



Universiteit Utrecht

# “Turning city streets into a stage on which the story unfolds”

Een onderzoek naar het creëren van een narratieve wereld in mixed reality  
performances en de adressering van de toeschouwer

Shanon van den Ancker (6090087)  
Studiejaar 2019-2020 | Blok 4  
Universiteit Utrecht | BA Media en Cultuur  
Begeleider: Sigrid Merx  
Tweede lezer: Dick Zijp  
Datum: 08-06-2020  
Aantal woorden: 7245 woorden

## Samenvatting

Mixed reality performances illustreren dat nieuwe technologieën het theater en daarmee ons idee van wat theater en performance is, beïnvloeden. Deze performancevorm wordt gekarakteriseerd door het mengen van een fysieke ruimte en een virtuele ruimte en een combinatie van live performance en interactiviteit. Deze kenmerken maken het mogelijk dat mixed reality performances zich qua narrativiteit onderscheiden van andere vormen van live performance. Dit onderzoek zal ten eerste ingaan op de manier waarop er in de voorstelling *The Westwood Experience* een narratieve wereld wordt gecreëerd. Ten tweede zal onderzocht worden op welke manier de toeschouwer door deze narratieve wereld wordt aangesproken en wordt uitgenodigd te handelen. Er zal een dramaturgische analyse worden uitgevoerd die zal kijken naar de compositie van de voorstelling en het effect daarvan op de (rol van de) toeschouwer. De analyse zal uitwijzen dat de voorstelling gebruikmaakt van strategieën van *environmental storytelling* en daarnaast het verhaal van de performance als middel inzet om de virtuele ruimte zo nauw mogelijk aan de fysieke ruimte te binden. De toeschouwer wordt door de voorstelling op meerdere manieren geadresseerd en krijgt de mogelijkheid om meerdere perspectieven in te nemen, soms ook tegelijkertijd. In de voorstelling *The Westwood Experience* worden de straten van de wijk Westwood omgetoverd tot een podium waarop het verhaal zich ontvouwt.

# Inhoudsopgave

<b>Samenvatting</b> .....	2
<b>Inleiding</b> .....	4
<b>1. Wat is mixed reality?</b> .....	7
1.1 Mixed reality als narratieve wereld.....	8
1.2 Toeschouwer, deelnemer of performer?.....	9
<b>2. Analyse</b> .....	10
2.1 Environmental storytelling in The Westwood Experience: embedded narrative.....	12
2.2 Environmental storytelling in The Westwood Experience: evocative spaces.....	14
2.3 Het verhaal als connectie tussen twee werelden.....	15
2.4 De deelnemer die zowel toeschouwer als technicus is.....	17
<b>Conclusie</b> .....	19
<b>Bibliografie</b> .....	22
<b>Bijlagen</b> .....	23
Afbeeldingen.....	23
Verklaring Intellectueel Eigendom.....	24
Analyseschema: <i>The Westwood Experience</i> .....	25

*"Imagine if the city could tell its story. Let us move away from the generally accepted idea of a mobile city guide as presenting users with pure facts about their surroundings, to a more engaging experience, which responds to users' current location and adds value to being mobile by turning city streets into the stage on which a story unfolds."*<sup>1</sup>

## Inleiding

In het Westwood Crest filmtheater in Los Angeles wordt een film vertoond waarop Pete – de burgemeester van Westwood – te zien is. Hij oefent zijn entree en verlaat het filmdoek aan de rechterkant. Hij loopt uit dezelfde richting, in levende lijve, het podium op. Vervolgens richt hij zich tot het publiek en zegt: *"I do believe our story is better told the way we're going to tell it. A new sort of story, the first 'location based', mobile device driven, interactive, narrative experience."*<sup>2</sup> De deelnemers verlaten het theater en begeven zich midden in Westwood met een mobiele telefoon, digitale kaart en een narratieve wereld om te ontdekken.<sup>3</sup>

De hierboven beschreven performance *The Westwood Experience* is een op locatie gebaseerde voorstelling, geregisseerd door Rebecca Allen, die in 2009/2010 plaatsvond in de wijk Westwood in Los Angeles. De deelnemers werden met een mobiele telefoon Westwood in gestuurd en navigeerden aan de hand van een digitale kaart door de wijk. Ze werden begeleid door een audiotour waarin Pete onder andere zijn liefdesgeschiedenis met Norma beschrijft, een geschiedenis die teruggrijpt naar het jaar 1949. Op verschillende locaties in Westwood ontvangen de deelnemers nieuwe verhaalinformatie, die soms door henzelf ontgrendeld moet worden met behulp van de telefoon. De *plek* waar de deelnemers informatie ontvangen, is sterk verbonden met de *inhoud* van de informatie die op die locatie wordt verstrekt. Aan iedere locatie is dus een specifiek deel van het verhaal verbonden. De voorstelling legt op deze manier met behulp van technologische effecten via de telefoon verbindingen tussen de fysieke wereld waarin de deelnemers zich begeven (Westwood) en het fictieve, digitale audioverhaal dat zij beluisteren.

De voorstelling *The Westwood Experience* illustreert dat nieuwe technologieën het theater en daarmee ook ons idee van wat theater en performance is, beïnvloeden. Verschillende auteurs hebben de relatie tussen nieuwe technologische ontwikkelingen en live performance onderzocht. *Computers as Theatre* van Brenda Laurel uit 1993

---

<sup>1</sup> Jeni Paay, et al., "Location-based Storytelling in the Urban Environment," *Proceedings of the 20th Australasian Conference on Computer-Human Interaction: Designing for Habitus and Habitat* (2008): 122.

<sup>2</sup> Ronald Azuma, "The Westwood Experience," laatst geraadpleegd op 27 mei 2020, <https://ronaldazuma.com/description.html>.

<sup>3</sup> Azuma, "The Westwood Experience."

combineerde als eerste inzichten uit het theaterveld met virtuele omgevingen.<sup>4</sup> In de jaren daarna verschenen boeken van onder andere Gabriella Giannachi, Steve Dixon, Susan Broadhurst en Matthew Causey die inspelen op nieuwe vormen van performance die zijn ontstaan door de komst van nieuwe media.<sup>5</sup> Een voorbeeld hiervan zijn mixed reality performances. In het boek *Performing Mixed Reality* verschaffen Steve Benford en Gabriella Giannachi een definitie van deze performancevorm. Mixed reality performances

“[...] establish complex relationships between multiple physical and virtual spaces; employ networking to create distributed structures that flexibly interconnect many local settings to create a global “stage”; integrate live performance by actors and audiences with digital media and the kinds of rule - based structures that are found in computer games; and establish rich temporal structures in which the artistic experience is interwoven with ongoing everyday activities”.<sup>6</sup>

Benford en Giannachi geven dus aan dat mixed reality performances meer omvatten dan het insceneren van performances in mixed reality omgevingen en dat het gaat om een complexe, hybride vorm die meerdere ruimtes, verschuivende rollen en verlengde tijdsschalen bevat.<sup>7</sup>

Dit onderzoek verdiept zich in deze performancevorm en is gestart met de volgende onderzoeksvraag: *Hoe wordt er een narratieve wereld gecreëerd in mixed reality performances en wat betekent dit voor de adressering van de toeschouwer?* Deze hoofdvraag is opgedeeld in vier deelvragen. Om mixed reality performances van andere vormen van live performance te onderscheiden, is de eerste deelvraag: *Wat zijn de kenmerken van mixed reality performances?* De tweede deelvraag richt zich op het verhalende aspect van mixed reality performances en is als volgt geformuleerd: *Wat betekenen deze kenmerken voor de manier waarop er een narratieve wereld wordt gecreëerd in mixed reality performances?* De derde en vierde deelvraag zoomen in op de voorstelling die ik zal analyseren en zijn achtereenvolgens: *Op welke manier wordt er een narratieve wereld gecreëerd in The Westwood Experience?* En: *Hoe wordt de toeschouwer door deze narratieve wereld in The Westwood Experience geadresseerd?*

De laatste twee vragen zal ik beantwoorden aan de hand van een voorstellingsanalyse. Belangrijk om te vermelden, is dat ik de voorstelling niet heb ervaren, maar zal analyseren met behulp van een gedetailleerde beschrijving van de

---

<sup>4</sup> Brenda Laurel, *Computers as Theatre. Second Edition* (New York: Addison-Wesley, 2014).

<sup>5</sup> Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres. An introduction* (Londen: Routledge, 2004); Steve Dixon, *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art, and installation* (Cambridge: MIT Press, 2007); Susan Broadhurst en Josephine Machon, *Performance and Technology. Practice of Virtual Embodiment and Interactivity* (Londen: Palgrave Macmillan, 2006); Matthew Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture: From simulation to embeddedness* (New York: Routledge, 2007).

<sup>6</sup> Steve Benford en Gabriella Giannachi, *Performing Mixed Reality* (Londen: The MIT Press, 2011), 1.

<sup>7</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 7.

performance op de website van de makers.<sup>8</sup> Naast een uiteenzetting van de inhoud van het verhaal, staat ook beschreven hoe de technologische effecten zijn gecreëerd en hoe de deelnemers door de stad navigeerden. Daarnaast is er ook een video van zes minuten waarin er fragmenten van de performance worden getoond. De video behelst een verkorte registratie van de voorstelling waarin de cameraman meeloopt met de groep deelnemers. De video toont onder andere de gebouwen die de deelnemers passeren, laat de technologische effecten zien en laat de audio horen die de deelnemers via hun oordopjes beluisteren. Ik ben mij ervan bewust dat ik op basis van deze analyse geen uitspraken kan doen over het soort ervaring dat wordt gecreëerd. Het is bovendien ook niet mijn intentie om een publieksonderzoek uit te voeren. Desondanks kan ik op basis van het verzamelde materiaal wel uitspraken doen over de compositie van de voorstelling en de manier waarop deze de deelnemers adresseert.

Als handvat voor deze analyse zal ik het theoretische model voor een dramaturgische analyse gebruiken zoals beschreven door Liesbeth Groot-Nibbelink en Sigrid Merx in hun nog ongepubliceerde artikel "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach". Ze stellen een model voor met drie componenten: *composition*, *spectator* en *context*. Zij benadrukken daarbij het belang van de relaties tussen de drie componenten.<sup>9</sup> De compositie van een performance omvat de ordening van ruimte, tijd en actie en de manier waarop alle theatrale middelen worden gebruikt.<sup>10</sup> Deze compositie genereert een ervaring en betekenis voor de toeschouwer, die hier op een bepaalde manier door wordt aangesproken en op reageert. Daarnaast refereert de voorstelling ook aan een bredere sociale en artistieke context.<sup>11</sup> Dit model is geschikt voor het beantwoorden van de gestelde onderzoeksvragen, omdat het de mogelijkheid biedt om de wisselwerking tussen compositie en toeschouwer te analyseren, wat een centraal element vormt binnen mijn onderzoek. Op deze manier kan ik onderzoeken wat de relatie is tussen de vormgeving van de narratieve wereld in mixed reality performances en de daarbij passende adresseringsvorm van de toeschouwer. Ik zal mij beperken tot de eerste twee componenten en de context van de voorstelling buiten beschouwing laten aangezien deze niet bijdraagt aan het beantwoorden van mijn onderzoeksvraag.

Dit onderzoek zal beginnen met het beschrijven van de kenmerken van mixed reality performances. Dit zal ik doen aan de hand van het boek *Performing Mixed Reality* van Benford en Giannachi. Ook zal ik ingaan op het verhalende aspect van mixed reality performances en onderzoeken in hoeverre deze voorstellingen gekarakteriseerd kunnen worden als *environmental storytelling*. Met deze term omschrijft mediawetenschapper

---

<sup>8</sup> Azuma, "The Westwood Experience."

<sup>9</sup> Liesbeth Groot Nibbelink en Sigrid Merx, "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach," Universiteit Utrecht, ongepubliceerd paper, 2019, 3.

<sup>10</sup> Groot Nibbelink en Merx, "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach," 8.

<sup>11</sup> Groot Nibbelink en Merx, "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach," 3.

Henry Jenkins de manier waarop virtuele ruimtes verhalen kunnen faciliteren.<sup>12</sup> Voor het laatste kenmerkende aspect van mixed reality performances zoom ik in op de verschillende rollen die de toeschouwer kan aannemen tijdens deze voorstellingen. Vervolgens zal ik de voorstelling *The Westwood Experience* analyseren en beargumenteren dat de manier waarop er een narratieve wereld wordt gecreëerd in *The Westwood Experience* tot op zekere hoogte gekenmerkt kan worden als een vorm van 'environmental storytelling'. Vervolgens zal ik betogen dat het verhaal in *The Westwood Experience* een middel is om de virtuele wereld nauw te verbinden met de fysieke wereld. Als laatste zal ik beargumenteren dat de deelnemers tijdens de voorstelling tussen verschillende rollen wisselen en soms meerdere rollen tegelijkertijd aannemen.

## 1. Wat is mixed reality?

Dit onderzoek dient te beginnen met het in kaart brengen van de kenmerken van mixed reality performances. In het boek *Performing Mixed Reality* leggen Benford en Giannachi een fundatie voor verder onderzoek naar deze performancevorm. Zij gebruiken de term mixed reality performances voor het karakteriseren van voorstellingen waarbij er sprake is van het mengen van een fysieke ruimte en een virtuele ruimte en waar daarnaast ook live performance en interactiviteit gecombineerd worden.<sup>13</sup> Mixed reality performances kennen vier kernaspecten: ruimte, tijd, interactie en performance.<sup>14</sup> Het eerste aspect is voor dit onderzoek het meest relevant, omdat mijn analyse zich richt op hoe ruimte verhalen faciliteert. De auteurs stellen dat mixed reality performances *hybrid realities* creëren waarin computertechnologieën fysieke en virtuele ruimtes verbinden.<sup>15</sup> Deelnemers maken een individuele reis door deze hybride ruimtes, waarbij ze 'paden' ontdekken die fysieke omgevingen verbinden met de virtuele wereld.<sup>16</sup> Deze verschillende routes noemen Benford en Giannachi *trajectories*.<sup>17</sup>

"Although these journeys may pass through different places, times, roles, and interfaces, they maintain an overall sense of coherence; of being part of a connected whole. They are steered by the participants, but are also shaped by narratives that are embedded into spatial, temporal, and performative structures by authors."<sup>18</sup>

---

<sup>12</sup> Henry Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," *Computer* 44 (2004): 122.

<sup>13</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 1.

<sup>14</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 23.

<sup>15</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 69-70.

<sup>16</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 53.

<sup>17</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 44.

<sup>18</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 230.

'Trajectories' vormen een fundamentele basis voor mixed reality performances en zoals uit het citaat blijkt, bewerkstelligen deze routes een bepaald gevoel van continuïteit.<sup>19</sup> Dit is belangrijk, aangezien deelnemers zich overweldigd kunnen voelen door de meerdere ruimtes en rollen die zij tegenkomen in de voorstelling. Een overkoepelende 'trajectory' zorgt voor een gevoel van coherentie zodat de deelnemers betekenis kunnen geven aan hun ervaring.<sup>20</sup> Benford en Giannachi onderscheiden twee soorten 'trajectories': *canonical trajectories*, die voorgeschreven en ingebed zijn in de structuur van de performance en *participant trajectories*, die bepaald worden door de deelnemer en dus opkomend en onvoorspelbaar zijn. De 'trajectories' worden gevormd door de mate van controle die de maker en de deelnemer hebben over de performance.<sup>21</sup>

### 1.1 Mixed reality als narratieve wereld

De soorten 'trajectories' die Benford en Giannachi beschrijven, kunnen verbonden worden met de categorieën die Henry Jenkins noemt om de relatie tussen gamedesign en verhalen te duiden. Zo spreekt hij over *embedded narratives* waarbij de speler informatie moet verzamelen om het verhaal te kunnen reconstrueren.<sup>22</sup> De verhaalinformatie is hier ingebed in de *mise-en-scene* van de ruimte.<sup>23</sup> Jenkins stelt dat 'a story is less a temporal structure than a body of information'.<sup>24</sup> De informatie is verdeeld over de ruimte en over verschillende voorwerpen.<sup>25</sup> De strategie 'embedded narrative' kan gelinkt worden aan de 'canonical trajectories' waarbij Benford en Giannachi ook spreken over ingebedde routes. Daarnaast is er een connectie tussen de strategie *emergent narratives* – waarbij verhalen niet vooraf gestructureerd zijn, maar waarbij de speler door te bewegen in de fictieve wereld zijn eigen verhaal construeert – en 'participant trajectories' aangezien daar ook gesproken wordt van 'opkomende' routes.<sup>26</sup> 'Emergent narratives' kunnen het best begrepen worden als een ruimte waarin deelnemers hun eigen verhalen kunnen maken en hun eigen doelen kunnen vormen.<sup>27</sup>

Benford en Giannachi citeren in hun tekst Manovich die stelt dat '*new media spaces are always spaces of navigation, where narrative becomes travelling through space*'.<sup>28</sup> De overige twee categorieën van Jenkins sluiten aan bij dit idee dat verhalen verteld worden middels het navigeren door ruimte. Jenkins spreekt van *evocative spaces* wanneer de ruimte vooraf bestaande narratieve associaties oproept. Deze ruimtes maken

---

<sup>19</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 230.

<sup>20</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 231.

<sup>21</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 54.

<sup>22</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 126.

<sup>23</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 122.

<sup>24</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 126.

<sup>25</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 126.

<sup>26</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 128.

<sup>27</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 128.

<sup>28</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 53.



het mogelijk voor de speler om fysiek intrede te doen in en te navigeren door de ruimte die ze talloze keren hebben bezocht in hun fantasie. 'Evocative spaces' vertellen geen verhaal op zich, maar bouwen voort op de narratieve capaciteiten van de speler.<sup>29</sup> Daarnaast noemt Jenkins de strategie *enacting stories* die gekarakteriseerd wordt door het organiseren van de plot van het verhaal via het ruimtelijk design van de fictieve wereld.<sup>30</sup> De ruimte is hier een plek waarin narratieve gebeurtenissen uitgespeeld worden.<sup>31</sup>

Deze vier categorieën vallen onder de paraplueterm *environmental storytelling*. Hiermee omschrijft Jenkins de manier waarop het structureren van een virtuele ruimte verschillende soorten verhaalervaringen creëert.<sup>32</sup> De categorieën van Jenkins geven aan hoe virtuele ruimtes verhalen kunnen faciliteren. Een belangrijk onderscheid tussen games en mixed reality omgevingen is dat er in games sprake is van maar één ruimte – namelijk de virtuele ruimte – en in mixed reality omgevingen twee ruimtes – namelijk de fysieke én de virtuele ruimte. De 'environmental storytelling' strategieën van Jenkins zijn dus tot op zekere hoogte toepasbaar op mixed reality performances, maar bereiken hun grenzen aangezien er alleen gesproken wordt over virtuele ruimtes en fysieke ruimtes buiten beschouwing worden gelaten. De effectieve connectie tussen deze twee ruimtes is juist zeer relevant in het geval van mixed reality performances. Mijn onderzoek zal moeten uitwijzen wat de aanwezigheid van twee ruimtes voor invloed heeft op de manier waarop verhalen verteld worden in mixed reality performances.

Een tweede belangrijk punt in mijn onderzoek is dat ik narratief benader als iets dat pas ontstaat in en door de architectuur van de narratieve wereld – en dus niet als een op zichzelf staand gegeven. De term narratieve wereld ontleen ik aan Janet Murray die in het boek *Hamlet on the Holodeck* een aantal participatieve narratieve vormen aanhaalt, waaronder *morphing story environments*. Deze omgevingen nodigen de gebruiker uit om zijn eigen verhaal te construeren vanuit een set elementen. Murray stelt voor om dit soort omgevingen als narratieve werelden te zien, in plaats van een verhaal, omdat de omgeving het mogelijk maakt om verschillende soorten verhalen te vormen.<sup>33</sup>

## 1.2 Toeschouwer, deelnemer of performer?

Een laatste concept dat relevant is voor het beantwoorden van mijn hoofdvraag is *spectatorial address*. In het boek *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* omschrijft Maaïke Bleeker 'address' als de manier waarop een theaterstuk de

---

<sup>29</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 123.

<sup>30</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 124.

<sup>31</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 122.

<sup>32</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 122.

<sup>33</sup> Janet H. Murray, "Agency," in *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (New York: Simon & Schuster/Free Press, 1997), 154.

toeschouwer uitnodigt om op een bepaalde manier naar het getoonde te kijken en de manier waarop het tegelijkertijd ook een relatie toont tussen degene die kijkt en hetgeen dat gezien wordt.<sup>34</sup> Hoewel dit begrip relevant is, moet er opgemerkt worden dat Bleeker voornamelijk denkt vanuit visueel oogpunt, terwijl mixed reality performances juist gekenmerkt worden door een publiek dat zich met het hele lichaam begeeft in de ruimte en dus meer zintuigen gebruikt dan alleen het kijken. De aanwezigheid van twee ruimtes in mixed reality performances beïnvloedt ook de manier waarop de toeschouwer de narratieve wereld ervaart alsook de manier waarop hij in deze ruimte wordt geadresseerd.

Benford en Giannachi stellen dat deelnemers in mixed reality performances drie soorten rollen kunnen aannemen: *performers*, *spectators* en *orchestrators*. Er wordt in de performerrol onderscheid gemaakt tussen *online* en *physical world* performers en tussen performers die zichzelf spelen of een fictieel personage. De rol van 'spectator' wordt opgesplitst in toeschouwers die zich binnen (*audience*) of buiten het kader van de performance bevinden (*bystanders*).<sup>35</sup> Binnen de rol van 'orchestrator' onderscheiden ze *operators*, de technici die achter de schermen de technologie beheren, en *actors*, die het publiek direct betrekken bij de performance.<sup>36</sup> In mixed reality performances worden deelnemers aangemoedigd om tussen deze drie rollen te wisselen waardoor ze meerdere perspectieven kunnen innemen.<sup>37</sup> Deelnemers nemen deze rollen in door de eerder beschreven 'trajectories' die ze maken.<sup>38</sup>

## 2. Analyse

In het volgende deel zal ik de voorstelling *The Westwood Experience* analyseren. In de inleiding is de casus al kort geïntroduceerd en voordat ik begin met de analyse, zal ik het verloop van de voorstelling gedetailleerder bespreken. De voorstelling begint in het Westwood Crest Theater waar de deelnemers kennismaken met burgemeester Pete. Na een korte introductie laat Pete weten dat hij de deelnemers middels een audiotour door de stad zal begeleiden. Iedere deelnemer ontvangt een Nokia N900, een telefoon die een belangrijk onderdeel vormt van de voorstelling. Voordat de deelnemers vertrekken, tekent Pete een kaart die de deelnemers met hun telefoon moeten fotograferen. De foto verandert vervolgens in een virtuele geanimeerde kaart van Westwood die de route aangeeft die de deelnemers zullen lopen. Het verhaal begint als een historische rondleiding door de wijk waarin Pete vertelt over een aantal gebouwen en hun functie in

---

<sup>34</sup> Maaïke Bleeker, *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking* (New York: Palgrave MacMillan, 2008), 3.

<sup>35</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 225.

<sup>36</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 224.

<sup>37</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 7.

<sup>38</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 225.

1949. De deelnemers krijgen de mogelijkheid om met hun telefoon een foto van de gebouwen te maken. Deze foto verandert door middel van een statisch of panoramisch *augmented reality effect* in het aangezicht van dat gebouw in 1949. Na het tweede gebouw verschuift het verhaal van Pete naar het liefdesverhaal van hem en Norma, dat zich ook afspeelde in 1949. Op verschillende locaties in Westwood leren de deelnemers meer over de geschiedenis tussen Pete en Norma, de vrouw op wie hij verliefd was. Zo komen ze bijvoorbeeld in de Westwood Brewery meer te weten over het leven van Norma en ontdekken ze op Glendon Avenue dat Norma Pete heeft verlaten op het moment dat hij haar ten huwelijk vroeg. Op alle locaties krijgen de deelnemers dus flashbacks te zien naar 1949. Tegen het einde van de performance laat Pete weten dat de deelnemers Norma in het echt zullen ontmoeten, op een begraafplaats. De deelnemers worden naar een specifieke crypte gestuurd en ontdekken dat Norma staat voor Norma Jeane Baker, de meisjesnaam van Marilyn Monroe.<sup>39</sup>

*The Westwood Experience* deelt veel kenmerken van mixed reality performances. Benford en Giannachi noemen in hun definitie van mixed reality performances dat deze voorstellingen '[...] establish complex relationships between multiple physical and virtual spaces'.<sup>40</sup> In de voorstelling wordt op (bijna) iedere locatie een link gelegd tussen de fysieke wereld en de virtuele wereld door via de telefoon (augmented reality, foto's, video's) gebouwen te verbinden met het verhaal. Daarnaast benoemen Benford en Giannachi dat mixed reality performances '[...] establish rich temporal structures in which the artistic experience is interwoven with ongoing activities'.<sup>41</sup> Tijdens deze performance bewegen de deelnemers zich door Westwood waar ook andere mensen lopen die hun dagelijkse activiteiten voortzetten. Op deze manier wordt de 'artistieke ervaring' verweven met het dagelijks leven. Benford en Giannachi geven ook aan dat mixed reality performances '[...] employ networking to create distributed structures that flexibly interconnect many local settings to create a global stage'.<sup>42</sup> De voorstelling verbindt verschillende locaties en gebouwen in de wijk met elkaar waardoor er een podium wordt gecreëerd waarop de voorstelling zich afspeelt. Nu gemotiveerd is waarom *The Westwood Experience* als mixed reality performance beschouwd kan worden, zal ik beginnen met de analyse.

---

<sup>39</sup> Het Westwood Village Memorial Park and Mortuary in Los Angeles is een plek waar meerdere beroemdheden uit o.a. Hollywood begraven liggen. De voorstelling maakt dus gebruik van een bekende bezienswaardigheid en hangt daar (een deel van) het verhaal aan op. De deelnemers krijgen na de voorstelling de mogelijkheid om de begraafplaats verder te ontdekken.

<sup>40</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 1.

<sup>41</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 1.

<sup>42</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 1.

## 2.1 Environmental storytelling in The Westwood Experience: embedded narrative

Ruimte speelt een belangrijke rol in de manier waarop het verhaal wordt verteld in *The Westwood Experience*. De analyse wijst uit dat strategieën van 'environmental storytelling' tot op zekere hoogte bruikbaar zijn voor het duiden hoe ruimte het verhaal faciliteert in deze casus. Jenkins noemt in zijn artikel vier strategieën van 'environmental storytelling' waarvan er twee te herkennen zijn in *The Westwood Experience*.<sup>43</sup> Ten eerste kan de performance gekarakteriseerd worden als wat Jenkins 'embedded narrative' noemt.<sup>44</sup> Jenkins stelt dat 'a game designer can somewhat control the narrational process by distributing the information across game space'.<sup>45</sup> De informatie van Pete's verhaal is in deze voorstelling verdeeld over de hele performance ruimte, in dit geval over verschillende locaties in Westwood. Er is dus niet één locatie waar het hele verhaal wordt verteld. In plaats daarvan navigeren de deelnemers door de stad en ontvangen ze bij een aantal gebouwen nieuwe informatie over de stad of over Pete's liefdesverhaal. De deelnemers stoppen bijvoorbeeld in scène 7 ("Losing Norma") bij een juwelier en horen daar Pete vertellen dat hij Norma ten huwelijk vraagt, maar zij hem besluit te verlaten.<sup>46</sup> De deelnemers staan fysiek voor een juwelier en zien daarnaast via de mobiele telefoon virtuele illustraties die het verhaal ondersteunen. Er worden bijvoorbeeld afbeeldingen getoond die de etalage van de juwelier laten zien en de ring die Pete kocht.



Afbeelding 1: Voorbeeld van de afbeeldingen die werden getoond in scène 7.  
Bron: [ronaldazuma.com/westwood](https://ronaldazuma.com/westwood).

De verspreiding van stukjes verhaal informatie over de performanceruimte zorgt ervoor dat het verhaal alleen kan worden voortgedreven door de handelingen van de deelnemers. Het verhaal kan pas worden verteld als de deelnemers zich van gebouw naar gebouw bewegen. Het verhaal ontstaat dus pas op het moment dat de deelnemers

<sup>43</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 122.

<sup>44</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 126-127.

<sup>45</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 126.

<sup>46</sup> Voor mijn analyse heb ik dezelfde scèneaanduiding gebruikt zoals deze wordt beschreven in de gedetailleerde voorstellingsbeschrijving op de website van Ronald Azuma (<https://ronaldazuma.com/westwood.html>). In de bijlage is een analyseschema toegevoegd waarmee gewerkt is tijdens de analyse van de voorstelling.

navigeren in de fysieke wereld. De laatste scène ("Crypt") geeft de deelnemers bijvoorbeeld pas het laatste puzzelstukje van het verhaal. Aangekomen bij het Westwood Village Memorial Park and Mortuary worden de deelnemers geconfronteerd met de rustplaats van Norma. Op het moment dat zij de juiste crypte hebben gevonden, speelt er een video op de telefoon af. De video toont de begrafenis van Marilyn Monroe. Dit stukje verhaal informatie kan de deelnemer alleen op deze locatie ontvangen. Bovendien wordt dit stukje informatie pas ontgrendeld wanneer de deelnemers voor de juiste crypte staan. Deze informatie hadden de deelnemers niet gekregen in het Crest Theatre, de Westwood Brewery of op Glendon Avenue. Dit is ook het moment waarop het de taak van de deelnemers is om alle losse stukjes informatie die ze bij verschillende gebouwen hebben ontvangen te reconstrueren tot één verhaal. De deelnemers hebben tijdens de route meerdere *clues* ontvangen over de identiteit van Norma en moeten nu zelf tot de oplossing komen. De naam Marilyn Monroe wordt namelijk nooit direct genoemd.

### **2.1.1 Navigeren: canonical trajectory**

De deelnemers worden steeds via afbeeldingshints naar de volgende locatie gestuurd, waar ze nieuwe verhaal informatie ontvangen. De manier waarop deelnemers navigeren door het verhaal kan gekarakteriseerd worden als wat Benford en Giannachi een 'canonical trajectory' noemen.<sup>47</sup> De route die deelnemers lopen, is vooraf vastgesteld en daar kan niet vanaf geweken worden. Deze route zit ingebed in de structuur van de performance. Desondanks krijgen de deelnemers wel het gevoel dat zij zelf ontdekkingen doen tijdens deze route. Niet alle informatie is namelijk direct verkrijgbaar wanneer het juiste gebouw is gevonden. In sommige gevallen moeten de deelnemers deze informatie ontgrendelen met hun mobiele telefoon. In scène 3 ("Peet's effect") moeten de deelnemers bijvoorbeeld eerst een foto maken van Peet's Coffee en vervolgens krijgen ze pas het verhaal te horen en te zien. Op de juiste locatie staan, is dus in deze scène niet voldoende om het volgende stukje informatie te ontvangen. De informatie zit als het ware achter de façade van het gebouw.

In deze voorstelling is de route daarnaast heel letterlijk ingebed in de structuur van de performance. De kaart geeft de 'trajectory' aan die de deelnemers zullen afleggen. In de tweede scène ("Map Effect") tekent Pete op papier een kaart van Westwood die de deelnemers moeten fotograferen met de camera van hun mobiele telefoon. De deelnemers staan in de lobby van het theater en worden nu door Pete voorbereid op het navigeren door Westwood, want hij zal hen alleen via audio vergezellen. Zodra de deelnemers een foto hebben gemaakt van de kaart verandert deze (door *image recognition software*) in een virtuele geanimeerde route die de deelnemers moeten lopen als ze alle verhaal informatie willen ontvangen. Dit maakt het een

---

<sup>47</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 54.

puzzelroute waarbij de deelnemers puzzelstukjes in verschillende delen van de wijk moeten verzamelen om de uiteindelijke 'puzzel' te kunnen leggen (in dit geval de plot van het verhaal te kunnen reconstrueren).

## **2.2 Environmental storytelling in The Westwood Experience: evocative spaces**

*The Westwood Experience* kent een specifieke scène waarin de strategie *evocative spaces* duidelijk naar voren komt.<sup>48</sup> Dit soort ruimtes bouwen verder op bekende verhalen voor de deelnemers '*allowing them to enter physically into spaces they have visited many times before in their fantasies. [...] They can paint their worlds in fairly broad outlines and count on the visitor/player to do the rest*'.<sup>49</sup> In de zesde scène ("Westwood Brewery") worden de deelnemers meegenomen naar een kamer in de Westwood Brewery, een voormalige theaterschool. De kamer is aangekleed als een oefenruimte uit 1949, een plek waar Norma vaak te vinden was. De ruimte is gevuld met authentieke objecten uit die tijd, inclusief de geur van de parfum en sigaretten van Norma. De representatie van 1949 bestaat hier niet uit virtuele afbeeldingen, maar uit realistische objecten. De ruimte probeert vooraf bestaande narratieve associaties bij de deelnemers uit te lokken. Het wordt mogelijk gemaakt voor de deelnemers om de ruimte die tot nu toe steeds virtueel en imaginair was, fysiek te betreden. De flashbackervaring naar het jaar 1949 wordt nu niet via de mobiele telefoon in gang gezet, maar in de fysieke wereld. De voorgaande locaties hebben de deelnemers via digitale afbeeldingen al laten kennismaken met de ruimtes uit 1949. In de Westwood Brewery kunnen de deelnemers fysiek intrede doen in de ruimte die zij in hun fantasie (dankzij de vorige locaties) al hebben gecreëerd. Deze ruimte vertelt zelf deels het verhaal, maar bouwt daarnaast ook voort op vooraf bestaande verhalende competenties. De deelnemers hebben inmiddels al wat informatie ontvangen over de personages Norma en Pete en kunnen dus aan de hand van de ruimte inbeelden hoe deze personages zouden handelen in deze kamer. De narratieve wereld wordt hier globaal geschetst en het is de taak van de deelnemers om de rest in te vullen. Deze invulling wordt wel ondersteund aan de hand van de audio die ze horen. In deze kamer horen de deelnemers Norma spreken via een aantal speakers die in de ruimte zijn verstopt. Norma vertelt hoe zij en Pete een bijzondere avond samen hebben beleefd, maar dat zij hem ervan probeerde te overtuigen dat zij niet de ware voor hem is. De deelnemers horen via *surround sound* ook geluiden zoals het inschenken van een glas whisky en het kussen van Norma en Pete.<sup>50</sup> Er is in de ruimte geen video of

---

<sup>48</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 123.

<sup>49</sup> Jenkins, "Game Design as Narrative Architecture," 123.

<sup>50</sup> Ronald Azuma, "The Westwood Experience," video, 00:03:30 – 00:03:50, <https://ronaldazuma.com/westwood.html>.

afbeelding te zien van Norma en/of Pete. De ruimte bestaat alleen uit statische objecten, maar lokt wel een verhaal uit door in te spelen op de fantasie en het inbeeldingsvermogen van de deelnemers.

### **2.3 Het verhaal als connectie tussen twee werelden**

In mixed reality performances is er naast een virtuele ruimte ook altijd een fysieke ruimte aanwezig. Tussen deze twee ruimtes is ook altijd sprake van een wisselwerking. Benford en Giannachi beschrijven dat in dit soort performances meerdere virtuele en fysieke ruimtes overlappen, aan elkaar grenzen en met elkaar verbonden worden om zo een hybride ruimte te creëren die het podium vormt voor de voorstelling.<sup>51</sup> Het volgende argument dat ik wil maken, is dat het verhaal in *The Westwood Experience* ervoor zorgt dat de virtuele ruimte zo nauw mogelijk met de fysieke ruimte wordt verbonden. De virtuele ruimte behelst in deze voorstelling de mobiele telefoon (met alle afbeeldingen, video's, e.d.) en de audio en de fysieke ruimte bestaat uit de wijk Westwood. De fysieke ruimte staat op zichzelf; het heeft de voorstelling niet nodig om te bestaan. De gebouwen in Westwood staan er altijd. De virtuele ruimte staat grotendeels ook op zichzelf, maar krijgt pas betekenis wanneer deze gekoppeld wordt aan de fysieke ruimte. In de voorstelling is het Pete's verhaal dat steeds verhaalelementen aan fysieke locaties koppelt.

Een manier waarop Pete's verhaal de virtuele wereld aan de fysieke wereld koppelt, is door in de audio te verwijzen naar de gebouwen of locaties waar de deelnemers zich op dat moment bevinden. Wanneer de deelnemers voor Peet's Coffee staan, vraagt hij bijvoorbeeld: "*Do you see the Coffeehouse Peet's?*"<sup>52</sup> Wanneer de deelnemers voor de etalage van de juwelier staan, verwijst hij opnieuw naar de locatie: "*Right here, I said: will you marry me?*"<sup>53</sup> Bijna aangekomen bij de begraafplaats geeft Pete zelfs letterlijke navigatie-aanwijzingen: "*We're almost there, take a few paces to the end of the building, turn to your left.*"<sup>54</sup> Deze aanwijzingen koppelen hetgeen dat de deelnemers horen aan hetgeen dat zij in de fysieke wereld zien.

#### **2.3.1 Een iconische relatie**

Een tweede manier waarop Pete's verhaal de virtuele wereld aan de fysieke wereld koppelt, is door het benadrukken van de iconische relatie tussen de twee werelden. Deze strategie wordt ook door Jeni Paay et al. benoemd in hun paper over locatie-gebaseerde verhalen: "*Physically lining up the photographs and the physical surroundings, and indexing between the two, brings characters and objects from the story into the physical*

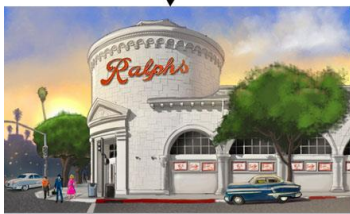
---

<sup>51</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 260.

<sup>52</sup> Azuma, "The Westwood Experience," video, 00:01:48.

<sup>53</sup> Azuma, "The Westwood Experience," video, 00:04:18.

<sup>54</sup> Azuma, "The Westwood Experience," video, 00:05:00 – 00:05:06.



Afbeelding 1: De transformatie van Peet's Coffee zoals de deelnemers ook op hun mobiele telefoon zien. Bron: [ronaldazuma.com/westwood](http://ronaldazuma.com/westwood).

location through the imagination of the user."<sup>55</sup> Er is een iconische relatie tussen de computer gegenereerde beelden op de telefoon en de gebouwen waarnaar ze verwijzen in de fysieke wereld. Hierdoor worden het verhaal, de personages en de objecten in de fysieke omgeving van de deelnemers gebracht. Dit gebeurt heel letterlijk in onder andere de derde scène ("Peet's Effect") van *The Westwood Experience*. Hier staan deelnemers voor het eerste gebouw: Peet's Coffee. Ze horen Pete via de audio vertellen dat dit gebouw in 1949 Ralph's groentewinkel was. Er wordt hen gevraagd een foto te maken van het gebouw. Met een statisch *augmented reality* effect wordt de foto langzaam getransformeerd: Peet's logo wordt vervangen door Ralph's logo en er verschijnt een oude auto in beeld (zie afbeelding 2). De deelnemers beluisteren vervolgens een verhaal dat Pete vertelt over deze historische lokale bezienswaardigheid. De mobiele telefoon verschaft hier een nieuwe tijdslaag die over de fysieke scène kan worden gelegd. Het succes van dit effect is deels afhankelijk van de inbeeldingskracht van de deelnemers, maar het verhaal slaagt er wel in om verhaalelementen te verbinden met de directe omgeving van de deelnemers.

Ook in de vierde scène ("Yamato Effect") wordt het design van de fysieke wereld met de virtuele wereld *gematcht*. De deelnemers staan voor het Japanse Yamato restaurant en hen wordt gevraagd om de plek in te nemen van waaruit de foto is gemaakt die op hun mobiele telefoon wordt getoond. Er wordt hier dus letterlijk aan de deelnemers gevraagd of ze het design van de virtuele wereld willen matchen met de fysieke wereld. Als het juiste perspectief is aangenomen, vloeit het beeld over in een foto van het gebouw zoals het eruit zag in 1949. Een belangrijk effect hier is dat de foto een virtuele panoramische afbeelding wordt. De deelnemers kunnen hun telefoon dus van links naar rechts bewegen en krijgen zo een panoramisch zicht op hoe de omgeving er in 1949 uit zag. Hoewel de beelden een andere tijd weergeven, is er nog steeds een iconische relatie tussen de twee werelden.



Afbeelding 2: De werking van het 'Yamato-effect'. Bron: [ronaldazuma.com/westwood](http://ronaldazuma.com/westwood).

<sup>55</sup> Paay, et al., "Location-based Storytelling in the Urban Environment," 124.



De iconische relatie komt ook sterk tot uiting in de manier waarop de deelnemers door de stad navigeren. De deelnemers worden van plek naar plek gestuurd middels digitale fotoaanwijzingen van objecten uit de fysieke wereld. Deze foto's vormen een letterlijke verbintenis met de fysieke wereld, omdat de objecten die erop afgebeeld staan onderdeel zijn van iets uit de fysieke wereld.



Afbeelding 3: Vier voorbeelden van fotoaanwijzingen.  
Bron: [ronaldazuma.com/westwood](http://ronaldazuma.com/westwood).

Een aspect van mixed reality performances is dat de deelnemer tijdens de voorstelling continu moet schakelen tussen de virtuele wereld en de fysieke wereld. De continue afwisseling tussen deze twee soorten ruimtes heeft als consequentie dat de overgangen tussen de twee ruimtes voor de deelnemer soepel moeten aanvoelen. Om deze afwisseling soepel te laten verlopen is het nodig dat *'traversals between physical and virtual worlds are enhanced by matching physical and virtual design and through traversable interfaces'*.<sup>56</sup> Dit matchen van het design van de fysieke en de virtuele wereld is een strategie die in *The Westwood Experience* in verschillende scènes wordt gebruikt. De scène bij het Yamato restaurant is hier ook een voorbeeld van. De iconische relatie tussen de twee werelden maakt het eenvoudiger voor de deelnemer om te schakelen tussen de ruimtes. Het belang van een sterke connectie tussen virtuele en fysieke ruimte wordt ook benadrukt door de deelnemers zelf. Hun ervaringen zijn genoteerd in een paper dat door de makers van *The Westwood Experience* is geschreven. Deelnemers gaven destijds aan dat ze het gevoel hadden uit het verhaal te worden gezogen wanneer de performance er niet in slaagde om de virtuele ruimte op een effectieve manier met de fysieke ruimte te verbinden.<sup>57</sup>

## 2.4 De deelnemer die zowel toeschouwer als technicus is

De narratieve wereld in *The Westwood Experience* adresseert de deelnemers op meerdere manieren. De deelnemer neemt tijdens de performance twee rollen aan, soms ook *tegelijkertijd*. Dit maakt het mogelijk om de scène vanuit verschillende perspectieven te ervaren. Benford en Giannachi beschrijven dit proces als een reis door verschillende ecologieën: "[...] *each mixed reality performance defines its own ecology of roles that fit together as part of a larger hybrid structure. It is also beneficial to think of there being trajectories through these ecologies as different participants move from one role to another during a performance.*"<sup>58</sup> De verschillende rollen die de deelnemer kan aannemen, categoriseer ik aan de hand van de drie begrippen die Giannachi en Benford

<sup>56</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 260.

<sup>57</sup> Jason Wither, et al., "The Westwood Experience: Connecting Story to Locations Via Mixed Reality," *2010 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality-Arts, Media, and Humanities* (2010): 45.

<sup>58</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 225.

gebruiken om de adressering van de toeschouwer te duiden: *performer*, *spectator* en *orchestrator*.<sup>59</sup> In deze analyse laat ik de rol van performer buiten beschouwing, omdat de voorstelling de deelnemers niet aanmoedigt om het personage Pete te worden. Wel wordt hen aangeboden om vanuit het perspectief van Pete te kijken, maar dit valt niet onder wat Benford en Giannachi categoriseren als performer.

Om te illustreren op welke manier de deelnemers de rol van 'spectator' en 'orchestrator' aannemen en hoe de performance hen aanmoedigt om deze rollen tegelijkertijd aan te nemen, zal ik een voorbeeldscène uitlichten. In de al eerder behandelde derde scène van de voorstelling ("Peet's Effect") luisteren de deelnemers naar een verhaal dat Pete vertelt over het gebouw dat vroeger Ralph's groetenwinkel was. De deelnemers nemen hier de rol van toeschouwer aan, want ze zijn aanschouwer van Pete's verhaal. De deelnemers kunnen hier gekarakteriseerd worden als 'audience', want zij bevinden zich binnen het kader van de voorstelling. Pete spreekt heel nadrukkelijk de deelnemers aan in zijn verhaal door zinsdelen te gebruiken als: "*I will tell you about it*". Hieruit blijkt dat Pete zich bewust is van de aanwezigheid van een publiek.

In dezelfde scène wordt de deelnemers ook gevraagd om een foto van het gebouw te maken. Met een statisch *augmented reality* effect wordt de foto getransformeerd naar het aangezicht van hetzelfde gebouw in 1949. Op dit moment krijgen de deelnemers ook het *gevoel* dat zij de rol van 'orchestrator' aannemen. Ze krijgen het gevoel dat zij een *operator* zijn, een technicus die achter de schermen de technologie van de performance beheert. De deelnemers krijgen namelijk het gevoel dat zij degene zijn die de verbinding maken tussen de virtuele wereld en de fysieke wereld. De deelnemers nemen de rol niet letterlijk aan, maar er wordt door de voorstelling een bepaald gevoel van de 'orchestrator'-rol gecreëerd. De deelnemers *beheren* de technologie namelijk niet, maar *bedienen* deze wel. Ze kunnen als het ware op de *play-button* klikken, maar verder geen technische invloed uitoefenen op de narratieve wereld. De deelnemers maken de foto, maar het effect dat vervolgens plaatsvindt is vooraf geprogrammeerd en dus niet iets waar de deelnemers invloed op hebben. De deelnemer is dus degene die zowel het verhaal moet reconstrueren door informatie te zoeken op verschillende plekken in *Westwood* als degene die (als 'orchestrator') die informatie moet ontgrendelen.

---

<sup>59</sup> Benford en Giannachi, *Performing Mixed Reality*, 224–225.

## Conclusie

"*Imagine if the city could tell its story.*"<sup>60</sup> Deze zin komt uit een artikel van Jeni Paay et al. en was de eerste zin waarmee mijn scriptie begon. De voorstelling *The Westwood Experience* zorgt ervoor dat de wijk Westwood zichtbaar wordt als archief van verhalen. Door strategieën van 'environmental storytelling' te gebruiken, vertelt de ruimte in deze performance grotendeels het verhaal. Mixed reality performances worden gekenmerkt door een simultane aanwezigheid van een virtuele ruimte en een fysieke ruimte. Dit kenmerk onderscheidt mixed reality performances van andere vormen van live performance. Dit kenmerk zorgt er daarnaast voor dat het verhaal niet op één plek wordt verteld, maar verscholen ligt achter de façades van verschillende gebouwen in Westwood. Het is de taak van de deelnemers om de losse stukjes informatie te vinden en vervolgens het verhaal te reconstrueren. De benodigde informatie ontvangt hij, als toeschouwer, door te luisteren naar het verhaal dat hem wordt aangereikt via de koptelefoon. Om de plot van het verhaal te kunnen reconstrueren, moeten de deelnemers zich opstellen als 'audience'. Op andere momenten lokt de ruimte zelf het verhaal uit en wordt er verder gebouwd op de narratieve capaciteiten die de deelnemers gedurende de performance hebben ontwikkeld. In sommige ruimtes wordt van de deelnemers verwacht dat zij de performance technische ondersteuning leveren en moeten zij informatie ontsluiten met behulp van de mobiele telefoon. Op deze momenten wordt de deelnemer voor zijn gevoel door de voorstelling geadresseerd als 'orchestrator'. De deelnemer zal deze rol mee moeten spelen wanneer hij het verhaal wil reconstrueren, want bepaalde delen van het verhaal dienen met de mobiele telefoon ontgrendeld te worden.

Het verhaal in deze performance speelt daarnaast ook een belangrijke rol in het verbinden van de virtuele wereld met de fysieke wereld. Door te werken met een iconische relatie tussen beide werelden worden het verhaal, de personages en de objecten in de fysieke omgeving van de deelnemers gebracht. Dit gebeurt wanneer Pete's verhaal via de audio direct verwijst naar de locaties waar de deelnemers zich bevinden. De directe aanspreekvorm benadrukt daarbij ook hun rol als publiek. Pete toont dat hij zich bewust is van hun aanwezigheid en spreekt hen aan als publiek. In veel scènes wordt bovendien een iconische relatie gevormd door het design van de fysieke wereld te *matchen* met dat van de virtuele wereld. Dit gebeurt met behulp van verschillende mixed reality effecten die de deelnemers – als 'orchestrator' – bedienen via de telefoon.

---

<sup>60</sup> Paay, et al., "Location-based Storytelling in the Urban Environment," 122.

Deze analyse laat zien dat ruimte niet alleen in games verhalen kan faciliteren. Door het samensmelten van een virtuele en fysieke omgeving ontstaat er een unieke ervaring voor de deelnemers waarin zij zich zowel in verschillende werelden als in verschillende rollen begeven. De combinatie van een verhaal met mixed reality effecten en unieke locaties maakt het mogelijk dat deelnemers zich intenser kunnen onderdompelen in het verhaal. De lijn tussen feit en fictie wordt hierdoor vervaagd. Mixed reality performances bieden hierdoor narratieve mogelijkheden die in de theaterzaal niet mogelijk zouden zijn.

Het onderzoek doen naar een voorstelling die ik niet heb gezien, was misschien niet voor de hand liggend. Het had wellicht vruchtbaarder geweest als ik de voorstelling had meegemaakt en zo kon uitweiden over de ervaring die gecreëerd wordt. Desondanks heeft het beschikbare bronnenmateriaal mij genoeg informatie gegeven om dit onderzoek uit te kunnen voeren. Naar aanleiding van de analyse moet ik opmerken dat het passender is om de woordkeuze van mijn onderzoek bij te stellen. In mijn onderzoeksvragen gebruik ik het woord *toeschouwer*, maar deze zou beter vervangen kunnen worden door *deelnemer*. De voorstelling laat de toeschouwer continu schakelen tussen verschillende rollen en daarmee verschillende perspectieven aannemen en dat maakt dat er niet langer gesproken kan worden van iemand die louter *toeschouwt*. Tot nu toe heb ik ook steeds gesproken over het creëren van een narratieve *wereld* in *The Westwood Experience*, maar er is eerder sprake van narratieve *locaties*. Verhaal informatie komt alleen tevoorschijn wanneer de deelnemers bij specifieke gebouwen staan. Tijdens het navigeren naar die gebouwen toe is er niet langer sprake van een verhaal en dit zorgt ervoor dat de deelnemers tijdelijk uit het verhaal moeten stappen tijdens het wandelen door de wijk. De deelnemers dragen wel oortjes die mogelijk de omgevingsgeluiden van de fysieke wereld kunnen dempen en dit zou een strategie van de makers kunnen zijn om de deelnemers zoveel mogelijk in de verhaalwereld te houden, ook tijdens het verplaatsen door de stad. De gebouwen zijn weliswaar met elkaar verbonden door het overkoepelende verhaal, maar het navigerende aspect van de voorstelling zorgt ervoor dat hier niet gesproken kan worden van een narratieve wereld.

Uit mijn analyse is gebleken dat niet alle strategieën van 'environmental storytelling' toepasbaar waren op deze performance. Ook moest ik de performerrol – die Benford en Giannachi benoemen – buiten beschouwing laten. Hieruit blijkt dat niet alle mixed reality performances hetzelfde zijn en achteraf is het zonde dat ik maar één voorstelling heb kunnen bestuderen. *The Westwood Experience* is bovendien een voorstelling die is gestart vanuit technologische interesses en dit zorgt er mede voor dat het verhaal inhoudelijk niet spannend of grensverleggend is. In deze performance is er dus niet optimaal gebruikgemaakt van de mogelijkheden die mixed reality performances

bieden. Er zou interessant vervolgonderzoek gedaan kunnen worden naar performances waar deze technieken wel worden ingezet, maar waarbij het verhaal een belangrijkere rol speelt en de dramaturgie complexer is. Mijn voorstel zou zijn om onderzoek te doen naar gezelschappen als Rimini Protokoll of Blast Theory die beiden mixed reality technieken inzetten voor een meer uitdagende voorstelling die betekenisvoller is voor de toeschouwer. Dit onderzoek draagt desondanks bij aan het creëren van een nieuw theoretisch raamwerk over mixed reality performances. Het boek *Performing Mixed Reality* van Benford en Giannachi biedt een mooie fundatie voor onderzoek naar deze performancevorm, maar hierin blijft een expliciete behandeling van het narratieve aspect achterwege. Dit onderzoek werpt nieuw licht op de manier waarop verhalen verteld kunnen worden in mixed reality performances en hoe het publiek daarbij betrokken kan worden.

## Bibliografie

- Azuma, Ronald. "The Westwood Experience." Laatst geraadpleegd op 27 mei 2020.  
<https://ronaldazuma.com/westwood.html>.
- Azuma, Ronald. "The Westwood Experience." Video, 00:05:56.  
<https://ronaldazuma.com/westwood.html>.
- Benford Steve, en Gabriella Giannachi. *Performing Mixed Reality*. Londen: The MIT Press, 2011.
- Bleeker, Maaïke. *Visuality in the Theatre: The Locus of Looking*. New York: Palgrave MacMillan, 2008.
- Broadhurst, Susan en Josephine Machon. *Performance and Technology. Practice of Virtual Embodiment and Interactivity*. Londen: Palgrave Macmillan, 2006.
- Causey, Matthew. *Theatre and Performance in Digital Culture: From simulation to embeddedness*. New York: Routledge, 2007.
- Dixon, Steve. *Digital performance: a history of new media in theatre, dance, performance art, and installation*. Cambridge: MIT Press, 2007.
- Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres. An introduction*. Londen: Routledge, 2004.
- Groot Nibbelink, Liesbeth, en Sigrïd Merx. "Dramaturgical Analysis: A Relational Approach." Universiteit Utrecht. Ongepubliceerd paper, 2019.
- Jenkins, Henry. "Game Design as Narrative Architecture." *Computer* 44 (2004): 118 – 130.
- Laurel, Brenda. *Computers as Theatre. Second Edition*. New York: Addison-Wesley, 2014.
- Murray, Janet H.. "Agency." In *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Simon & Schuster/Free Press, 1997.
- Paay, Jeni, et al.. "Location-based Storytelling in the Urban Environment." *Proceedings of the 20th Australasian Conference on Computer-Human Interaction: Designing for Habitus and Habitat* (2008).
- Wether, Jason, et al.. "The Westwood Experience: Connecting Story to Locations Via Mixed Reality." *2010 IEEE International Symposium on Mixed and Augmented Reality-Arts, Media, and Humanities* (2010).

# Bijlagen

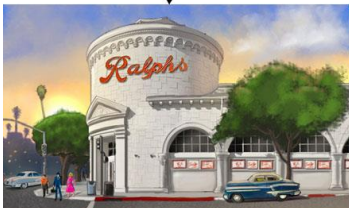
## Afbeeldingen

### Afbeelding 1:



Voorbeeld van de afbeeldingen die werden getoond in scène 7.  
Bron: ronaldazuma.com/westwood.

### Afbeelding 2:



De transformatie van Peet's  
Coffee zoals de deelnemers ook  
op hun mobiele telefoon zien.  
Bron:  
ronaldazuma.com/westwood.

### Afbeelding 3:



Vier voorbeelden van fotoaanwijzingen.  
Bron: ronaldazuma.com/westwood.

### Afbeelding 4:



De werking van het 'Yamato-effect'.  
Bron: ronaldazuma.com/westwood.

# Verklaring Intellectueel Eigendom

## Verklaring Intellectueel Eigendom

De Universiteit Utrecht definieert plagiaat als volgt:

Plagiaat is het overnemen van stukken, gedachten, redeneringen van anderen en deze laten doorgaan voor eigen werk.

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 of verwijzing;
- het opnemen van een vertaling van teksten van anderen zonder aanhalingstekens en verwijzing (zogenaamd "vertaalplagiaat");
- het parafraseren van teksten van anderen zonder verwijzing. Een parafraze mag nooit bestaan uit louter vervangen van enkele woorden door synoniemen;
- het overnemen van beeld-, geluids- of testmateriaal van anderen zonder verwijzing en zodoende laten doorgaan voor eigen werk;
- 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 medeplchtig aan plagiaat;
- 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.

Ik heb bovenstaande definitie van plagiaat zorgvuldig gelezen en verklaar hierbij dat ik mij in het aangehechte BA-eindwerkstuk niet schuldig gemaakt heb aan plagiaat.

Tevens verklaar ik dat dit werkstuk niet ingeleverd is/zal worden voor een andere cursus, in de huidige of in aangepaste vorm.

Naam: *Shanon van den Ancker*

Studentnummer: *6090007*

Plaats: *Utrecht*

Datum: *8 juni 2020*

Handtekening:





## Analyseschema: *The Westwood Experience*

<b>Deel van de performance</b> <i>zoals aangeduid in de gedetailleerde voorstellingsbeschrijving</i>	<b>Inhoud</b>	<b>Toeschouwer (rollen/adressering)</b> <i>performer (online/physical world en zichzelf of personage), spectator (audience/bystanders), orchestrators (operator/actor)</i>	<b>Compositie: ruimte</b> <i>Ordering van ruimte, tijd en actie en de manier waarop alle theatrale middelen gebruikt worden</i>  <i>Fysiek/virtueel</i>	<b>Narrativiteit</b> <i>Categorieën van environmental storytelling</i>
<b>1. CREST THEATER</b>	<p>De performance start in het Westwoord Crest theater. De deelnemers zitten in een zaal en zien een korte video van de burgemeester van Westwood (Pete). De burgemeester verlaat het filmscherm en komt uit dezelfde richting in levende lijve het podium oplopen.</p> <p>De deelnemers ontvangen een telefoon (Nokia N900) en spelen gezamenlijk een game die getoond wordt op het filmdoek. <i>Dit is (volgens de makers) het eerste voorbeeld van het verplaatsen</i></p>	<p>Spectator – bystander</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De deelnemer zit in een (film)theater waar hij kijkt naar een korte film. Hij bevindt zich nog niet binnen het kader van de performance.</li> </ul> <p>Spectator – audience</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De deelnemer wordt onderdeel van de performance (audience), wanneer de burgemeester het podium oploopt en het publiek aanspreekt.</li> </ul>	<p>Fysiek &amp; virtueel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Burgemeester is zowel in het theater aanwezig als digitaal op het scherm.</li> <li>➤ Toeschouwer gaat een relatie aan met de werkelijke wereld (waarin ze de N900 bedienen) en de virtuele wereld (het spelletje) die wordt getoond op het filmdoek.</li> </ul>	<p>Er is hier nog niet echt sprake van narrativiteit, want de plot van het verhaal is nog niet begonnen.</p> <p>N.B. In analyseverslag niet de focus leggen op deze scène, te weinig interessante gegevens.</p>

	<p><i>van de ervaring van de gebruiker weg van de mobiele telefoon naar de omgeving rondom de deelnemer.</i></p> <p>Wanneer het spel is afgelopen, worden de deelnemers door Pete begeleid naar de lobby.</p>			
<b>2. MAP EFFECT</b>	<p>Pete laat de deelnemers weten dat hij hen middels audio zal begeleiden. De deelnemers kunnen hem horen via oortjes die ze in de telefoon kunnen pluggen.</p> <p>Pete tekent een kaart die de deelnemers vervolgens fotograferen. De foto wordt een virtuele geanimeerde route die de deelnemers zullen lopen.</p>	<p>Spectator – audience</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Deelnemer is nog steeds een aanschouwer van de act van de burgemeester.</li> </ul> <p>Orchestrator – operator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De deelnemer ontwikkelt zijn eigen kaart door een foto te maken van de papieren kaart. Hiermee beheert hij als het ware de technologie in de performance.</li> </ul>	Fysiek & virtueel	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Objecten uit de fysieke wereld worden in de virtuele wereld gebracht (de kaart).</li> <li>➤ “Mixing real and virtual”</li> </ul>

<p><b>3. PEET'S EFFECT</b></p>	<p>Deelnemers staan voor het eerste gebouw: Peet's Coffee. Er wordt hen gevraagd om een foto van het gebouw te maken. Met een statisch <i>augmented reality effect</i> wordt de foto langzaam getransformeerd (elementen als een logo en een oude auto komen in beeld).</p> <p>Pete vertelt een passend verhaal bij dit gebouw en wanneer hij klaar is met vertellen, verandert de afbeelding weer terug naar de 'real world view'.</p>	<p>Orchestrator – operator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Deelnemer beheert middels de telefoon de technologische effecten die plaatsvinden tijdens de performance. De toeschouwer heeft de controle hierover. Door een foto te maken van het gebouw ontstaat er een AR-effect.</li> </ul> <p>Spectator – audience</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Deelnemer is nog steeds luisteraar van het verhaal dat burgemeester Pete vertelt via de koptelefoon.</li> </ul>	<p>Fysiek &amp; virtueel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Toeschouwer wordt geconfronteerd met zowel de fysieke als virtuele versie van het gebouw voor zich.</li> <li>➤ Daarnaast is de stem van de verteller (Pete) ook virtueel en wordt het 'digitale verhaal' gemacht met een fysieke ruimte.</li> </ul>	<p>Canonical trajectory</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De route die de deelnemers belopen is vooraf vastgesteld en daar kan niet vanaf geweken worden. Deze zit ingebed in de structuur van de performance.</li> </ul> <p>N.B. Het hele verhaal is een embedded narrative → de informatie van het verhaal is verdeeld over de hele 'verhaalruimte', dus over heel Westwood. De deelnemers ontvangen namelijk bij elk nieuw gebouw nieuwe informatie over het verhaal van Pete.</p>
<p><b>4. YAMATO EFFECT</b></p>	<p>Deelnemers komen aan bij Yamato restaurant. De deelnemers wordt gevraagd om het perspectief in te nemen dat op de telefoon wordt getoond. Wanneer dat</p>	<p>Orchestrator – operator</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Deelnemer beheert middels de telefoon de technologische effecten die plaatsvinden tijdens de</li> </ul>	<p>Fysiek &amp; virtueel</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De deelnemer ziet de werkelijke wereld met zijn eigen ogen, maar wanneer hij op zijn telefoon kijkt</li> </ul>	<p>Canonical trajectory (zie hierboven)</p> <p>Embedded narrative (zie hierboven)</p>

	gedaan wordt, vloeit het beeld over in een foto van het gebouw zoals het eruit zag in 1949. Een ander <i>special effect</i> hier is dat het een virtuele panoramische afbeelding wordt. De deelnemers konden dus hun telefoon van links naar rechts bewegen en kregen zo een panoramisch zicht op hoe de omgeving er in 1949 uit zag.	performance. De toeschouwer heeft de controle hierover. Door een foto te maken van een gebouw ontstaat er een 360-graden panoramische afbeelding.	wordt dezelfde omgeving getoond uit het jaar 1949.	
<b>5. NORMA</b>	Pete vertelt zijn verhaal verder en de deelnemers zien statische illustraties op de telefoon. Deze illustraties proberen de locaties te tonen (zoals ze eruit zagen in 1949) die op dit moment dicht bij de locatie van de deelnemer liggen.	Spectator – audience ➤ Deelnemer is nog steeds luisteraar van het verhaal dat Pete vertelt via de koptelefoon. Pete begint met het vertellen van zijn verhaal.	Fysiek & virtueel ➤ Deelnemers zien foto's op de mobiele telefoon en blijven natuurlijk nog steeds aanwezig in de fysiek wereld.	Canonical trajectory (zie hierboven)  Embedded narrative (zie hierboven)
<b>6. WESTWOOD BREWERY</b>	De deelnemers worden door een <i>staff member</i> meegenomen naar een kamer in de Westwood Brewery, een voormalige	Spectator – audience ➤ Deelnemer is luisteraar van het verhaal dat Norma vertelt via de speakers in de ruimte.	<b>Fysiek</b>  ➤ <b>Omkeerpunt!</b> Ervaring vindt niet plaats via de telefoon, maar in de	Embedded narrative (zie hierboven)  Canonical trajectory (zie hierboven)

	<p>theaterschool. De kamer is aangekleed als een oefenruimte uit 1949.</p> <p>De deelnemers horen – via speakers in de ruimte – een verhaal dat Norma vertelt over haar en Pete.</p>		<p>fysieke ruimte hier.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ De representatie van 1949 bestaat hier niet uit virtuele afbeeldingen, maar uit realistische objecten.</li> <li>➤ In plaats van dat 1949 via de mobiele telefoon werd getoond, wordt de flashback nu in de werkelijke wereld getoond. De flashback ervaring vindt nu dus in de werkelijke wereld plaats in plaats van in de virtuele wereld.</li> </ul>	<p>Evocative space</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Deze ruimte bouwt voort op genre tradities. De voorgaande locaties laten de deelnemer steeds al via digitale afbeeldingen snuffelen aan het leven uit 1949. Deze ruimte daarentegen laat de deelnemer <u>fysiek</u> intrede doen in de ruimte die zij in hun fantasie (dankzij de vorige locaties) al hebben gecreëerd. Deze ruimte bouwt als het ware voort op vooraf bestaande verhalende competenties. De narratieve wereld wordt hier globaal</li> </ul>
--	--	--	--	--

				geschetst en het is de taak van de deelnemer om de rest in te vullen aan de hand van de audio die ze horen.
<b>7. LOSING NORMA</b>	De deelnemers ervaren nog verschillende verhaalelementen op verschillende locaties. Ze stoppen bijvoorbeeld bij een juwelier waar ze leren dat Pete een ring voor Norma kocht, maar Norma hem verlaat.	Spectator – audience ➤ Deelnemer luistert nog steeds naar het verhaal dat Pete vertelt.	Fysiek & virtueel ➤ Deelnemer ziet foto's via de mobiele telefoon. ➤ Deelnemer bevindt zich nog altijd op een fysieke plek.	Canonical trajectory (zie hierboven)  Embedded narrative (zie hierboven)
<b>8. MEETING NORMA IN PERSON</b>	Pete vertelt de deelnemers dat ze Norma in het echt gaan ontmoeten. Ze worden richting een begraafplaats gestuurd.	Spectator – audience ➤ Deelnemer luistert nog steeds naar het verhaal dat Pete vertelt.	Alleen fysiek  Opvallend: fictieel personage Norma wordt opeens uit de virtuele wereld getrokken en wordt een 'echt' mens in de fysieke wereld. "The story that has led you here is fictional, but Norma is real."	Canonical trajectory (zie hierboven)  Embedded narrative (zie hierboven)
<b>9. CRYPT</b>	Een laatste serie afbeeldingen brengt de deelnemer naar Norma's graf. De	Spectator – audience ➤ Deelnemer luistert nog steeds naar het	Fysiek & virtueel ➤ Deelnemer ziet begrafenisvideo via telefoon.	Canonical trajectory (zie hierboven)

	<p>naam op de crypte wordt nooit genoemd, maar Pete geeft genoeg details zodat de deelnemer kan raden welke crypte van haar is.</p> <p>De deelnemers ontdekken dat Norma eigenlijk Norma Jeane Baker is, oftewel Marilyn Monroe.</p> <p>Er speelt zich een laatste film af waarop de deelnemers echte beelden kunnen zien van haar begrafenis. Sommige delen van de film tonen een een-op-een relatie met de locatie waar de deelnemers zich nu bevinden ("situated documentaries").</p>	<p>verhaal dat Pete vertelt.</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Opvallend: De telefoon is niet langer alleen een plek waarop de virtuele wereld wordt getoond, maar hier worden ook 'echte' beelden op vertoond.</li> </ul>	<p>Embedded narrative (zie hierboven)</p>
--	--	----------------------------------	--	---