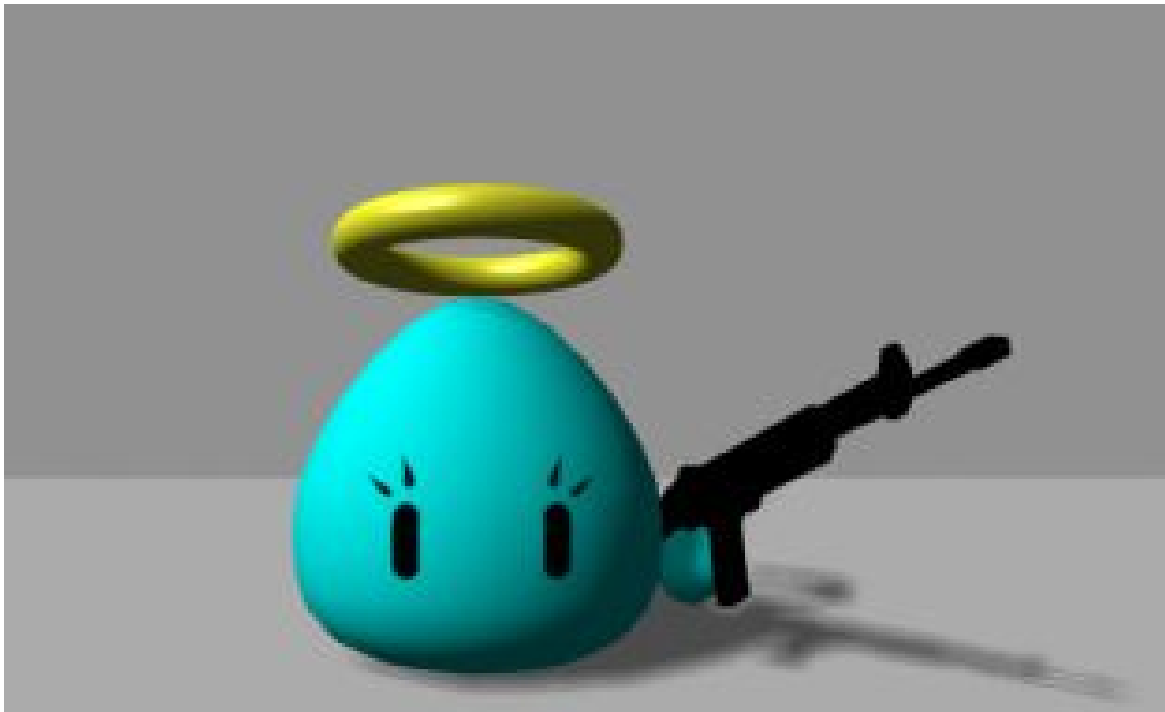


Gamen in het Theater

De waarde van gamification in het theaterlandschap



Felix Brouwer, 5713862

BA- eindwerkstuk

Media & Cultuur Jaar 4

Blok 4 2018/2019

Laura Karreman

03-07-2019

¹ Lindsay McMahon, "Rimini Protokoll's Best Before Dress Rehearsal and Game Test," PuSh BLOG, PuSh Festival, geplaatst op 19-12-2019, <https://pushfestival.ca/rimini-protokolls-best-before-dress-rehearsal-and-game-test/>.

Samenvatting

In zijn boek *Performance in the Twenty-First Century* bespreekt Andy Lavender het gebruik van game elementen en benoemt hierbij het ontstaan van een nieuwe theatervorm, *theatre of engagement*. Waar gametheoretici al langer bekend zijn met deze term, zetten theaterwetenschappers pas de eerste stap in *gamification*, een nieuw fenomeen in het theaterlandschap.

In dit onderzoek wordt *gamification* in het theaterlandschap geanalyseerd aan de hand van de theorie van Sebastian Deterding. Er wordt gekeken naar de manier waarop Rimini Protokoll *gamification* inzet in de voorstellingen *Best Before*, *Home Visit Europe* en *Situation Rooms*. Aan de hand van een model van Lavender wordt er gekeken hoe de toeschouwer op verschillende manieren betrokken wordt bij deze voorstellingen. Waar bij *Home Visit Europe* en *Situation Rooms* te zien is dat de toeschouwer constant betrokken is bij de voorstelling, vindt er bij *Best Before* een wisselwerking plaats tussen de betrokkenheid en de afstand tussen toeschouwer en voorstelling. In deze voorstelling is er sprake van *gamification* wanneer de toeschouwer wordt betrokken bij het spel en is er sprake van traditioneel theater om afstand te creëren, waarbij de toeschouwer zit en luistert. Het leren over bepaalde keuzes die je maakt in het leven probeert Rimini Protokoll te tonen in deze wisselwerking. Echter is *gamification* te dominant in het stuk, waardoor het plezier van spelen de overhand neemt.

In *Home Visit Europe* en *Situation Rooms* wordt er aan de hand van *gamification* van de toeschouwers verwacht dat zij een onderdeel van de voorstelling gaan uitmaken. Zij worden performers. Hierdoor vraagt Rimini Protokoll een hoop van de toeschouwer, waardoor er met maximale inzet pas resultaat wordt geboekt. Wanneer de toeschouwer de rol van performer op zich neemt, wordt het doel van Rimini Protokoll bereikt. Hierin is te zien dat *gamification* eigenlijk alleen succesvol is wanneer de toeschouwer ook daadwerkelijk deelneemt.

Dit onderzoek laat zien dat Rimini Protokoll op drie manieren *gamification* inzet in deze voorstelling: Het spelen van een spel, het verzamelen van data en het spelen van een rol. Hierbij wordt getoond dat *gamification* op verschillende manieren van waarde kan zijn in het theaterlandschap. Vervolgens wordt er aangegeven dat dit onderzoek een eerste stap is en dat er nog veel meer mogelijkheden zijn om zowel theater- als gametheorie toe te voegen aan verdere onderzoeken met betrekking tot *gamification*.

Inhoudsopgave

Inleiding	3
Theoretisch Kader	6
Analyse	10
Conclusie	28
Bibliografie	30

Inleiding

Gamen in het theater

In het hedendaags theater is vaak gamedesign terug te vinden.² Door de herkenbaarheid en speelsheid van game elementen in een voorstelling wordt de toeschouwer op een actieve manier betrokken en ervaart deze het theater op een andere manier. In het boek *Performance in the Twenty-First Century* onderzoekt Andy Lavender, een theaterwetenschapper, dit fenomeen als onderdeel van een nieuwe theatervorm van deze eeuw, *theatre of engagement*, in het Nederlands te vertalen naar het betrokken theater.³ Hierbij wordt de toeschouwer zodanig betrokken bij de voorstelling dat zij onderdeel wordt van de voorstelling: de toeschouwer wordt een performer. Het daadwerkelijk erbij betrokken zijn, het *engagement*, speelt een grote rol in deze theatervorm. Lavender zegt hierover het volgende :

‘Engagement’ in these latter instances is not just an attitude but also an act. You are engaged because this is required of you, body and mind. The term thereby also conveys a sense of commitment. It can mean both an assignation – an agreement to meet at a particular time – and, more momentarily, a decision to join in marriage.⁴

Lavender ziet in betrokken theater vaak gamedesign terug. Hij zet hier, net als andere theoretici, een eerste stap in het onderzoeken hiervan aan de hand van theatertheorie. Waar het theaterlandschap pas een eerste stap zet in het onderzoeken van de toegevoegde waarde van games, zijn gametheoretici al langer bezig met het onderzoeken van *gamification*: het inzetten van game-elementen in een non-game omgeving.⁵ De term gamification bestaat al sinds het begin van de 21e eeuw, maar wordt pas echt geëxploreerd sinds 2010. Sebastian Deterding is een van de eersten die een concrete betekenis gaf aan deze term en randvoorwaarden ervoor opstelde.⁶ Wetenschappelijk onderzoek waarin gamification in het theater wordt geanalyseerd blijkt echter nauwelijks te bestaan. .

² Andy Lavender, *Performance in the Twenty-First Century: Theatre of Engagement* (New York: Routledge, 2016).

³ Lavender, 7-32.

⁴ Lavender, 27.

⁵ Sebastian Deterding, “Gamification: Designing for Motivation,” *Interactions* 19 (07-2012): 14-17.

⁶ Fabian Groh, “Gamification: State of the Art Definition and Utilization,” *Research Trends in Media Informatics*, geredigeerd door Naim Asaj, Bastian Konings, Mark Poguntke, Florian Schaub, Björn Wiedersheim & Michael Weber (Ulm: Institute of Media Informatics, 2012), 39-46.

Rimini Protokoll & gamification in het theaterlandschap

In dit onderzoek zal ik kijken naar het fenomeen gamification in het theaterlandschap aan de hand van drie voorstellingen van Rimini Protokoll, een collectief bestaande uit Helgard Kim Haug, Stefan Kaegi en Daniel Wetzel. Zij maken zowel gezamenlijk als los van elkaar theater onder deze naam, waarin zij zich ten doel stellen het onbekende te verkennen.⁷ Dit doen zij door een stem te geven aan mensen die niet gehoord worden in het alledaagse leven en door de toeschouwer uit te nodigen hiernaar te luisteren.⁸ Hierdoor komt de toeschouwer in aanraking met verschillende perspectieven omtrent thema's waar Rimini Protokoll mee werkt, zoals oorlogssituaties, Europa en de samenleving.

Rimini Protokoll maakt naar eigen zeggen geen voorstellingen met performers, maar met 'experts'.⁹ Dit houdt in dat de makers geen professionele acteurs gebruiken in de stukken, maar mensen met ervaring in het onderwerp wat besproken wordt tijdens de voorstelling. De verhalen over oorlog in bijvoorbeeld de voorstelling *Situation Rooms*, worden niet verteld door stemacteurs, maar door mensen die zelf oorlog hebben meegemaakt.¹⁰ Op deze manier krijgen deze mensen letterlijk een stem in de voorstelling.

In zijn boek noemt Lavender Rimini Protokoll een van de hedendaagse theatergroepen die betrokken theater maakt.¹¹ Dit doet het collectief door het samenvoegen van verschillende media in de voorstellingen, waaronder ook game design.

In mijn onderzoek bespreek ik de voorstellingen *Best Before*, *Home Visit Europe* en *Situation Rooms*, waarin Rimini Protokoll gamification inzet om hun doel te bereiken. Ik zal kijken op welke manier Rimini Protokoll gamification in de voorstellingen inzet en hoe dit effect heeft op de voorstellingen.

Mijn theatertheorie zal hoofdzakelijk gebaseerd zijn op het boek van Lavender. In zijn boek onderzoekt hij het betrokken theater waarin games een grote rol spelen. Dit doet hij aan de hand van verschillende theatertheoriën en -termen.

⁷ Meg Mumford, "Rimini Protokoll's Reality Theatre and Intercultural Encounter: Towards an Ethical Art of Partial Proximity," *Contemporary Theatre Review* 23, nr. 2, (2013): 153-165.

⁸ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 55-56.

⁹ Florian Malzacher, "The Scripted Realities of Rimini Protokoll," *Dramaturgy of the Real on World Stages*, geredigeerd door Carol Martin (London: Palgrave MacMillan, 2010), 80-87.

¹⁰ *Why Theatre XL! Playful Participation: lecture and workshop around the work of Rimini Protokoll*, Georganiseerd door MCW Expertise Centre, Theatre Studies & Het Huis Utrecht. bezocht op 10-11-2016 & 11-11-2016.

<https://www.uu.nl/agenda/why-theatre-xl-over-speelse-participatie-in-het-werk-van-rimini-protokoll>

¹¹ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 9.

De gametheorie die ik gebruik is voornamelijk afkomstig uit het werk van Fabian Groh.¹² Hij baseert zich op de theorie van Deterding en collega's met dezelfde visie. Aan de hand van deze visie beschrijft Groh wat gamification inhoudt, hoe het ingezet kan worden en welke voorwaarden eraan verbonden zijn.

In mijn onderzoek zal ik eerst de meest essentiële concepten bespreken in het theoretisch kader. Deze theorie zal ik koppelen aan de analyse van de voorstellingen nadat ik de methode die ik gebruik beschreven heb. Ik zal kijken hoe de elementen die Rimini Protokoll in haar voorstellingen gebruikt de toeschouwer stuurt; hoe de toeschouwer betrokken raakt bij de voorstelling en welke rol gamification hierin speelt.

In de conclusie zal ik bespreken hoe Rimini Protokoll op verschillende manieren gebruik maakt van gamification en hoe dit invloed heeft op de voorstellingen. Daarnaast zal ik toelichten hoe er verder onderzoek gedaan kan worden naar gamification in het theaterlandschap.

Hoofdvraag:

Op welke manieren wordt gamification ingezet door Rimini Protokoll?

Deelvragen:

Hoe wordt de toeschouwer gestuurd tijdens de voorstellingen *Best Before*, *Home Visit Europe* en *Situation Rooms*?

Op welke manier is de toeschouwer betrokken bij de voorstellingen *Best Before*, *Home Visit Europe* en *Situation Room*?

Welke Rol speelt gamification in de voorstellingen *Best Before*, *Home Visit Europe* en *Situation Rooms*?

¹² Groh, "Gamification," 39-46.

Theoretisch Kader

Gamification

Gamification gaat om het gebruiken van gamedesign of game elementen in een non-game omgeving.¹³ Het is van belang dat er gespeeld wordt met behulp van deze elementen. Door deze in te zetten in een andere omgeving worden mensen uitgedaagd en gemotiveerd om deel te nemen en mee te werken.

Doordat het spelen van een game voor de meeste mensen herkenbaar is, biedt het in het theater de mogelijkheid om werkelijkheid met fictie op een geslaagde wijze te combineren.¹⁴ Volgens Lavender durven mensen meer in de fictieve virtuele wereld en nemen zij daarin grotere risico's dan in de echte wereld.¹⁵ De toeschouwer wordt op een speelse manier betrokken tot de voorstelling waardoor zij betrokken blijft gedurende de voorstelling.

In de jaren 80 werd er voor het eerst geëxperimenteerd met het inzetten van gamedesign in een non-game omgeving.¹⁶ In het begin van de 21e eeuw begon dit vernieuwende vormen te krijgen en werd er meer onderzoek gedaan naar gamification. Een van de wetenschappers die als eerste een concrete betekenis gaf aan het begrip gamification en het gebruik ervan, is Sebastian Deterding. In "Gamification: State of the Art Definition and Utilization" vat Fabian Groh het werk van Deterding en collega's samen.¹⁷

Groh bespreekt de kritieken die Deterding en zijn collega Jesse Schell hebben op de gemakzucht omtrent het inzetten van gamification.¹⁸ "Schell and Deterding both criticize the state of the art of gamification, as a blueprint for putting points, badges, and leaderboards on everything." Alleen beloningen en game-termen toevoegen in een non-game omgeving betekent namelijk niet meteen dat er sprake is van een succesvolle vorm van gamification. Gebaseerd op deze kritiek omschrijft Groh drie voorwaarden waaraan gamification zou moeten voldoen om resultaat te boeken. Deze voorwaarden baseert hij op de zelfdeterminatietheorie van Richard Ryan en Edward Deci: verbondenheid, competentie en autonomie.¹⁹

Verbondenheid draait om het bereiken van persoonlijke doelen, het vormen van een gemeenschap en het creëren van een verhaal. Bij competentie legt Groh uit dat het spelelement niet te

¹³ Deterding, "Gamification," 14-17.

¹⁴ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 29.

¹⁵ Lavender, 29.

¹⁶ Deterding, 14-17.

¹⁷ Groh, "Gamification," 39-46.

¹⁸ Groh, 41.

¹⁹ Groh, 41-43.

moeilijk, maar ook niet te makkelijk moet worden voor de gebruiker ervan. Het spel moet uitdagend genoeg zijn om te motiveren, maar mag niet te moeilijk worden, want dan werkt het demotiverend. Daarnaast moeten de doelen van het spel duidelijk weergegeven worden. Autonomie houdt in dat de gebruiker controle houdt over het spel. De autonomie van de gebruiker moet gewaarborgd worden, anders werkt dit ontmoedigend. Het spelen moet een vrijwillige activiteit zijn. Bij forceren zal het door de maker gewenste resultaat niet worden bereikt, omdat het dan als een plicht aanvoelt.

Bij gamification speelt het element spel een grote rol.²⁰ Spel is een term ontwikkeld door Johan Huizinga in zijn boek *Homo Ludens*.²¹ Het is een cultuurgebonden activiteit die plaatsvindt buiten het alledaagse leven. Deze activiteit vindt plaats op een locatie die verder niet door ons alledaags gebruikt wordt, zoals een tennisbaan. Spel wordt gezien door Huizinga als een tijdelijke ontsnapping aan onze dagelijkse verplichtingen.

In *Man, play and games* breidt Roger Caillois Huizinga's theorie uit.²² Caillois benoemt twee types van spel, *paida* en *ludus*.²³ *Paida* gaat om spontaan spel met improvisatie en *ludus* om het spel dat gebonden is aan regels. Groh bespreekt *paida* en *ludus* van Caillois in zijn tekst en geeft aan dat het bij gamification bijna altijd om *ludus* gaat, omdat gamification altijd regels bevat om doelen te kunnen stellen.²⁴

Naast twee types verdeelt Caillois spel in vier vormen: *agon*, *alea*, *mimicry* en *ilinx*.²⁵ Bij *agon* gaat het om de competitieve vorm van spel, zoals bij voetbal en andere wedstrijden met een winnaar. Bij *alea* gaat het om kansspel, zoals poker, waarbij geluk een grote rol speelt. Bij *mimicry* gaat het om het rollenspel, het spelen van een ander. Bij *ilinx* gaat het vooral om het spelen zelf en is het spel niet gebonden aan regels. Deze vorm van spel creëert wanorde en chaos door het ontbreken van regels. Aan de hand van de voorwaarden van Groh kan gezegd worden dat bij gamification vooral sprake is van de vormen *agon* en *mimicry*. *Alea* gaat namelijk om kans, waarbij de autonomie verloren gaat en bij *ilinx* zijn er geen regels, een aspect wat Groh waarborgt aan gamification. In de voorstellingen die ik analyseer is er sprake van *agon*, *mimicry* en een deel van *alea*. Allen hebben een ander effect op de toeschouwer. Dit zal ik verder in mijn onderzoek bespreken.

²⁰ Groh, 39.

²¹ Johan Huizinga, *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der Cultuur* (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008).

²² Roger Caillois, *Man, Play and Games*, vertaald door Meyer Barash (Champaign: University of Illinois Press, 2001).

²³ Caillois, 13.

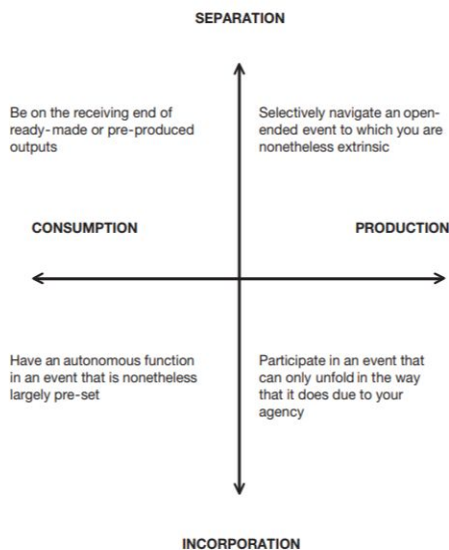
²⁴ Groh, "Gamification," 39.

²⁵ Caillois, 12.

Lavenders model van *Engagement*

De betrokkenheid en de mate van invloed van de toeschouwer gedurende de voorstelling is afhankelijk van de vorm van de voorstelling. Om dit te onderzoeken maak ik gebruik van een model uit Lavenders boek, gebaseerd op Joseph Pines en James Gilmores *realms of experience* (figuur 1).²⁶ In het model zijn twee lijnen te zien. Op de horizontale lijn staan de woorden *consumption* en *production*. Aan de ene kant van de lijn, de *consumption* kant, hoeft de toeschouwer enkel te aanschouwen en ervaren, waarbij aan de andere kant, de *production* kant, de toeschouwer moet werken om de ervaring te creëren.²⁷ Het einde van de lijn indiceert het uiterste van beide vormen. Gebaseerd op de hoeveelheid werk die verricht moet worden, verplaatst de voorstelling zich op deze lijn.

Op de verticale lijn zijn de woorden *separation* en *incorporation* te zien. Deze gaan over de fysieke en mentale afstand van de voorstelling. *Separation* betekent een totale afstand van de voorstelling.²⁸ *Incorporation* betekent geen afstand. Lavender: “‘Incorporation’ here denotes a procedural function to the spectator-participant’s presence: an imbrication of the body/action of the individual in the event as it unfolds.” De toeschouwer heeft geen immersieve ervaring, maar raakt wel betrokken en voelt zich één met de voorstelling. *Incorporation* ligt het dichtst tegen een immersieve ervaring aan.



Figuur 1²⁹

Een voorstelling hoeft zich niet continu op één plek in Lavenders model te bevinden. Een maker kan spelen met de afstand tot de toeschouwer en een wisselwerking maken tussen production en consumption gedurende zijn stuk. Lavender probeert hier vooral mee aan te tonen dat er op

²⁶ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 159.

²⁷ Lavender, 159.

²⁸ Lavender, 160-162.

²⁹ Lavender, 161.

verschillende manieren theater gemaakt wordt en dat deze op verschillende wijze ervaren kunnen worden.

In gamification wordt betrokkenheid en een actieve deelname van de gebruiker verwacht. Vandaar dat gamification in het theater over het algemeen aan de onderkant van de horizontale lijn zal plaatsvinden, waar *incorporation* plaatsvindt. De toeschouwer is betrokken bij de voorstelling door het spelelement. Of gamification meer op de linkerkant of op de rechterkant van het model hoort zal ik verder analyseren in mijn onderzoek. Daarnaast zal ik kijken hoe dit van invloed is op de betrokkenheid en ervaring van de toeschouwer.

Analyse

Methode

Voor dit onderzoek pas ik een dramaturgische analyse toe met de focus op gamification. Dit houdt in dat ik gekeken heb naar de compositie, de toeschouwer en de context gedurende de voorstellingen en hoe de game elementen hier een rol in spelen. Hiervoor heb ik gebruik gemaakt van het begrip *address*, zoals omschreven door Marita Sturken en Lisa Cartwright en Maaïke Bleeker.³⁰ *Address* gaat om de wijze waarop alle onderdelen van de voorstelling, belichting, podiumindeling en dergelijke, ingezet worden om de toeschouwer de visie van de regisseur te tonen. Marita Sturken en Lisa Cartwright geven in hun boek *Practices of Looking: An Introduction to Visual Media* aan dat *address* ervoor zorgt dat de toeschouwer gestuurd wordt om op een bepaalde manier te kijken naar de voorstelling.³¹

Maaïke Bleeker geeft aan dat door de indeling van alle elementen op het podium een wereld wordt gecreëerd vanuit de visie van de makers, waarop de toeschouwer kan reageren.³²

In staging a play, a director inevitably relates to the perspectives given within the aesthetic of play. How he or she chooses to relate to this perspective will be of crucial importance for the kind of address presented to the audience. The choices made by the director will influence how the audience is invited to agree or disagree, and to sympathize with or be critical of the various characters and the course of events represented.³³

Middels *address* kan er gekeken worden hoe de maker de toeschouwer stuurt aan de hand van elementen op het podium. Hierdoor kan er gezien worden op welke thema's de maker de nadruk wil leggen en wat er van de toeschouwer verwacht wordt gedurende de voorstelling. In mijn analyse zal ik dit ook doen om te tonen hoe de toeschouwer gestuurd wordt tijdens de voorstellingen van Rimini Protokoll. Daarnaast probeer ik op deze manier ook hun visie te achterhalen. Ik zal de voorstelling in

³⁰ Marita Sturken & Lisa Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture* (Oxford: Oxford University Press, 2001), 73.

Maaïke Bleeker, *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* (New York: Palgrave Macmillan, 2011). 48-49.

³¹ Sturken & Cartwright, *Practices of Looking*. 73.

³² Bleeker, *Visuality in theatre*. 48-49

³³ Bleeker, *Visuality in Theatre*, 49.

Lavenders model plaatsen om de ervaring van de toeschouwer te beschrijven.³⁴ Daarna zal ik kijken naar de werking van gamification in deze voorstellingen aan de hand van de voorwaarden van Groh. Tot slot zal ik kijken welke rol gamification in de voorstellingen heeft.

Voor de analyse van *Best Before* en *Home Visit Europe* heb ik gebruik gemaakt van opnames van de voorstellingen.³⁵ De opname van *Best Before* bevat de gehele voorstelling. Het voor mij beschikbare materiaal van *Home Visit Europe* is afkomstig uit documentatie waarin vier voorstellingen in verschillende Europese steden zijn samengevoegd. Deze toont de essentiële delen van de voorstellingen, maar niet alle.

Voor *Situation Rooms* gebruik ik geen registratie. Deze voorstelling heb ik zelf bezocht en zal ik vanuit mijn eigen ervaring beschrijven.³⁶ Daarnaast heb ik ook het *Why Theatre* evenement In Het Huis Utrecht bezocht waar Rimini Protokoll geïnterviewd werd.³⁷ Alle drie de voorstellingen werden hierin besproken. Tot slot zal ik gebruik maken van verschillende recensies en interviews.³⁸

Best Before: Het plezier van gamen

Best Before is een voorstelling gemaakt door Haug en Kaegi.³⁹ De premiere van de voorstelling was op 29 januari 2010 in Vancouver voor het PuSh festival. In de voorstelling krijgen alle toeschouwers een controller waarmee zij een personage besturen op een scherm dat zich op het podium bevindt (figuur 2).⁴⁰ De personages beginnen allemaal als kleine rondjes. De toeschouwer maakt keuzes voor haar personage tijdens de voorstelling, waardoor de vorm van het personage op het scherm verandert of er een item toegevoegd wordt (figuur 3). Tijdens de voorstelling doorlopen alle personages een ontwikkeling van geboorte tot overlijden. Gedurende deze levenscyclus komen de toeschouwers voor keuzes te staan die gevolgen hebben voor hun personages.

³⁴ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 159.

³⁵ Helgard Kim Haug & Stefan Kaegi, *Best Before*, Rimini Protokoll, Vimeo, gepubliceerd op 04-05-2012, <https://vimeo.com/41548642>.

Lilli Kuschel, Mikko Gaestel & Stefan Schmied, *Hausbesuch Europa*, geplaatst door Rimini Protokoll, Vimeo, geplaatst op 08-02-2017, <https://vimeo.com/203094772>.

³⁶ Helgard Kim Haug, Stefan Kaegi & Daniel Wetzal, *Situation Rooms*, productie door Rimini Apparat & Ruhrtriennale, gespeeld in Stadsschouwburg Amsterdam, bezocht op 9-02-2017.

³⁷ MCW Expertise Centre et al, *Why Theatre XL!*

³⁸ Michael Upchurch, "'Best Before' is audience-friendly fun," Material, Rimini Protokoll, laatst bekeken op 17-05-2019, <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/best-before-is-audience-friendly-fun>.

"Interview with D. Wetzal, H. Haug (Rimini Protokoll) and D. Huber (Bühnenbild) about Situation Rooms," geplaatst door Ruhrtriennale, YouTube, geplaatst op 8-1-2014, <https://www.youtube.com/watch?v=4FgZ31nFTal&t=32s>.

"A Movie Guide to Situation Rooms - Brandstichter 2017: Rimini Protokoll," geplaatst door Internationaal Theater Amsterdam, Youtube, geplaatst op 12-1-2017, <https://www.youtube.com/watch?v=qPoMTjMAeGI>.

³⁹ 'Best Before,' Projects, Rimini Protokoll, laatst bekeken op 17-05-2019, <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/best-before>.

⁴⁰ Haug & Kaegi, *Best Before*.

De toeschouwer maakt keuzes door haar personage naar de linker- of rechterkant van het scherm te verplaatsen. Gedurende de voorstelling worden de personages ouder, wat te zien is op een scheurkalender rechts van het scherm (figuur 2). Tijdens de voorstelling wordt er elke keer een papertje afgescheurd en is er een nieuwe leeftijd zichtbaar. De keuzes die worden voorgelegd zijn gerelateerd aan de leeftijd van het personage.

Tijdens de voorstelling worden de toeschouwers begeleid door vier spelers op het podium. Dit zijn, zoals Rimini Protokoll ze noemt, de experts. In *Best Before* zijn dit een computerprogrammeur, een games-tester, een ex-politicus en een wegwerkster. Wanneer de toeschouwer een keuze wordt voorgelegd, vertellen deze vier mensen ervaringen uit hun eigen leven, welke keuzes zij hebben gemaakt, wat hen heeft gevormd en hoe die keuzes hen tot dit punt hebben gebracht. Ook zijn deze vier spelers degenen die elke keer de keuzes voorleggen.

De keuzes die de toeschouwer maakt hebben invloed op de rest van de ontwikkeling van haar personage gedurende de voorstelling. Zo worden sommige personages minder oud dan anderen en is het ene personage succesvoller in het leven dan anderen door bijvoorbeeld de keuze te maken om langer te studeren.

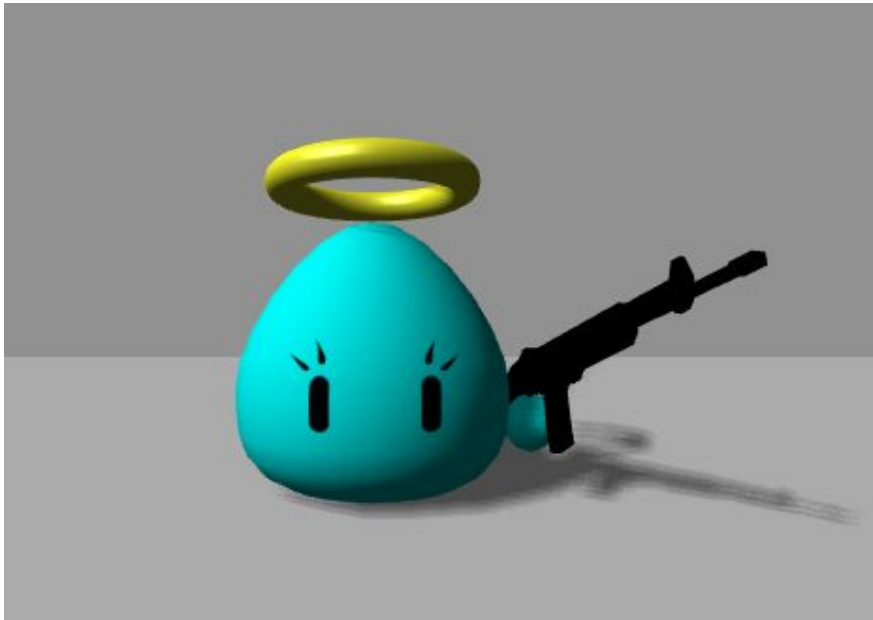
Ook toeval speelt een rol. Tijdens de voorstelling wordt er met een dobbelsteen gerold en kunnen er verschillende rampen gebeuren, van kredietcrisis tot aardbevingen. Natuurlijk hebben ook deze gebeurtenissen invloed op de ontwikkeling van de personages. Hiermee toont Rimini Protokoll aan in *Best Before* dat er goed nagedacht moet worden over de keuzes die je maakt in het leven, maar dat niet alles van te tevoren te plannen is.

De voorstelling eindigt bij het laatste personage dat komt te overlijden. De toeschouwer die dit personage bestuurt mag aan het einde nog even opstaan, als een soort winnaar van de voorstelling.



Figuur 2.⁴¹

⁴¹ Rimini Protokoll, "Best Before."



Figuur 3.⁴²

Er is een aantal elementen op het podium die de toeschouwer gedurende de voorstelling stuurt.⁴³ Wanneer een van de spelers op het podium aan het woord is wordt het licht gedimd en staat de spot op de woordvoerder. Hierdoor wordt de toeschouwer gestuurd tot kijken en luisteren naar hem of haar. De wegwerkster valt het meest op met haar fluorescerende jasje en het gele bord in haar hand (figuur 4). Met het bord geeft zij aan welke kant de personages op moeten bij het maken van de keuzes. Daarnaast is zij degene die de scheurkalender hanteert. Zij bepaalt het verloop van de voorstelling. Rimini Protokoll heeft hiermee effectieve middelen ingezet om juist haar te laten opvallen. Zij heeft de mogelijkheid om de toeschouwer te sturen door haar aanwezigheid.

Daarentegen pakt het effect van het scherm op de achtergrond minder goed uit doordat het voor afleiding zorgt wanneer de spelers spreken. Doordat de toeschouwer haar personage te allen tijde kan besturen met de controller is er continu beweging te zien op het scherm. Het heen en weer springen van de personages op het scherm trekt meer aandacht dan de verhalen van de spelers, die hierdoor naar de achtergrond lijken te worden geschoven. De compositie in de voorstelling legt te veel de focus op het scherm op de achtergrond waardoor andere elementen wegvallen.⁴⁴

⁴² McMahon, "Rimini Protokoll's Best Before Dress Rehearsal and Game Test."

⁴³ Haug & Kaegi, *Best Before*.

⁴⁴ Bleeker, *Visuality in theatre*, 48-49.

Sturken & Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, 73.



Figuur 4.⁴⁵

Als we kijken naar Lavenders model, dan bevindt *Best Before* zich op twee plekken (figuur 5).⁴⁶ De eerste plek is tussen consumption en incorporation in. Op deze plek is er sprake van interactie, maar heeft de toeschouwer geen invloed op het verloop van de voorstelling.⁴⁷ Alle keuzes tijdens het stuk en welke rampen er kunnen gebeuren staan namelijk al vast in een script. Het enige waar de toeschouwer invloed op heeft is haar personage. Door de keuzes te maken gedurende de voorstelling creëert de toeschouwer een eigen verhaal met het personage op het scherm. Doordat Rimini Protokoll participatie van de toeschouwer verwacht valt dit deel van de voorstelling aan de kant van incorporation en niet aan de kant van separation. De voorstelling bevindt zich niet aan het uiteinde van consumption, vanwege de mogelijkheid om een eigen verhaal te creëren aan de hand van het script. Bij volledige consumption heeft de toeschouwer namelijk totaal geen invloed op het verhaal, aldus Lavender.⁴⁸ Ook is er geen sprake van volledige incorporation, omdat in dat geval er een bijna immersieve ervaring gecreëerd moet worden.⁴⁹ De toeschouwer blijft door het creëren van een verhaal wel betrokken, maar blijft passief op de stoel zitten en ervaart het leven van het personage niet.

De tweede plek waar de voorstelling zich bevindt is tussen separation en consumption. Er is volgens Lavender op deze plek in het model geen interactie tussen toeschouwer en voorstelling en de acties die de toeschouwer uitvoert hebben geen invloed op de voorstelling.⁵⁰ Dit gebeurt wanneer de spelers aan het woord zijn. Op deze momenten wordt er van de toeschouwer verwacht dat zij zitten,

⁴⁵ Rimini Protokoll, "Best Before."

⁴⁶ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 161.

⁴⁷ Lavender, 183.

⁴⁸ Lavender, 183.

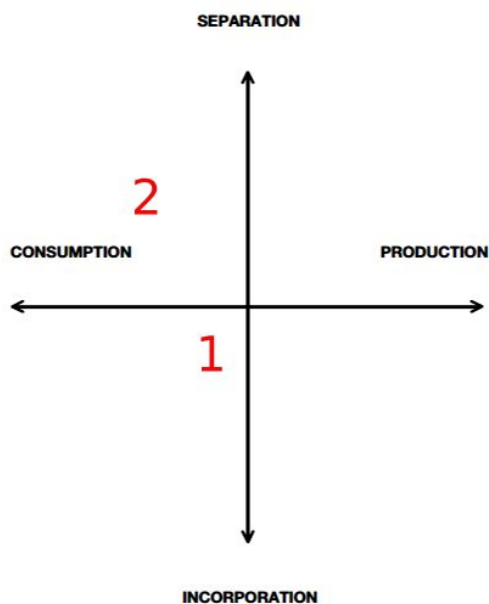
⁴⁹ Lavender, 182.

⁵⁰ Lavender, 170.

aanschouwen en consumeren. Er is per direct geen interactie meer met de voorstelling. In de voorstelling is dit wanneer de spelers aan het woord zijn. Wanneer zij vertellen over welke keuzes zij hebben gemaakt, wordt er van de toeschouwer verwacht dat zij niet meer met het personage spelen, maar stilzitten en luisteren naar de spelers.

Lavenders betrokken theater is terug te vinden wanneer de toeschouwer met het personage speelt, maar wanneer de spelers vertellen over hun keuzes wordt de toeschouwer hier elke keer weer uitgehaald. Er is een betrokkenheid gecreëerd bij de digitale wereld en een afstand gemaakt bij de realiteit. Deze wisselwerking tussen betrokkenheid en afstand werkt echter niet doordat de toeschouwer kan blijven doorspelen met het personage terwijl de spelers aan het woord zijn. In de opname is dan ook te zien dat er constant rondjes bewegen op het scherm gedurende deze momenten.

51



Figuur 5

Wanneer er sprake is van incorporation in *Best Before*, is er sprake van gamification. Het besturen van een personage is een kenmerk van games. De controller is een fysiek game-element in de voorstelling. De leeftijden die gepasseerd worden kunnen gezien worden als levels en de keuzes zijn de opdrachten die uitgevoerd worden.

Bij het betrekken van de voorwaarden van Groh is er te zien dat de voorstelling een verbondenheid creëert.⁵² Elke toeschouwer maakt haar eigen personage in het spel aan de hand van de keuzes die gemaakt worden gedurende de voorstelling, waarbij persoonlijke doelen behaald kunnen worden. Daarnaast beelden de toeschouwers samen een gemeenschap uit op het scherm.

⁵¹ Haug & Kaegi, *Best Before*.

⁵² Groh, "Gamification," 41.

De spelvorm die ingezet wordt is toegankelijk voor iedereen. Het moeilijke element is de keuzes die de toeschouwer moet maken gedurende de voorstelling: wel of geen kinderwens? Voor of tegen huwelijk? Vechten voor je land of veilig thuis blijven? Deze keuzes die ook gemaakt worden in het dagelijks leven maken de game uitdagend, maar niet te moeilijk voor de toeschouwer. Hierdoor is Grohs voorwaarde van competentie vervuld.⁵³

De onverwachte gebeurtenissen vormen iets wat in eigenlijk tegen de voorwaarden ingaat. De toeschouwer verliest controle over haar personage in deze situaties en daardoor ook de autonomie. Het verliezen van controle is echter wel iets wat Rimini Protokoll wil tonen in de voorstelling, om een realistisch beeld te scheppen van het leven, waar onverwachte gebeurtenissen ook voorkomen. Ook is dit een vorm van spel, *alea*.⁵⁴ De spelers nemen aan de hand van de keuzes die zij maken risico's dat zij verder in de voorstelling de autonomie verliezen. Er is te zien dat zij zelf de keuzes hebben gemaakt en hiervoor dus verantwoordelijkheid moeten nemen. Naast deze kansen waar de toeschouwer zelf voor kiest, past de voorstelling namelijk voor de rest in *agon*. Het spel wordt gespeeld, met als doel een goed leven te hebben en een samenleving te vormen aan de hand van de keuzes die gemaakt worden. De winnaar aan het einde van de voorstelling is degene met het oudste personage. Op deze manier past *alea* wel in de voorwaarden van Groh, omdat de voorstelling over het algemeen om *agon* draait en de toeschouwer zich bewust is van de keuzes die zij maakt.

Wanneer Rimini Protokoll de spelers een stem geeft in de voorstelling, is er sprake van *separation*. Hierin vertellen de spelers over hun keuzes. *Gamification* wordt ingezet om deze keuze aan te tonen en spelenderwijs het personage te ontwikkelen.⁵⁵ De rol van *gamification* is enkel de toeschouwers de keuzes en de ontwikkeling van het personage te tonen. De toeschouwer hecht geen emotionele waarde aan haar personage, waarbij deze keuzes niet meer dan een onderdeel van een spelletje worden.⁵⁶ Het plezier neemt hierdoor de overhand en de verhalen van de spelers vallen weg.

Door de indeling van het podium neemt het spelelement in *Best Before* de overhand. Het scherm domineert. Hierdoor blijft de toeschouwer wel betrokken bij de voorstelling, maar neemt zij niet de tijd om afstand te creëren en te relativëren. Doordat er geen emotionele betrokkenheid is tot het personage fungeert *gamification* enkel op één manier: het spelen van een spelletje.

Home Visit Europe: Spelen met de database

De voorstelling *Home Visit Europe* is gemaakt door het gehele collectief Rimini Protokoll.⁵⁷ De voorstelling vindt plaats in 18 landen in Europa en wordt nog steeds opgevoerd. De locatie van het

⁵³ Groh, 41.

⁵⁴ Caillois, *Man, Play and Games*. 12.

⁵⁵ Upchurch, "'Best Before' is audience-friendly fun."

⁵⁶ Upchurch.

⁵⁷ "Home Visit Europe," Projects, Rimini Protokoll.

stuk is een huiskamer in het land waarin de voorstelling zich op dat moment bevindt. Ook wordt de voorstelling begeleid door mensen uit het land zelf. De toeschouwers zitten in de huiskamer rondom een tafel waarop een kaart van Europa ligt (figuur 6). De voorstelling is opgedeeld in verschillende levels waarin de toeschouwers verschillende vragen voorgelegd krijgen.⁵⁸ Deze vragen worden in de eerste levels geprint op een papiertje uit een apparaat dat op de tafel staat (figuur 7). Dit apparaat moet per geprint papiertje doorgegeven worden aan de volgende toeschouwer. Deze toeschouwer leest het volgende geprinte papiertje voor. Aan het begin van elk nieuw level wordt er verteld over het ontstaan van Europa.

In level 1 maken de toeschouwers kennis met elkaar doordat er verschillende vragen gesteld worden over hun ervaringen in het leven en hun meningen over Europa waarbij de toeschouwer haar hand opsteekt om ja of nee aan te geven. In level 2 wordt er meer over deze ervaringen gesproken en wordt er dieper ingegaan op ieders rol in de maatschappij. Het gaat hier verder dan uitsluitend handen opsteken. In het derde level wordt er dieper ingegaan op de persoonlijke levenservaringen van de toeschouwers. De toeschouwers kiezen hier elke keer wie van hen er wat moet vertellen over haar leven. In level 4 worden er, gebaseerd op antwoorden van de toeschouwers in voorgaande levels, teams gevormd door de begeleider. Tijdens dit level worden er verschillende vragen gesteld over Europa. Elk team heeft een klein scherm voor zich waarop zij het antwoord intoetsen (figuur 6). Tijdens dit level kunnen de teams punten verdienen met correcte antwoorden. In het vijfde en laatste level kunnen er punten gestolen worden van andere teams en punten worden gegeven gebaseerd op hun inzet.

Gedurende de voorstelling wordt er een taart gebakken. Aan het einde van de voorstelling wordt deze verdeeld gebaseerd op het aantal punten dat elk team heeft verdiend. Zo krijgt het ene team veel meer van de taart dan het andere team.

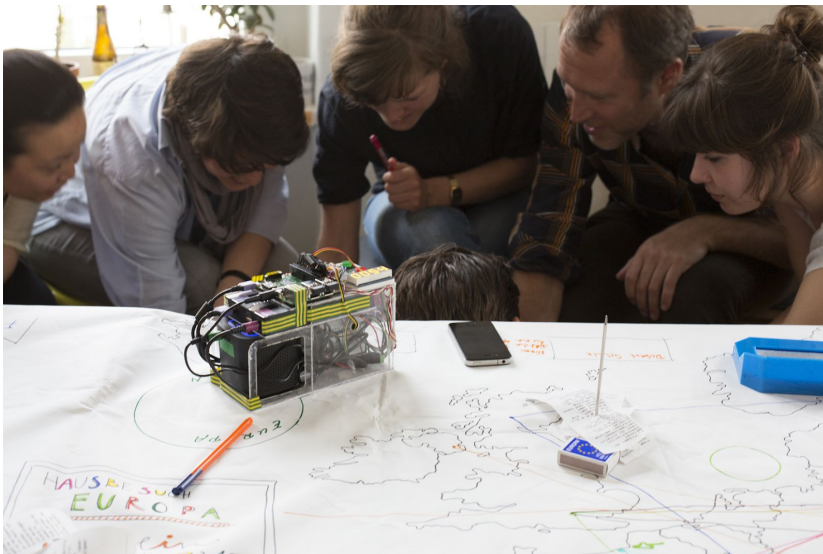
De resultaten van de voorstellingen zijn terug te vinden op een website.⁵⁹ Deze site toont een kaart van Europa waarop staat hoe elk land de vragen beantwoordt heeft. Hierdoor is *Home Visit Europe* niet alleen een voorstelling, maar ook een verzameling van gegevens die laat zien hoe verschillende Europese landen denken over Europa en de samenleving. Op deze manier maakt de toeschouwer zowel tijdens als na de voorstelling kennis met verschillende standpunten en hoe elk land denkt over en hoe het zich presenteert in Europa.

⁵⁸ Kuschel, Gaestel & Schmied, *Hausbesuch Europa*.

⁵⁹ "Home Visit Europe Is a Performance You Can Put in Your Hand Luggage - Big Ideas Are Rarely Presented so Intimately," Results, Home Visit Europe, laatst bekeken op 28-06-2019, <https://www.homevisiteurope.org/en/index.php?id=5>.



Figuur 6.⁶⁰



Figuur 7.⁶¹

Het meest opvallende element aan de voorstelling is de locatie.⁶² De keuze voor de woonkamer van een vreemde, waarbij de toeschouwers rondom een tafel zitten maakt de voorstelling persoonlijker dan wanneer deze zich in een theater had afgespeeld omdat je in iemand zijn privéleven terecht komt. De digitale elementen, het apparaat dat kaartjes print en de schermen van level 4 en 5, sturen deels de toeschouwer gedurende de voorstelling. Daarnaast is er de begeleider van het spel, die het spel uitlegt,

⁶⁰ "22 cities, 471 private homes, 500 cakes – RIMINI PROTOKOLL with project HOME VISIT EUROPE went to USA," News, Malta Festival Poznań, laatst bekeken op 10-6-2019, <http://2016.malta-festival.pl/en/festival/news/home-visit-usa-rimini-protokoll-po-wizycie-w-500-europejskich>.

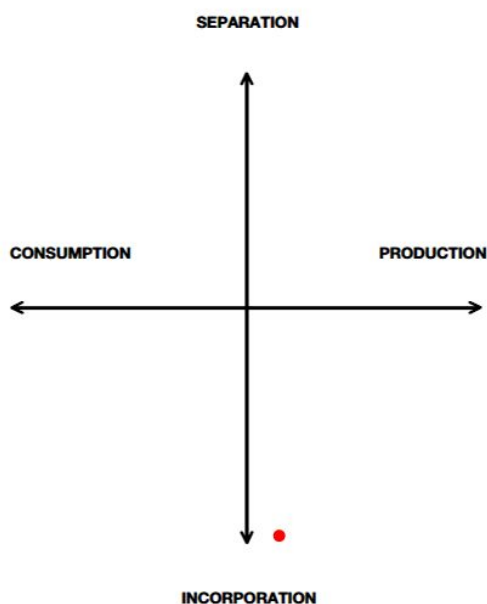
⁶¹ Rimini Protokoll, "Home Visit Europe."

⁶² Kuschel, Gaestel & Schmied, *Hausbesuch Europa*. Bleeker, *Visuality in theatre*. 48-49. Sturken & Cartwright, *Practices of Looking*. 73.

de teams maakt en de taart bakt. Deze staat bewust buiten de kring zodat de toeschouwers zich volledig kunnen concentreren op elkaar. De toeschouwers sturen elkaar tijdens de voorstelling.

Zonder de toeschouwers is er geen voorstelling. Waar bij *Best Before* zonder inzet van de toeschouwers de voorstelling door kan gaan, is het bij *Home Visit Europe* van belang dat de toeschouwers meedoen. Zij hebben invloed op hoe het eindproduct eruit komt te zien, de verdeling van de taart en de informatie op de website. Door de betrokkenheid bij de voorstelling en de invloed die de toeschouwer heeft op de voorstelling, valt de voorstelling tussen incorporation en production (figuur 8).⁶³ Bij deze plek in het model spreekt Lavender over het gebruiken van gamedesign in een voorstelling.⁶⁴ De voorstelling verwacht interactie met de toeschouwer en deze heeft hierdoor ook invloed op het verloop hiervan. Lavender geeft aan dat bij deze stijl de ervaring van elke toeschouwer uniek is en dat ook de uitkomst voor elke toeschouwer anders is.⁶⁵

Omdat de voorstelling met een script wordt afgewerkt, is het niet de ultieme vorm van production. De toeschouwers zijn een essentieel onderdeel van de voorstelling, omdat zij degenen zijn die het script uitvoeren en invloed hebben op het eindproduct. Zij zijn de performers van het stuk. Er is geen afstand tussen de toeschouwer en de voorstelling. De toeschouwer moet betrokken blijven wil de voorstelling zich voort zetten. De toeschouwer dompelt zich niet onder in het verhaal, maar in het spel.



Figuur 8.

De game-elementen zijn duidelijk te zien in deze voorstelling. De toeschouwer doorloopt verschillende levels gedurende de voorstelling en moet bepaalde opdrachten, het beantwoorden van

⁶³ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 161.

⁶⁴ Lavender, 183-189.

⁶⁵ Lavender, 183.

vragen, uitvoeren om het volgende level te bereiken. In hogere levels kunnen er punten verdiend en gestolen worden. Daarnaast wordt er aan de hand van de resultaten een taart verdeeld. Hierdoor zijn er ook winnaars in het spel.

In de laatste twee levels in *Home Visit Europe* is de spelvorm agon te vinden.⁶⁶ Wanneer de begeleider de groepen verdeeld heeft, komt er competitie in de voorstelling om de taart aan het einde van de voorstelling te kunnen verdelen. Het begin van de voorstelling is ook een spel gebonden aan regels, maar hier wordt geen winnaar bepaald en het fungeert enkel als introductie. Door het competitieve element raken de toeschouwers gemotiveerd om deel te nemen en samen te werken met elkaar. De teams worden samengesteld aan de hand van gelijkenissen die bij elkaar herkend worden in de eerdere levels. Hierdoor ontstaat er verbondenheid in de teams, zoals Groh omschrijft in zijn tekst.⁶⁷ De teams delen verschillende ervaringen en meningen met elkaar, waardoor er ook gezamenlijke doelen gecreëerd kunnen worden.

Het spel daagt de toeschouwer uit om persoonlijke ervaringen te delen. De toeschouwer kan zelf bepalen hoe persoonlijk deze zijn en hoeveel zij deelt. De doelen die als individu gedurende het stuk opgesteld worden moeten volgens Groh aanpasbaar zijn en toegankelijk zijn voor elke speler. Hierdoor bepaalt de toeschouwer haar eigen niveau en zal het stuk nooit te moeilijk of te makkelijk zijn.

Door de eigen controle die de toeschouwer heeft op de antwoorden die zij geeft, heeft zij ook de autonomie gedurende het stuk. Zij wordt niet geforceerd om opdrachten uit te voeren die zij niet wil. De toeschouwer bepaalt zelf wat zij wel en niet wil doen. De autonomie is aanwezig.⁶⁸

Door middel van gamification wordt de toeschouwer uitgenodigd om onderdeel te worden van de voorstelling, goed te luisteren naar de ander en het delen van verhalen met anderen. De toeschouwer is performer in het stuk. Door betrokken te blijven bij het spel leert zij over andere standpunten en over het ontstaan van Europa. De voorstelling forceert niet, maar vraagt wel inzet om het eindproduct tot een succes te maken.

De resultaten van de voorstelling worden allemaal digitaal opgeslagen. Hierdoor is te zien dat naast spelen met en leren van elkaar Rimini Protokoll in *Home Visit Europe* gamification ook inzet voor het verzamelen van data, informatie over Europeanen en hoe verschillend er over Europa en nationaliteit gedacht wordt. Groh geeft aan dat dit in eerste instantie ook het veld was waar gamification ingezet werd.⁶⁹ Het biedt een mogelijkheid om spelenderwijs een vragenlijst in te vullen en is een manier om mensen sneller te motiveren om mee te doen aan een onderzoek. Het verschil tussen *Home Visit Europe* en deze vorm van gamification is dat het bij de voorstelling niet gaat om

⁶⁶ Caillois, *Man, Play and Games*, 12.

⁶⁷ Groh, "Gamification," 41.

⁶⁸ Groh, "Gamification," 41.

⁶⁹ Groh, "Gamification," 39.

het invullen van een vragenlijst, maar dat er werkelijk een spel gespeeld wordt met andere mensen. Groh ziet hierin ook meer een vorm van gamification voor in de toekomst, waarbij mensen op een spelende manier met elkaar omgaan, van elkaar leren en tegelijkertijd nieuwe informatie bieden voor onderzoek.⁷⁰

Situation Rooms: Ervaren door rollenspel

Situation Rooms is een voorstelling gemaakt door het gehele collectief.⁷¹ Op een podium staat een grote afgesloten doos met verschillende deuren erin.⁷² Elke toeschouwer krijgt een iPad op een statief met daaraan een koptelefoon (figuur 9). Gedurende de gehele voorstelling houdt de toeschouwer het statief vast en de koptelefoon op. Ieder betreedt de doos bij een andere deur, waarbij de iPad aftelt wanneer je naar binnen mag. In de doos bevinden zich verschillende ruimtes. Deze ruimtes worden ook getoond op de iPad, maar dan alsof de ruimte door iemand anders ogen bekeken wordt. Het beeld op de iPad beweegt en nodigt de toeschouwer uit om mee te bewegen. Door deze ogen te volgen loopt de toeschouwer door verschillende ruimtes heen die gebaseerd zijn op plekken waar personages op een manier in contact zijn geweest met oorlog, zoals wapenhandelaars, vluchtelingen en soldaten. De toeschouwer ervaart een momentopname uit het leven van het personage, door haar te begeleiden in de ruimte met de iPad en het vertellen van het verhaal door de koptelefoon. In totaal krijgen toeschouwers tien verhalen van tien verschillende personages te horen in verschillende ruimtes in de doos. De ruimtes lopen in elkaar over en zijn allemaal op een manier verbonden met elkaar. De toeschouwers komen elkaar soms ook tegen en spelen op deze manier ook personages in elkaars verhalen (figuur 10).

Aan het eind van de voorstelling bevinden alle toeschouwers zich in een vergaderzaal en worden alle personages die in *Situation Rooms* voorkomen getoond. Met deze personages toont Rimini Protokoll de perspectieven van verschillende mensen die met de oorlog te maken hebben.⁷³ Door de verschillende verhalen van de personages in de ruimtes, kijkt de toeschouwer vanaf verschillende kanten naar het thema oorlog.

⁷⁰ Groh, 44-45.

⁷¹ "Situation Rooms," Projects, Rimini Protokoll, laatst bekeken op 10-6-2019, <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>.

⁷² Haug, Gaeki & Wetzel, *Situation Rooms*.

⁷³ "A Movie Guide to Situation Rooms - Brandstichter 2017: Rimini Protokoll" Internationaal Theater Amsterdam, Youtube.



Figuur 9.⁷⁴



Figuur 10.⁷⁵

De verhalen worden verteld vanuit het perspectief van de personages. Zij vertellen wat er gebeurt is door middel van het beeld op de iPad en de koptelefoon.⁷⁶ Deze twee elementen sturen de toeschouwer.⁷⁷ De extra dimensie die Rimini Protokoll biedt is dat de toeschouwer zich ook werkelijk in de ruimte bevindt die getoond wordt op de iPad. Dit versterkt de ervaring, omdat de toeschouwer het verhaal ervaart in de ruimte en kan zien waar de gebeurtenissen hebben plaatsgevonden. De compositie is zo ingedeeld dat de toeschouwer de gehele omgeving kan ervaren.⁷⁸

Door het meebewegen met het personage, het ervaren van dezelfde ruimte en luisteren naar wat er in deze ruimte gebeurt is komt de toeschouwer dicht bij het incorporation zoals omschreven

⁷⁴ Rimini Protokoll, "Situation Rooms."

⁷⁵ Rimini Protokoll, "Situation Rooms."

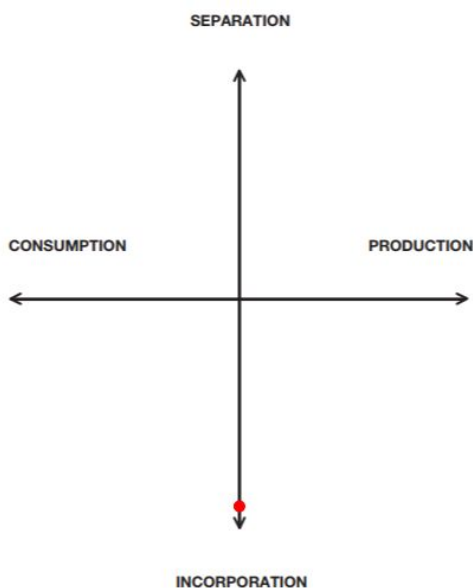
⁷⁶ Haug, Gaeki & Wetzel, *Situation Rooms*.

⁷⁷ "Interview with D. Wetzel, H. Haug (Rimini Protokoll) and D. Huber (Bühnenbild) about Situation Rooms," Ruhrtriennale, YouTube.

⁷⁸ Bleeker, *Visuality in theatre*.

door Lavender.⁷⁹ De toeschouwer wordt volledig ondergedompeld in de wereld van het personage. Zij beweegt mee en al luisterend wordt het verhaal opgenomen. Hierdoor lijkt de voorstelling tussen incorporation en consumption in te liggen, omdat het verhaal wel doorgaat op de iPad, met of zonder toeschouwer.

Toch is de voorstelling afhankelijk van de toeschouwers. Zij komen met elkaar in contact en moeten samen handelingen verrichten om verder te gaan in het verhaal. Als een toeschouwer niet aanwezig is omdat zij niet goed meewerkt of verdwaald is, verstoort zij de rest van de verhalen voor de andere toeschouwers.⁸⁰ Bij mijn deelname was er een man verdwaald die door mijn ruimte heen liep, waardoor ik uit het verhaal getrokken werd en het even duurde tot ik er weer in zat, omdat dit niet klopte in het verhaal.⁸¹ De toeschouwer moet goed meedoen om de voorstelling tot een succes te leiden. Daarom bevindt *Situation Rooms* zich op het midden van de horizontale lijn in incorporation (figuur 11). De toeschouwer heeft geen invloed op het verhaal wat zich afspeelt, maar er wordt wel interactie verwacht en de toeschouwer moet meedoen aan de voorstelling, wil het leiden tot volledige onderdompeling waar Lavender het over heeft.⁸² De toeschouwer heeft zelf in de hand hoever zij ondergedompeld wordt in de voorstelling en de andere toeschouwers hierin helpt. De toeschouwer consumeert het verhaal, het script van Rimini Protokoll en de vertellers, maar produceert dit script zelf in de ruimte.



Figuur 11.

Het game-element in deze voorstelling is minder zichtbaar dan bij *Best Before* en *Home Visit Europe*. Waar er bij die twee duidelijk een game gespeeld wordt, gaat het bij *Situation Rooms* om het spelen

⁷⁹ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 161.

⁸⁰ Haug, Gaeki & Wetzel, *Situation Rooms*.

⁸¹ Haug, Kaegi & Wetzel, *Situation Rooms*.

⁸² Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 182.

van een verhaal. Het scherm is hier het game-element. Door de ogen kijken van een ander personage creëert een *role-playing game*, waarbij een speler een personage speelt in een verhaal in een andere wereld dan die van zichzelf.⁸³ In de voorstelling volgt de toeschouwer het verhaal van de personages. Waar bij *role-playing games* alles zich meestal afspeelt op een scherm, bevindt de toeschouwer zich in *Situation Rooms* ook nog eens in de ruimte. Bij *role-playing games* bepaalt de gebruiker meestal zelf hoe het personage zich in de ruimte beweegt, bij *Situation Rooms* wordt dit voor de toeschouwer bepaald door de makers.

Door dit game element is er in *Situation Rooms* sprake van een andere vorm van spel dan bij *Best Before* en *Home Visit Europe*, waarbij agon de dominante spelvorm is.⁸⁴ Bij *Situation Rooms* is er sprake van mimicry.⁸⁵ De toeschouwer volgt het script aan de hand van het scherm en de koptelefoon. Door het meebewegen in de ruimte en door de handelingen van het personage uit te voeren, speelt zij de rol van het personage. De toeschouwer wordt de performer in het stuk. Doordat de toeschouwer het personage in het stuk speelt, biedt het voor haar de mogelijkheid om zich hierin te verdiepen. Op deze manier leert zij over de verschillende perspectieven van de vertellers.

Doordat de toeschouwer meebeweegt en interactie heeft met andere toeschouwers wordt zij de performer en creëert het verhaal voor zichzelf en anderen. Door te eindigen in dezelfde ruimte, wordt er een gemeenschap gecreëerd. Iedereen heeft een rol gespeeld en heeft nieuwe kanten van de oorlog gezien. Dit is waar het bij Grohs verbondenheid om gaat: samen ervaren en het delen van die ervaring.⁸⁶

De voorstelling daagt de toeschouwer uit om zich te verdiepen in het verhaal en mee te bewegen met het personage. Het daagt uit om een performer te worden. De handelingen worden allemaal duidelijk uitgelegd op de iPad. Hierdoor is de moeilijkheidsgraad niet te hoog, maar vergt de voorstelling wel concentratie. De toeschouwer moet steeds opletten op het scherm om te zien wat de volgende stap is in het verhaal. De competentie van Groh gaat hier dus om de mogelijkheid de focus te houden en niet af te dwalen.

Voor de perfecte onderdompeling wordt er wel verwacht dat de toeschouwer zich helemaal inleeft in de rol van het personage. Dit houdt niet in dat de toeschouwer de controle verliest. De iPad nodigt uit tot handelen en juiste handelingen worden beloond door een betere ervaring. De autonomie is er, maar de ervaring is afhankelijk van de toeschouwer.

Hierdoor vraagt *Situation Rooms* veel van zijn toeschouwer.⁸⁷ Enkel door volledige inzet is het eindresultaat een succes. Zoals ik hierboven beschreef, ervoer ik een fout bij het bezoeken van de voorstelling. Door een vergissing van een andere toeschouwer werd ik uit mijn verhaal getrokken en

⁸³ Lavender, *Performance in the Twenty-First century*, 184.

⁸⁴ Caillois, *Man, Play and Games*. 12.

⁸⁵ Caillois, 12..

⁸⁶ Groh, "Gamification," 41.

⁸⁷ Haug, Kaegi & Wetzal, *Situation Rooms*.

nam ik meteen afstand van mijn rol in het verhaal. Hierdoor kon ik er pas weer inkomen bij het volgende verhaal, omdat ik een rol aannam van een nieuw personage.

Waar het bij *Home Visit Europe* om het openstellen, vertellen en luisteren gaat, gaat het bij *Situation Rooms* om het behouden van concentratie.⁸⁸ Constant moet er gekeken worden op het scherm en geluisterd worden naar het verhaal om als toeschouwer in het verhaal te blijven. Ik merkte dat ik mij constant moest concentreren om bij het verhaal te blijven en mee te bewegen en dat ik aan het einde echt tijd nodig had om bij te komen. Wel had ik hierdoor een optimale ervaring.

Gamification: Betrekken, performen & leren

In alle drie de voorstellingen van Rimini Protokoll is te zien dat gamification hetgeen is wat de toeschouwer stuurt. Bij *Home Visit Europe* en *Situation Rooms* pakt dit ook goed uit, omdat deze voorstellingen draaien om agon en mimicry.⁸⁹ Bij *Best Before* draaide het om de wisselwerking tussen betrokkenheid en afstand, maar door de aanwezigheid van het scherm wordt het luisteren naar de ander in *Best Before* naar de achtergrond gedrukt. De sturing, waar Bleeker, Sturken en Cartwright het over hebben, wordt geleid door gamification, waardoor de voorstelling niet het gewenste resultaat levert.⁹⁰

Wanneer de voorstelling om gamification draait, boekt het wel het gewenste resultaat. De toeschouwer moet op de juiste manier gemotiveerd en uitgedaagd worden, met behoud van autonomie, zoals Grohs voorwaarden benadrukken.⁹¹ Door de motivatie is de toeschouwer bereid om betrokken te blijven bij de voorstelling en wil daardoor ook onderdeel worden van de voorstelling, waar het bij Lavenders betrokken theater om draait.

Rimini Protokoll zet gamification bij *Home Visit Europe* en *Situation Rooms* in om de toeschouwer naar anderen te laten luisteren en te leren over verschillende perspectieven. Bij *Home Visit Europe* wordt dat gedaan door te luisteren en te kijken naar de vergaarde informatie gedurende en na de voorstelling, bij *Situation Rooms* door het luisteren en nabootsen van bepaalde situaties. Dit is ook een mogelijkheid van het betrokken theater volgens Lavender.⁹² Betrokkenheid biedt de mogelijkheid voor toeschouwers om gebeurtenissen en situaties in de wereld te ervaren vanuit een ander perspectief en hiervan te leren. Lavender zegt hier het volgende over:

⁸⁸ Haug, Kaegi & Wetzl, *Situation Rooms*.

⁸⁹ Caillois, *Man, Play and Games*. 12.

⁹⁰ Bleeker, *Visuality in theatre*, 48-49.

Sturken & Cartwright, *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*, 73.

⁹¹ Groh, "Gamification," 41.

⁹² Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 7-32.

Engagement here is with particular communities of interest or expertise, but also with specific social and cultural issues that arise from their situation and experience. Engagement likewise indicates the involvement of individuals as performers who might otherwise not have so public a voice.⁹³

Op deze manier is te zien dat Rimini Protokoll met behulp van gamification een educatieve waarde geeft aan het betrokken theater van Lavender. Dit gebeurt in deze voorstellingen wanneer de voorstelling zich in incorporation op Lavenders model bevindt en de inzet van de toeschouwer optimaal is.⁹⁴

⁹³ Lavender, 28

⁹⁴ Lavender 161.

Conclusie

In dit onderzoek wordt getoond hoe gamification op drie verschillende manieren ingezet is door Rimini Protokoll: het spelen van een spel, het verzamelen van data en het rollenspel. Gamification speelt een dominante rol in alle voorstellingen en zorgt ervoor dat de toeschouwer betrokken blijft bij het stuk. Er wordt bij gamification wel een bepaalde inzet verwacht van de toeschouwer om het gewenste resultaat te boeken, wat volgens Lavender ook van belang is in het betrokken theater.⁹⁵ Als de voorstellingen aan de voorwaarden van Groh voldoen is de toeschouwer ook gemotiveerd genoeg en bereid om deel te nemen.⁹⁶

Gamification houdt de toeschouwer bij de voorstelling en motiveert de toeschouwer om deel te nemen aan de voorstelling. De toeschouwer wordt uitgenodigd om te luisteren, waar te nemen en te leren van wat er door Rimini Protokoll gepresenteerd wordt, waardoor gamification een educatieve waarde heeft, net als het betrokken theater volgens Lavender.⁹⁷ Wanneer goed uitgevoerd, wordt de toeschouwer aan de hand van gamification ook een performer in de voorstelling, wat ook een streven is van het betrokken theater.⁹⁸ Er is te zien dat gamification en het betrokken theater hand in hand gaan.

Dit onderzoek was slechts een eerste stap om gamification in het theaterlandschap te analyseren. De reden dat ik niet dieper in ben gegaan op andere elementen in de voorstelling is omdat er bij *Best Before* en *Home Visit Europe* gebruik is gemaakt van opnames.⁹⁹ Hierdoor heb ik de voorstelling gezien enkel door de ogen van de cameraman en kan het zijn dat ik bepaalde elementen van de voorstelling gemist heb. Hierdoor heb ik mij enkel geconcentreerd op de elementen die ik wel heb gezien in de opnames en is het mogelijk dat de toeschouwer ook nog andere elementen ervaart.

Situation Rooms heb ik een paar jaar geleden gezien in Amsterdam.¹⁰⁰ Deze voorstelling bevat veel elementen en ik denk wanneer de voorstelling vaker bezocht wordt er ook nog andere elementen dan besproken in dit onderzoek aan het licht komen.

⁹⁵ Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*, 27.

⁹⁶ Groh, "Gamification," 39-46.

⁹⁷ Lavender, 161.

⁹⁸ Lavender, 7-32.

⁹⁹ Haug & Kaegi, *Best Before*.

Kuschel, Gaestel & Schmied, *Hausbesuch Europa*.

¹⁰⁰ Haug, Gaeki & Wetzel, *Situation Rooms*.

Door deze omstandigheden wilde ik niet dieper ingaan op de voorstelling, omdat ik dan te veel aannames zou maken die eventueel niet zouden kloppen. Er kan verder gekeken worden naar de mogelijkheden van gamification aan de hand van verschillende gametheorieën. Deterding is een van de eersten die gewerkt heeft aan de term gamification, maar dit houdt niet in dat er niet meerdere theoretici andere mogelijkheden omschrijven van gamification. Zo wordt er in *Gamification: Using Game Elements in Serious Contexts* van Stefan Stieglitz et al. ingegaan op niet alleen de betekenis van gamification, maar ook hoe verschillende vormen effect hebben, hoe verschillende culturen reageren op games en het technologische aspect ervan.¹⁰¹ Met deze theorie kan er nog veel verder gekeken worden naar de mogelijkheden van gamification in het theater en kan er dieper ingegaan worden op keuzes.

Lavenders *theatre of engagement* wordt verder geëxploreerd in zijn boek waarbij nog andere aspecten van deze vorm gekoppeld kunnen worden aan gamification.¹⁰² Zo gaat hij verder in op de betrokken toeschouwer aan de hand van Rancières *The emancipated spectator*.¹⁰³ Lavender gebruikt het werk van Rancières door *equality*, *dissensus* en *sensus communis* te analyseren en deze te koppelen aan zijn visie op het betrokken theater.

Daarnaast zijn er meer groepen dan alleen Rimini Protokoll die gamification inzetten op verschillende manieren in hun voorstellingen. Zo analyseert Lavender zelf in zijn boek *Blast Theory*, een Brits genootschap dat vaak gebruik maakt van game-elementen in haar voorstellingen.¹⁰⁴ Ook zijn er RIFT en Punchdrunk, twee groepen die veel meer experimenteren met klassieke theaterteksten en deze combineren met gamification om de toeschouwer een volledig nieuwe ervaring te geven.¹⁰⁵

Dit onderzoek was slechts stap één. Ik hoop met dit onderzoek vooral te motiveren om verder onderzoek te doen naar dit fenomeen, zoals gamification de toeschouwer in het theater motiveert.

¹⁰¹ Stefan Stieglitz, Christoph Lattemann, Susanne Robra-Bissantz, Rüdiger Zarnekow & Tobias Brockmann, *Gamification Using Game Elements in Serious Contexts* (Cham: Springer, 2017).

¹⁰² Lavender, *Performance in the Twenty-First Century*.

¹⁰³ Lavender, 135-157.

¹⁰⁴ Lavender, 185.

¹⁰⁵ "About," RIFT, laatst bekeken op 17-07-2019, <http://www.r-ft.co.uk/about>.

"About," Punchdrunk, Punchdrunk, laatst bekeken op 17-07-2019, <https://www.punchdrunk.org.uk/about>.

Bibliografie

Bleeker, Maaïke. *Visuality in theatre: The locust of looking*. New York: Palgrave Macmillan, 2011

Caillois, Roger. *Man, Play and Games*. Vertaald door Meyer Barash. Champaign: University Press, 2001.

Deterding, Sebastian. "Gamification: Designing for Motivation." *Interactions* 19 (07-2012): 14-17.

Groh, Fabian. "Gamification: State of the Art Definition and Utilization." *Research Trends in Media Informatics*, geredigeerd door Naim Asaj, Bastian Konings, Mark Poguntke, Florian Schaub, Björn Wiedersheim & Michael Weber, 39-46. Ulm: Institute of Media Informatics, 2012.

Haug, Helgard Kim, Kaegi, Stefan & Daniel Wetzel. *Situation Rooms*. Productie door Rimini Apparat & Ruhrtriennale, gespeeld in Stadsschouwburg Amsterdam, bezocht op 9-02-2017.

Haug, Helgard Kim & Stefan Kaegi. *Best Before*. Rimini Protokoll, Vimeo. Geplaatst op 04-05-2012. <https://vimeo.com/41548642>.

Home Visit Europe. "Home Visit Europe Is a Performance You Can Put in Your Hand Luggage - Big Ideas Are Rarely Presented so Intimately." Results. <https://www.homevisiteurope.org/en/index.php?id=5>.

Huizinga, Johan. *Homo Ludens: Proeve eener bepaling van het spel-element der Cultuur*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2008.

Internationaal Theater Amsterdam. "A Movie Guide to Situation Rooms - Brandstichter 2017: Rimini Protokoll." YouTube. Geplaatst op 12-01-2017. <https://www.youtube.com/watch?v=qPoMTjMAeGI>.

Lavender, Andy. *Performance in the Twenty-First Century: Theatre of Engagement*. New York: Routledge, 2016.

Malta Festival Poznań. "22 cities, 471 private homes, 500 cakes – RIMINI PROTOKOLL with project HOME VISIT EUROPE went to USA." News. Laatst bekeken op 10-06-2019. <http://2016.malta-festival.pl/en/festival/news/home-visit-usa-rimini-protokoll-po-wizycie-w-500-europejskich>

Malzacher, Florian. "The Scripted Realities of Rimini Protokoll." *Dramaturgy of the Real on the World Stage*, geredigeerd door Carol Martin, 80-87. London: Palgrave MacMillan, 2010.

McMahon, Lindsay. "Rimini Protokoll's Best Before Dress Rehearsal and Game Test." PuSh BLOG, PuSh Festival. Geplaatst op 19-12-2009. <https://pushfestival.ca/rimini-protokolls-best-before-dress-rehearsal-and-game-test/>.

MCW Expertise Centre, Theatre Studies & Het Huis Utrecht. *Why Theatre XL! Playful Participation: lecture and workshop around the work of Rimini Protokoll*. Bezoekt op 10-11-2016 & 11-11-2016. <https://www.uu.nl/agenda/why-theatre-xl-over-speelse-participatie-in-het-werk-van-rimini-protokoll>

Mumford, Meg. "Rimini Protokoll's Reality Theatre and Intercultural Encounter: Towards an Ethical Art of Partial Proximity." *Contemporary Theatre Review* 23, nr. 2 (2013): 153-165.

Punchdrunk. "About." Punchdrunk. Laatst bekeken op 17-07-2019. <https://www.punchdrunk.org.uk/about>.

RIFT. "About." Laatst bekeken op 17-07-2019. <http://www.r-ft.co.uk/about>.

Rimini Protokoll. "About Rimini Protokoll." About Us. Laatst bekeken op 10-06-2019. <https://www.rimini-protokoll.de/website/en/about>.

Felix Brouwer, 5713862, BA-eindwerkstuk Media & Cultuur, Laura Karreman

Rimini Protokoll. “Best Before.” Projects. Laatst bekeken op 09-06-2019.

http://www.rimini-protokoll.de/website/en/project_4397.html.

Rimini Protokoll. *Hausbesuch Europa*. Vimeo. Geplaatst op 08-02-2017.

<https://vimeo.com/203094772>.

Rimini Protokoll. “Situation Rooms.” Projects. Laatst bekeken op 10-06-2019.

<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/project/situation-rooms>.

Ruhrtriennale. “Interview with D. Wetzel, H. Haug (Rimini Protokoll) and D. Huber (Bühnenbild) about Situation Rooms.” YouTube. Geplaatst op 08-01-2014.

<https://www.youtube.com/watch?v=4FgZ31nFTaI&t=32s>.

Stieglitz, Stefan, Christoph, Lattemann, Robra-Bissantz, Susanne, Zarnekow Rüdiger & Tobias Brockmann. *Gamification Using Game Elements in Serious Contexts*. Cham: Springer, 2017.

Sturken, Marita & Lisa Cartwright. *Practices of Looking: An Introduction to Visual Culture*.

Oxford: Oxford University Press, 2001.

Upchurch, Michael. “‘Best Before’ is audience-friendly fun.” Material, Rimini Protokoll. Laatst bekeken op 11-06-2019.

<https://www.rimini-protokoll.de/website/en/text/best-before-is-audience-friendly-fun>.



Universiteit Utrecht

Faculteit Geesteswetenschappen
Versie september 2014

VERKLARING KENNISNEMING REGELS M.B.T. PLAGIAAT

Fraude en plagiaat

Wetenschappelijke integriteit vormt de basis van het academisch bedrijf. De Universiteit Utrecht vat iedere vorm van wetenschappelijke misleiding daarom op als een zeer ernstig vergrijp. De Universiteit Utrecht verwacht dat elke student de normen en waarden inzake wetenschappelijke integriteit kent en in acht neemt.

De belangrijkste vormen van misleiding die deze integriteit aantasten zijn fraude en plagiaat. Plagiaat is het overnemen van andermans werk zonder behoorlijke verwijzing en is een vorm van fraude. Hieronder volgt nadere uitleg wat er onder fraude en plagiaat wordt verstaan en een aantal concrete voorbeelden daarvan. Let wel: dit is geen uitputtende lijst!

Bij constatering van fraude of plagiaat kan de examencommissie van de opleiding sancties opleggen. De sterkste sanctie die de examencommissie kan opleggen is het indienen van een verzoek aan het College van Bestuur om een student van de opleiding te laten verwijderen.

Plagiaat

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk. Je moet altijd nauwkeurig aangeven aan wie ideeën en inzichten zijn ontleend, en voortdurend bedacht zijn op het verschil tussen citeren, parafraseren en plagiëren. Niet alleen bij het gebruik van gedrukte bronnen, maar zeker ook bij het gebruik van informatie die van het internet wordt gehaald, dien je zorgvuldig te werk te gaan bij het vermelden van de informatiebronnen.

De volgende zaken worden in elk geval als plagiaat aangemerkt:

- het knippen en plakken van tekst van digitale bronnen zoals encyclopedieën of digitale tijdschriften zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het knippen en plakken van teksten van het internet zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het overnemen van gedrukt materiaal zoals boeken, tijdschriften of encyclopedieën zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van bovengenoemde teksten zonder aanhalingstekens en verwijzing;
- het parafraseren van bovengenoemde teksten zonder (deugdelijke) verwijzing: parafrasen moeten als zodanig gemarkeerd zijn (door de tekst uitdrukkelijk te verbinden met de oorspronkelijke auteur in tekst of noot), zodat niet de indruk wordt gewekt dat het gaat om eigen gedachtengoed van de student;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- het zonder bronvermelding opnieuw inleveren van eerder door de student gemaakt eigen werk en dit laten doorgaan voor in het kader van de cursus vervaardigd oorspronkelijk werk, tenzij dit in de cursus of door de docent uitdrukkelijk is toegestaan;
- het overnemen van werk van andere studenten en dit laten doorgaan voor eigen werk. Indien dit gebeurt met toestemming van de andere student is de laatste medeplichtig aan plagiaat;
- ook wanneer in een gezamenlijk werkstuk door een van de auteurs plagiaat wordt gepleegd, zijn de andere auteurs medeplichtig aan plagiaat, indien zij hadden kunnen of moeten weten dat de ander plagiaat pleegde;
- het indienen van werkstukken die verworven zijn van een commerciële instelling (zoals een internetsite met uittreksels of papers) of die al dan niet tegen betaling door iemand anders zijn geschreven.

De plagiaatregels gelden ook voor concepten van papers of (hoofdstukken van) scripties die voor feedback aan een docent worden toegezonden, voorzover de mogelijkheid voor het insturen van concepten en het krijgen van feedback in de cursushandleiding of scriptieregeling is vermeld.



Universiteit Utrecht

In de Onderwijs- en Examenregeling (artikel 5.15) is vastgelegd wat de formele gang van zaken is als er een vermoeden van fraude/plagiaat is, en welke sancties er opgelegd kunnen worden.

Onwetendheid is geen excuus. Je bent verantwoordelijk voor je eigen gedrag. De Universiteit Utrecht gaat ervan uit dat je weet wat fraude en plagiaat zijn. Van haar kant zorgt de Universiteit Utrecht ervoor dat je zo vroeg mogelijk in je opleiding de principes van wetenschapsbeoefening bijgebracht krijgt en op de hoogte wordt gebracht van wat de instelling als fraude en plagiaat beschouwt, zodat je weet aan welke normen je je moeten houden.

Hierbij verklaar ik bovenstaande tekst gelezen en begrepen te hebben.

Naam: Felix Brouwer

Studentnummer: 5713862

Datum en handtekening:

2-7-2019

Dit formulier lever je bij je begeleider in als je start met je bacheloreindwerkstuk of je master scriptie.

Het niet indienen of ondertekenen van het formulier betekent overigens niet dat er geen sancties kunnen worden genomen als blijkt dat er sprake is van plagiaat in het werkstuk.