

De Complexiteit van Waarnemen

Hoe de toeschouwer zich verhoudt tot de performer middels een belichaamde kijkervaring binnen *Pandora's DropBox*



Sarah Goorhuis 5533260

Studie: Media en Cultuur
Studierichting: Theater- en Danscultuur
Studiejaar: 2017-2018, blok 2
Begeleider: Isis Germano
Tweede lezer: Chiel Kattenbelt
Inleverdatum: 23-01-2018
Tekening: Julia Boer

Samenvatting

Dit Bachelor eindwerkstuk is een voorstellingsanalyse van *Pandora's DropBox* van Katja Heitmann, gericht op de kijkervaring van de toeschouwer. *Pandora's DropBox* is een zoektocht naar de perfecte mens, in een wereld waar al het kwaad terug is gestopt in Pandora's Box. Balans en controle zijn de ultieme aanwinsten in de wereld die *Pandora's DropBox* creëert: elke handeling van de performers, zelfs het knipperen van de ogen, is gecontroleerd en uitgedacht. De performers maken ons hiermee op een unieke manier bewust van ons eigen oncontroleerbare, chaotische lichaam.

In dit eindwerkstuk wordt onderzocht hoe de toeschouwer gestuurd wordt zich te verhouden tot de performer binnen de kijkposities die *Pandora's DropBox* aanreikt en tracht hiermee de complexiteit van de belichaamde kijkervaring van de toeschouwer uit te diepen. Met de concepten *theatraliteit* en *absorptie* wordt uiteengezet hoe de toeschouwer binnen de voorstelling gestuurd wordt om een specifieke kijkpositie in te nemen ten overstaande van de performer. Er wordt geconcludeerd dat stabiele en instabiele kijkposities zich afwisselen en er zo meerdere perspectieven op de performer ontstaan. Hierdoor wisselt de toeschouwer tussen zich verplaatsen in en zich distantiëren van de performer. Dit wordt vervolgens verder uitgediept met het concept *embodied simulation*, om heel precies te analyseren hoe de toeschouwer de verhouding tussen haar/hem en de performer belichaamd ervaart door het waarnemen van de lichaamsbewegingen en gezichtsuitdrukkingen van de performers. Uit deze analyse wordt gesteld dat *embodied simulation* van de lichaamsbewegingen en gezichtsuitdrukkingen van de performers het bewegen van de toeschouwer over verschillende kijkposities ten overstaande van de performer versterkt en de toeschouwer hierdoor de verhouding tussen haar/hem en de performer telkens opnieuw moet ondervinden. Concluderend wordt gesteld dat de kijkervaring van de toeschouwer binnen *Pandora's DropBox* zich over meerdere opposities beweegt. De voorstelling breekt hiermee deze opposities open en legt zo onze dagelijkse processen van waarnemen en intern simuleren bloot.

“We shall cease to be mere spectators and become participants in the movement that is presented to us, and though to all outward appearances we shall be sitting quietly in our chairs, we shall nevertheless be dancing synthetically with all our musculature.”¹

Susan Leigh Foster

¹ Susan Leigh Foster, “Movement’s Contagion: The Kinesthetic Impact of Performance,” in *The Cambridge Companion to Performance Studies*, ed. Tracy C. Davis (Cambridge: Cambridge University Press, 2008), 49.

Inhoudsopgave

Inleiding	3
<i>Pandora's DropBox</i>	3
De aanpak van dit onderzoek.....	4
1. Kijkposities: Van Verplaatsen naar Distantiëren	6
Absorptie	6
Theatraliteit.....	9
Een samenspel tussen theatraliteit en absorptie.....	12
Conclusie	13
2. Lichaamsbewegingen: Van Alledaags naar Onnatuurlijk	14
Spiegelneuronen en de <i>resonance theory</i>	14
Embodied simulation van het lichaam van de performer.....	15
Vertraging en controle	16
De bewegingen van de performer als onnatuurlijk en machinaal	18
Conclusie	19
3. Gezichtsuitdrukkingen: Van Emotieloos naar Lijden	20
De belichaming van emotie.....	20
De perceptie van tranen.....	21
Snot en tranen binnen een absorptieve kijkervaring.....	23
Emotie waarnemen op basis van onze eigen emotiekennis	24
Conclusie	24
Conclusie: Een Spel Tussen Opposities	26
Bibliografie	28

Inleiding

Pandora's DropBox

Er zijn voorstellingen die je altijd zullen bijblijven. Voorstellingen waarbij er in de theaterzaal of op locatie iets magisch gebeurt, iets wat je hele zijn voor eventjes in beslag neemt. Voorstellingen die je fysiek iets laten ervaren en als een ander mens de ruimte weer uit laten stappen. Zo'n voorstelling is *Pandora's DropBox* van Katja Heitmann voor mij.²



Afb. 1: Hanneke Wetzer, picture of *Pandora's DropBox*, Katja Heitmann.

Pandora's DropBox van Katja Heitmann is een zoektocht naar de perfecte mens, in een fictieve wereld waar al het kwaad terug is gestopt in Pandora's Box. Geen emoties die ons ruïneren, geen impulsen die ons onvoorspelbaar maken, geen lichaam dat zich ongecontroleerd en chaotisch voortbeweegt. Balans en controle zijn de ultieme aanwinsten in de wereld die *Pandora's DropBox* creëert. De zes performers bewegen zich tergend langzaam en zorgvuldig over het zeshoekige podium waar het publiek omheen geplaatst is. Elke handeling, zelfs het knipperen van de ogen, is gecontroleerd en uitgedacht. Er is echter een prijs die betaald moet worden voor al deze zware fysieke controle: onwillige tranen. Snot. Zweet. Kan een menselijk lichaam wel een perfect geconditioneerde machine worden? De performers lopen, staan, zitten, liggen en tillen elkaar op in een voorstelling die geen begin of einde kent. *Pandora's DropBox* is een sereen en catastrofaal onderzoek naar de limieten van menselijke controle over het lichaam.³

² *Pandora's DropBox*, Choreographed by Katja Heitmann. Theater Kikker, Utrecht, May 21, 2017.

³ Katja Heitmann, "Pandora's Dropbox," last accessed January 14, 2018, <http://www.katjaheitmann.com/work/pandoras-dropbox/>.

In *Pandora's DropBox* maken de performers ons op een unieke manier bewust van ons eigen oncontroleerbare, chaotische lichaam. De voorstelling roept vragen op over wat een lichaam menselijk maakt en moedigt ons aan te vergelijken tussen ons eigen lichaam en dat van de performer. Hoe worden we precies gestuurd in onze kijkervaring, en wat is de bijdrage van de *belichaamde* kijkervaring van de toeschouwer aan deze vergelijking? Dit is waar mijn wetenschappelijke fascinatie voor deze voorstelling begon.

De aanpak van dit onderzoek

Dit onderzoek neemt de vorm aan van een voorstellingsanalyse, gericht op de kijkervaring van de toeschouwer. Ik analyseer op welke manier de toeschouwer aangesproken wordt zich te verhouden tot de performer in *Pandora's DropBox* en tracht hiermee de complexiteit van de belichaamde kijkervaring van de toeschouwer uit te diepen. De teksten in mijn theoretische kader vinden hun origine in twee verschillende onderzoeksgebieden: theaterwetenschappen en cognitieve neurowetenschappen. In hoofdstuk 1 onderzoek ik op welke manier er sprake is van theatraliteit en/of absorptie in *Pandora's DropBox*, om vanuit een theaterwetenschappelijk perspectief de kijkervaring van de toeschouwer uiteen te zetten. Deze concepten helpen me om te analyseren hoe de toeschouwer binnen de voorstelling gestuurd wordt om een specifieke kijkpositie in te nemen ten overstaande van de performer en of deze sturing de toeschouwer uitnodigt zich te verplaatsen in of juist te distantiëren van de performer. Vervolgens diep ik in hoofdstuk 2 deze kijkervaring verder uit met het concept *embodied simulation* – een cognitief neurowetenschappelijk concept dat zich richt op hoe we de intenties en gedachtes van andere mensen kunnen begrijpen wanneer wij hun handelingen waarnemen – om te onderzoeken hoe de toeschouwer de verhouding tussen haar/hem en de performer belichaamd ervaart door het waarnemen van de lichaamsbewegingen van de performers.⁴ In hoofdstuk 3 zet ik ten slotte de complexiteit van de kijkervaring van de toeschouwer verder uiteen door te onderzoeken in hoeverre simulatie van de gezichtsuitdrukkingen van de performers en het hierop volgende emotiebegrip mogelijk is in *Pandora's DropBox*. Vervolgens ga ik analyseren hoe deze wel of niet geslaagde simulatie van gezichtsuitdrukkingen ervoor zorgt dat de toeschouwer zich door middel van *embodied simulation* op een bepaalde manier verhoudt tot de performer.

Ik werk de kijkervaring van de toeschouwer dieper uit met het concept *embodied simulation* omdat *Pandora's DropBox* ons door de verschillende kijkposities die worden aangereikt bewust maakt van onze eigen lichamelijke en hoe wij met dit lichaam waarnemen. *Embodied simulation* stelt me in staat om heel precies te analyseren hoe dit effect tot stand komt vanuit de

⁴ Vittorio Gallese, "Embodied Simulation and Its Role in Intersubjectivity," in *The Embodied Self: Dimensions, Coherence and Disorders*, eds. T. Fuchs, H.C. Sattel and P. Henningsen (Stuttgart: Schattauer, 2010), 77.

lichaamsbewegingen en gezichtsuitdrukkingen van de performers.

Na het bespreken van de drie deelen analyses beantwoord ik in de conclusie mijn hoofdvraag: **hoe wordt de toeschouwer gestuurd zich te verhouden tot de performer binnen de kijkposities die *Pandora's DropBox* aanreikt?**

De brug tussen cognitieve neurowetenschappen en theaterwetenschappen heeft een klein maar mooi discours laten ontstaan. Een analyse van *Pandora's DropBox* kan naar mijn mening een unieke toevoeging leveren aan dit discours, omdat *Pandora's DropBox* zich beweegt tussen vele opposities: tussen theatraliteit en absorptie, tussen emotie en emotieloosheid, tussen de toeschouwer dichtbij brengen en op een afstand zetten. Embodied simulation gaat me helpen deze opposities uiteen te zetten en op een genuanceerde manier te bekijken. Hiermee sluit mijn onderzoek aan bij de *cognitive turn*: onderzoekers vanuit geesteswetenschappen keren zich steeds vaker naar cognitieve neurowetenschappen om met behulp van bevindingen uit dit veld hun eigen onderzoeken verder uit te diepen. Met mijn onderzoek laat ik zien dat zowel concepten uit theaterwetenschappen als concepten uit cognitieve neurowetenschappen nodig zijn om de complexiteit van de kijkervaring binnen *Pandora's DropBox* te doorgronden.

Door mijn combinatie van theorieën van zowel theaterwetenschappers als cognitieve neurowetenschappers, en het feit dat deze combinatie onmisbaar is voor de uitvoering van mijn onderzoek, hoop ik de brug tussen deze twee wetenschapsgebieden net ietsjes steviger te maken. Een extra plank in de brug te slaan, als het ware. De twee wetenschapsgebieden kunnen naar mijn mening namelijk veel van elkaar leren.



Afb. 1: Hanneke Wetzer, picture of *Pandora's DropBox*, Katja Heitmann.

1. Kijkposities: Van Verplaatsen naar Distantiëren

Om te analyseren hoe de toeschouwer binnen *Pandora's DropBox* gestuurd wordt om een specifieke kijkpositie in te nemen ten overstaande van de performer richt ik me op de concepten theatraliteit en absorptie zoals Maaïke Bleeker ze beschrijft in haar boek *Visuality in the Theatre*.⁵ Bleeker is binnen theaterwetenschappen een van de eersten die nauwkeurig verwoordt hoe de manier waarop wij naar iets kijken geen vanzelfsprekende gebeurtenis is, maar een construct. Bleeker licht toe dat er met betrekking tot visualiteit altijd sprake is van iemand die kijkt (*seer*) en iets dat gezien wordt (*seen*). Vervolgens stelt ze dat in het theater de relatie tussen 'seer' en 'seen' op een bepaalde manier gestuurd, of in Bleekers woorden, gemedieerd wordt: "seeing appears to alter the thing seen and to transform the one seeing, showing them to be profoundly intertwined in the event that is visuality. 'There is no such thing as just looking' [...]"⁶ Om visualiteit te analyseren in het theater moeten we ons dus op de relatie tussen 'seer' en 'seen' focussen, en kijken naar hoe deze relatie gemedieerd wordt door een voorstelling. Deze mediatie kan zichtbaar of onzichtbaar blijven voor de toeschouwer: er kan gebruik gemaakt worden van strategieën van theatraliteit of absorptie.⁷

De concepten theatraliteit en absorptie zullen het beginpunt vormen van mijn onderzoek, aangezien ik vanuit deze concepten kan kijken naar hoe de toeschouwer wel of niet bewust gemaakt wordt van de mediatie waar hij of zij aan onderworpen is en of deze mediatie de toeschouwer uitnodigt zich te verplaatsen in of juist te distantiëren van de performer. Vandaar dat ik in dit hoofdstuk ga analyseren op welke manier er sprake is van theatraliteit en/of absorptie in *Pandora's DropBox*. Met betrekking tot mijn hoofdvraag wil ik hierbij stellen dat ik absorptie associeer met een techniek waarbij de toeschouwer zich makkelijker *verplaatst* in de performer en theatraliteit met een techniek die de toeschouwer eerder *distantieert* van de performer.

Absorptie

Een theatervoorstelling reikt de toeschouwer een bepaalde positie aan vanuit waar de toeschouwer kan kijken naar wat er te zien is op het podium en medieert op deze manier de kijkervaring van de toeschouwer. Absorptie beschrijft een situatie waarin de mediatie tussen de toeschouwer en dat wat gezien wordt nagenoeg onzichtbaar blijft voor de toeschouwer. De toeschouwer neemt de positie die aangereikt wordt gedachteloos over.⁸ Bleeker stelt:

⁵ Maaïke Bleeker, *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* (Basingstoke, UK: Palgrave Macmillan, 2008).

⁶ Idem, 2.

⁷ Idem, 32-33.

⁸ Idem, 33.

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.⁹

Kortom, absorptie creëert een situatie waarbij de toeschouwer zich bij uitstek verplaatst in de performer. In dit hoofdstuk ga ik kijken of dit ook het geval is binnen *Pandora's DropBox*.

Michael Fried behandelt het concept absorptie, in navolging van Denis Diderot, uitgebreid in zijn boek *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*, met betrekking tot Franse schilderijen gemaakt rond 1750.¹⁰ Het eerste hoofdstuk in dit boek is volledig gewijd aan zijn stelling dat absorptie van de personages in schilderijen zorgt voor absorptie bij de toeschouwer.¹¹ Een van de vele geciteerde passages is het commentaar van Abbé Garrigues de Froment op een schilderij van Jean-Baptiste-Siméon Chardin:¹²

His figures are said not to be clever people – fine. They are not graceful – fine. But on the other hand, do they not all have their own action? Are they not completely caught up in it? Take for example the replica of his draughtsman that he has exhibited: people maintain that the heads are vague and lack precision. And yet, through this lack of precision, the attention of both figures is apparent; one must, it seems to me, *become attentive with them*.¹³

Door personages af te beelden die volledig geabsorbeerd zijn in een handeling, zoals bijvoorbeeld tekenen, een boek lezen of een spelletje spelen, wordt de toeschouwer zelf dus ook geabsorbeerd. Ik wil beargumenteren dat als dit voor een schilderij zo werkt, dit ook het geval is in het theater. Het gaat voor Fried bij absorptie namelijk om de relatie tussen kunstwerk en toeschouwer: de aanwezigheid van de toeschouwer moet vanuit de verbeelde personages binnen het kunstwerk ontkend worden.¹⁴ Hierdoor vergeet de toeschouwer de relatie tussen haar/hem en het afgebeelde personage, zoals Bleeker stelt dat ook het geval is bij theatervoorstellingen die absorptie bewerkstelligen.

De performers in *Pandora's DropBox* zijn uitermate geabsorbeerd in hun eigen handelingen. Al hun focus gaat naar de manier waarop ze zich voortbewegen, en ook al lijkt het soms alsof de

⁹ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 33.

¹⁰ Michael Fried, *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot* (Berkeley and London: University of California Press, 1980).

¹¹ Idem, 8-71.

¹² Het schilderij heet *Un Dessinateur d'après le Mercure de M. Pigalle* en laat ons een tekenaar zien die zittend een standbeeld aan het natekenen is, terwijl een andere tekenaar over zijn schouder meekijkt.

¹³ Fried, *Absorption and Theatricality*, 13. My Italics.

¹⁴ Idem, 68.

performers je aankijken, wie goed oplet ziet dat de blikken van de performers altijd ongefocust en afwezig blijven, net langs je heen glijden, je nooit echt zien. Deze aandacht van de performers voor hun bewegingen en complete ontkenning van de toeschouwers maakt hun belevingswereld een afgesloten wereld die bij de toeschouwers een zekere aandachtigheid opwekt: de toeschouwer wordt geabsorbeerd door de staat van absorptie waarin de performers zich bevinden. Hierdoor blijft de toeschouwer zich er onbewust van hoe de relatie tussen haar/hem en de performer gemedieerd wordt door de voorstelling en kan de toeschouwer zich in de performer verplaatsen.

Ook het begin en einde van *Pandora's DropBox*, of om precies te zijn, het ontbreken hiervan, leidt naar een absorptieve kijkervaring. Hiervoor wil ik een uitspraak van Diderot aanhalen, besproken door Fried: "Whether you compose or act, think no more of the beholder than if he did not exist. Imagine, at the edge of the stage, a high wall that separates you from the orchestra. Act as if the curtain never rose."¹⁵ Dit is precies wat er gebeurt bij *Pandora's DropBox*. Wanneer de toeschouwers de zaal binnenkomen is de voorstelling al bezig en wanneer de toeschouwers de zaal na een uur weer verlaten gaat de voorstelling gewoon door. De wereld die is afgebeeld op het podium lijkt compleet los te staan van de theatrale situatie, ze erkent de toeschouwers niet en laat zich er al helemaal niet door beïnvloeden. De 'high wall' die Diderot noemt is ook vrij letterlijk aanwezig: alle randen van het podium worden scherp uitgelicht door felle lampen van bovenaf, zodat er een duidelijke scheidslijn ontstaat tussen toeschouwer en performer.¹⁶ Wanneer tegen het einde van de voorstelling de rookmachine aangaat wordt deze lichtmuur waar de rook het licht raakt nog duidelijker zichtbaar. Voor de performers bestaat er niks buiten de muur, en de afgebakende wereld waar zij zich in bevinden lijkt onafhankelijk van onze aanwezigheid als toeschouwers te bestaan. Hierdoor wordt de relatie tussen toeschouwer en performer nagenoeg onzichtbaar gemaakt.

Zowel Diderot als Fried laten duidelijk blijken dat ze kunst waarbij absorptie opgeroepen wordt zien als waarachtig, overtuigend en geloofwaardig. Dit komt volgens hen bij uitstek tot stand door het verbloemen van de aanwezigheid van de toeschouwer.¹⁷ Bleeker stelt dat dit verbloemen van de aanwezigheid van de toeschouwer voortkomt uit een overeenkomst tussen de positie die een kunstwerk aanreikt aan de toeschouwer en de verlangens, verwachtingen, vooronderstellingen en angsten van deze specifieke toeschouwer. Deze overeenkomst leidt de aandacht af van de relatie tussen 'seer' en 'seen' en geeft de kijker een gevoel van directheid.¹⁸ Alleen dan kan de toeschouwer zich verplaatsen in wat er verbeeld wordt in een kunstwerk, alleen wanneer de toeschouwer

¹⁵ Fried, *Absorption and Theatricality*, 95.

¹⁶ Zie afbeelding 1 op pagina 2.

¹⁷ Fried, *Absorption and Theatricality*, 66-68.

¹⁸ Maaïke Bleeker, "Absorption and Focalization: Performance and its Double," *Performance Research*, volume 10, no. 1 (2005): 50.

onbewust blijft van de manier waarop zijn of haar manier van kijken gemedieerd wordt door het kunstwerk kan de toeschouwer het gevoel hebben dat het kunstwerk “simply ‘there to be seen’” is.¹⁹ Binnen de hierboven besproken absorptieve kijkervaring is deze overeenkomst en dus ook deze verbloeming aanwezig: we worden samen met de performers geabsorbeerd in hun handelingen en lijken door hun ogen naar de wereld om hen heen te kunnen kijken. Maar is dit wel altijd het geval bij *Pandora’s DropBox*?

De performers van *Pandora’s DropBox* kunnen de relatie tussen toeschouwer en performer wel verbloemen, de voorstelling als geheel kan dit niet. De aandacht wordt namelijk lang niet altijd afgeleid van de relatie tussen ‘seer’ en ‘seen’. Sterker nog, deze relatie wordt door bepaalde theatrale keuzes juist benadrukt. Hierdoor lokt de voorstelling de toeschouwer uit om een vergelijking te maken tussen haar/hem en de performers en wordt hiermee juist op scherp gezet dat we kijken naar een construct, niet een vaststaande waarheid. Kortom, er speelt meer mee in de kijkervaring bij *Pandora’s DropBox* dan alleen absorptie.

Theatraliteit

Zowel Bleeker als Fried beschrijven het andere uiterste van absorptie als theatraliteit.²⁰ Dit verwijst naar een construct dat de toeschouwer bewust maakt van zijn of haar positie ten overstaande van het werk en hoe de toeschouwer hierin gemedieerd wordt.²¹ Theatraliteit wordt dus gebruikt als strategie om de relatie tussen ‘seer’ en ‘seen’ bloot te leggen.²² Ik wil beargumenteren dat ook dit bij uitstek aan de hand is in *Pandora’s DropBox*. Door de publieksopstelling, vier rijen in een vierkant om het podium heen, kijken we nooit naar de performer zonder op de achtergrond de andere publieksleden te zien.²³ In ons blikveld zijn dus altijd andere toekijkende mensen zichtbaar, “caught in the act of looking”.²⁴ Deze toekijkende mensen staan symbool voor onszelf, wij bevinden ons ten slotte in precies dezelfde positie binnen *Pandora’s DropBox*. Dit maakt ons bewust van onze eigen ‘act of looking’ en zorgt ervoor dat we onszelf herkennen als toeschouwer, als ‘seer’. Zo kunnen we het construct van de kijkervaring binnen de voorstelling doorzien en kunnen we onszelf door ons te distantiëren vergelijken met de performer, in plaats van ons volledig te verplaatsen in de performer.

¹⁹ Bleeker, “Absorption and Focalization,” 55.

²⁰ Idem, 52.

²¹ Fried’s definitie van theatraliteit heeft veel kritiek gekregen, omdat de manier waarop hij het begrip behandelt meerdere interpretaties toelaat en er hierdoor meerdere tegenstrijdige toepassingen van het begrip naast elkaar bestaan. Het bespreken van dit debat is voor het beantwoorden van mijn onderzoeksvraag echter niet rendabel, vandaar dat ik in deze paragraaf toelicht wat mijn eigen opvatting van theatraliteit is vanuit de besproken teksten en het begrip op deze manier zal hanteren bij de uitvoering van mijn analyse.

²² Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 7.

²³ Zie afbeelding 1 op pagina 2.

²⁴ Barbara Freedman, *Staging the Gaze: Post-modernism, Psychoanalysis and Shakespearean Comedy* (Ithaca and London: Cornell University Press, 1991), 1.

We houden een zekere afstand, een zeker overzicht op het geheel. In plaats van het oproepen van een 'illusion of the real', legt de voorstelling op deze manier de focus op de 'construction of the real'.²⁵ Wat er vervolgens ontstaat is een *us versus them*, wij als 'gewone', chaotische mens tegenover de performers als supermens, mens-achtige robot of simpelweg als ontzettend goed getrainde performer. We kunnen doorzien dat de voorstelling niet één waarheid aanbiedt, maar de betekenisgeving grotendeels aan de toeschouwer laat.

Swantje Schäuble beschrijft in haar masterscriptie hoe we binnen *Pandora's DropBox* de lichamen op het podium op verschillende manieren kunnen waarnemen en we ons hierdoor als toeschouwer bewegen tussen de meerdere werelden die de voorstelling ons aanreikt.²⁶ De publieksoptelling van *Pandora's DropBox* maakt ons er bewust van dat al deze werelden naast elkaar bestaan en laat het aan de toeschouwer om zich te positioneren ten overstaande van de performer.²⁷ Schäuble beschrijft:

These are performers of flesh and blood testing out their limits. But I am also drawn to forget where I am and I move and feel with these performers in their role as dancers longing for perfection, I explore the world of perfect humans and even imagine a world of human-like robots without actual humans. Until I catch a glimpse of hesitation in one performer. Trembling movements of exhaustion create new worlds where the harsh discipline of the dancer neglects physical boundaries, where the ideal of a human does not do reality justice, and the human-like robot is designed to be imperfect to appear more human.²⁸

Op deze manier wisselen we in de voorstelling continue van kijkpositie, waarbij we telkens de bewegingen van de performer op een andere manier interpreteren.

Fried stelt in zijn artikel "Art and Objecthood" dat werken die de toeschouwer expliciet aanspreken de toeschouwer bewust maken van zijn of haar omgeving en van zichzelf als belichaamd aanwezig in die omgeving.²⁹ Dit zorgt ervoor dat de toeschouwer de mediatie in de kijkpositie waar zij/hij in is geplaatst kan herkennen en zichzelf met de performer kan vergelijken. Door het niet compleet opgaan in de kijkposities die *Pandora's DropBox* aanreikt, en het besef dat we ons in een theaterzaal bevinden, kunnen de toeschouwers hun persoonlijke verlangens, verwachtingen en vooronderstellingen bewust meenemen in de manier waarop ze naar de voorstelling kijken. Zo botsen de tranen en het snot op het gezicht van de performers met ons beeld van de performer als

²⁵ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 7.

²⁶ Swantje Schäuble, "Choreographing Spectatorship: The vibrant, metaphorical and micro mobility of the spectator in performances of contemporary choreographers," (master's thesis, UU, 2017), 29.

²⁷ Idem, 36.

²⁸ Idem, 29-30.

²⁹ Michael Fried, "Art and Objecthood," in *Minimal Art: A Critical Anthology*, ed. Gregory Battcock (New York: E. P. Dutton & Co, 1968), 125.

perfecte mens, want deze lichamelijke reacties laten zien dat niet alles onder controle gehouden kan worden binnen het menselijk lichaam en breken dus met de illusie dat de perfecte mens in staat is tot dergelijke controle. Ook binnen het perspectief op de performer als mensrobot doorbreken het snot en de tranen de illusie, aangezien robots geen nut hebben bij dergelijke menselijke lichaamssappen en we deze dan ook niet verwachten te zien. Binnen beide kijkposities werken de lichamen van de performers – die naarmate de voorstelling vordert steeds heviger gaan trillen wanneer ze zich in half-liggende posities bevinden – de instandhouding van de illusie tegen. We verwachten immers dat de perfecte mens elke spier onder controle kan houden en dat robots überhaupt geen spieren hebben die kunnen gaan trillen. Wanneer we de performers waarnemen als performers – als mensen die getraind zijn om een bepaalde choreografie perfect uit te voeren – botsen onze eigen verwachtingen met de verwachtingen die de voorstelling ons aanreikt op het moment dat een van de performers een andere performer optilt, haar uit haar handen laat glijden en op de grond laat vallen (*zie afbeelding 3*). Dit is qua tempo van beweging en plotselinge overgave aan de zwaartekracht namelijk een stijlbreuk met de rest van de voorstelling.



Afb. 2: Hanneke Wetzter, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.

Binnen de perfecte balans en controle die de voorstelling voor het grootste gedeelte van de tijd waarborgt voelen deze elementen misplaatst en blijven we wisselen van kijkpositie: we zien de performer het ene moment als mensrobot, maar één misplaatst element kan ervoor zorgen dat we de performer opeens zien als performer, en door het volgende misplaatste element als perfecte mens, et cetera. Hierdoor blijven we ons bewust van de relatie tussen ons als 'seer' en de performer als 'seen' en kunnen we onszelf door een zekere mate van distantie met de performer vergelijken.

Een samenspel tussen theatraliteit en absorptie

Samenvattend beschrijven theatraliteit en absorptie beide het effect van een mediatie tussen 'seer' en 'seen', waarbij theatraliteit een situatie beschrijft waarbij de toeschouwer aangesproken wordt op een manier die (aspecten van) de mediatie blootlegt en absorptie een situatie beschrijft waarbinnen deze mediatie onzichtbaar blijft. Beide beschrijven deels de kijkervaring die *Pandora's DropBox* opwekt, zoals de bespreking hierboven laat blijken. Ik wil dan ook stellen dat zowel theatraliteit als absorptie onze kijkervaring binnen *Pandora's DropBox* fundamenteel beïnvloedt, en dat juist de wisselwerking tussen de twee de voorstelling zo interessant maakt. Om dit toe te lichten verwijs ik naar het boek *Staging the Gaze: Post-modernism, Psychoanalysis and Shakespearean Comedy* van Barbara Freedman.³⁰ Freedman stelt in haar bespreking van absorptie (presence) en theatraliteit (absence) het volgende:

To either celebrate or condemn theater on the basis of its equation with either presence or absence, substance or show, is to deny the complex play of presence and absence that we term *theatricality*. Rather than choose one position over the other, we might best understand what it is that theater shows by bringing these two arguments into dialogue.³¹

Bij het in dialoog brengen van theatraliteit en absorptie gebeurt er iets bijzonders met betrekking tot de kijkpositie die een voorstelling ons aanreikt. Freedman begint haar boek met de vraag wat er bedoeld wordt als we zeggen dat iets of iemand teatraal is. Ze stelt vervolgens dat dat betekent dat iets of iemand zich er bewust van is dat zij/hij gezien wordt, dit bewustzijn weerspiegelt en op deze manier onze blik afbuigt: "We refer to a fractured reciprocity whereby beholder and beheld reverse positions in a way that renders a steady position of spectatorship impossible. Theatricality evokes an uncanny sense that the given to be seen has the power both to position us and to displace us."³² Bleeker reageert hierop door te stellen dat Freedman met deze definitie benadrukt dat theater de kracht heeft om de toeschouwer op een specifieke manier te adresseren en haar/hem hiermee een kijkpositie aanreikt. Dit betekent echter niet dat we als individuele toeschouwers per definitie meegaan in die adressering. De adressering medieert in de relatie tussen 'seer' en 'seen', en 'positions us', maar wanneer wij niet meegaan in deze positionering kan het ons juist een gevoel van 'displacement' geven.³³ Theatraliteit als strategie kan dus gebruikt worden om stabiel toeschouwerschap te ondermijnen en hierdoor een voortdurende reeks aan incomplete standpunten

³⁰ Barbara Freedman, *Staging the Gaze: Post-modernism, Psychoanalysis and Shakespearean Comedy* (Ithaca and London: Cornell University Press, 1991).

³¹ Idem, 48-9.

³² Idem, 1.

³³ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 9.

langs te laten komen, in plaats van één standpunt waar we gedachteloos in meegaan zoals bij absorptie.³⁴ Ofwel, zoals Freedman het verwoordt: “Theatricality shows that it knows that it shows”.³⁵

Conclusie

Op basis van het bovenstaande kunnen we de relatie tussen absorptie en theatraliteit in *Pandora's DropBox* het beste begrijpen als een manier om de toeschouwer te laten wisselen tussen stabiele en instabiele kijkposities. Deze wisselwerking zorgt ervoor dat we ons als toeschouwer zowel verplaatsen in als distantiëren van de performer, waarbij het verplaatsen in de performer ons een zekere mate van begrip voor de performer aanreikt en het distantiëren van de performer ons in staat stelt om de verschillen tussen toeschouwer en performer op scherp te zetten en onze eigen verlangens en vooronderstellingen af te kunnen zetten tegen die de voorstelling ons aanreikt. Door alle verschillende waarheden die naast elkaar bestaan wordt een coherent begrip van de situatie tegengewerkt, waardoor een continue identificatie met de performer verstoord wordt.³⁶ Het ene moment verplaats je je compleet in de performer, die zo hard aan het werken is om zijn routine goed uit te voeren, het andere moment zit je jezelf op een afstand te vergelijken met een mens die streeft naar perfectie in een wereld waar controle de ultieme aanwinst is, of met een mensachtige robot in een wereld waar de mens allang vervangen is. Elke kijkpositie nodigt ons uit om een andere positie in te nemen ten overstaande van wat we zien.³⁷ Schäuble stelt: “the spectator her/himself is caught up in a loop of perceiving different worlds through her/his own body.”³⁸ Zo laat de voorstelling ons door de publieksofstelling zien dat het weet dat het ons iets laat zien, ‘it shows that it knows that it shows’, en geeft het ons tegelijkertijd een absorptief inkijkje in een afgebakende wereld vol performers die ons niet erkennen.

³⁴ Freedman, *Staging the Gaze*, 74.

³⁵ Idem, 70.

³⁶ Schäuble, “Choreographing Spectatorship,” 30, 37.

³⁷ Idem, 30.

³⁸ Idem, 29.

2. Lichaamsbewegingen: Van Alledaags naar Onnatuurlijk

In het vorige hoofdstuk heb ik gekeken naar hoe theatraliteit en absorptie de toeschouwer bepaalde kijkposities aanreiken binnen de voorstelling *Pandora's DropBox*. Mijn volgende stap is kijken naar hoe het *lichaam* van de toeschouwer binnen deze kijkposities aangesproken wordt bij het waarnemen van (het lichaam van) de performer. Oftewel, naar “the relation between the body seen and the body seeing.”³⁹ Een belangrijk punt dat Bleeker maakt in haar boek *Visuality in the Theatre* is dat visualiteit een proces is dat plaatsvindt in een lichaam. “[The] one seeing is always necessarily a body” en dit lichaam is de plek waar verscheidene perceptuele systemen samenkomen.⁴⁰ Ze bespreekt vervolgens echter niet wat er precies in en met dit lichaam gebeurt tijdens het waarnemen van, bijvoorbeeld, een theatervoorstelling. Ik wil de bevindingen van Bleeker dan ook verder uitdiepen door theorieën uit het veld van cognitieve neurowetenschappen te gebruiken in mijn onderzoek. Op deze manier kan ik analyseren hoe de *belichaamde* kijkervaring binnen *Pandora's DropBox* ervoor zorgt dat we ons op een specifieke manier verhouden tot de performer.

Om te analyseren hoe we de bewegingen van de performers fysiek ervaren hanteer ik het concept *embodied simulation*.⁴¹ Embodied simulation richt zich op wat er zich belichaamd afspeelt tussen iemand die waarneemt en iemand die gezien wordt – ‘seer’ en ‘seen’ – en komt tot stand door een neurale mechanisme in ons lichaam dat actiebegrip en identificatie met anderen bewerkstelligt.⁴² Ik ga in dit hoofdstuk analyseren hoe de manier waarop de toeschouwer zich verhoudt tot de performer gestuurd wordt door embodied simulation van de lichaamsbewegingen van de performers binnen de kijkposities die *Pandora's DropBox* aanreikt.

Spiegelneuronen en de *resonance theory*

Een belichaamde kijkervaring begint bij het activeren van spiegelneuronen in hersengebied F5. Het bestaan van deze neuronen is ontdekt door Giacomo Rizzolatti, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi en Vittorio Gallese. In hun artikel “From Mirror Neurons To Imitation: Facts and Speculations” stellen ze dat spiegelneuronen zowel actief worden wanneer wij iemand een handeling zien uitvoeren, bijvoorbeeld het vastpakken van een glas, als wanneer wij deze handeling zelf uit zouden voeren.⁴³ In bepaalde hersengebieden zijn er ook neuronenvrij aanwezig die niet alleen actief worden bij

³⁹ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 4.

⁴⁰ Idem, 7.

⁴¹ Vittorio Gallese, “Embodied Simulation and Its Role in Intersubjectivity,” in *The Embodied Self: Dimensions, Coherence and Disorders*, eds. T. Fuchs, H.C. Sattel and P. Henningsen (Stuttgart: Schattauer, 2010), 77.

⁴² Idem, 77.

⁴³ Giacomo Rizzolatti, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi and Vittorio Gallese, “From Mirror Neurons to Imitation: Facts and Speculations,” in *The Imitative Mind*, ed. Andrew N. Meltzoff (Cambridge: Cambridge University Press, 2002), 247-266.

waargenomen gerichte handelingen, maar ook bij waargenomen bewegingen.⁴⁴ De schrijvers noemen deze overeenkomsten tussen waargenomen en uitgevoerde handelingen en bewegingen de *resonance theory*:

It is as if neurons in these motor areas start to “resonate” as soon as the appropriate visual input is presented. This “resonance” does not necessarily produce a movement or an action. It is an internal motor representation of the observed event which, subsequently, may be used for different functions, among which is imitation.⁴⁵

Wanneer wij als toeschouwers vanuit onze stoel naar een theatervoorstelling kijken, gebeurt er dus van alles in ons lichaam zonder dat we ons daadwerkelijk bewegen. De spiegelneuronen in ons lichaam worden bij het waarnemen van de bewegingen van de performers in *Pandora's DropBox* actief alsof wij zelf deze bewegingen aan het uitvoeren zijn. Op deze manier maken we onbewust een interne simulatie van de handelingen en bewegingen van de performers.

Rizzolatti et al. stellen dat de activiteit van spiegelneuronen actiebegrip faciliteert. Een individu dat een beweging uitvoert weet namelijk vaak al de consequentie van die beweging. Doordat het *resonance* mechanisme een neurale activiteit opwekt die wij vanuit onze ervaringskennis koppelen aan een bepaalde handeling of beweging kunnen wij deze als zodanig herkennen. Deze interpretatie suggereert dat het doel van de resonantie in de spiegelneuronen is om een representatie te geven van wat een ander individu aan het doen is.⁴⁶ Mede hierdoor kunnen we ons vervolgens in een ander verplaatsen.

Embodied simulation van het lichaam van de performer

De tekst “Embodied Simulation and its role in Intersubjectivity” van Gallese gaat verder in op de werking van spiegelneuronen en het volgens hem onderliggende systeem genaamd embodied simulation.⁴⁷ Hij begint met stellen dat wij mensen proberen uit te vinden wat de intenties, disposities, gedachten en emoties van anderen zijn wanneer wij hun gedrag waarnemen. Accuraat begrip van andermans gedrag stelt je namelijk in staat om je eigen reactie op de juiste manier aan te passen.⁴⁸ Dit begrip bouwen wij onder andere op door middel van embodied simulation. De acties, intenties en emoties van anderen worden in kaart gebracht door dezelfde neurale mechanismes die

⁴⁴ Rizzolatti et al., “From Mirror Neurons to Imitation,” 253.

⁴⁵ Ibidem.

⁴⁶ Idem, 258.

⁴⁷ Vittorio Gallese, “Embodied Simulation and Its Role in Intersubjectivity,” in *The Embodied Self: Dimensions, Coherence and Disorders*, eds. T. Fuchs, H.C. Sattel and P. Henningsen (Stuttgart: Schattauer, 2010), 77-92.

⁴⁸ Idem, 77.

geactiveerd worden wanneer we zelf vergelijkbare emoties en sensaties ervaren.⁴⁹ Dit is een belangrijke onderliggende component van empathie en maakt sociale identificatie met anderen mogelijk, stelt Gallese.⁵⁰ Deze simulatie is automatisch en onbewust.⁵¹

Kortom, embodied simulation helpt ons om mensen – in dit geval de performers van *Pandora's DropBox* – te begrijpen en ons met hen te identificeren, doordat we bij het waarnemen van handelingen van anderen vergelijkbare neurale systemen activeren. Deze interne simulatie zal er bij *Pandora's DropBox* binnen een absorptieve kijkervaring voor veel mensen voor zorgen dat je meegaat in de ritmische ademhaling van de performers, je hoofd net wat langzamer beweegt dan normaal, geen plotselinge bewegingen maakt. Maar vooral zal het ervoor zorgen dat al je spieren zich aanspannen alsof je lichaam constant alle spieren in je lichaam in controle moet houden. We zien de lichamen van de performers vechten tegen de druk die erop wordt gelegd: de lichamen van de performers zweten en trillen steeds heftiger naarmate de voorstelling vordert. Door embodied simulation voelen we de oorzaak hiervan letterlijk gesimuleerd worden in ons eigen lichaam en kunnen we de performers begrijpen en ons met hen identificeren.⁵² Zoals Schäuble stelt: “The spectator can ‘step inside’ worlds, even inside these bodies, and explore the ways the bodies on stage perceive the world and relate to this world.”⁵³ Kortom, de toeschouwer kan zich door deze belichaamde absorptieve kijkervaring verplaatsen in de performer.

Vertraging en controle

De handelingen en bewegingen van de performers in *Pandora's DropBox* zijn voor ons heel herkenbaar, de activiteiten van de performers bestaan voornamelijk uit rondlopen, gaan zitten, gaan liggen, opstaan en elkaar optillen en door de ruimte verplaatsen (zie *afbeelding 4, 5, 6*). Bij een simulatie door het spiegelneuronensysteem herkent ons eigen lichaam de bewegingen dus makkelijk. Binnen een absorptieve kijkervaring hebben we dan ook een accuraat begrip van het gedrag van de performers en komt onze belichaamde kijkervaring overeen met de verwachtingen en vooronderstellingen die de voorstelling ons aanreikt. De bewegingen van de performers zijn echter vele malen vertraagd en tot in het kleinste detail gecontroleerd, iets wat voor ons niet gebruikelijk is in het dagelijks leven. Onze ervaringskennis van de bewegingen botst hierdoor met de bewegingen van de performer die wij intern simuleren. In de volgende paragraaf beargumenteer ik dat deze botsing bewust ervaren kan worden door de toeschouwer binnen een kijkpositie die theatraliteit bewerkstelligd.

⁴⁹ Gallese, “Embodied Simulation,” 78.

⁵⁰ Idem, 81, 86.

⁵¹ Idem, 78.

⁵² Idem, 81.

⁵³ Schäuble, “Choreographing Spectatorship,” 34.



Afb. 3: Hanneke Wetzler, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.



Afb. 4: Hanneke Wetzler, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.



Afb. 5: Hanneke Wetzler, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.

De bewegingen van de performer als onnatuurlijk en machinaal

We kunnen ons binnen *Pandora's DropBox* verplaatsen in de performers door een embodied simulation van de waargenomen handelingen en bewegingen. Maar tegelijkertijd worden we als toeschouwer door precies deze embodied simulation ook gedistantieerd van de performer, doordat we in de voorstelling bewegingen simuleren die onnatuurlijk, robotachtig en machinaal op ons overkomen. De publieksoptelling versterkt dit, want tegenover ons zien we de rest van de toeschouwers zitten: ongecontroleerd knipperend, voorovergebogen, af en toe wisselend van zithouding, misschien zelfs wel gapend of niezend. Dit publiek zijn wij, en wij worden er maar al te bewust van gemaakt dat wij in niets zijn zoals 'zij', de perfecte mens of mensrobot die de performer symboliseert. Ook bij het waarnemen van andere toeschouwers vindt er namelijk embodied simulation plaats in ons lichaam. Doordat we het ene moment de toeschouwers intern simuleren en het andere moment de performers intern simuleren voelen we het verschil tussen ons en de performer in ons eigen lichaam. Want ondanks dat de toeschouwers het ritme van de performers deels overnemen wanneer ze zich in een absorptieve kijkpositie bevinden, de bewegingen van de toeschouwers zijn allesbehalve volledig gecontroleerd.

Op deze manier brengen de publieksoptelling en de onnatuurlijke bewegingen van de performers, in Schäubles woorden, "the attention of the spectator towards her/his own movement and the way her/himself relates to the position s/he is invited to take on. The spectator is invited to notice how theatre 'positions or displaces' him/her and at the same time is free to 'wander' the staged world."⁵⁴ Dit 'dwalen' zorgt er niet alleen voor dat we ons distantiëren van de performer, maar ook dat we de performer binnen een kijkpositie die theatraliteit bewerkstelligt zowel waarnemen als perfecte mens en als mensrobot. Ik wil beargumenteren dat beide perspectieven een andere manier van embodied simulation bij de toeschouwer opwekken, omdat we binnen beide perspectieven de bewegingen van de performers anders interpreteren. Wanneer we de performers zien als perfecte mens voelen de herkenbare bewegingen onnatuurlijk en zwaar voor ons en distantiëren we ons van de performers omdat wij onszelf niet herkennen in deze nieuwe vorm van menszijn. Wanneer we de performers zien als mensrobots interpreteren we de bewegingen van de performers als machinaal en niet-menselijk en werkt onze interne simulatie van deze herkenbare bewegingen vervreemdend. Want hoe zwaar deze bewegingen voor ons ook zouden zijn om uit te voeren, een robot zou deze menselijke fysieke uitputting niet ervaren.

Al deze verschillende perspectieven op de performer en bijbehorende vormen van embodied simulation – inclusief de embodied simulation van de performer binnen een absorptieve kijkervaring – maken de toeschouwer bewust van de verschillende interpretaties die mogelijk zijn omtrent de

⁵⁴ Schäuble, "Choreographing Spectatorship," 34.

bewegingskwaliteit van de performers. Schäuble stelt: “After all, the gliding smoothness of the dancer turns into harsh sterility of the human that refuses to interact, the harmonious tranquility of the perfect human turns into absence of relief in the humanoid robot.”⁵⁵ Hierdoor wordt continue identificatie met de performer tegengewerkt.⁵⁶

Conclusie

Door de werking van embodied simulation van de bewegingen van de performers te analyseren binnen *Pandora's DropBox*, en hieruit af te leiden hoe de toeschouwer zich vervolgens verhoudt tot de performer, kunnen we concluderen dat het lichaam van de toeschouwer binnen deze voorstelling op een unieke manier aangesproken wordt. In het dagelijks leven vinden processen van embodied simulation in ons lichaam onbewust plaats om actiebegrip en identificatie met anderen te bewerkstelligen. Binnen de kijkposities die *Pandora's DropBox* de toeschouwers aanreikt heeft embodied simulation van de lichaamsbewegingen van de performers echter ook een vervreemdende werking, waardoor we ons juist distantiëren van degene die we waarnemen. Dit benadrukt hoe complex de kijkervaring van de toeschouwer binnen *Pandora's DropBox* is: door bewegingen waar te nemen die voor ons herkenbaar en alledaags zijn en waarmee we ons kunnen identificeren, maar deze vervolgens zo te vervormen dat ze onnatuurlijk en machinaal op ons overkomen, zorgt de voorstelling ervoor dat we ons door embodied simulation zowel verplaatsen in als distantiëren van de performer. Ook uit de bevindingen binnen dit hoofdstuk kunnen we dus concluderen dat deze verschillende verhoudingen tot de performer elkaar niet uitsluiten, maar elkaar afwisselen. Embodied simulation zet door zijn contrasterende werking binnen de voorstelling deze verhoudingen op scherp en brengt zo een diepere laag aan in de kijkervaring van de toeschouwer.

⁵⁵ Schäuble, “Choreographing Spectatorship,” 32.

⁵⁶ Idem, 32.

3. Gezichtsuitdrukkingen: Van Emotieloos naar Lijden

In het vorige hoofdstuk heb ik gekeken naar hoe embodied simulation van de lichaamsbewegingen van de performer de manier waarop de toeschouwer zich verhoudt tot de performer beïnvloedt. Hieruit heb ik geconcludeerd dat deze embodied simulation een contrasterende werking heeft binnen de kijkervaring van de toeschouwer en dat dit ervoor zorgt dat de toeschouwer zich zowel verplaatst in als distantieert van de performer. In dit hoofdstuk ga ik kijken of ik deze contrasterende belichaamde kijkervaring nog verder uit kan diepen door me op een ander element te richten: de gezichtsuitdrukkingen van de performers.

Gallese stelt dat embodied simulation niet alleen tot stand komt bij het waarnemen van bewegingen en handelingen, maar ook bij het waarnemen van emoties.⁵⁷ In *Pandora's DropBox* zijn de emoties van de performers echter moeilijk te detecteren: de tranen en het snot op het gezicht van de performers zijn tegenstrijdig met de lege blik en de plastische glimlach. Ik ga in dit hoofdstuk onderzoeken in hoeverre simulatie van de gezichtsuitdrukkingen van de performers en het hierop volgende emotiebegrip mogelijk is in *Pandora's DropBox*. Vanuit hier ga ik concluderen hoe de manier waarop de toeschouwer zich verhoudt tot de performer gestuurd wordt door embodied simulation van de gezichtsuitdrukkingen van de performers binnen de kijkposities die *Pandora's DropBox* aanreikt.

De belichaming van emotie

Het artikel "Embodying Emotion" van Paula M. Niedenthal bespreekt tientallen onderzoeken die kijken naar de belichaming van emotie en hoe mensen de emotionele informatie van anderen decoderen, representeren en gebruiken.⁵⁸ De besproken onderzoeken suggereren dat er bij het waarnemen van en nadenken over emotie een herbeleving van deze emotie in onze eigen neurale systemen plaatsvindt. Het herkennen van een emotionele gezichtsuitdrukking van een ander en zelf een vergelijkbare emotie ervaren gebeurt dus in overlappende neurale systemen in ons lichaam.⁵⁹ Hierdoor is er een wederzijdse relatie tussen de fysieke uitdrukking van emotie en de manier waarop dit geïnterpreteerd wordt door een ander.⁶⁰ In overeenstemming met Gallese haalt ook Niedenthal vervolgens aan dat deze 'reexperience', ofwel simulatie, bewerkstelligd wordt door spiegelneuronen die de overeenkomsten tussen de waargenomen en uitgevoerde handelingen in kaart brengen.⁶¹

De tekst "Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge" van Niedenthal,

⁵⁷ Gallese, "Embodied Simulation," 81.

⁵⁸ Paula M. Niedenthal, "Embodying Emotion," *Science* 316, no. 5827 (2007): 1002-1005.

⁵⁹ Idem, 1004.

⁶⁰ Idem, 1002.

⁶¹ Idem, 1003.

Lawrence W. Barsalou, François Ric en Silvia Krauth-Gruber gaat verder door op dit onderwerp.⁶² Ze concluderen uit een groot aantal onderzoeken dat men de emotionele expressie van andere mensen deels of volledig belichaamt en dat dit proces heel subtiel en onbewust plaatsvindt. Hieruit concluderen ze dat men fysieke imitatie als mechanisme gebruikt om de emoties van anderen te begrijpen.⁶³ In dit hoofdstuk ga ik kijken of dit emotiebegrip ook tot stand komt binnen *Pandora's DropBox*.

De perceptie van tranen

De gezichtsuitdrukkingen van de performers in *Pandora's DropBox* blijven gedurende de hele voorstelling hetzelfde: een lege blik die niks lijkt te zien, een strak plastisch glimlachje dat geen moment van zijn plek wijkt om de lippen, oogleden die onnatuurlijk ritmisch en langzaam op en neer gaan, de rest van het gezicht perfect op zijn plek. Kortom, niets waar een emotionele staat uit af te lezen is. Dit komt overeen met de kijkposities waarbinnen de performer een perfecte mens of mensrobot symboliseert, binnen deze perspectieven verwachten we namelijk ook geen emotie waar te kunnen nemen bij de performer: het uitgangspunt van de voorstelling is dat alle ellende – inclusief emotie – terug is gestopt in Pandora's Box.⁶⁴ We kunnen dus meegaan in de emotieloze staat van zijn van de performer.

Er lopen echter tranen over het gezicht van de performers (*zie afbeelding 7 en 9*): een lichamelijke reactie die onbewuste associaties teweegbrengt bij degene die ze waarneemt. Neurobioloog Robert R. Provine en collega's stellen naar aanleiding van een onderzoek naar de perceptie van tranen: "Tearing (lacrimation) by humans is associated with sadness and other emotional states and acts, including crying, grief, despair, frustration, helplessness, powerlessness, pain, happiness, anger, and empathy, as well as yawning, laughing, and sneezing [...]."⁶⁵ Volgens deze visie associëren we tranen dus voornamelijk met de emotie verdriet en vergelijkbare emotionele staten. Deelnemers aan een onderzoek uitgevoerd door Martijn J. H. Balsters en collega's geven aan een grotere behoefte aan sociale steun waar te nemen bij gezichten waar tranen op aanwezig zijn, ten overstaande van gezichten waar geen tranen op aanwezig zijn. Kortom, tranen zijn belangrijke

⁶² Paula M. Niedenthal, Lawrence W. Barsalou, François Ric and Silvia Krauth-Gruber, "Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge," in *Emotion and Consciousness*, ed. Lisa Feldman Barrett, Paula M. Niedenthal and Piotr Winkielman (New York: The Guilford Press, 2005), 21-50.

⁶³ Idem, 25.

⁶⁴ Katja Heitmann, "Pandora's Dropbox," last accessed January 14, 2018, <http://www.katjaheitmann.com/work/pandoras-dropbox/>.

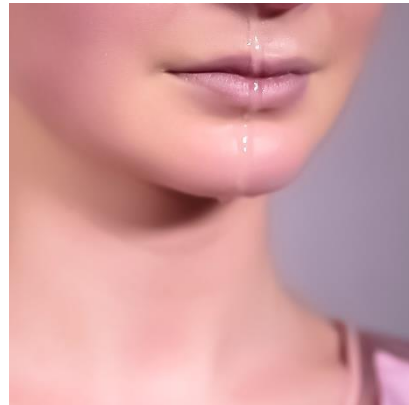
⁶⁵ Robert R. Provine, Kurt A. Krosnowski and Nicole W. Brocato, "Tearing: Breakthrough in Human Emotional Signaling," *Evolutionary Psychology* 7, no. 1 (2009): 53.

visuele signalen bij het waarnemen van de emotionele staat van een ander.⁶⁶

We associëren tranen dus met de emotie verdriet en een behoefte aan sociale steun. Dit botst echter met de emotioneloze gezichtsuitdrukkingen van de performers en het perspectief op de performer als perfecte mens of mensrobot binnen de emotioneloze wereld die *Pandora's DropBox* creëert. Volgens Niedenthal simuleren we de gezichtsuitdrukking van de ander om zijn of haar emotionele staat te herkennen en ons met de ander te identificeren.⁶⁷ Het niet kunnen plaatsen van de tranen op het emotioneloze gezicht van de performers gaat embodied simulation van de gezichtsuitdrukkingen van de performers echter tegen. Dit zorgt ervoor dat we de emotionele staat van de performer niet kunnen begrijpen en ons distantiëren van de performer.



Afb. 7: Hanneke Wetzler, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.



Afb. 8: Wild&Thorny, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.



Afb. 9: Hanneke Wetzler, picture of Pandora's DropBox, Katja Heitmann.

⁶⁶ Martijn J. H. Balsters, Emiel J. Kraemer, Marc G. J. Swerts and Ad J. J. M. Vingerhoets, "Emotional Tears Facilitate the Recognition of Sadness and the Perceived Need for Social Support," *Evolutionary Psychology* 11, no. 1 (2013): 153-5.

⁶⁷ Niedenthal et al., "Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge," 22.

Snot en tranen binnen een absorptieve kijkervaring

Zoals in de voorgaande paragraaf is besproken krijgen de tranen op het gezicht van de performers geen betekenis binnen de embodied simulation van de gezichtsuitdrukkingen van de performers. Wanneer we erkennen dat de performers ‘gewone’ mensen zijn die een choreografie hebben ingestudeerd krijgen de tranen en het snot op het gezicht van de performer echter wel betekenis, namelijk binnen de embodied simulation van de *lichaamsbewegingen* van de performers. In dit perspectief zijn de tranen en het snot namelijk gekoppeld aan het feit dat de performers lichamelijk ontzettend hard moeten werken. Hier kunnen we ons binnen een absorptieve kijkpositie wel degelijk in verplaatsen als toeschouwer, zoals in het vorige hoofdstuk is gebleken. Ik wil beargumenteren dat dit verplaatsen in de performer, met betrekking tot het waarnemen van tranen en snot, tot stand komt door het ervaren van de lichaamsbewegingen van de performers als pijnlijke stimuli.

Niedenthal et al. bespreken een onderzoek waarbij bewezen werd dat intern gesimuleerde emotionele gebaren emotie opwekken bij degene die ze waarneemt. Dit werd uitgetest met pijnlijke stimuli op de hand:

Importantly, they found that not only were [pain-related] neurons also activated when a painful stimulus was applied to the patient’s own hand, but the same neurons were also activated when the patient watched the painful stimulus applied to the experimenter’s hand. This finding was interpreted as evidence of an embodied simulation in the perceiver of what was happening to the perceived person [...].⁶⁸

Tranen en snot op het gezicht van de performers, nog niet te spreken over al het zweet en de trillende lichamen, tonen aan dat ze fysiek ontzettend hard moeten werken, zo hard dat ze niet eens hun neus op kunnen halen of hun tranen weg kunnen vegen (*zie afbeelding 7, 8, 9*). Ik wil stellen dat we hierdoor de bewegingen die de performers uitvoeren kunnen zien als pijnlijke stimuli, die wij onbewust intern simuleren en zo ook zelf ervaren. Het waarnemen van beweging kan ons dus door embodied simulation letterlijk pijn doen. Een recensie van Wendy Lubberding over *Pandora’s DropBox* illustreert dit mooi, ze stelt: “Voor een perfecte, emotieloze beweging ziet het er na een half uur verdacht veel uit als één grote hunkering. Haal me hieruit, schreeuwt het trillende lijf. Laat me los. Het doet pijn om naar te kijken.”⁶⁹ In dit opzicht verplaatst de toeschouwer zich bij uitstek in de performer.

⁶⁸ Niedenthal et al., “Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge,” 26.

⁶⁹ Wendy Lubberding, “De tragedie van de perfectie,” *Theaterkrant.nl* (review), May 20, 2017, <https://www.theaterkrant.nl/recensie/pandoras-dropbox/katja-heitmann/>.

Emotie waarnemen op basis van onze eigen emotiekennis

Naast de bovengenoemde noties van verplaatsen en distantiëren is er nog iets anders aan de hand binnen *Pandora's DropBox*. Want hoewel we geen tekenen van emotie zien in de gezichtsuitdrukkingen van de performers, we zien wel de *effecten* van emotie. De tranen die over hun wangen lopen en het snot dat uit hun neus druipt zijn namelijk lichamelijke reacties die we vooral associëren met verdriet, doordat ons eigen lichaam deze effecten voornamelijk produceert wanneer we verdrietig zijn.⁷⁰ Niedenthal et al. stellen dat het hebben van een emotie, emotiekennis gebruiken en de emotie van een ander herkennen allemaal fundamenteel hetzelfde proces is.⁷¹ Het herkennen van een emotie bij een ander op basis van je eigen emotiekennis is wat dat betreft vrij vanzelfsprekend. Hieruit wil ik beargumenteren dat er in *Pandora's DropBox* iets vergelijkbaars maar *omgekeerd*s aan de hand is dan bij embodied simulation: we zien het lichamelijke effect van een emotie, herkennen deze emotie doordat wij ervaringskennis hebben van de interne belichaamde processen die over het algemeen aan deze emotionele reactie voorafgaan en nemen deze emotie vervolgens waar in de performer. Omdat we zijn of haar emotionele staat op deze manier begrijpen, kunnen we ons verplaatsen in de performer.

We kunnen de emotie echter nog steeds niet intern simuleren, omdat de gezichtsuitdrukkingen van de performers botsen met de emotie-effecten die we waarnemen. De lichamelijke reactie op een emotie is aanwezig, de bron van die reactie alleen niet. Er worden dus geen spiegelneuronen actief die een simulatie maken van de gezichtsuitdrukking die wij associëren met de emotie verdriet. Hoe beter we belichaamd gedrag van anderen simuleren, hoe beter we de ander begrijpen, stelt Niedenthal.⁷² Wanneer we belichaamd gedrag niet goed intern kunnen simuleren, wordt dus ook ons begrip van de situatie belemmerd.⁷³ Dit zorgt ervoor dat we ons, ondanks de emotieherkenning, weer van de performer distantiëren: we snappen de emotionele boodschap die de performer uitzendt niet en we kunnen ons daardoor ook niet in de performer verplaatsen.

Conclusie

Kortom, de tranen op de emotieloze gezichten van de performers zijn voor de toeschouwer moeilijk te plaatsen binnen het perspectief op de performer als perfecte mens of mensrobot. Dit werkt embodied simulation van de gezichtsuitdrukkingen van de performers tegen en zorgt ervoor dat de toeschouwer de emotionele staat van de performer niet kan begrijpen en zich distantieert. De tranen

⁷⁰ Provine et al., "Tearing: Breakthrough in Human Emotional Signaling," 53.

⁷¹ Niedenthal et al., "Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge," 22.

⁷² Idem, 27.

⁷³ Idem, 30.

en het snot – gezien binnen een kijkpositie waarbij we de performer waarnemen als performer – brengen echter juist verdieping binnen de embodied simulation van de lichaamsbewegingen van de performers. Binnen dit perspectief zijn de tranen en het snot namelijk een teken dat de performers lichamelijk ontzettend hard moeten werken. Zo kunnen de bewegingen van de performers gezien worden als pijnlijke stimuli die de toeschouwer intern simuleert en zich hierdoor verplaatst in de performer. Bij de associatie van tranen en snot met de emotie verdriet op basis van onze emotiekennis is er een wisselwerking aanwezig tussen enerzijds verplaatsen in en anderzijds distantiëren van de performer, doordat de toeschouwer de emotie-effecten wel herkent maar de gezichtsuitdrukkingen van de performer desondanks niet intern kan simuleren.

Al deze verschillende interpretaties van de tranen en het snot op de gezichten van de performers illustreren de complexiteit van waarnemen bij de toeschouwer. Een element zo klein als een traan kan aan de ene kant vervreemding opwekken bij de toeschouwer en haar/hem distantiëren van de performer, en er aan de andere kant voor zorgen dat een beweging opgevat wordt als een pijnlijke stimulus waarbij de toeschouwer zich bij uitstek verplaatst in de performer. De voorstelling toont hiermee aan hoe bewuste en onbewuste processen van interne simulatie ons beïnvloeden in hoe we de emotionele staat van een ander ervaren en hoe we ons als gevolg hiervan verhouden tot een ander.

Conclusie: Een Spel Tussen Opposities

Samenvattend kan ik stellen dat binnen de voorstelling *Pandora's DropBox* zowel sprake is van technieken van absorptie als van theatraliteit. Hierdoor wisselen stabiele en instabiele kijkposities elkaar af en ontstaan er meerdere waarheden, meerdere perspectieven op de performer. De performer kan op deze manier zowel gezien worden als performer, als perfecte mens en als mensrobot. De toeschouwer beweegt zich over deze verschillende perspectieven en wisselt hiermee tussen zich verplaatsen in de performer en zich distantiëren van de performer.

De verschillende perspectieven die de voorstelling naar voren brengt, brengen ook verschillende belichaamde ervaringen bij de toeschouwer met zich mee. De toeschouwer simuleert de bewegingen en gezichtsuitdrukkingen van de performers intern door embodied simulation. Binnen een absorptieve kijkervaring kan de toeschouwer hierdoor de wereld op het podium bekijken door de ogen en het lichaam van de performer en kunnen we door het waarnemen van snot en tranen de bewegingen van de performers opvatten als pijnlijke stimuli. In beide situaties verplaatsen we ons in de performer. Binnen een kijkpositie die theatraliteit bewerkstelligt voelt de embodied simulation van de bewegingen van de performers voor ons echter onnatuurlijk en machinaal, aangezien we binnen deze kijkpositie de performer zien als perfecte mens of mensrobot en we ons niet herkennen in deze nieuwe bewegingskwaliteit. Hierdoor distantiëren we ons van de performer. Dit wordt versterkt door de tranen op het gezicht op de performers, want deze wringen met de emotionele gezichtsuitdrukkingen waardoor we de emotie niet intern kunnen simuleren en dus ook niet kunnen begrijpen. Al deze tegenstellingen worden nog ingewikkelder wanneer we de tranen en het snot op de gezichten van de performers op basis van onze emotiekennis koppelen aan een bepaalde emotie. De toeschouwer verplaatst zich dan namelijk in de performer omdat zij/hij de emotie-effecten herkent maar distantieert zich weer omdat zij/hij de gezichtsuitdrukking van de performer desondanks niet intern kan simuleren.

Embodied simulation van de lichaamsbewegingen en gezichtsuitdrukkingen van de performers zorgt er dus voor dat de toeschouwer zich beweegt tussen verschillende kijkposities ten overstaande van de performer en hiermee de verhouding tussen haar/hem en de performer telkens opnieuw moet ondervinden.

Kortom, de voorstelling *Pandora's DropBox* werkt continue identificatie met de performers tegen door de wisselwerkingen tussen absorptie en theatraliteit, mens en robot, controle en oncontroleerbaarheid en emotie en emotieloosheid. Hierdoor breekt de voorstelling deze opposities open en legt het onze dagelijkse processen van waarnemen en intern simuleren bloot. De toeschouwer wordt op het ene moment op een onbewust niveau aangesproken zich te verplaatsen in de performer. Het volgende moment maakt een blik op de andere toeschouwers, een trilling, een

emotieloze gezichtsuitdrukking of een traan de toeschouwer met een klap bewust van hoe de voorstelling medieert in de relatie tussen toeschouwer en performer en hoe de toeschouwer het verschil tussen haar/hem en deze performer belichaamd ervaart. De voorstelling reikt ons een zeker bewustzijn aan van hoe processen van waarnemen in ons lichaam plaatsvinden, in plaats van alleen in ons hoofd, en zet hiermee ook gelijk de klassieke oppositie tussen lichaam en geest op scherp. Hiermee kom ik terug op Bleekers uitspraak: “There is no such thing as just looking.”⁷⁴ *Pandora’s DropBox* laat dit niet alleen aan ons zien, maar laat het ons ook in ons hele lichaam voelen.

Met dit onderzoek heb ik aangetoond dat concepten uit *embodied cognition* een compleet nieuwe laag bloot kunnen leggen in een analyse van de kijkervaring van de toeschouwer. Deze laag geeft verdieping aan hoe wij de wereld om ons heen waarnemen: als mensen, maar zeker ook als toeschouwers in een theatervoorstelling. De combinatie tussen theorieën uit het gebied van theaterwetenschappen en cognitieve neurowetenschappen hebben deze verdieping mogelijk gemaakt. Ik hoop dan ook dat het discours rondom *embodiment cognition* in het theater zal blijven groeien, aangezien dergelijk onderzoek duidelijk zijn vruchten afwerpt wanneer we de kijkervaring van de toeschouwer onder de loep willen nemen.

Het gebruik van een concept als embodied simulation heeft ook zeker zijn beperkingen, aangezien niet iedereen een even sterke spiegelneuronenactiviteit heeft bij het waarnemen van bewegingen van anderen. Foster stelt op basis van onderzoek naar de activiteit van spiegelneuronen dat “viewers trained in a specific form of dance will “dance” along more intensively with that form than with a form they do not know.”⁷⁵ Oftewel, elke toeschouwer zal een andere mate van interne simulatie maken van de waargenomen bewegingen. Hierdoor is het moeilijk een algemene conclusie te formuleren over de belichaamde kijkervaring van de toeschouwer. Deze beperking is echter vooral relevant wanneer we de kijkervaring proberen te analyseren vanuit de toeschouwer en hier conclusies uit trekken. Door embodied simulation in te zetten vanuit de theaterwetenschappelijke theorieën van Bleeker heb ik in mijn analyse kunnen kijken vanuit wat de voorstelling medieert naar de toeschouwer, in plaats van vanuit de toeschouwer zelf. Zo heb ik kunnen voorkomen dat ik universele uitspraken doe over wat de toeschouwer ervaart tijdens *Pandora’s DropBox*.

Ik blijf dan ook bij mijn stelling dat cognitief neurowetenschappelijke concepten – of concepten uit andere onderzoeksgebieden wat dat betreft – een verrijking kunnen zijn binnen theaterwetenschappelijk onderzoek. Want mede dankzij deze concepten kunnen we stellen dat *Pandora’s DropBox* een wereld creëert waarin alle opposities naast elkaar bestaan en we ons als toeschouwer hiertussen kunnen bewegen, zowel mentaal als belichaamd.

⁷⁴ Bleeker, *Visuality in the Theatre*, 2.

⁷⁵ Foster, “Movement’s Contagion,” 55.

Bibliografie

Balsters, Martijn J. H., Emiel J. Krahmer, Marc G. J. Swerts and Ad J. J. M. Vingerhoets. "Emotional Tears Facilitate the Recognition of Sadness and the Perceived Need for Social Support." *Evolutionary Psychology* 11, no. 1 (2013): 148-158.

Bleeker, Maaïke. "Absorption and Focalization: Performance and its Double." *Performance Research*, volume 10, no. 1 (2005): 48-60.

Bleeker, Maaïke. *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking*. Basingstoke: UK: Palgrave Macmillan, 2008.

Foster, Susan Leigh. "Movement's Contagion: The Kinesthetic Impact of Performance." In *The Cambridge Companion To Performance Studies*, edited by Tracy C. Davis, 46-59. Cambridge: Cambridge University Press, 2008.

Freedman, Barbara. *Staging the Gaze: Post-modernism, Psychoanalysis and Shakespearean Comedy*. Ithaca and London: Cornell University Press, 1991.

Fried, Michael. "Art and Objecthood." In *Minimal Art: A Critical Anthology*, edited by Gregory Battcock, 116-147. New York: E. P. Dutton & Co, 1968.

Fried, Michael. *Absorption and Theatricality: Painting and Beholder in the Age of Diderot*. Berkeley and London: University of California Press, 1980.

Gallese, Vittorio. "Embodied Simulation and Its Role in Intersubjectivity." In *The Embodied Self: Dimensions, Coherence and Disorders*, eds. T. Fuchs, H.C. Sattel and P. Henningsen, 77-92. Stuttgart: Schattauer, 2010.

Hanneke Wetzler. Pictures of *Pandora's DropBox*, Katja Heitmann. Access granted to OneDrive, January 12, 2018.

Katja Heitmann. "Pandora's Dropbox." Last accessed January 14, 2018.

<http://www.katjaheitmann.com/work/pandoras-dropbox/>.

Niedenthal, Paula M. "Embodying Emotion." *Science* 316, no. 5827 (2007): 1002-1005.

Niedenthal, Paula M., Lawrence W. Barsalou, François Ric and Silvia Krauth-Gruber. "Embodiment in the Acquisition and Use of Emotion Knowledge." In *Emotion and Consciousness*, edited by Lisa Feldman Barrett, Paula M. Niedenthal and Piotr Winkielman, 21-50. New York: The Guilford Press, 2005.

Pandora's DropBox. Choreographed by Katja Heitmann. Theater Kikker, Utrecht, May 21, 2017.

Provine, Robert R., Kurt A. Krosnowski and Nicole W. Brocato. "Tearing: Breakthrough in Human Emotional Signaling." *Evolutionary Psychology* 7, no. 1 (2009): 52-56.

Rizzolatti, Giacomo, Luciano Fadiga, Leonardo Fogassi and Vittorio Gallese. "From Mirror Neurons to Imitation: Facts and Speculations." In *The Imitative Mind*, edited by Andrew N. Meltzoff, 247-266. Cambridge: Cambridge University Press, 2002.

Schäuble, Swantje. "Choreographing Spectatorship: The vibrant, metaphorical and micro mobility of the spectator in performances of contemporary choreographers." Master's thesis, UU, 2017.

Wendy Lubberding. "De tragiek van de perfectie." *Theaterkrant.nl* (review), May 20, 2017.
<https://www.theaterkrant.nl/recensie/pandoras-dropbox/katja-heitmann/>.

Wild&Thorny. Pictures of *Pandora's DropBox*, Katja Heitmann. Access granted to OneDrive, January 12, 2018.