immersie is een onderscheid nodig in hetgeen geabsorbeerd wordt, 'subject seeing' (de toeschouwer) en hetgeen waarin geabsorbeerd kan worden, 'subject seen' (de situaties). Dan nog is er in het geval van *Situation Rooms* sprake van een ander soort afstand, aangezien er juist een nadruk ligt op de verscheidenheid van de problematiek van wapenhandel door dit vanuit een metaperspectief te bezien. Mijn gevoel zegt dan ook dat een metaperspectief tegenstrijdig is met een immersieve ervaring, waar je juist inzoomt 'in' een situatie. Het zou wel interessant kunnen zijn om de dynamiek tussen nabijheid en afstand op dit immersieve niveau te kunnen onderzoeken. Wellicht bestaat er ook een 'besloten onmogelijkheid' tot een immersieve ervaring?

Terugkijkend op dit onderzoek ben ik tevreden met de uitkomsten. Waar ik in het begin dacht dat er enkel sprake zou zijn van een uitnodiging tot nabijheid, kwam ik steeds meer uitzonderingen op de regel tegen tot ik besepte dat óók een uitnodiging tot afstand wordt gecreëerd. Hierdoor kreeg mijn onderzoek een extra laag en werd het complexer, maar ook interessanter. Dat zorgde er dan ook voor dat ik steeds meer nieuwe observaties deed waarin keuzes gemaakt moesten worden. Het was soms dan ook lastig om te blijven focussen op mijn corpus, maar ik ben tevreden over het onderzoeksproces waarin ik passende literatuur heb kunnen inzetten op een methodologisch verantwoorde manier.

Mocht die kans zich ooit nog aandienen, dan ben ik benieuwd hoe ik de installatie zelf zou ervaren.

⁴⁶ Josephine Machon, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance* (Londen: Palgrave Macmillan, 2013), XVI.

⁴⁷ Alston, *Beyond Immersive Theatre*, 6.

⁴⁸ White, "On Immersive Theatre," 228.

7. Bronnenlijst

Literatuurlijst

- Alston, Adam. *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*. Londen: Palgrave Macmillan, 2016.
- Bleeker, Maaïke. *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking*. New York: Palgrave Macmillan, 2008.
- Freshwater, Helen. *Theatre & Audience*. New York: Palgrave Macmillan, 2009.
- Groot Nibbelink, Liesbeth. *Nomadic Theatre. Staging Movement and Mobility in Contemporary Performance*. PhD Thesis, Utrecht University 2015.
- Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. Londen: Routledge, 2006.
- Machon, Josephine. *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*. Londen: Palgrave Macmillan, 2013.
- Mumford, Meg. "Rimini Protokoll's Reality Theatre and Intercultural Encounter: Towards an Ethical Art of Partial Proximity." *Contemporary Theatre Review* 23.2 (2013): 153-165.
- Nitsche, Michael. "Focalization in 3D Video Games." In *Digital proceedings of Future Play*, Lansing, 13-15 oktober, 2005.
- Rancière, Jacques. "The Emancipated Spectator." In *Artforum* (maart 2007).
<http://members.efn.org/~heroux/TheEmancipatedSpectator-.pdf>.
- Weijdom, Joris. "Mixed Reality and the Theatre of the Future: Fresh Perspectives on Arts and New Technologies." *Fresh Perspectives* 6 (maart 2017).
<https://www.ietm.org/en/publications/fresh-perspectives-6-mixed-reality-and-the-theatre-of-the-future>.
- White, Gareth. "On Immersive Theatre." *Theatre Research International* 37.3 (2012): 221–235.

Overig materiaal

- A Movie Guide to Situation Rooms - Brandstichter 2017: Rimini Protokoll* [Online videoclip]. (2017)
Laatst geraadpleegd op 23 juni 2017, op
<https://www.youtube.com/watch?v=qPoMTjMAeGI>.
- Baumann, Jörg. Foto van "Situation Rooms. A multiplayer video piece." *Projects, Rimini Protokoll*.
Geraadpleegd op
<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>.
- Doherty, Mike. "The Situation Rooms is an immersive journey, opening the fourth wall between spectator and performer." [14 juni 2016] *National Post* – 09-06-2017
<http://news.nationalpost.com/arts/on-stage/the-situation-rooms-is-an-immersive-journey-opening-the-fourth-wall-between-spectator-and-performer>.
- Freriks, Kester. "De digitale oorlog gaat over ons." [9 februari 2017] *De Theaterkrant* – 09-06-2017
<https://www.theaterkrant.nl/recensie/situation-rooms-ein-multi-player-video-stuck/rimini-protokoll/>.



Houpt, Simon. "Step into the global arms trade in Luminato's Situation Rooms." [14-06-2016] *Globe and Mail* – 23-06-2017

<http://www.theglobeandmail.com/arts/theatre-and-performance/luminatos-situation-rooms-lets-audience-jump-feet-first-into-global-arms-trade/article30447694/>.

Interview met Liesbeth Groot Nibbelink. Afgenomen door Priscilla van Rooij. 15 maart 2017, Utrecht.

Reinhard, Sophie. "Situation Rooms." Foto ontwerp installatie op voorblad. Geraadpleegd op

<http://cargocollective.com/sophiereinhard/Situation-Rooms>.

"Rimini Protokoll." *About us*. Rimini Protokoll. Laatst geraadpleegd op 23 juni 2017, op

<http://www.rimini-protokoll.de/website/en/about>.

Rimini Protokoll, Christine Cynn en Martin Hampton. *Situation Rooms Japan Split English Version H.264 HQ* [Registratie: origineel materiaal iPad en gefilmde toeschouwers]. (2014) Verkregen op 11 april 2017 van Stefan Kaegi.

Rimini Protokoll (Haug / Kaegi / Wetzl). "Situation Rooms. A multiplayer video piece."

[Programmaboekje *English Version*]. (2013) I.s.m. *Ruhrtriennale*.

"Situation Rooms. A multiplayer video piece." *Projects*. Rimini Protokoll. Laatst geraadpleegd op 23 juni 2017, op <http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>.

Situation Rooms - Rimini Protokoll [Online videoclip]. (2016) Laatst geraadpleegd op 23 juni 2017, op

<https://www.youtube.com/watch?v=jhAQB2WzNp4>.

Souza, Perer. "Situation Room." Foto White House Situation Room, 1 mei 2001. Geraadpleegd op

[https://en.wikipedia.org/wiki/Situation_Room_\(photograph\)](https://en.wikipedia.org/wiki/Situation_Room_(photograph))

Bijlagen

De twintig verschillende ‘experts’ – de personages

Onderstaande opsomming biedt een overzicht van de verschillende ‘experts’ die hun verhaal hebben gedeeld voor de installatie *Situation Rooms*. Dit overzicht heb ik kunnen vinden in het programmaboekje van de installatie. Zoals te zien is, hebben de personages verscheidene afkomsten en beroepen met betrekking tot wapenhandel. Hierdoor installeert *Situation Rooms* niet een eenzijdig perspectief op wapenhandel, maar laat het verschillende kanten zien.

1. A marksman
2. A peace activist
3. A lawyer representing civilian victims of drone attacks
4. A security systems developer
5. A journalist from South Sudan
6. A war photographer
7. A Mexican drug gang operative
8. A chief protocol officer
9. An activist against weapons financing
10. A manager of defense systems
11. A surgeon for Doctors without Borders
12. A refugee from Syria
13. A first lieutenant, Indian Air Force
14. One of the families from Libya stranded as boat refugees in Italy
15. A cafeteria manager in a Russian arms factory
16. A member of the German parliament
17. A child soldier
18. A computer hacker
19. A factory worker in the weapons industry
20. A soldier from the Israeli Defense Forces

Bron: Rimini Protokoll (Haug / Kaegi / Wetzel). “Situation Rooms. A multiplayer video piece.” [Programmaboekje *English Version*]. (2013) I.s.m. *Ruhrtriennale*.