

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces



Foto: Joris Weijdom, The Respons(e)ible Project

Scriptie en stageonderzoek ter verkrijging van een MA Theaterwetenschap aan de  
Universiteit Utrecht

Student: Jochem Naafs  
0217603

Stagebegeleider: Nirav Christophe  
Tutor: Maaïke Bleeker

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

“To speak for others is to first silence those in whose name we speak”

(Uit “Some elements...”, Michel Callon)

“Beste Mier,  
Het stuk schors waarop ik  
schrijf is maar klein, maar  
toch wil ik je graag een br”

(Uit: *Na aan het hart*, Toon Tellegen)

## Dankwoord

29 april 2009

Ruim anderhalf jaar geleden besloot ik de cursus Theatre Research in Practice te willen volgen. Ik wil hierbij het docententeam van theaterwetenschap bedanken dat ze mij de mogelijkheid hebben gegeven om in eerste instantie alleen dit vak te volgen, in plaats van het gehele masterprogramma. In het bijzonder wil ik Maaïke Bleeker bedanken. Een inspirerende docent, wetenschapper en persoon. Bedankt voor je begeleiding, je tijd en je vertrouwen.

Theatre Research in Practice (TRIP) sprak mij op twee vlakken erg aan. Ten eerste ging het in op de overeenkomsten tussen theorie en praktijk. De opkomst van artistiek onderzoek was daar een van de onderzoeksobjecten in. Daarnaast richtte TRIP zich niet per se op het theater als product, als medium, als kunstobject, maar juist op theater als proces. Theater is zoveel meer dan de voorstelling die je ziet als je in de zaal zit. Er is een maakproces, iedere voorstelling verschilt, er is sprake van communicatie tussen maker en toeschouwer, in andere woorden. Theater is altijd aan verandering onderhevig.

Uiteindelijk ben ik toch voor theaterwetenschap gevallen en heb ik besloten de master af te maken. Het lectoraat theatrale maakprocessen dat deze cursus verzorgde, in de personen van Henny Dörr en Nirav Christophe, gaf mij de mogelijkheid om daar stage te lopen. Deze scriptie is de uitkomst van het onderzoek naar transdisciplinaire maakprocessen dat ik tijdens mijn stage heb uitgevoerd. Ik wil bij deze het gehele kernteam van het lectoraat bedanken voor hun collegialiteit, input en kritiek.

Dit onderzoek was niet mogelijk geweest zonder de medewerking, de vragen en de kritische blik van Joris Weijdom. Niet alleen omdat het maakproces van *The Respons(e)ible Project* de casus van dit onderzoek was, maar ook omdat Joris mij het vertrouwen gaf om hem een theoretisch kader voor te schotelen voor zijn eigen onderzoek naar het gebruik van interactieve digitale technologie tijdens het repetitieproces van een voorstelling. Naast Joris wil ik ook Bas Haas en Arnaud Loonstra bedanken voor hun medewerking.

Ten slotte wil ik graag Marianne bedanken voor haar vertrouwen en omdat ze mij de mogelijkheid heeft gegeven om een tweede master te volgen en Karlijn omdat ze nog anderhalf jaar met mij als student opgescheept zat. Mede door de datum waarop ik dit inlever: voor Henk Naafs.

## Inhoudsopgave

1 Inleiding.....	6
1.1 Vraagstelling en hypothese .....	6
1.2 Methode.....	8
1.3 Opbouw .....	9
2 Actor-netwerk theorie .....	10
2.1 Wat is ANT? Een introductie .....	10
2.2 Oorsprong en uitgangspunten van ANT.....	12
2.2.1 Van semiotiek, filosofie en kennissociologie naar ANT .....	12
2.2.2 Drie methodologische principes van ANT.....	14
2.3 Kernbegrippen van ANT.....	17
2.3.1 Actor en netwerk.....	17
2.3.2 Actor-netwerk.....	19
2.3.3 Punctualisering en black box.....	20
2.3.4 Translatie .....	21
2.4 Van theorie naar analysemethode? .....	25
3 Transdisciplinaire maakprocessen .....	26
3.1 Wat is transdisciplinair?.....	26
3.1.1 Wanneer is het een transdisciplinair maakproces? .....	26
3.1.2 De verhouding tussen maakproces en voorstelling .....	29
3.2 Processpatching en maakprocessen .....	30
3.2.1 Processpatching .....	30
3.2.2 Vermengen van disciplines.....	34
4 De ANT analysemethode.....	37
4.1 ANTs principes toegepast op transdisciplinaire maakprocessen .....	37
4.2 Translatie .....	39
4.2.1 Inventarisatie .....	40
4.2.2 Problematisering .....	41
4.2.3 Interessement .....	41
4.2.4 Enrolment .....	42
4.2.5 Mobilisatie.....	42
4.3 Succesvolle translatie: wordt het één actor?.....	43
5 Een ANT analyse van <i>The Respons(e)ible Project</i> .....	44
5.1 <i>The Respons(e)ible project</i> .....	45

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

5.1.1 Korte schets van het maakproces .....	45
5.1.2 Korte schets van de voorstelling .....	47
5.2 Vier periodes, vier analyses .....	48
5.2.1 T1: De testweek (twee dagen in november 2007) .....	49
5.2.2 T2: Eerste week in Huis aan de Werf (rond 20 januari) .....	51
5.2.3 T3: Doorloop voor de acteurs (begin februari) .....	53
5.2.4 T4: Tijdens de voorstellingen (14 en 15 februari 2008).....	55
5.3 Conclusies op basis van de analyse .....	57
5.3.1 De ontwikkeling .....	57
5.3.2 Technologie en toeschouwer .....	58
5.3.3 Is de translatie succesvol? .....	58
5.4 Reflectie op de analyse.....	60
5.4.1 Afbakenen .....	60
5.4.2 Over de persoonlijke samenwerking .....	61
5.4.3 Interviews .....	62
6 Conclusie en discussie.....	63
6.1 Voorlopige conclusie .....	63
6.2 Discussie aan de hand van een reflectie.....	65
6.2.1 T1: januari / februari 2008 .....	65
6.2.2 T2: februari / maart 2008.....	67
6.2.3 T3: Mei / december 2008 .....	68
6.2.4 T4: december 2008 / februari 2009 .....	69
6.2.5 T5: februari / april 2009 .....	70
7 Literatuur en Bronnen .....	73
7.1 Literatuur .....	73
7.2 Primaire bronnen.....	74
8 Bijlagen .....	76
8.1 Vragen voor interviews.....	76
8.2 Interview met Joris Weijdom.....	78
8.3 Interview met Arnaud Loonstra .....	107
8.4 korte analyses van vier tijdspannes .....	128

## 1 Inleiding

Hoe komt een voorstelling tot stand? Wie en wat is er allemaal betrokken bij een maakproces? Wat is er nodig om tot een voorstelling te komen? Er zijn twee redenen dat ik deze vragen begon te stellen. Ten eerste kwam ik dankzij de cursus Theatre Research in Practice in aanraking met het Lectoraat Theatrale Maakprocessen. Het onderzoek van dit lectoraat heeft twee doelen. Het eerste is kennis vergaren over het maakproces van theater. Het tweede doel reikt een stap verder en dat is om deze kennis te delen met studenten van de faculteit theater van de HKU. Ik was gefascineerd door het idee achter dit onderzoek, mede doordat ik er steeds meer van overtuigd raakt dat theater altijd een maakproces blijft. Dat dit ook wezenlijk is voor de ontologie van theater. Een voorstelling moet steeds opnieuw worden opgevoerd en de communicatie naar de toeschouwer vormt altijd onderdeel van de voorstelling. Wat is dan een maakproces en wat is het product van dit maakproces?

De andere reden was dat ik als afsluiting van mijn MA Nieuwe media en digitale cultuur zelf een voorstelling ben gaan maken. Naar aanleiding van mijn scriptie over de spelende bezoeker heb ik de playful performance *Pauze* gemaakt bij Huis aan de Werf. Tijdens deze twee maanden heb ik gemerkt dat er veel verschillende actoren zijn die een rol spelen in een maakproces. Het is moeilijk na te gaan hoe de relaties liggen tussen deze actoren. Hoewel de chaos in het maakproces van *Pauze* waarschijnlijk deel het gevolg was van de onervarenheid van de initiatiefnemer, kreeg ik het gevoel dat chaos, associatie, intuïtie en het bewust nalaten van logica belangrijke ingrediënten zijn van een creatief maakproces. Als dat zo is, vraag ik me af hoe je een maakproces kan analyseren en deze analyse inzichtelijk kan maken. Vervolgens vraag ik me af hoe je deze analysemethode zou kunnen ombouwen tot een methode die bruikbaar is voor de maker. Dat wil zeggen dat de methode duidelijk moet zijn, maar niet verstikkend. Deze scriptie gaat in op de eerste vraag. Ik hoop me in de toekomst ook te kunnen toeleggen op de ontwikkeling van een maakmethode.

### 1.1 Vraagstelling en hypothese

Voor mijn onderzoek wilde ik mij niet richten op theater als één discipline. Kenmerkend aan theater is juist dat er verschillende disciplines samen moeten werken om tot een voorstelling te kunnen komen: licht, geluid, acteren, regisseren, video, games, beeldende kunst, vormgeving, wetenschap, filosofie en communicatie

kunnen als 'disciplines' worden gebruikt in het maakproces van theater. Desondanks heb ik wel gekozen om te spreken van theatrale maakprocessen. Deze term benadrukt dat er in het maakproces gewerkt wordt aan een kunstwerk dat live wordt opgevoerd. De vraagstelling waar ik mij in dit onderzoek op richt is de volgende:

Op welke manier kan een heterogeen relationeel perspectief bijdragen aan het begrip van hedendaagse theatrale maakprocessen?

Een hedendaags theatraal maakproces is in dit onderzoek een collectief en transdisciplinair maakproces. Een maakproces waarin meerdere disciplines samenwerken en streven naar interactie tussen de disciplines en vermenging van de disciplines. Deze samenwerking leidt tot hybride vormen van kunst waarin de oorspronkelijke disciplines niet direct te herkennen zijn. Een afbakening die ik maak is dat het (mogelijke) kunstwerk waaraan gewerkt wordt een live opvoering heeft waarin (een deel van de) makers en toeschouwers tegelijkertijd fysiek aanwezig zijn binnen een ruimtelijk en tijdelijk kader.<sup>1</sup> In deze inleiding spreek ik reeds van actoren. Voor nu volstaat dat een actor in principe alles kan zijn van maker to discipline, van rekwisiet tot acteur. In hoofdstuk 2 zal ik verder ingaan op het begrip actor.

Een heterogeen perspectief wil zeggen dat de onderzoeker er vanuit gaat dat alle betrokkenen in een maakproces anders zijn. Maar de onderzoeker bekijkt deze actoren in eerste instantie niet hiërarchisch. Daarmee wil ik niet zeggen dat er geen hiërarchie kan zijn of ontstaan, maar enkel dat dit niet het startpunt van een onderzoek zou moeten zijn. Een onderzoeker met een heterogeen perspectief zoekt niet naar de bron van een maakproces, maar onderzoekt datgene wat er is.

Een relationeel perspectief wil zeggen dat het onderzoek zich richt op de relaties tussen de actoren en niet op de individuele actoren zelf. Dat heeft twee voordelen. Ten eerste voorkomt de onderzoeker dat hij zich te veel richt op één actor. Ten tweede benadrukt de onderzoeker op deze manier de veranderingen in de onderlinge relaties in een maakproces. Het onderzoekt ook veranderingen vanuit een relationeel perspectief. De relaties tussen actoren zullen steeds anders zijn. Door

---

<sup>1</sup> Daarbij wil ik nu vast twee dingen vermelden. Ten eerste dat een maker in mijn oogpunt ook niet-menselijk kan zijn. Dit is waarom ik de nadruk leg op het ruimtelijke en tijdelijke kader. De afbakening van tijd en ruimte creëert een geësceneerde werkelijkheid waarin niet-menselijke actoren kunnen acteren. Het tweede dat ik wil benadrukken is dat de toeschouwer in een hedendaags theatraal maakproces ook een discipline, een actor, is, die deel uitmaakt van het maakproces. Op beide argumenten kom ik later in deze scriptie terug.

inmenging van andere actoren, door meningsverschillen, door tekortkomingen en door onduidelijkheden veranderen de relaties tussen de actoren. Daarmee richt een relationeel onderzoek zich niet op het doel van een maakproces. Het richt zich op datgene wat er gaande is en niet op datgene wat de verschillende actoren willen dat er gaat komen.

Door te kiezen voor een heterogeen en relationeel perspectief leg ik de nadruk op de verhoudingen tussen makers. Mijn vooronderstelling is dat ik daardoor beter in staat ben de ontwikkeling van het gehele maakproces te volgen in plaats van de ideeën over het maakproces van bijvoorbeeld slechts één maker. Verder kan een dergelijk perspectief de rol van niet-menselijke actoren betrekken in het onderzoek. Een maakproces is niet puur menselijk. Ook het decor, rekwisieten, technologie en licht spelen bijvoorbeeld een rol. De vraag wat deze rol is, is van even groot belang als de vraag wat de rol is van acteurs, de regisseur en de toeschouwer.

### **1.2 Methode**

Om de vraagstelling van dit onderzoek te beantwoorden maak ik gebruik van de actor-netwerk theorie (ANT) zoals deze is beschreven door John Law (1991, 1992, 1999, 2007) Bruno Latour (1986, 1988, 1999, 2005), Michel Callon (1986), Pascal Gielen (2003) en anderen. Daarnaast vergelijk ik ANT als methode met de idee van processpatching zoals Anne Nigten deze voorstelt in haar dissertatie (Nigten 2005).

In mijn onderzoek gebruik ik ANT als analysemethode voor mijn analyse van transdisciplinaire maakprocessen. Een ANT analysemethode sluit in mijn ogen aan bij de kenmerken van een theateraal maakproces. Hier zal ik als voorproefje een aantal kenmerken opnoemen van ANT die dit illustreren. Kenmerken waar ik later in deze scriptie verder over uitweid.

Met betrekking tot maakprocessen geeft ANT een mogelijkheid om naar creatieve maakprocessen te kijken als heterogene netwerken. Dat wil zeggen dat een maakproces als een netwerk uit diverse (niet alleen menselijke) materialen bestaat. ANT kan zowel rekening houden met 'product' als met proces en kan zelfs een 'mogelijk product' integreren. Dit sluit in mijn ogen aan bij een theateraal maakproces, waarin naast de traditionele makers zoals acteurs en een regisseur ook andere makers zoals technologie en het decor een rol spelen.

ANT houdt rekening met de positie van de makers in de transdisciplinaire maakprocessen. Dat zijn in dit geval niet alleen mensen, maar bijvoorbeeld ook de rekwisieten, de repetitieruimte en de disciplines waarin gewerkt wordt. De informatie



over het maakproces én de vraag die centraal staat in de analyse worden komen uit de makers en worden niet van buitenaf opgelegd door de onderzoeker. Ook alle relaties tussen de verschillende makers worden door de makers zelf benoemd. Dat wil zeggen dat niet de onderzoeker bepaald welke maker een relatie heeft met welke maker, maar dat de makers aangeven aan wie zij gerelateerd zijn.

In mijn onderzoek ga ik er vanuit dat makers in creatieve maakprocessen niet per se probleemoplossend denken. Zij zoeken niet naar een ideale oplossing. Het proces is vaak belangrijker dan het product en dit proces gaat door op het moment dat de bezoeker of toeschouwer een kans krijgt het 'product' te aanschouwen. Dat wordt in het theater duidelijk, omdat er vaak nog steeds gewerkt wordt aan een voorstelling na de première en omdat de interactie met het publiek vaak een belangrijk onderdeel is van het werk. Het perspectief dat ANT biedt, sluit hier bij aan. Er is altijd verandering en beweging, nooit stilstand.

Creatieve maakprocessen zijn niet doelgericht en zoeken niet per definitie een oplossing. Hoewel er wel degelijk sprake kan zijn van tijdelijk oplossingsgericht denken en werken vanuit één actor, is er geen sprake van teleologie in de werkwijze van het gehele actor-netwerk. Het actor-netwerk is steeds onderhevig aan verandering en onderhandeling.

### **1.3 Opbouw**

In het volgende hoofdstuk zal ik ingaan op ANT door een korte ontstaansgeschiedenis te schetsen en door de methodologische principes van ANT en de belangrijkste begrippen te beschrijven. In het derde hoofdstuk wordt ingegaan op de definitie van transdisciplinaire maakprocessen. Vervolgens wordt er gekeken naar Nigten's processpatchingmethode. Deze methode wordt vergeleken met ANT en getest op de principes van transdisciplinaire maakprocessen.

Uit hoofdstuk twee en drie volgt de ontwikkeling van een ANT analysemethode die uiteengezet wordt in hoofdstuk vier. In het daaropvolgende hoofdstuk wordt ANT als analysemethode toegepast op het maakproces van *The Respons(e)ible Project*. Deze analyse is een eerste test voor de methode en heeft tegelijkertijd geholpen om de analysemethode aan te scherpen. Ten slotte volgt de conclusie waarin ook suggesties gedaan worden voor vervolgonderzoek. Ook zullen er enkele punten van discussie worden aangehaald. Deze discussie zal de vorm hebben van een ANT analyse.

## 2 Actor-netwerk theorie

Actor-netwerk theorie (ANT) wordt gekenmerkt door een veelheid aan interpretaties en gebruiken. Hoewel dit onduidelijkheid schept, is het ook typerend voor deze theorie. De theorie is constant in ontwikkeling. Zowel de drie wetenschappers die als de grondleggers gezien kunnen worden, Bruno Latour, Michel Callon en John Law, als anderen proberen steeds opnieuw de theorie met nieuwe inzichten bij te schaven en te veranderen. “[ANT] is a diaspora that overlaps with other intellectual traditions” (Law 2007: 2). Er is sprake van onophoudelijke verandering in ANT. ANT vooronderstelt dat alles blijft veranderen. Alles is constant in beweging. Dit echoot door in de theorievorming van ANT zelf, die ook steeds in beweging blijft. Daarnaast zijn er duidelijke overeenkomsten met andere concepten en ideeën zoals het rizoom van Gilles Deleuze en Felix Guattari, de kennissociologie van David Bloor en processpatching zoals beschreven door Anne Nigten.

### 2.1 Wat is ANT? Een introductie

- ANT als filosofie verschaft een beeld van de wereld die draait om verandering en relaties. In dit wereldbeeld zijn menselijke en niet-menselijke actoren niet per definitie verschillend. Iedere actor is slechts een actor in relatie tot andere actoren. Deze relaties én de actoren zelf zijn altijd aan verandering onderhevig. Iedere actor is bovendien ook een netwerk, thans het begrip actor-netwerk. Een actor is een tijdelijke punctualisering van een netwerk in de ogen van een beschouwer als gevolg van succesvolle translatie door alle actoren in het actor-netwerk.
- ANT als methode is een sociologische werkwijze om processen te bestuderen. Het richt zich op de wijze waarop kennis (of een product) tot stand komt. Daarbij worden zowel mensen als niet-mensen als actoren beschouwd. De methode gaat uit van een heterogeen netwerk van actoren en onderzoekt de wijze waarop deze actoren relaties aangaan, onderhouden en verbreken met

betrekking tot een probleem.<sup>2</sup> De onderzoeker maakt daarbij zelf deel uit van het netwerk.

Dit is in het kort hoe ANT is te omschrijven. ANT is zowel een filosofie als een methode en deze twee kanten van ANT zitten elkaar ook direct in de weg. Om ANT als methode te kunnen toepassen is afbakening nodig, terwijl ANT als theorie juist betoogt dat die niet moet plaatsvinden. ANT als methode vooronderstelt een onderzoeker die weet dat hij zelf onderdeel van het netwerk is, maar tegelijkertijd weet dat hij degene is die dat netwerk vastlegt. De onderzoeker kan er niet omheen dat hij de relaties tussen verschillende actoren in een netwerk herkent en daarmee tot op zeker hoogte vastpint. Vanuit theoretisch perspectief is dat niet te verantwoorden. In principe staat niets vast gezien door een ANT bril en je zou als ANT onderzoeker om die reden ook niets vast moeten pinnen.

Er bestaat in ANT geen onderscheid tussen object en subject. Alle objecten en ieder subject wordt gezien als een (potentiële) actor. Een actor handelt en staat in relatie tot andere actoren in een netwerk, of eigenlijk een actor-netwerk. De wereld is te begrijpen als een actor-netwerk van actor-netwerken van actor-netwerken enzovoort. Dit wil overigens niet zeggen dat er sprake is van een hiërarchie van actor-netwerken. Actor-netwerk A kan een actor zijn in actor-netwerk B terwijl actor-netwerk B tegelijkertijd een actor is in actor-netwerk A. Een netwerk is geen statisch informatiesysteem, maar is te begrijpen als series van transformaties (Latour 1999: 15). In paragraaf 2.3 zal ik naast het begrip actor het begrip netwerk verder toelichten.

Het werk van de socioloog John Law gebruik ik in deze scriptie als theoretisch uitgangspunt. Law gaat in enkele van zijn artikelen in op de ontwikkelingen van ANT en is op deze manier zeer bruikbaar voor het in kaart brengen van ANT (zie: Law 1999 en 2007). Dit wordt aangevuld met de ideeën van onder andere Bruno Latour die dieper ingaat op de implicaties van ANT. Om ANT als methode toe te lichten zal ik gebruik maken van een artikel van Michel Callon (1986) waarin hij de sociologie van translatie gebruikt om de situatie in de baai van St. Brieuc te onderzoeken. De sociologie van translatie vormt een belangrijke basis van ANT en hoewel hij in de tijd

---

<sup>2</sup> Latour benadrukt in een dialoog met een student dat ANT niet als methode gebruikt kan en zou moeten worden, doch eerder als een gids. Het wijst de onderzoeker op de relatie tussen de onderzoeker en het onderzochte (2005: 156). Ik gebruik het begrip methode in een bredere zin om het te onderscheiden van ANT als filosofie. Methode is hier te begrijpen als een poging tot toepassen, een methode in wording.

dat hij dit artikel schreef nog niet sprak van de actor-netwerk theorie is het toch een bruikbare methode die uitgangspunten heeft die ook voor ANT gelden.

## 2.2 Oorsprong en uitgangspunten van ANT

### 2.2.1 Van semiotiek, filosofie en kennissociologie naar ANT

ANT is te verbinden met diverse andere theoretische en filosofische stromingen. Hoewel ANT als idee in de jaren tachtig ontstaat, zijn er invloeden van daarvoor te herkennen, uit de sociologie, semiotiek en filosofie.

De eerste vergelijking die gemaakt kan worden is met het rizoomconcept van Gilles Deleuze en Felix Guattari. Hoewel hij niet uitgebreid ingaat op het werk van Deleuze en Guattari noemt Latour meerdere malen de vergelijking met het rizoom (Latour 1999: 15, Latour 2005: 9). Hij noemt zelfs, in navolging van Mike Lynch, een begrip dat misschien beter zou zijn geweest voor ANT, namelijk *actant-rhizome ontology*. Ook Gielen benadrukt de overlap met het rizoom van Deleuze en Guattari. Hij betoogt dat "een vrij abstract, diffuus en alomtegenwoordig concept als rizoom [...] in de ANT een concrete en empirische vertaling [krijgt]" (Gielen 2005: 2). Hoewel vanuit ANT de vergelijking wel gelegd wordt, is er nog geen vergelijkend onderzoek gedaan naar deze twee ideeën. Helaas is hier niet de ruimte om verder in te gaan op deze vergelijking.

Eén van de auteurs van wie de ANT theoretici veel ideeën overnamen is de semioticus Algirdas Julien Greimas. Greimas was de auteur van wie ANT de termen actor en actant heeft ontleend. "Voor Greimas zijn actanten figuren met een antropomorf karakter: ze lijken op mensen die kwaliteiten hebben en handelingen verrichten" (Gielen 2005: 4). Greimas betoogt verder dat actanten wel kunnen ontwikkelen tot actoren door te investeren in verbindingen met actoren. Waar Greimas actanten/ actoren een antropomorf karakter toedeelt, kiest ANT voor een andere weg. Vanuit de sociologie verwerpen zij het onderscheid tussen menselijke en niet-menselijke actoren. Alle actoren worden in principe op dezelfde manier bekeken. Tenslotte draait het niet om de actoren zelf, maar om de relaties tussen de actoren.

Bruno Latour (2005) gaat in zijn introductie op ANT, dat hij ook wel de sociologie van associaties noemt,<sup>3</sup> in op de achterliggende gedachte en de oorsprong

---

<sup>3</sup> Latour noemt de 'sociologie van associaties' als benadering naast de 'sociologie van *the social*', waarbij sociale wetenschappers die de laatste benadering gebruiken zich te

van ANT. De oorsprong ligt in de sociologie van translatie. Hij benadrukt wederom de plek die niet-menselijke actoren innemen. Sint-jakobsschelpen (Callon 1986), schepen (Law 1986) of micro-organismen (Latour 1988) kunnen een relatie hebben met andere actoren. Ze kunnen anderen dingen laten doen en op die manier zijn ze te beschouwen als bemiddelaars (*mediators*) (Latour 2005: 40).

Deze actoren zijn wellicht niet sociaal in de manier waarop sociologen van *the social* dat begrip definiëren, maar ze zijn ook zeker niet niet-sociaal. Ze zijn niet geschikt om tot "a world apart from associations, for instance a 'material objective' one, a 'subjective symbolic' one or a realm of 'pure thoughts'" te behoren (Ibidem: 107). Ze hebben relaties tot anderen, ze laten anderen dingen doen, ze zijn niet sociaal maar behoren tot een netwerk van associaties. "Social is *nowhere* in particular as a thing among other things but may circulate everywhere as a movement connecting non-social things" (Ibidem: 107).

Latour herdefinieert daarmee wat *the social* is. Hoe ziet Latour *the social*? In zijn introductie op ANT gaat Latour niet uitgebreid in op casestudies, maar gaat hij in op de filosofische en theoretische implicaties van ANT. Aan de hand van controverses en associaties in de sociale wereld neemt hij de lezer mee naar zijn conclusie waarin hij betoogt dat *the social* opnieuw ineengezet (*reassembled*) moet worden. Dat wil zeggen dat we opnieuw moeten kijken wat *the social* eigenlijk is. Latour betoogt dat *the social* datgene is dat bovenkomt als gevolg van interacties en assemblages. (Latour 2005: 247). Of beter gezegd van verzamelingen van assemblages (*assemblies of assemblages*). Alle actoren worden betrokken in de sociale wereld zonder daarbij uit te gaan van macht en machtsverhoudingen a priori. De vraag is wat deze verzamelingen van assemblages dan zijn (Ibidem: 260). Dat is wat ANT onderzoekt: (de relaties tussen) de actor-netwerken in een actor-netwerk.

De kennissociologie (*sociology of knowledge* of *sociology of scientific knowledge*) vormt een andere theorie waarop ANT steunt, maar waar het zich ook tegen afzet. Eén van de eerste bundels waarin sprake is van de ideeën van ANT heeft niet voor niets de ondertitel "A New Sociology of Knowledge?". Kennissociologie legt de verbinding tussen kennis, of het denken en de sociale context hiervan. Daarbij besteedt het zowel aandacht aan de context waarin ideeën ontstaan, als aan de effecten van deze ideeën op de sociale wereld. Kort samengevat: waar de kennissociologie de nadruk legt op de verschillende actoren in de maatschappij (*the*

---

gemakkelijk beperken tot de mens betoogt Latour. Overigens gebruikt Latour het liefst enkel de term sociologie in plaats van sociologie van associaties of actor-netwerk-theorie (Latour 2005: 9).

*social*), legt ANT de nadruk op de relaties tussen deze actoren. Van kennissociologie naar ANT is de stap van "the study of society to that of associations" (Latour 1986: 276).

De ideeën die Latour beschrijft als de sociologie van associaties vormen de basis van ANT. De bundels waarin deze artikelen verschenen kunnen worden beschouwd als een tussenstap tussen kennissociologie en ANT (zie: Callon, Law en Rip (Red.) 1986 en Law (Red.) 1986, 1991). Het artikel van Callon waar Latour over schrijft geeft een concreet idee van de methodologische principes van ANT. Deze principes klinken door in het werk van Law, Latour en anderen.

### **2.2.2 Drie methodologische principes van ANT**

Callon (1986) benoemt drie belangrijke methodologische principes die een inzichtelijk en concreet beeld geven van de uitgangspunten van ANT. Deze drie principes gebruik ik als fundament om ANT te beschrijven. Vervolgens zal ik ingaan op de kernbegrippen van ANT.

#### **Eerste principe: agnosticisme van de observant**

De onderzoeker als observant gaat niet uit van bepaalde structuren en verhoudingen. Er vindt geen censuur plaats op de analyse van de actoren en de actoren worden niet vastgezet als nog niet duidelijk is wat de rol is van een actor (Callon 1986: 200). Dit is wat Callon bedoelt met het agnosticisme van de observant. Hij betoogt dat veel sociale wetenschappers niet neutraal staan tegenover de opmerkingen van de actoren over zichzelf en hun relatie met hun sociale omgeving. Iedere onderzoeker zou zich moeten weerhouden om actoren te veroordelen op basis van hoe zij deze relatie omschrijven. "The observer does not fix the identity of the implicated actors if this identity is still being negotiated" (Ibidem: 200).

Wat houdt dit precies in en waar komt dit argument vandaan? Er zijn twee belangrijke punten waar Callon hier tegenin gaat. Ten eerste tegen de idee dat er onderscheid gemaakt kan worden tussen een sociale en een niet-sociale wereld. De handelingen, gedachten en relaties van en tussen mensen zijn in de sociale wetenschappen de sociale wereld, terwijl technologie, gebruiksvoorwerpen en vaak zelfs andere levende wezens dan mensen behoren tot de niet-sociale, natuurlijke wereld. Vanuit deze idee zijn de sociale wetenschappen dus ook puur gericht op de

mens. ANT zet zich hier tegen af en betoogt dat alle actoren tot de sociale wereld behoren.

Het tweede punt van Callon is dat de sociale wetenschappen de neiging hebben om de actoren die worden onderzocht het zwijgen op te leggen op het gebied van sociale structuren. De actoren krijgen niet de kans om hun beeld van de verhoudingen, relaties en zichzelf te uiten (Callon 1986: 198). Met de visie van Callon staat de onderzoeker toe dat er verschillende perspectieven op de sociale structuren worden opgenomen in het onderzoek. De sociale structuren waarover Callon spreekt liggen niet vast, maar zijn altijd aan verandering onderhevig. Law betoogt dat sociale structuur geen zelfstandig naamwoord is, maar een werkwoord (Law 2003: 5). Hij benadrukt hiermee dat sociale structuren niet zomaar zijn, maar dat er steeds over onderhandeld wordt, dat er altijd gewerkt wordt om een sociale structuur in stand te houden of juist te laten veranderen.

Alle actoren zouden hun visie op de sociale structuren moeten geven. Uiteraard is het niet, of maar zeer beperkt, mogelijk om het perspectief van planten, dieren, computers en andere niet-menselijke actoren op de sociale structuur op te nemen in een analyse en daarmee is het alsnog lastig om een heterogeen beeld te schetsen van de sociale structuur.

Dat deze sociale structuren niet alleen menselijk zijn, is een van de belangrijkste uitgangspunten van ANT. John Law (2003) benadrukt dat door met betrekking tot de metafoor van een heterogeen netwerk te betogen:

“The metaphor of the heterogeneous network [...] lies at the heart of actor-network theory, and is a way of suggesting that society, organisations, agents and machines are all effects generated in patterned networks of diverse (not simply human) materials” (Law 2003: 2).

Hieruit blijkt ook een ander principe van ANT. Dat is het feit dat ANT uitgaat van een heterogeen netwerk waarin alle actoren op een vergelijkbare manier worden geobserveerd. In een onderzoek naar transdisciplinaire maakprocessen kan op deze manier bijvoorbeeld zowel een regisseur als technologie als een maker beschouwd worden zonder direct onderscheid te maken in wat voor soort maker het is. Ook technologie heeft een maakproces en is een discipline binnen het gehele transdisciplinaire maakproces. Als onderzoeker kun je niet van te voren weten wat de rol is van iedere maker en daarvoor moet er ook geen a priori onderscheid gemaakt worden.

### **Tweede principe: veralgemeende symmetrie**

Het tweede principe waar Callon vanuit gaat is het principe van veralgemeende symmetrie (*generalized symmetry*). Iedere actor die betrokken is in een netwerk heeft zijn eigen perspectief op dit netwerk, op de verschillende actoren en op de relaties tussen deze actoren. Callon betoogt dat deze verschillende perspectieven in vergelijkbare termen moeten worden begrepen. Om dit te kunnen doen kiest Callon voor een vast repertoire van termen gebaseerd op de sociologie van translatie. Dit repertoire is niet gelijk aan die van één van de actoren (Callon 1986: 200).

Zijn argument is dat het repertoire waarvoor een observant kiest voor iedere actor, menselijke en niet-menselijk, hetzelfde moet zijn zodat de onderzoeker begint te observeren vanuit gelijkheid. De begrippen die de onderzoeker hanteert voor alle actoren zijn een keuze van de onderzoeker, maar deze onderzoeker is zich er van bewust dat het repertoire niet meer of minder waard is dan een ander repertoire. Het repertoire dat de onderzoeker gebruikt is een vertaling van de beschrijvingen die de actoren geven. Het gaat in principe niet om de woorden die aan een relatie, een verandering of een moment gegeven worden, maar om datgene waarvoor die woorden staan. "The rule is which we must respect is that we do not change registers when we move from the technical to the social aspects of the problem studied" (Ibidem: 200).

### **Derde principe: vrije associatie**

Vrije associatie is het derde principe dat Callon aanhaalt. Hij betoogt dat de onderzoeker alle "a priori distinctions between natural and social events" (Ibidem, 200) moet achterlaten. Dit onderscheid kan alleen een resultaat van onderzoek zijn en nooit het vertrekpunt. Verder doelt Callon met de vrije associatie op de relaties tussen de actoren. De betrokken actoren én de relaties tussen deze actoren kunnen niet van tevoren worden vastgelegd aangezien zij altijd een discussiepunt blijven van de actoren zelf (Ibidem: 201). De onderzoeker zal niet van te voren een raster (*grid*) maken en die op het netwerk van actoren leggen om zo dit netwerk te analyseren. Het uitgangspunt van ANT als methode is juist om de verandering en beweging te analyseren en om dit te doen is een flexibele analysemethode noodzakelijk.

Het derde methodologische principe zorgt ervoor dat de veranderlijkheid van actor-netwerken wordt erkend en wordt meegenomen in het onderzoek. Netwerken liggen niet vast, maar zijn altijd aan verandering onderhevig. Ze bestaan dankzij actieve geïnteresseerde actoren die relaties met elkaar aangaan. Steeds opnieuw



worden relaties aangegaan en verbroken. Daarbij is een actor alleen een actor in relatie tot andere actoren, daardoor veranderen ook de actoren zelf als de relaties veranderen. Dit blijkt uit het voorbeeld dat Law geeft:

"If you took away my computer, my colleagues, my office, my books, my desk, my telephone I wouldn't be a sociologist writing papers, delivering lectures, and producing "knowledge". I'd be something quite other -- and the same is true for all of us" (Law 2003: 4).

## **2.3 Kernbegrippen van ANT**

In deze paragraaf ga ik in op enkele kernbegrippen die belangrijk zijn voor ANT. Verschillende onderzoekers leggen de nadruk op verschillende begrippen en hanteren vaak ook nog verschillende definities van deze begrippen. De kernwoorden van ANT zijn uiteraard actor en netwerk, of eigenlijk de combinatie, verbonden door een koppelteken: actor-netwerk. Het begrip translatie vormt een andere belangrijke basis van mijn onderzoek. De sociologie van translatie wordt door de meeste auteurs gezien als het startpunt van ANT en vaak wordt dit begrip nog gebruikt in plaats van ANT. Andere begrippen waarin in de komende paragrafen aandacht zal worden besteed zijn black box en punctualisering.

### **2.3.1 Actor en netwerk**

Eigenlijk zijn actor, netwerk en actor-netwerk de meest lastige begrippen in ANT. Bruno Latour betoogt in zijn artikel in de bundel *Actor Network Theory and After* dat juist deze woorden, samen met het woord theorie, het grootste probleem zijn van ANT. Hij doet dit echter vooral om weer een zekere frisheid in ANT te krijgen. "I will start by saying that there are four things that do not work with actor-network theory; the word actor, the word network, the word theory and the hyphen! Four nails in the coffin" (Latour 1999: 15).

In zijn latere boek *Reassembling the Social: An Introduction to the Actor-Network-Theory* excuseert hij zich voor het innemen van een ander standpunt (Latour 2005: 9). Hij noemt het begrip nog steeds verwarrend en onhandig, maar prijst juist ook deze aspecten van het begrip. Latour acht ANT nog steeds geschikt als perspectief op de wereld. Opvallend is hier wel dat hij hier een extra koppelteken toevoegt tussen netwerk en theorie. Hij lijkt dit te doen om het koppelteken tussen actor en netwerk minder te doen opvallen. "Actor-network-theory, a name that is so awkward, so confusing, so meaningless that it deserves to be kept" (Ibidem: 9).

Daarbij wijst hij ook op de betekenis van de afkorting ANT: "it [is] perfectly fit for a blind, myopic, workaholic, trail-sniffing, and collective traveller" (Ibidem: 9). Ondanks zijn eerdere bedenkingen en zijn andere opties als *sociology of associations* en *actant-rhizome ontology*, houdt ook Latour uiteindelijk vast aan de ontstane term actor-netwerk theorie.

Netwerk wordt door veel mensen verkeerd begrepen, betoogt Latour in 1999. Mede door de opkomst van het internet wordt een netwerk gezien als een manier waarop informatie kan worden uitgewisseld zonder dat deze wordt vervormd. Alsof de informatie niet gemedieerd is. Netwerk in de jaren tachtig had meer overeenkomsten met het rizoom.

"At the time, the word network, like Deleuze's and Guattari's term rhizome, clearly meant a series of transformations – translations, transductions – which could not be captured by any of the traditional terms of social theory" (Latour 1999: 15).

Het was duidelijk dat een netwerk stond voor een serie van transformaties en niet voor een gestructureerd en vastgelopen systeem van informatie.

Een netwerk is dus geen definitief systeem. Een netwerk is te beschrijven als een groep gerelateerde actoren. De relaties tussen deze actoren en de actoren zelf zijn altijd aan verandering onderhevig, dat geldt daardoor ook voor het netwerk. De vraag is dan wat een actor is. Een actor is een netwerk dat tijdelijk overkomt als één punt en dat in een ander netwerk te beschouwen is als één punt. In de volgende subparagrafen, 'Actor-netwerk' en 'Punctualisering en black box', ga ik hier verder op in.

ANT ontkent dat mensen anders zijn vanuit een analytische en sociologisch perspectief. Mensen zijn net als alle andere actoren ook te begrijpen als heterogene netwerken. Een persoon is een actor in relatie tot andere(n) (dingen). Een persoon bestaat uit meerdere actoren, zowel binnen als buiten het lichaam. Een actor is niet alleen een lichaam en het innerlijke leven van het lichaam, het is daarnaast ook te vinden buiten het lichaam, als een heterogeen netwerk, of als het resultaat van dit heterogene netwerk. Dit geldt niet alleen voor mensen, maar ook voor machines, een tekst, een choreografie en voor instituten en organisaties.

### 2.3.2 Actor-netwerk

“The actor who speaks or acts with the support of these [other actors] also forms a part of the network [...]. Hence the term actor-network, for the actor is both the network and a point therein. It should also be noted that each point entity that is enrolled in an actor-network depends on its capacity to translate other actor-network. A simplified entity that is nevertheless also a network in its own right” (Callon, Law en Rip 1986, xvi).

Callon, Law en Rip (1986) beschrijven ter introductie van de bundel *Mapping the dynamics of science and technology* enkele begrippen. Een van de begrippen die zij omschrijven is actor-netwerk. Zij betogen dat een actor altijd zowel zelf een netwerk is, als dat het een actor is in een ander netwerk. Deze ambiguïteit verklaart waarom zij de samengevoegde term actor-netwerk verkiezen boven de losse termen actor en netwerk. Deze term zal ook hier gebezigd worden om juist deze ambiguïteit te benadrukken.<sup>4</sup> Deze dubbelzinnigheid sluit mijns inziens ook goed aan bij mijn onderzoek waarin juist het netwerk (transdisciplinair maakproces) binnen de actor (transdisciplinair product) wordt onderzocht.

ANT legt de nadruk op zowel de individu als de structuur waarin de individu zich bevindt, op het micro- én het macroniveau (Latour 1999: 16). ANT wijst op beweging. Een actor-netwerk is veranderlijk en de relaties tussen de actoren in een netwerk worden steeds opnieuw bevestigd, ongedaan gemaakt of herwonnen. Latour noemt drie consequenties hiervan in zijn artikel. Ten eerste wijst het actor-netwerk op een opsomming van interacties. Deze interacties vinden plaats via verschillende paden en door verschillende actoren. Het combineert deze kleinschaligheid van interacties tot een grootschaligheid van het netwerk (Ibidem: 17). Daarmee benadrukt Latour de gecombineerde lokale en globale niveaus die ANT bestrijkt. Paragraaf 3.2.2 gaat verder in op deze gecombineerde niveaus aan de hand van de term actor-netwerk.

Vanuit de vergelijking van het begrip *actantiality* met het begrip *agency* volgt de tweede consequentie. *Actantiality* is niet wat een actor doet, maar wat een actor voorziet van zijn acties (Ibidem: 18). Het is de mogelijkheid tot handeling, niet de handeling zelf. *Agency*, betoogt Latour, is de handeling van de actor binnen een

---

<sup>4</sup> In deze scriptie zal desondanks ook gebruik gemaakt worden van de losse begrippen actor en netwerk om duidelijk te maken hoe er op dat moment naar een actor-netwerk gekeken wordt.

structuur in plaats van de mogelijkheid tot handeling. ANT benoemt met *actantiality* niet de handeling, maar de mogelijkheid en de wil tot handelen.

De derde consequentie van het perspectief van ANT is dat er geen verschillende niveaus meer zijn. Alle actor-netwerken zijn verbonden en ze zijn te begrijpen als plat en vervolgens gevouwen (Ibidem: 18). Latour wil hiermee zeggen dat alles zich zowel bevindt op het micro- als het macroniveaus. Het is niet mogelijk om in of uit te zoomen. Er is geen sprake van hiërarchie, niet tussen actoren en niet tussen netwerken. Ter verduidelijking zal ik mezelf herhalen: actor-netwerk A kan een actor zijn in actor-netwerk B terwijl actor-netwerk B tegelijkertijd een actor is in actor-netwerk A. De relaties tussen actor-netwerken worden gevormd binnen smalle banen en het gevolg is dat er ruimte overblijft voor verandering en herschikking (Ibidem: 19).

### **2.3.3 Punctualisering en black box**

Op bepaalde momenten wordt het netwerk achter de actor zichtbaar. Het bekende voorbeeld op technologisch gebied is het moment dat een televisie of computer er mee ophoudt. Dan blijkt dat een computer of televisie ineens niet een enkele actor is, maar een heel netwerk waar je als leek geen touw aan vast kan knopen. In principe bestaat een televisie uit een massa aan verschillende actoren, een netwerk waarvan ook de kijker deel uit maakt. Maar deze kijker ziet een televisie als één actor. Pas als de televisie kapot gaat wordt je als kijker geconfronteerd met het netwerk in de actor, zowel letterlijk als figuurlijk. Je weet als kijker niet hoe de televisie precies werkt en krijgt hem daardoor niet meer aan de praat. Plotseling is het niet één televisie, maar een wirwar aan draden, contacten, schroeven en kappen. Zo zit het ook bij veel andere actoren. Dat wil uiteraard niet zeggen dat deze actoren ook daadwerkelijk stilstaande, onveranderlijke actoren zijn.

In principe is alles te beschouwen als een netwerk, maar in de praktijk proberen we netwerken te negeren.

“[I]f a network acts as a single block, then it disappears, to be replaced by the action itself and the seemingly simple author of that action. At the same time, the way in which the effect is generated is also effaced: for the time being it is neither visible, nor relevant” (Law 2003: 5).

Door een netwerk als een 'punt' te beschouwen is kunnen we ons richten op wat er toe doet in het actor-netwerk, bijvoorbeeld een werkende televisie. Law noemt het verworden tot een enkel blok punctualisering (*punctualisation*). Hoewel Law in dit

artikel de term black box niet noemt, is de idee van punctualiseren hiermee vergelijkbaar. Gielen (2005) noemt het begrip black box wel. Hij verwijst daarbij naar het werk van Latour. "De term 'zwarte doos' ontleende de wetenschapsfilosoof [Latour] aan de cybernetica" (Gielen 2005:3). In de cybernetica zijn de in- en output van een bepaald onderdeel belangrijker dan de gehele handeling of berekening. Door een actor-netwerk te beschouwen als één punt en daarmee als een black box kunnen de verbindingen die deze actor heeft met andere actoren duidelijker worden. De term black box doet denken aan een vaststaande situatie. Door het werkwoord punctualiseren te gebruiken legt Law de nadruk op het proces. Deze nadruk op het proces is de reden dat het begrip punctualisering gebruikt wordt in deze scriptie.

Door te kijken naar transdisciplinaire maakprocessen kan punctualisering geïllustreerd worden. Een voorstelling kan gezien worden als een product en daarmee als een enkele actor, dit is ook de manier waarop de toeschouwer de voorstelling ervaart, als één punt, één actor. Op deze manier kan de voorstelling ook geplaatst worden in de context. De relatie tot de toeschouwer, de relatie tot andere voorstellingen, andere kunstwerken, de maatschappij enzovoort. Het kan gezien worden als een actor in een ander netwerk van actoren. Het ontleden van de voorstelling toont de inhoud van de punctualisering. Dat is wat er in dit onderzoek gebeurt. De voorstelling wordt ontleed en de relaties tussen de verschillende actoren in het maakproces worden onderzocht.

### **2.3.4 Translatie**

Door translatie proberen verschillende actoren elkaar te begrijpen en op die manier een netwerk te vormen en bij succesvolle translatie over te komen als één actor (punctualisering). Translatie is de werkende factor in het actor-netwerk. Het is de onderhandeling tussen actoren in een netwerk. In deze paragraaf ga ik in op het begrip translatie. Maar voordat ik dat ga doen zal ik eerst toelichten waarom voor translatie als vertaling van het Engelse *translation* is gekozen in plaats van het woord vertaling.

"To translate is to make two words equivalent. But since no two words are equivalent, translation also implies betrayal: 'traduction, trahison'. So translation is both about making equivalent, and about shifting. It is about moving terms around, about linking and changing them" (Law 2007: 5).

In navolging van de Belgische socioloog Pascal Gielen spreek ik in deze scriptie niet van vertaling, maar van translatie. Als vertaling zou worden gebruikt kan dit

verkeerd begrepen worden. De prefix tra(ns) benadrukt het lasteren, het verraad, de transmutatie. "Translaties vallen in ANT-termen echter niet samen met wat we in het alledaagse jargon als een vertaling begrijpen" (Gielen 2005: 2). De term translatie benadrukt dat vertaling nooit letterlijk geschiedt. Transmutatie is altijd onderdeel van translatie.

### **De vier stadia van translatie**

Translatie is een proces en dit proces is in te delen in stadia. Deze stadia volgen elkaar niet per se precies na elkaar op, er kan sprake zijn van een geleidelijke overgang. Callon (1986) onderscheidt in zijn artikel vier stadia van translatie: problematisering (*problematization*), interessement, enrolment en mobilisatie (*mobilisation*) (Callon 1986: 196). Het eerste stadium, problematisering, benadrukt de idee dat vragen voortkomen uit (inter)actie. Problematisering is het vaststellen van een vraag die gesteld wordt door één van de actoren als uitgangspunt van de analyse. Daarmee schetst de onderzoeker bovendien een overzicht van de aanwezige actoren.

Callon betoogt dat een problematisering door één actor geïnitieerd kan worden die vervolgens zelf een verplicht passage punt (*obligatory passage point, OPP*) wordt in het systeem van allianties en associaties. In andere woorden: een vraag die door een van de actoren gesteld wordt, kan voor alle actoren een punt worden waar ze niet meer omheen kunnen. Dat wil niet zeggen dat de vraag moet worden beantwoord, maar dat er wel gezocht moet worden naar een relatie en verhouding tot deze vraag. Als voorbeeld volgt hier de problematisering in het onderzoek van Callon.

In het onderzoek van Callon, stellen drie onderzoekers zichzelf en daarmee ook andere actoren, de sint-jakobsschelpen, de vissers en hun wetenschappelijke collegae, de vraag of sint-jakobsschelpen zich kunnen hechten als larve. Deze vraag is in deze situatie een OPP geworden en de onderzoekers hebben bovendien zichzelf onmisbaar gemaakt in het netwerk, betoogt Callon (Ibidem: 204). Deze vraag is, doordat deze is gesteld, van belang voor alle betrokken actoren. De vissers willen blijven leven van de opbrengst van sint-jakobsschelpen, de sint-jakobsschelpen willen blijven leven in de baai, de wetenschappers willen weten hoe de sint-jakobsschelp functioneert in de eerste fase van zijn leven en dit geldt ook voor de collegae. Hoewel alle actoren andere belangen hebben bij de beantwoording van deze vraag, is dit belang voor de verschillende actoren anders.

Problemativering is te begrijpen als het creëren van een probleem dat cruciaal is voor alle actoren. Daarmee bedoel ik niet dat er één specifiek probleem is, maar eerder dat er door middel van een vraag van één van de actoren iets aan de kaak wordt gesteld dat voor alle actoren op een manier van belang is of wordt. Deze problematisering kan door een ANT onderzoeker als uitgangspunt worden genomen. Daarmee vernetwerkt de onderzoeker zich ook direct met het actor-netwerk.

De volgende stap van translatie is interesselement. Geïnteresseerd zijn is 'er tussen zijn' (inter-esse) (Ibidem: 208). Interesseren is te begrijpen als het verbanden leggen tussen de verschillende actoren en het op die manier zoeken naar de algemene mechanieken van interesselement. Met interesselement doelt Callon op de relatieve plaatsing van de verschillende actoren. Deze interesselement kan helpen in de volgende stap: enrolment. De verschillende actoren betrokken krijgen, lukt niet altijd.

Actoren die een vergelijkbare instelling hebben met betrekking tot de problematisering vormen een alliantie. Als allianties succesvol gemaakt zijn spreekt kan men spreken van enrolment, betoogt Callon. Enrolment kan op verschillende manieren bereikt worden. Door het gebruiken van geweld, door dialoog, door verleiding of door toestemming geven zonder discussie (Ibidem: 214). In zijn voorbeeld moeten er bijvoorbeeld parasieten, obstakels en golfstromen uitgeschakeld, verwijderd of omzeild worden om de sint-jakobsschelpen in te lijven. "[T]he definition and distribution of roles [...] are a result of multilateral negotiations during which the identity of the factors is determined and tested" (Ibidem: 214).

Het laatste stadium van translatie is mobilisatie. De vraag is hoe de verschillende actoren worden gerepresenteerd. In het onderzoek van Callon is sprake van verschillende groepen die gerepresenteerd worden door kleinere groepen. De vissers hebben enkele afgevaardigden en de wetenschappers worden vertegenwoordigd door hen die op de conferenties afkomen en de verschenen artikelen lezen. De sint-jakobsschelpen worden gerepresenteerd door enkele larve die zich daadwerkelijk geankerd hebben aan de verzamelaars (*collectors*). Dergelijke representatie loopt niet altijd soepel en correct. Vertegenwoordigers komen bijvoorbeeld hun woorden niet na of hebben andere belangen.

"The initial problematization defined a series of negotiable hypotheses on identity, relationships and goals of different actors. Now at the end of the four moments described, a constraining network of relationships has been built" (Ibidem: 218).

Callon benadrukt een belangrijke eigenschap van een actor-netwerk: "But this consensus and the alliances which it implies can be contested at any moment. Translation becomes treason" (Ibidem: 218-219).

### **Translatie en het actor-netwerk**

Translatie is te begrijpen als een verbinding die veranderingen verplaatst. Translatie is niet slechts één actor en het is ook niet de achterliggende kracht van alle actoren samen. Het is een niet-causale relatie die bemiddelaren (*mediators*) tot samenleven brengt. Een mogelijk gevolg van deze translaties tussen bemiddelaren is dat er een netwerk van actoren herkenbaar wordt (Latour 2005: 108). Succesvolle translaties zijn noodzakelijk voor het bestaan van een actor-netwerk en "verbindingen bepalen dankzij goede translaties de omvang en de reikwijdte van een netwerk" (Gielen 2005: 2).

Translatie is de transformatie en de mogelijkheid tot gelijkheid, de mogelijkheid dat het een de plaats kan innemen van het ander. Law noemt dit de kern van de actor-netwerk benadering:

"a concern with how actors and organisations mobilise, juxtapose and hold together the bits and pieces out of which they are composed; how they are sometimes able to prevent those bits and pieces from following their own inclinations and making off; and how they manage, as a result, to conceal for a time the process of translation itself and so turn a network from a heterogeneous set of bits and pieces each with its own inclinations, into something that passes as a punctualised actor" (Law 2003: 6).

Door translatie tegen te werken kan een netwerk zich voor een tijdje voordoen als een actor. Mensen, dingen en organisaties proberen hun onderdelen bij elkaar te houden en kunnen daarin tijdelijk slagen.

Law (2007) gaat in op de translatie als een metafoor voor een grensgebied tussen orde en wanorde. Translatie lijkt in eerste instantie een geordende handeling, een letterlijke vertaling van het een naar het ander. Er blijkt echter altijd een bepaalde mate van wanorde te zijn, omdat er nu eenmaal nooit twee actoren exact hetzelfde kunnen zijn. Translatie is altijd ontvankelijk voor falen betoogt Law. Falende translatie is te zien in de "exemplary actor-network case-study" (Ibidem: 5) van Michel Callon in zijn studie naar de sint-jakobsschelp in de baai van St. Briec (zie Callon 1986).



## **2.4 Van theorie naar analysemethode?**

Het blijkt dat ANT niet een eenduidig te omschrijven theorie is. Het geeft vooral een manier van denken mee en manier van kijken naar de wereld. De wereld als een steeds veranderend heterogeen netwerk van actoren. Verschillende sociologen passen dit wereldbeeld toe in hun onderzoek en proberen ANT concreet en bruikbaar te maken. Een van de eigenschappen van ANT is nu juist dat dit niet helemaal mogelijk is.

Ik heb mij hierdoor niet laten afschrikken en in hoofdstuk vier ga ik in op de ANT analysemethode die ik heb ontwikkeld voor de analyse van transdisciplinaire maakprocessen. Ook deze methode is niet waterdicht en ik heb ook niet gedacht dat ik hem waterdicht zou krijgen. ANT is charmant vanwege de openheid en de manier waarop macro- en microniveaus door elkaar lopen. Om een maakproces volledig te onderzoeken kun je eigenlijk geen enkele actor uitsluiten. Alles staat met elkaar in verbinding. De oplossing is misschien te vinden in de idee van Callon om de actoren zelf te laten bepalen waar het netwerk stopt.

Nu zal ik eerst ingaan op transdisciplinaire maakprocessen en de processpatchingmethode van Nigten. Door dit te koppelen aan ANT zal de analysemethode ontwikkeld worden.

### **3 Transdisciplinaire maakprocessen**

Dit hoofdstuk gaat in op het begrip transdisciplinaire maakprocessen. Het eerste deel gaat in op wat een transdisciplinair maakproces is en op de relatie tussen maakproces en product. Daarna wordt de processpatchingmethode van Anne Nigten geïntroduceerd zoals zij die beschrijft in haar dissertatie (Nigten 2006). Deze methode wordt vergeleken met ANT als methode. De overeenkomsten en verschillen kunnen gebruikt worden in het volgende hoofdstuk.

#### **3.1 Wat is transdisciplinair?**

Transdisciplinair, interdisciplinair, multidisciplinair. De vraag is wat het verschil is tussen deze drie begrippen. In het kort wil multidisciplinair zeggen dat er een veelheid aan disciplines naast elkaar staan en samenwerken. De disciplines zijn van elkaar te onderscheiden door een buitenstaander en hoewel er altijd sprake is van enige mate van interactie blijft deze beperkt. Interdisciplinair wil zeggen dat de disciplines elkaar tussen de disciplines in ontmoeten. Ze houden niet volledig vast aan zichzelf, maar proberen kenmerken uit te wisselen. De disciplines zijn nog steeds te onderscheiden, maar datgene wat ze uitten is niet het een en niet het ander, het bevindt zich tussen de disciplines in. Transdisciplinair wil zeggen dat uit een samenwerking tussen disciplines iets voortkomt dat disciplineoverstijgend is. De disciplines zijn in principe niet meer van elkaar te onderscheiden en vormen als het ware een nieuwe discipline. Dat wil niet zeggen dat er geen resten van de oorspronkelijke disciplines zijn te herkennen.

Dit onderscheidt is nuttig voor een toeschouwer van een kunstproject. Het is een voorstellinganalytisch onderscheid. Vanuit het perspectief van een maker zijn andere definities te maken. Hoe zijn deze begrippen te definiëren met betrekking tot samenwerkingsverbanden?

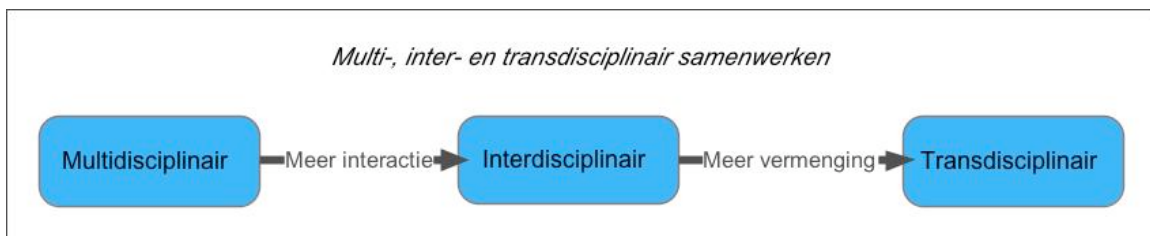
##### **3.1.1 Wanneer is het een transdisciplinair maakproces?**

De termen multi-, inter- en transdisciplinair worden in deze scriptie gebruikt om samenwerkingsverbanden te beschrijven tussen verschillende disciplines. Niet alleen tussen verschillende kunstdisciplines, maar ook de samenwerking met

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

wetenschappelijke, filosofische en technische disciplines. Ik zal me voornamelijk richten op kunstdisciplines en de samenwerking met technologie.

De drie begrippen kunnen op een lijn gezet worden van interactie en vermenging tussen en van de disciplines. Dit onderscheidt is een andere dan vanuit een toeschouwersperspectief gemaakt zou worden. Daar gaat het om de ervaring van de verschillende disciplines. Een multidisciplinaire samenwerking kan uiteindelijk een transdisciplinaire voorstelling ('product') opleveren in de ervaring van de toeschouwer. Onderstaand schema geeft een idee hoe makers kunnen schuiven op een lijn van multi- tot transdisciplinair werken.



**Figuur 1:** Multi-, inter- en transdisciplinaire maakprocessen zijn te begrijpen als een aaneengesloten schaal van manieren waarop samengewerkt kan worden tussen verschillende disciplines.

Een maakproces waarbij meerder disciplines betrokken zijn bevindt zich ergens op deze schaal. Om deze schaal te verduidelijken zullen de drie begrippen kort worden toegelicht.

Een multidisciplinair samenwerkingsverband is er een waarin meerdere (multi=vele) disciplines samenkomen. De interactie tussen de disciplines is laag en de disciplines kunnen van elkaar worden onderscheiden. Aan iedere discipline wordt afzonderlijk gewerkt. In de extreme vorm komen de verschillende disciplines pas samen op het podium op het moment van de voorstelling. Zo hoorden de dansers van de Merce Cunningham Dance Company de muziek die John Cage maakte voor de choreografieën pas op het moment van de eerste voorstelling. Een andere, meer voorkomende multidisciplinaire vorm is als één discipline de overhand heeft. Dit was bijvoorbeeld het geval bij het maakproces van *De Graaf van Monte Cristo* van het Nationale Toneel. Regisseur Johan Doesburg onderhield contact met de tekstbewriter, de acteurs, de vormgever, maar onderling hadden deze vertegenwoordigers van de verschillende disciplines nauwelijks contact.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

'Inter' staat voor tussen, tussen de disciplines in. In een interdisciplinaire samenwerking zoeken de makers uit verschillende disciplines elkaar op. Ze weten van elkaar waar ze mee bezig zijn en denken na over het geheel. Niet de afzonderlijke disciplines zijn van belang, maar de situatie die ontstaat door de interactie tussen de disciplines. Een voorbeeld is een collaboratie van verschillende kunstenaars die weliswaar samenwerken, maar die wel hun eigen discipline als uitgangspunt nemen. Ze maken gebruik van de eigen kennis, vaardigheden en achtergrond en komen zo tot een werk. Deze manier van samenwerken is vaak te zien in kleinere gezelschappen. De inhoud komt door samenwerking tot stand. Alle makers kennen elkaar en weten van elkaar waar ze aan werken.

In deze lijn staat transdisciplinair voor de ontstijging van de disciplines, het over de disciplines heen werken (trans=over, transcendo=uitreiken boven). De disciplines worden in een transdisciplinaire samenwerking niet gezien als afzonderlijk. De grenzen tussen disciplines vervagen of worden bewust vervaagd. De makers uit verschillende disciplines gooien als het ware alle ingrediënten in een grote kom en vervolgens gaan ze samen met alle losse elementen van alle disciplines aan de slag. De verschillende makers proeven van elkaars disciplines door aan de slag te gaan met de methodes, media of technieken van die discipline. Op deze manier ontstijgt de samenwerking de afzonderlijke disciplines en ontstaat er door de samenwerking een transdisciplinair kunstproduct. Dit is wat Anne Nigten voor ogen heeft met The Patchingzone, "a transdisciplinary laboratory for innovation where Master, doctor, post-doc students and professionals from different backgrounds create meaningful content" ([www.patchingzone.net](http://www.patchingzone.net)). De makers van verschillende achtergronden werken samen aan een disciplineoverschrijdend project.

De makers in een transdisciplinair maakproces houden voor ogen dat de afzonderlijke disciplines niet op zichzelf staan. Zij streven naar hybride vormen waarin de samenwerking centraal staat. De relaties tussen de disciplines zijn van groter belang dan de disciplines (actoren) zelf. Een honderd procent transdisciplinaire samenwerking zal net zo min bestaan als een honderd procent multidisciplinaire samenwerking, maar er moet in ieder geval interactie én vermenging plaatsvinden om te spreken van een transdisciplinair maakproces.

Niet-artistieke disciplines kunnen naarmate een samenwerking meer naar rechts verschuift gemakkelijker aanschuiven. In een multidisciplinaire samenwerking moeten alle onderdelen op zichzelf een artistieke kwaliteit hebben. In een interdisciplinaire samenwerking kan bijvoorbeeld een dramaturg of technicus een

grotere rol hebben omdat hij of zij aan de slag gaat in dialoog met anderen. In een transdisciplinair maakproces is veel ruimte voor niet-artistieke disciplines. Wetenschappers en technici kunnen leren van kunstenaars en andersom. Ze gaan aan de slag met elkaars materiaal en medium, kennis en kunde. Ze leren van elkaar en de niet-artistieke disciplines worden vermengd met kunst disciplines waardoor ze hun achtergrond ontstijgen.

Een artistiek maakproces werkt in principe altijd naar een artistiek product toe. De vraag is wat de verhouding tussen proces en product is. ANT geeft een handvat om de relatie tussen proces en product te beschouwen.

### **3.1.2 De verhouding tussen maakproces en voorstelling**

Vanuit het perspectief van ANT kan de verhouding tussen maakproces en voorstelling (product) overzichtelijk worden geschetst. Het gekoppelde begrip actor-netwerk toont dat een actor altijd zowel zelf een netwerk is, als dat het een actor is in een ander netwerk. ANT plaatst het proces altijd in relatie tot een (mogelijk) 'product'. Het product is vanuit ANT perspectief een punctualisering van het proces. Een observant kan een netwerk van actoren tijdelijk ervaren als één punt, als één actor. In dit geval kan een voorstelling gezien worden als één actor: een actor in een netwerk met de toeschouwers, het theater en bijvoorbeeld een theaterwetenschapper die een voorstellingsanalyse uitvoert.

Een voorstelling kan zowel na afloop van als tijdens het maakproces gezien worden als een product en daarmee als een enkele actor. Door de voorstelling te ontleden wordt het netwerk binnen de punctualisering bloot gesteld. Er schuilt een netwerk in de actor, of beter gezegd er is sprake van een actor-netwerk. Het maakproces van een voorstelling is op deze manier te begrijpen als een netwerk van actoren. De voorstelling is een tijdelijke punctualisering. Het is geen product, maar het kan wel begrepen worden als een product. Het is geen punt, maar het kan wel ervaren worden als één punt.

Punctualisering wil niet zeggen dat het netwerk plotseling tot stilstand is gekomen en een actor is geworden. De activiteit verdwijnt voor even naar de achtergrond voor de toeschouwer van het netwerk. Je zou zelfs kunnen zeggen dat de actoren zich voor even houden aan een aantal afspraken. Maar het netwerk blijft bestaan en daarmee blijft ook het maakproces aan de gang. Een transdisciplinair maakproces stopt niet na de eerste of de laatste voorstelling. Een voorstelling is een

tijdelijke punctualisering die ontstaat door de transcendentie uit de interacterende en vermengde disciplines in het maakproces.

### **3.2 Processpatching en maakprocessen**

In haar dissertatie gaat Nigten in op interdisciplinair samenwerken in elektronische kunstprojecten (Nigten 2006: i). Haar benadering geeft de mogelijkheid om zowel kunstdisciplines als technologie en wetenschap in te passen in de maakmethode. In deze paragraaf wordt de processpatchingmethode beschreven. Door ideeën uit deze methode te combineren met ANT kom ik tot een nieuwe analysemethode van transdisciplinaire maakprocessen.

#### **3.2.1 Processpatching**

De methode die Nigten beschrijft gaat uit van het remixen en herwaarderen van andere methodes. Gedreven door esthetiek wil Nigten gebruikte methodes in de wetenschap en de technologie veranderen. In elektronische kunst is aan de rol van technologie niet te ontkomen. Kunstenaars kijken op een andere manier naar technologie en kunnen nieuwe inzichten voor het voetlicht brengen. Kunst is een methode om andere methodes te herformuleren.

Anne Nigten gebruikt diverse inspiratiebronnen om tot deze methode te komen zoals blijkt uit het volgende citaat.

“The ingredients for the artist’s kitchen are taken from performing arts where improvisation methods are studied, from design practice where ideas from participatory design are studied, from software development ideas that are borrowed from the Free Libre Open Source Software (FLOSS) approach, from interaction design we look into the concept of Third spaces” (Nigten 2006: 113).

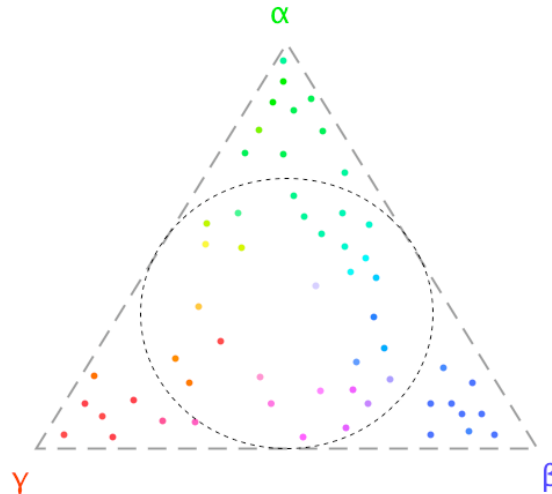
Software en computers vormen een belangrijke basis van haar ideeën. Een voor deze context interessante buitenstaander is de performatieve kunst. Theater biedt een helder perspectief op improvisatie en flexibiliteit die juist in veel software en andere technologie ontbreekt. In figuur 2 is een overzicht te zien van de processpatchingmethode en haar bijbehorende kenmerken.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

<u>Artistic aim, objective</u>	<u>Method</u>	<u>Characteristics</u>	<u>Theoretical context / Matching approach(es)</u>	<u>Type of aRt&amp;D, type of collaboration, application domain</u>
<b>Re- contextualising technology, creating new connections</b>	<i>Processpatching</i>	(re-)mixing and re-appropriating methods from scientific fields and (non) technologies, aesthetic driven	Post-Modernism critical theory, Fluxus, includes humanities, computer science, arts,	Fundamental / basic research and experiments in social science ,Multi and interdisciplinary collaboration, art as method. blend of techniques and methods, anything goes, bricolage

**Figuur 2:** “fig. 9. aRt&D Matrix processpatching method” (Nigten 2006: 111).

De processpatchingmethode van Nigten volgt op en sluit aan bij de aRt&D driehoek die zij eerder ontwikkeld heeft. Deze driehoek, weergegeven in figuur 3, kan gebruikt worden door groepen om in kaart te brengen waar zij zich bevinden ten opzichte van elkaar. De alfahoek staat voor de geesteswetenschappen inclusief de kunsten, de bètahoek voor bètawetenschappen en de gammahoek voor sociale wetenschappen. Deze indeling geeft veel stof tot nadenken. Ten eerste doemt de vraag op, of deze indeling interessant is met betrekking tot transdisciplinair kunstprojecten in brede zin. Veel kunstprojecten zullen voornamelijk bestaan uit makers uit de alfahoek. Daarnaast is het verschil tussen disciplines het uitgangspunt. Hoewel het handig kan zijn om te begrijpen waar je staat ten opzichte van elkaar, lijkt een dergelijk startpunt het overstappen naar methodes en technieken uit andere disciplines af te stoten. De driehoek gaat uit van de idee dat de verschillende makers elkaar ergens in de cirkel ontmoeten in plaats van dat ze steeds een ander punt in de driehoek opzoeken.



**Figuur 3:** De aRt&D driehoek die Anne Nigten gebruikt om de afstand en samenkomst van de makers uit verschillende disciplines in kaart te brengen. "fig. 36. aRt&D triangle" (Nigten 2006: 293).

### Patching

De naam processpatching legt nadruk op twee kwaliteiten. Ten eerste het proces en ten tweede het patchen. Patchen slaat zowel op het verbinden van elektronische circuits als op de maken van een *patchwork*, een lapjeswerk (Nigten 2006: 92). Het staat voor het verbinden van disciplines, methodes en achtergronden in een proces. Met in het achterhoofd het rizoom, lijkt de aRt&D driehoek teveel nadruk op de afkomst, op de stam van iedere discipline te leggen. Nigten gebruikt de driehoek als hulpmiddel en deze vorm lijkt niet de volledige basis te zijn achter de manier van werken. Zelf verwijst zij ook naar het rizoom om processpatching toe te lichten.

"The *processpatching* method is a creation process where different kinds of analogue and digital materials are stitched together. This practice of stitching and patching things together has a direct link with rhizomes, as advanced by Deleuze and Guattari" (Ibidem: 92).

Processpatching is net als ANT vergelijkbaar met het rizoom. Nigten benadrukt de wortelstokstructuur van processpatching die zij, in navolging van Deleuze en Guattari, vergelijkt met de associatieve manier waarop kunstenaars werken. Kunstenaars werken niet lineair, maar verbinden dingen volgens een netwerktopologie. De lineaire boomstructuur wordt door kunstenaars toegeschreven aan de wetenschap, betoogt Nigten (Ibidem: 93).



Processpatching volgt de werkwijze van de kunstenaar en Nigten benadrukt dat "this mix of heterogeneous regimes is translated in the connecting approach or an assemblage of different multiplicities that changes as it expands its connections" (Nigten 2006: 92-93). Deze verbindende benadering toont veel overeenkomsten met ANT. Een actor-netwerk is een assemblage van verschillende multipliciteiten (actor-netwerken). Een van de kenmerken van ANT is dat een actor-netwerk continu aan verandering onderhevig is, deze verandering kan te maken hebben met uitbreiding of inkrimping van het netwerk.

Het is dan ook vreemd dat Nigten gebruik blijft maken van de driehoek als hulpmiddel. Deze statische vorm benadrukt de divergentie en convergentie van de disciplines, in plaats van ze als fluïde te zien. Een rizoom en een actor-netwerk doen nu juist dat: ze tonen het geheel en benadrukken dat alles in relatie staat tot elkaar zonder dat het duidelijk is waar het vandaan komt. Iedere discipline heeft relaties met andere disciplines, iedere discipline bestaat door deze relaties en iedere discipline is afhankelijk van deze relaties. In andere woorden: geen enkele discipline bestaat zonder de anderen. Disciplines verbreden of versmallen niet, maar zijn altijd meer dan één en minder dan veel tegelijk, ze vormen actor-netwerken.

### **Process**

Nigten stelt het belang van het proces boven dat van het product. Ook hier is de overeenkomst met ANT te zien.

*"Processpatching is an informal, intuitive artistic research and development approach for interactive electronic art, where all kinds of ephemeral digital parts and (analogue and digital) materials are stitched together in an intuitive way. It has a strong emphasis on aesthetics, the social aspects in the process of creation and it is user centered"* (Ibidem: 111).

Uit dit citaat blijkt dat processpatching nog twee andere belangrijke eigenschappen heeft die niet in het bovenstaande figuur zijn verwerkt. De een is intuïtie en de ander de gebruikeroriëntatie. De processpatchingmethode houdt er rekening mee dat een product uiteindelijk bedoeld is voor een gebruiker of toeschouwer.

ANT als maakmethode stelt dat een proces niet gericht is op een toeschouwer (of gebruiker of deelnemer) maar dat de toeschouwer onderdeel is van het proces. De toeschouwer speelt in een transdisciplinair maakproces een grote rol. Iedere discipline in een maakproces krijgt op een bepaald moment te maken met een toeschouwer. Dit is te beschouwen als een constante actor en als een overeenkomst

tussen de verschillende disciplines. Het maakproces staat altijd in relatie tot de toeschouwer. Of dat nu bij tussentijdse momenten is, of op het moment dat een maakproces uitmondt in een product. Op deze manier is de toeschouwer een actor en een discipline in het maakproces. Toeschouwen is een discipline in een transdisciplinair maakproces.

### 3.2.2 Vermengen van disciplines

Processpatching gaat uit van de idee dat methodes en technieken gedreven door esthetiek. ANT als methode gaat uit van een vermenging van disciplines gedreven door de wil tot samenwerking. Het is niet alleen toepasbaar op artistieke processen, maar neemt daar wel bepaalde eigenschappen van over zoals intuïtie en het vrij combineren van methodologische principes. Waar zit dit verschil precies in?

Processpatching is een interdisciplinaire methode. Het gaat uit van individuele disciplines die samenwerken. De vermenging die plaatsvindt, is het gevolg van interactie tussen de actoren afkomstig uit verschillende disciplines. ANT gaat in het begin uit van een vermenging van disciplines. Deze heterogene en non-hiërarchische basisstructuur maakt dat het proces alle kanten op kan gaan. Een proces kan uiteindelijk hiërarchisch blijken of het product multidisciplinair.

<u>Artistiek doel</u>	<u>Methode</u>	<u>Kenmerken</u>	<u>Theoretische context / vergelijkbare benaderingen</u>	<u>Samenwerkingstype, toepassing, domein</u>
<b>Ontdekken van andere disciplines, heteroog samenwerken, steeds opnieuw verbindingen maken. Onderzoeken van samen werken (als proces).</b>	ANT	Vermengen en herwaarderen van artistieke en wetenschappelijke methodologische principes. Gericht op relaties tussen disciplines in plaats van de disciplines zelf.	Actor-netwerk theorie, semiotiek, sociologie, filosofie en het rizoom. Combineert de kunsten, geesteswetenschappen, bètawetenschappen en sociale wetenschappen.	Onderzoeksmatig en procesgericht werken. Transdisciplinaire samenwerking, kunst als proces en niet als methode. Een combinatie van methodes en technieken.

**Figuur 4:** ANT als transdisciplinaire maakmethode (gebaseerd op "fig. 9. aRt&D Matrix processpatching method" (Nigten 2006: 111).

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

Het schema in figuur 4 is gebaseerd op het bovenstaande schema van Nigten en geeft de eigenschappen weer van ANT als maakmethode. Er zijn daarbij een aantal verschillen van belang. Ten eerste legt ANT als methode de nadruk op de samenwerking en op het steeds opnieuw maken van verbindingen vanuit een heterogeen startpunt. Ten tweede is de ANT methode niet door esthetiek gedreven. Verschillende kunstvormen kunnen een actor zijn in het transdisciplinaire netwerk. Een ander verschil is ten slotte dat ANT kunst niet als methode ziet in de samenwerking, maar als proces. Kunst is nooit af en is steeds aan verandering onderhevig. Dat gegeven wordt in ANT als methode ingezet om de relaties tussen de actoren steeds te veranderen en het netwerk fluïde te houden.

In haar dissertatie werkt Nigten het hier gebruikte schema verder uit en voert groepsdynamiek en –samenstelling en de voor- en nadelen van iedere beschreven methode toe. Deze toevoegingen zijn ook met betrekking tot ANT interessant en worden in figuur 5 op de volgende pagina weergegeven. Ook nu zijn er overeenkomsten tussen processpatching en ANT. Ook ANT benadrukt het vermengen en herwaarderen van methodes en de vrijheid om van methodologie te veranderen.

Processpatching en ANT kunnen niet alleen als maakmethode worden toegepast, maar ook als analysemethode. In hoofdstuk vier zal worden ingegaan op ANT als analysemethode van transdisciplinaire maakprocessen. Het uitgangspunt van dit onderzoek is het ontwerpen van deze analysemethode.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

<u>Artistic aim, objective</u>	<u>Method</u>	<u>Characteristics</u>	<u>Group dynamics, team composition</u>	<u>Advantages / disadvantages</u>	<u>Theoretical context / matching approaches</u>	<u>Type of aRt&amp;D, type of collaboration, application domain</u>
<b>Innovating arts, re-contextualizing technology, creating new connections</b>	<i>Process - patching</i>	(Re-)mixing and reappropriating methods from scientific fields and (non) technologies, aesthetic driven, often large scale	Parallel and intersecting methods and approaches, from involved disciplines	Freedom to change methods Recontextualization, space for cooperation, ground for new discoveries and innovation	Post- Modernism critical theory, Fluxes, includes humanities, computer science, arts	Basic research and experiments in social science, multi and interdisciplinary collaboration, art as method. Blend of techniques and methods, anything goes, Bricolage
<u>Artistiek doel</u>	<u>Methode</u>	<u>Kenmerken</u>	<u>Groepdynamiek en -samenstelling</u>	<u>Voor- en nadelen</u>	<u>Theoretische context / vergelijkbare benaderingen</u>	<u>Samenwerkingstype, toepassing, domein</u>
<b>Ontdekken van andere disciplines, heteroog samenwerken, steeds opnieuw verbanden leggen. Onderzoeken van samenwerken (als proces).</b>	<i>ANT</i>	Vermengen en herwaarderen van artistieke en wetenschappelijke methodologische principes. Gericht op relaties tussen disciplines in plaats van de disciplines zelf.	Groep van makers uit verschillende disciplines, vermenging van methodologische principes uit verschillende disciplines.	Mogelijkheid en vrijheid om van strategie en methodologie te veranderen. Steeds in overleg en samenwerking. Niet doelgericht, maar procesgericht. Open structuur.	Actor-netwerk theorie, semiotiek, sociologie, filosofie en het rizoom. Combineert de kunsten, geesteswetenschappen, bètawetenschappen en sociale wetenschappen.	Onderzoeksmatig en procesgericht werken. Transdisciplinaire samenwerking, kunst als proces en niet als methode. Een combinatie van methodes en technieken. Heteroog, gevouwen en horizontaal.

**Figuur 5:** Vergelijking tussen Processpatching en ANT als maakmethode.  
Gebaseerd op "fig. 35. aRt&D Matrix final overview" (Nigten 2006: 290)

## **4 De ANT analysemethode**

Een analyse van een transdisciplinair maakproces moet de complexiteit van dat maakproces in acht nemen en tegelijkertijd overzicht geven van het proces. Dat is precies wat ik wil bereiken met de ANT analysemethode: een analyse die dat doet. In deze paragraaf wordt de ANT analysemethode van een transdisciplinair maakproces stap voor stap doorgenomen.

Een voorstelling, een maakproces: ze zijn onlosmakelijk met elkaar verbonden. Een (theater)wetenschapper die besluit om een onderzoek naar een maakproces te doen heeft in principe twee opties. De eerste is om een onderzoek te doen naar het maakproces van een voorstelling die al is opgevoerd. Dit betekent dat er geen mogelijkheid is om bij het maakproces zelf aanwezig te zijn en dat het onderzoek zal moeten worden verricht aan de hand van de voorstelling zelf, interviews met de makers en eventueel materiaal dat gemaakt is van het maakproces in de vorm van foto's, video's, dagboeken of andere teksten. De andere optie is om een onderzoek te doen van een maakproces dat nog bezig is. Dit betekent dat de onderzoeker nog niet weet waar het maakproces toe zal leiden als hij het onderzoek start en heeft ook de consequentie dat het lastig kan zijn om de makers te interviewen. Zij zijn waarschijnlijk druk met het maken van de voorstelling. Deze methode probeert in principe voor beide opties geschikt te zijn.

### **4.1 ANTs principes toegepast op transdisciplinaire maakprocessen**

De vraag is nu wat een ANT analyse kan zeggen over een transdisciplinair maakproces. Welke aspecten komen aan het licht door er een dergelijke analyse op los te laten en wat zijn de consequenties van de methodologische principes van ANT voor deze analyse? Om dit te verduidelijken worden de drie methodologische principes die in 2.2.2 zijn geïntroduceerd gekoppeld aan het transdisciplinaire maakproces.

#### **Eerste principe: de onderzoeker gaat niet uit van vaste structuren**

Wat wil dit zeggen? Een creatief, transdisciplinair maakproces is flexibel en associatief. Het is een proces waarin vaak meerdere mensen, technieken, objecten en ideeën samenkomen. Al deze actoren zijn makers in het proces en vanuit ANT perspectief moet rekening gehouden worden met de positie van al deze makers. De

onderzoeker gaat niet uit van bestaande of vaste relaties en structuren tussen deze actoren, maar ondervraagt de actoren zelf naar hun ideeën over deze relaties. Op deze manier verkrijgt de onderzoeker de informatie over de relaties en structuren op empirische wijze. De informatie én de centrale vragen, de problematisering, worden uit de makers gehaald en niet van buitenaf opgelegd door de onderzoeker.

Dit is eigenlijk wat het eerste methodologische principe, agnosticisme van de observant, inhoudt voor een analyse van een transdisciplinair maakproces. Het ziet er op toe dat de onderzoeker niet alleen zijn eigen hypothese tracht te bevestigen, maar met openheid van geest het proces analyseert. De onderzoeker is zich er van bewust dat hij of zij zelf ook deel uit gaat maken van het proces op het moment dat het onderzocht wordt.

### **Tweede principe: de onderzoeker gebruikt één repertoire**

Transdisciplinaire maakprocessen zoals beschreven in deze scriptie kenmerken zich door een veelheid aan makers. Deze methode gaat uit van een zelfde behandeling van alle actoren die betrokken zijn in het maakproces en richt zich met name op de altijd veranderende relaties tussen de actoren. Aan de hand van een overkoepelend repertoire van begrippen worden deze veranderende relaties in kaart gebracht.

Voor deze analysemethode wordt gebruik gemaakt van een repertoire gebaseerd op de sociologie van translatie en actor-netwerk theorie. Deze overkoepelende begrippen dienen om een overzicht te geven en de analyse inzichtelijk te maken en niet om actoren vast te pinnen. Het repertoire wordt gebruikt voor alle actoren in het onderzoek. De onderzoeker is daardoor verantwoordelijk voor een translatie van de door de actoren zelf gebezigde begrippen tot de begrippen van het door hem gekozen repertoire. Hieruit blijkt de rol die de onderzoeker zelf speelt in het actor-netwerk. Hij is degene door wiens ogen het actor-netwerk bekeken en begrepen wordt.

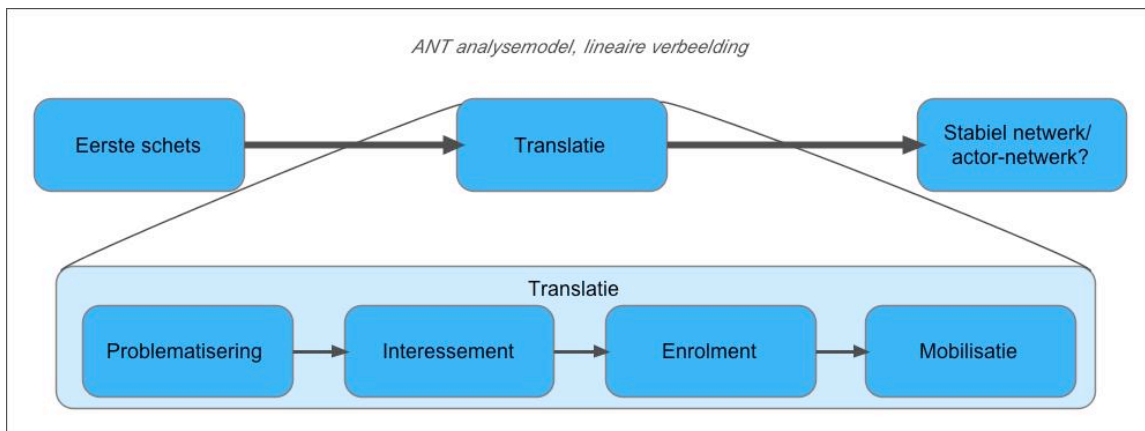
### **Derde principe: vrije associatie**

Transdisciplinaire maakprocessen zijn niet per definitie doel- en oplossingsgericht. Hoewel er wel degelijk sprake kan zijn van tijdelijk oplossingsgericht denken en werken vanuit één actor, is er zelden sprake van teleologie in de werkwijze van het gehele actor-netwerk. Het actor-netwerk is steeds onderhevig aan verandering en onderhandeling. Het uitgangspunt is de samenwerking, het proces, en niet het eindproduct.

Het perspectief van ANT richt zich op deze samenwerking. Het kijkt naar momenten en vergelijkt deze momenten en werkt niet vanuit het product. Het gaat er vanuit dat een maakproces altijd blijft bestaan en dat er nooit een voltooid product is. Omdat de makers blijven sleutelen, omdat het steeds opnieuw opgevoerd moet worden of omdat er steeds opnieuw een ontmoeting is met de toeschouwer van het kunstwerk. Een transdisciplinair maakproces is daardoor steeds in verandering. Door niet een van tevoren opgemaakt raster te plaatsen op het maakproces, maar zich te richten op de relaties tussen de actoren kan de onderzoeker voorkomen dat hij deze veranderlijkheid buitensluit in het onderzoek.

## 4.2 Translatie

Met deze principes in het achterhoofd kunnen we nu gaan kijken naar de stappen van de ANT analysemethode. Deze ANT analysemethode werkt door enkele malen dezelfde stappen te herhalen. Op meerdere momenten wordt gekeken naar de translatie door de actoren met betrekking tot de problematisering. Door enkele momenten uit het maakproces te selecteren kan de verandering binnen het proces in kaart worden gebracht. Deze stappen zijn: inventarisatie, problematisering, interessement, enrolment, mobilisatie en ten slotte een controle met als vraag: is er sprake van succesvolle translatie en is het proces van translatie tijdelijk stopgezet, of in andere woorden is er sprake van een stabiel netwerk?



**Figuur 6:** Een lineaire weergave van de ANT analysemethode. Deze bestaat uit drie stappen. Een eerste schets, de vraag wat en hoe er getransleerd wordt en de vraag of er een stabiel netwerk is ontstaan.

Door meerdere momenten, of eigenlijk korte periodes, in het maakproces te analyseren worden de veranderingen van de relaties tussen de actoren in kaart gebracht. Op basis van deze analyses kan de ontwikkeling van het maakproces worden beschreven.

Nota bene: de ANT analysemethode gaat niet uit van het moeten uitvoeren van iedere stap in dezelfde volgorde. Een stap kan niet van toepassing zijn of beter later gezet worden. Het is een blauwdruk die aangepast kan worden aan ieder maakproces en het is geen definitief ontwerp.

### **4.2.1 Inventarisatie**

Een eerste schets: welke actoren zijn er, wat speelt er? Door een inventarisatie te maken van de actoren en de vragen die zij hebben krijgt de onderzoeker een overzicht van de actoren die bij een marktproces betrokken zijn. Welke mensen, maar ook welke objecten, locaties, disciplines, computers, techniek, tekst, geluid en muziek zijn betrokken in het proces? Daarnaast is het zaak om te ontdekken welke vragen er spelen bij de verschillende actoren en wat het is dat er gemaakt wordt. Wat willen de actoren te weten komen in het maakproces van de voorstelling? Wat is de geschiedenis van de verschillende makers? Door deze eerste observatie te doen komen er waarschijnlijk al enkele vragen boven die nuttig kunnen zijn in het onderzoek. Het geeft de onderzoeker een beeld van de situatie. De inventarisatie van deze vragen stelt de onderzoeker in staat uiteindelijk één vraag te selecteren die als problematisering van het onderzoek dient. Deze vraag komt van de actoren zelf en staat vervolgens centraal in het onderzoek. Vanuit deze vraag wordt onderzocht wat de relaties tussen de actoren zijn.

Een van de actoren is de onderzoeker zelf. Dit dient niet te worden vergeten. Zeker als het onderzoek wordt verricht als een maakproces nog gaande is zal de onderzoeker met zijn aanwezigheid een rol spelen. Maar ook in een onderzoek van een maakproces waarvan de laatste voorstelling reeds heeft plaatsgevonden speelt de onderzoeker een rol. Het actor-netwerk is niet tijdsgebonden en de manier waarop de onderzoeker werkt heeft invloed op de relaties tussen de verschillende actoren. De onderzoeker kan streven naar een zo hoog mogelijke objectiviteit, maar het bewustzijn van de eigen subjectiviteit en de eigen rol als actor in het netwerk is minstens even belangrijk.



#### **4.2.2 Problematisering**

Het volgende punt is om een uitgangspunt te kiezen als onderzoeker. Dankzij de inventarisatie heeft de onderzoeker een overzicht gekregen van de vragen die spelen bij de actoren. Er zullen waarschijnlijk één of meerdere vragen zijn die voor meerdere actoren een rol speelt of spelen. Dit noemt Callon in zijn artikel problematisering (Callon 1986: 203). Doordat de biologen zichzelf deze vraag stelden 'hechten sint-jakobsschelpen zich?', werd dit een verplicht passagepunt (*obligatory passage point, OPP*) voor alle actoren. Daarnaast maakten zij zichzelf onmisbaar met betrekking tot dit passagepunt. Met deze vraag bepaalden zij wie de actoren in het netwerk waren, namelijk zichzelf, de vissers, de sint-jakobsschelpen en collega wetenschappers.

In een maakproces kan een vergelijkbare zet worden gedaan. Een maker stelt zichzelf een vraag die hij in het maakproces wil beantwoorden. Door deze vraag te stellen, maakt deze actor niet alleen zichzelf onmisbaar, maar hij maakt ook deze vraag een verplicht passagepunt om te passeren. Het doet er in principe niet toe of de vraag wordt beantwoord of wat het antwoord zou zijn. Uit het onderzoek naar het maakproces van *The Respons(e)ible Project (TRP)* dat wordt besproken in het volgende hoofdstuk blijkt dat er een vraag is gesteld die van groot belang bleek: op welke manier kunnen we de toeschouwer laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen? Aan de hand van deze vraag is het maakproces van *TRP* te onderzoeken.

De onderzoeker gebruikt een vraag die voor de actoren van belang is. Dit betekent niet dat dit de enige vraag is die speelt. Door een andere vraag als uitgangspunt te nemen kunnen andere relaties aan het licht komen, wellicht spelen andere actoren een rol in de translatie met betrekking tot de andere vraag. Een ANT analyse levert geen absolute gegevens op. Het biedt een manier van kijken naar het maakproces die de onderzoeker inzicht kan geven in het maakproces en het kan een beeld geven van de manier waarop gewerkt wordt door de actoren.

#### **4.2.3 Interessement**

Nadat een problematisering is geconstateerd, is volgende stap te kijken naar interessement. De onderzoeker gaat kijken wat de relatieve posities van de verschillende actoren. Iedere actor gaat op een andere manier met de vraag om en heeft een andere relatie tot de andere actoren. Eigenlijk is deze stap het verbinden van de verschillende actoren door de relaties aan te tonen. Welke acties ondernemen

actoren om anderen te interesseren? Het maken van een illustratie kan zowel de onderzoeker als de lezer helpen om een overzicht te krijgen van de actoren en hun relaties. In dit onderzoek maak ik gebruik van een conceptmap.<sup>5</sup> Door de problematisering als uitgangspunt te nemen kan de onderzoeker grip krijgen op het netwerk.

De conceptmap die in deze stap wordt gemaakt bestaat uit actoren (als knopen, *nodes*) en relaties (als pijlen). In de volgende stap, enrolment, wordt gekeken naar mogelijke allianties. Ook deze allianties kunnen in de conceptmap worden gevisualiseerd.

### 4.2.4 Enrolment

Vervolgens wordt gekeken naar het proces waarin de actoren zich bevinden. Op welke manier worden allianties gevormd? Zoeken de actoren gezamenlijk naar een manier om voorbij het OPP te komen of bevechten ze elkaar? Wat is de rol van de actoren ten opzichte van de vraag en hoe krijgen, houden of verliezen ze deze rol? Als er op een succesvolle manier allianties worden gevormd is er sprake van wat Callon enrolment noemt. Dat wil zeggen dat de verschillende actoren weten wat hun eigen rol is en wat de rol is van de anderen. Soms is dit bijna direct in het begin duidelijk, in andere maakprocessen kan dit een tijd duren, of verschuiven de rollen steeds opnieuw. In een ander proces kan de rolverdeling duidelijk lijken, maar blijken de rollen toch anders dan in het begin werd aangenomen.

De relaties tussen actoren verandert in een maakproces. Door op meerdere momenten een inventarisatie van de actoren te maken, krijgt de onderzoeker een overzicht van de veranderingen die plaatsvinden tijdens het proces. Ook interessement en enrolment kunnen op verschillende momenten in het maakproces worden vastgesteld. Door herhaaldelijk een tijdsfragment uit het proces te pakken en te kijken hoe op dat moment de rolverdeling is krijgt men een overzicht van de veranderingen in en de voortgang van het maakproces.

### 4.2.5 Mobilisatie

Het laatste punt van translatie, mobilisatie, is eigenlijk een controle. Zijn de verschillende actoren wel echt wie ze zijn? Hebben ze een verborgen agenda?

---

<sup>5</sup> In dit onderzoek is gebruik gemaakt van de concept en content mapping applicatie *Visual Understanding Environment (VUE)*, een Open Source project ontwikkeld aan de Tufts University. <http://vue.tufts.edu/>.

Misschien wil een van de kunstenaars vooral zichzelf bewijzen en misbruikt hij het groepsproces. Vertegenwoordigen ze de groep waar ze voor staan? Misschien blijkt het testpubliek uiteindelijk niet representatief voor het publiek dat de voorstelling bezoekt. Deze stap is vooral van toepassing als een actor bestaat uit meerdere actoren, zoals een groep acteurs of een groep toeschouwers.

### **4.3 Succesvolle translatie: wordt het één actor?**

Na deze vier analysestappen is het duidelijk welke actoren een rol spelen in het netwerk. De vraag is nu of deze stappen succesvol zijn geweest. Is er sprake van translatie voor alle actoren? Is het proces van translatie stopgezet en kan het netwerk gezien worden als één actor? In dat geval kan een maakproces van een transdisciplinair kunstproject tijdelijk verworpen zijn tot bijvoorbeeld een installatie of een voorstelling waarin iedere actor een rol heeft en een relatie met de andere actoren. De toeschouwer vormt een onderdeel van dit netwerk, maar kan het kunstproject ook zien als één enkele actor.

Het netwerk kan op ieder moment weer verdwijnen of veranderen. Daarvoor kunnen verschillende redenen zijn. Het kan te maken hebben met de mobilisatie. Het voorbeeld dat is gegeven van een testpubliek dat niet representatief is voor het publiek van het kunstproject. Een andere reden is dat één of meerdere actoren besluiten dat het gevormde netwerk niet juist is. Misschien is de vraag niet beantwoord, of is niet iedere actor langs het OPP gegaan. Of het blijkt dat er een andere vraag gesteld had moeten worden of al gesteld is en niet beantwoord. Het gevolg zal zijn dat er een nieuwe translatie plaats zal vinden. Dit kan een reden zijn om verder te analyseren.

Een in de ogen van de onderzoeker succesvolle analyse betekent niet per se dat er in de ogen van iedere toeschouwer één enkele actor is ontstaan. Iedere toeschouwer heeft een eigen perspectief en zijn eigen bagage. Iedere toeschouwer houdt zich als actor op een andere manier tot de voorstelling. Het geeft wel inzicht in het maakproces en in de manier waarop een voorstelling tot stand is gekomen.

## **5 Een ANT analyse van *The Respons(e)ible Project***

Van november 2007 tot en met februari 2008 vond het maakproces van *The Respons(e)ible Project (TRP)* plaats. Deze voorstelling werd op 14, 15 en 16 februari 2008 gespeeld in Huis aan de Werf in het kader van Soirée des Ateliers Theater & Games. Initiatiefnemer van dit project is Joris Weijdom. Docent aan de Hogeschool voor de Kunsten Utrecht (HKU) en hoofd van de onderzoeksgroep Virtueel Theater van het Lectoraat Theatrale Maakprocessen (TMP) aan de HKU.

De vraag die Weijdom als hoofd van de onderzoeksgroep bezighoudt is: welke invloed heeft technologie binnen het theatrale maakproces? Deze vraag was ook een van de redenen om te werken aan *The Respons(e)ible Project*. Weijdom wilde niet alleen in theorie aan deze vraag te werken, maar ook in de praktijk de invloed van technologie op het maakproces te ervaren. Daarnaast speelden een aantal andere vragen die als uitgangspunt voor dit specifieke project golden. Weijdom stuitte in 2007 op een gratis te gebruiken software, David Laserscanner.<sup>6</sup>

“Het vreemde aan het maakproces is dat we uit zijn gegaan van een technologische mogelijkheid. Ik vond via een forum een stukje software, David Laserscanner, waarmee je met weinig middelen en geld iemand driedimensionaal kon inscannen. Dat is iets wat voor kunstenaars tot voor kort niet mogelijk was. Dat dit ineens beschikbaar kwam, sprak heel erg tot de verbeelding” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

Geïnspireerd door deze software wilde hij een voorstelling maken waarin hij de bezoekers driedimensionaal kon scannen. Deze technologie was de belangrijkste inspiratiebron.

Aan de hand van ANT is een analyse gedaan van het maakproces. Daarvoor is gebruik gemaakt van videomateriaal van het maakproces en de voorstelling en interviews met drie makers na afloop van het maakproces. Daarnaast maak ik gebruik van mijn herinnering aan de gesprekken die ik had ten tijde van het maakproces en de ervaringen die ik had terwijl ik testbezoeker was van de voorstelling in wording. In de periode van dit maakproces had ik nog niet besloten om het maakproces van *TRP* te gaan onderzoeken. De schematische weergave van de analyse is te vinden in de bijlage. Voor dit hoofdstuk is deze analyse door mij herschreven en verder geïnterpreteerd.

---

<sup>6</sup> <http://www.david-laserscanner.com/>

## **5.1 *The Respons(e)ible project***

Voor de analyse van *TRP* is gekozen om vier momenten in het maakproces te analyseren. Dit zijn geen tijdstippen, maar korte tijdsperiodes die ik als onderzoeker vanuit het heden heb bekeken. Tijdens deze vier momenten speelden er meerdere vragen en problemen. Door een vraag te selecteren die de belangrijkste plek inneemt op dat moment onderzoek ik het netwerk van actoren op dat moment. Op basis van deze vier analyses kan vervolgens het verloop van het maakproces beschreven worden. In de volgende paragraaf ga ik verder in op deze analyses. Nu zal ik eerst een korte inleiding geven op de totstandkoming van *TRP* en een beeld schetsen van de voorstelling.

### **5.1.1 Korte schets van het maakproces**

Uit de vier analyses blijkt dat er een vraag was die belangrijk was voor het maakproces van de voorstelling. Deze vraag was een van de belangrijkste uitgangspunten van de voorstelling volgens de geïnterviewde actoren en is voor deze analyse als problematisering gekozen. De vraag is afgeleid van een opmerking van Arnaud Loonstra over het doel van de voorstelling.

Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?

Deze vraag veronderstelt dat de toeschouwer en de technologie een rol spelen in het maakproces. De technologie vormt een middel waarmee een doel bereikt moet worden met de toeschouwers van de voorstelling. Maar voordat er gekeken wordt naar de betrokken actoren wil ik eerst ingaan op de wijze waarop deze vraag tot stand is gekomen.

Naast de David Laserscanner werd er in *TRP* nog gebruikt gemaakt van andere technologie. Ten eerste werd er een simulatiegame ontwikkeld die de bezoekers spelen tijdens de voorstelling. Daarnaast werd er een computerprogramma ontwikkeld dat de scan kon koppelen aan een presentatieprogramma zodat de bezoekers geconfronteerd werden met hun digitale kloon. Ook deze technologie speelt een rol in het maakproces van *TRP*. Weijdom vroeg zich af wat hij kon doen met deze technologie en met de virtuele klonen van de bezoekers. De technologie werd door Weijdom gekoppeld aan twee, meer inhoudelijke, uitgangspunten.

Het eerste was het opslaan van persoonlijke gegevens met behulp van technologie, zowel door commerciële bedrijven als door de overheid.

“Het opslaan van deze gegevens is één ding, maar als je de gegevens gaat combineren weet je ineens heel veel over iemand. Ik heb daar niet eens een goed of slecht verhaal over. Het is ook handig. Maar ik wilde wel mensen confronteren met de consequenties van dingen die ze gedaan hebben. Als zij bepaalde handelingen verrichten of opdrachten uitvoeren wil ik ze laten zien wat wij ermee doen. Ik stel de vraag of ze wel beseffen dat zoiets kan op het moment dat zij de informatie aan het verschaffen waren” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

Met *TRP* wil Weijdom de bezoekers van de voorstelling confronteren met het feit dat externe bedrijven persoonlijke gegevens kunnen gebruiken en misbruiken voor hun eigen doeleinden zonder dat de ‘eigenaar’ daar nog controle over heeft.

Het tweede uitgangspunt dat daarmee verbonden is, is de band tussen defensie en de computergame-industrie. Het spel *America’s Army (AA)*<sup>7</sup> is ontwikkeld door de United States Army (Landmacht van de Verenigde Staten van Amerika). Een van de doelen van het spel is om jongeren te trainen en vervolgens als soldaten te rekruteren voor het Amerikaanse leger. Weijdom is bezorgd over dergelijk politieke banden tussen defensie en de game-industrie. Met *TRP* wil hij mensen wijzen op deze banden.

Door de driedimensionale en virtuele kloon te koppelen aan het gedrag van de bezoekers hoopte hij een vergelijkbare handeling te verrichten en zo de bezoekers te confronteren met dergelijke praktijken. Een belangrijke vraag daarbij was hoe de makers het publiek zover krijgen dat ze op een dergelijke manier geloven in de technologie dat ze de drie stappen (scannen, gedrag lezen en de confrontatie) aan elkaar koppelen.

De vraag die als problematisering is gekozen in dit onderzoek sluit daar bij aan. Datgene wat de makers wilden bereiken met de voorstelling is dat ze de bezoekers het gevoel wilden geven dat er iets van hen is afgenomen. De vraag ‘op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?’ is van wezenlijk belang voor de voorstelling en daardoor voor het maakproces. Maar deze vraag was er niet direct in het begin van het maakproces. Door vier verschillende momenten te analyseren toont deze

---

<sup>7</sup> <http://www.americasarmy.com/>

analyse het verloop in het maakproces en de manier waarop de verschillende actoren met elkaar onderhandelen over de vragen die spelen.

### **5.1.2 Korte schets van de voorstelling**

De voorstelling is op te delen in een aantal fases. Deze fase komen deels overeen met de drie technologische onderdelen. Tijdens fase nul komen acht toeschouwers één voor één als bezoekers het bedrijf Whitewater Industries binnen. Door mensen in lange witte jassen worden ze begeleid. De bezoekers worden verzocht om een contract te tekenen. Het is hen op dat moment nog niet duidelijk wat hen staat te gebeuren.

In fase één worden de toeschouwers gescand. Door middel van een lichtlijn en een achterwand met een hoek van negentig graden kan de scan worden uitgevoerd. Vervolgens kan met behulp van de software een driedimensionale grafische weergave van de toeschouwer worden gereproduceerd. De verkregen data wordt vervolgens doorgestuurd naar fase drie. Naast deze scan van het gezicht wordt diverse andere data ingevoerd zoals een handscan en de antwoorden op enkele vragen. De acht bezoekers gaan vervolgens als groep verder naar fase twee.

In fase twee speelt de toeschouwer een computerspel, een simulatie. Dit spel is gemaakt in een *Half Life* engine. De makers willen hiermee het gedrag van de toeschouwers lezen. De toeschouwer draagt een hoofdband die de hersenactiviteit van de bezoeker leest en opslaat in de computer. In werkelijkheid wordt deze informatie niet direct gewonnen door de technologie, maar de simulatiegame wordt ingezet om de toeschouwers gedrag te laten tonen die de acteurs kunnen noteren op papier. Deze notities geven zij door aan de acteurs in fase drie. De technologie in fase twee is niet direct gekoppeld aan de technologie in fase één en drie.

De toeschouwers gaan vervolgens naar fase drie. Hier worden zij geconfronteerd met de koppeling van de verkregen gegevens. Eerst wordt een film vertoont met de activiteiten van Whitewater Industries. Daaruit kan worden opgemaakt waar de virtuele kloons voor worden gebruikt. De driedimensionale scan die gemaakt is in fase één wordt geplakt op een virtueel lichaam en vervolgens wordt de kloon een rol toegedeeld, bijvoorbeeld burger of soldaat, aan de hand van de gedragsgegevens. Na de confrontatie worden de bezoekers het bedrijf uitgezet met een kopie van het contract met een uitgebreide bijlage.

De verschillende fases in *TRP* doen denken aan verschillende ruimtes in een groot laboratorium. Ruimtes gevuld met hypermoderne technologie en bevolkt door

personeel in lang witte jassen. De toeschouwers zijn de proefkonijnen van het bedrijf dat dit laboratorium uitbaat.

Dit is heel kort samengevat de voorstelling *The Respons(e)ible Project*. In de voorstelling speelt de technologie een grote rol. De technologie wordt bedient door enkele operators en door Arnaud Loonstra (fase één), Bas Haas (fase twee) en Joris Weijdom (fase drie). Uit de vorige paragraaf blijkt al dat de technologie ook een belangrijke rol had in het maakproces. Dit wordt in het interview met Weijdom ook door hem benadrukt.

“Wat heel gek is én interessant is dat technologie gedeeltelijk inspiratiebron is geweest. Het is niet alleen een middel om iets mogelijk te maken, maar het was ook het onderwerp. Dat software als David Laserscanner Open Source beschikbaar werd gesteld [en ik dat] kon inzetten om een bepaalde ervaring te creëren [...] daar speelde technologie al een rol. De technologie heeft ook heel duidelijk een rol gespeeld in de vormgeving, visueel, auditief, ruimtelijk, maar vooral ook in interactie” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

Technologie speelde op verschillende niveaus een rol. Ten eerste vormde het de inspiratiebron voor de andere makers. David Laserscanner heeft Weijdom, Loonstra en Haas aan het denken gezet over een mogelijke voorstelling met behulp van deze software. Deze software heeft dus een zware stempel gedrukt op de vorm en inhoud van *TRP*. De technologie vormde daarnaast ook het uitgangspunt in de vraag die de makers zichzelf stelden. Ze wilden immers de toeschouwers met behulp van de technologie overtuigen dat de technologie een deel van hen afgenomen zou hebben tijdens de voorstelling.

### **5.2 Vier periodes, vier analyses**

De vier analyses volgen dezelfde logica als in het vorige hoofdstuk is omschreven. Na een korte schets wordt één vraag als problematisering centraal gesteld. Vervolgens wordt gekeken hoe de actoren zich tot deze vraag en elkaar verhouden. Iedere analyse wordt vergezeld van een conceptmap waarin de relatieve posities van de actoren te zien is. Iedere conceptmap is voorzien van een dikkere pijl die aangeeft welke actor zorgt voor een snede tussen de allianties. Daarnaast is de actor JN (Jochem Naafs) steeds de omringde actor. Uiteindelijk ben ik als observant degene



die, op basis van de informatie van de andere actoren, de tijdelijke grenzen bepaal van het netwerk.<sup>8</sup>

### **5.2.1 T1: De testweek (twee dagen in november 2007)**

#### **Inventarisatie**

Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra hebben enkele dagen om David Laserscanner te testen in Huis aan de Werf om uit te zoeken of de technologie geschikt is voor datgene wat ze willen doen tijdens de voorstelling. Yvonne Franquinet, artistiek leider van Huis aan de Werf, kijkt mee. Deze week richten de actoren zich vooral op de scans. David Laserscanner zal tijdens de voorstelling alle bezoekers moeten scannen. De vraag is wat de kwaliteit van deze scans zou moeten zijn. De actoren die betrokken zijn in de analyse zijn de volgende: Arnaud Loonstra (AL), Bas Haas (BH), David Laserscanner (DL), Jochem Naafs (JN), Joris Weijdom (JW) en Yvonne Franquinet (YF).

#### **Problematisering**

Hoe krijgen we een goede scan? Wat willen we met de scans bereiken? -> Wat is een goede scan?

#### **Interessement**

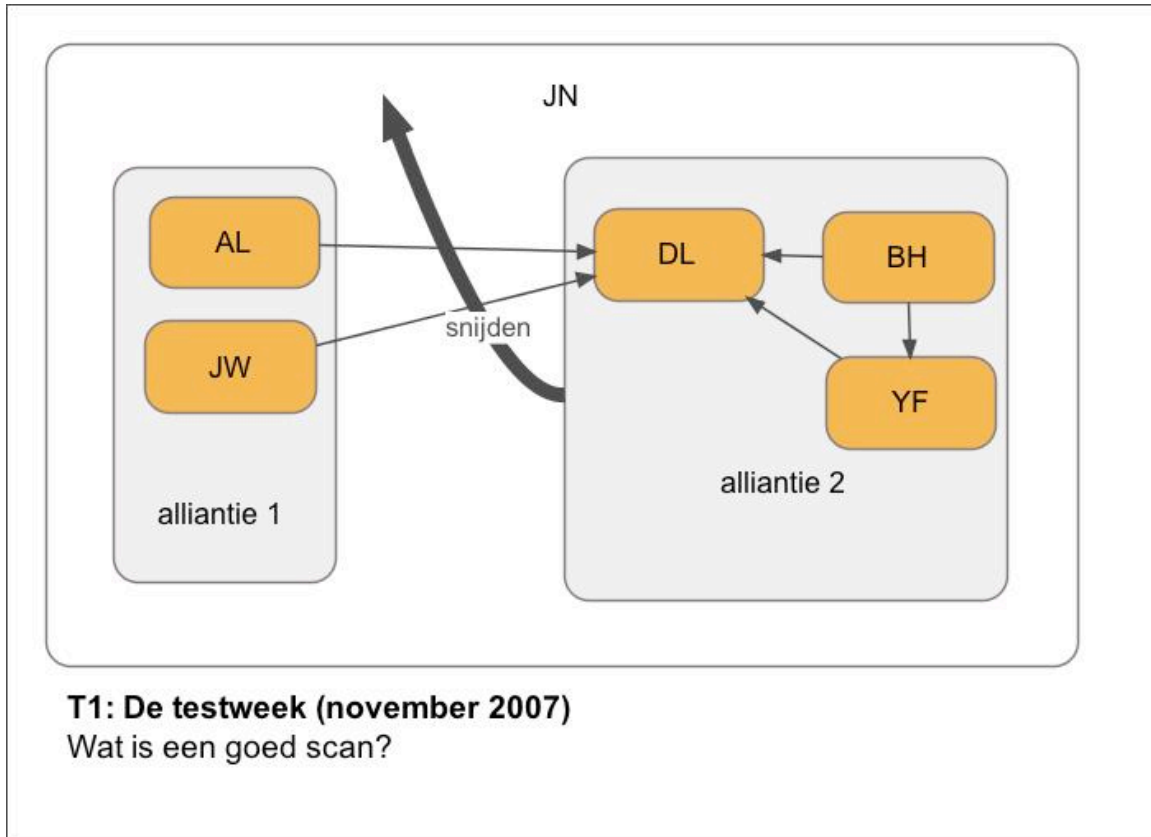
De technische beperkingen van DL heeft onder andere tot gevolg dat het moeilijk is om een heel lichaam in te scannen. Hoewel ze in eerste instantie een zo perfect mogelijke scan proberen te maken komt al snel de vraag naar boven wat een goede scan is. BH merkt op dat ondanks de mindere kwaliteit van een scan van JWs hoofd hij hem wel herkent en dat voor hem in principe genoeg is. Uiteindelijk zijn de actoren het nog niet eens over de vraag wat een goede scan is. Hoewel DL niet de gewenste resultaten levert zoeken JW en AL toch nog naar de perfecte scan. YF en BH richten zich meer op dat wat er bereikt moet worden met de scans en niet zozeer op de kwaliteit van de scans. JW hinkt op twee benen. Hoewel het hem wel degelijk lijkt te gaan op de ervaring van de scans wil hij de scans toch perfectioneren.

---

<sup>8</sup> In de bijlage, 8.4, is een schematisch overzicht van de vier analyses te vinden.

### Enrolment

Als we de vraag wat een goede scan is centraal stellen zien we dat er sprake is van twee allianties. De ene alliantie wordt gevormd door JW en AL, de ander door BH, DL en YF. In onderstaande conceptmap is dat weergegeven.



**Figuur 7:** Conceptmap van de eerste analyse.

JW en AL zijn het erover eens dat de scans van goede kwaliteit moeten zijn. DL, die deze kwaliteit nog niet levert, zorgt in de alliantie met BH en YF voor een scheiding van de twee allianties. Het gevolg is dat er tussen de actoren nog niet één succesvolle alliantie gesloten en de rollen van de verschillende rollen nog niet duidelijk zijn. De actoren weten nog niet precies hoe de verhoudingen zijn.

### Translatie

De actoren zijn nog aan het onderhandelen en de manier waarop DL bepaalde interesses lijkt op te wekken zorgt voor moeilijkheden. De actoren willen verschillende dingen voor elkaar krijgen. Er is nog geen sprake van succesvolle

translatie en de actoren vormen nog niet één enkele actor-netwerk in mijn (JNs) ogen.

### **5.2.2 T2: Eerste week in Huis aan de Werf (rond 20 januari)**

#### **Inventarisatie**

Het videomateriaal toont een discussie en een doorloop met Marja Kok aan het einde van de eerste week werken in Huis aan de Werf. De technologie is aangevuld met een simulatiegame, een modificatie van Half Life, en een presentatieprogramma waarin de gegevens verkregen uit de simulatiegame gekoppeld kunnen worden aan de scans. Deze actoren zijn betrokken: Arnaud Loonstra (AL), Bas Haas (BH), David Laserscanner (DL), Jochem Naafs (JN), Joris Weijdom (JW), Marja Kok (MK), Presentatieprogramma (PP) en Simulatiegame (SG).

#### **Problematisering**

Er spelen twee belangrijke vraagstukken die in het verlengde van elkaar liggen. Wat is een goede scans? En op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?

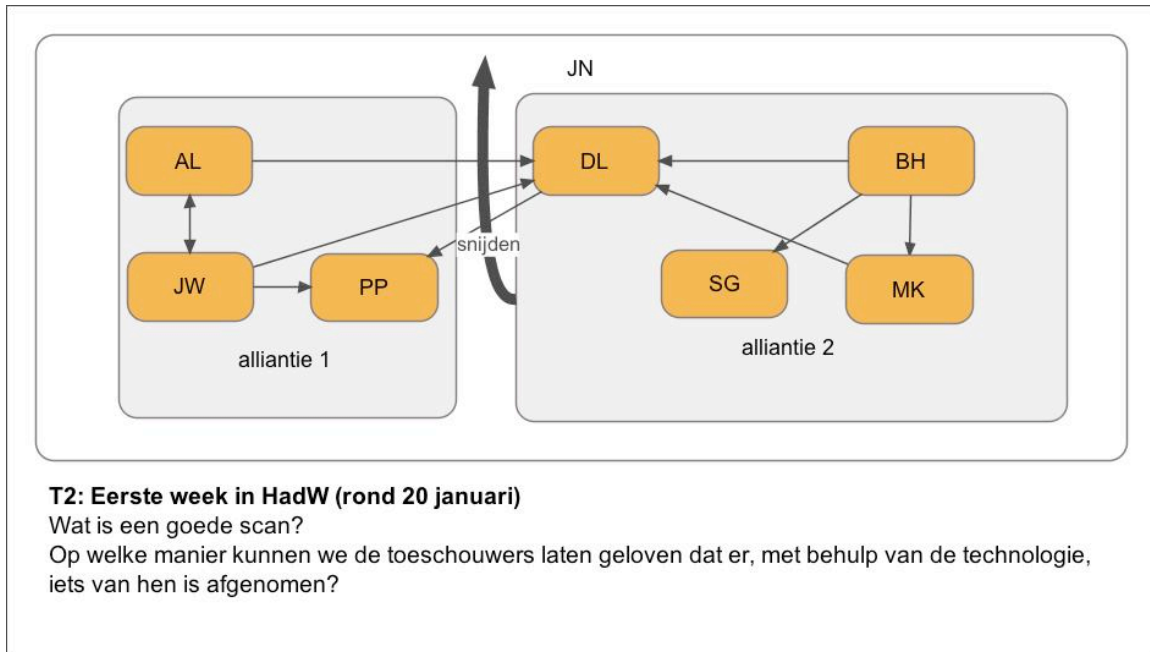
#### **Interessement**

Hoewel DL betere kwaliteit levert dan in de testweek, kost het wel veel tijd DL te perfectioneren en is het de vraag wat het toevoegt. JW wil toch nog erg graag het hele lichaam scannen in plaats van alleen het hoofd van het publiek. MK en AL richten zich nog steeds meer op het doel van de scans. De confrontatie met de scans door middel van PP geeft MK het gevoel dat haar identiteit is afgepakt. AL benadrukt dat je daarmee eigenlijk het doel van de voorstelling al bereikt hebt: de bezoeker het gevoel geven dat er iets van hem is afgenomen. Zij weten JW te interesseren voor dit idee.

#### **Enrolment**

De alliantie tussen DL, SG en PP is er nog niet. De resultaten van DL kunnen getoond worden dankzij PP, maar de rol van SG is nog niet duidelijk. SG en BH zijn verbonden, hoewel de wijze waarop nog niet geheel duidelijk is. AL en MK lijken een alliantie te hebben gesloten met betrekking tot de kwaliteit van de scans die DL

levert en de manier waarop deze scans door PP aan TP worden getoond. Het gaat niet meer om de perfecte scans, het is belangrijker wat er met deze scans bereikt moet worden. De opmerking van MK, als onderdeel van 'alliantie 2' zorgt voor een snede die de interesse van AL en JW trekt. Het lijkt erop dat AL en JW zich aangetrokken voelen tot een alliantie met de andere actoren met betrekking tot de vraag wat een goede scan is.



**Figuur 8:** Conceptmap van de tweede analyse.

Hoewel er daardoor sprake is van één alliantie, wordt deze vervolgens weer opgeheven door de komst van de vraag die uit de eerste volgt.

### Translatie

De vraag wat er met de scans bereikt moet worden is beantwoord: de toeschouwers moeten gaan geloven dat er iets van hen is afgenomen. Daarvoor moet gebruikt gemaakt worden van een alliantie tussen DL, SG en PP. De verschillende actoren vormen wat dat betreft in mijn ogen nu één actor.

Er is echter een nieuwe problematisering te herkennen. De vraag is nu wat er nodig is om de toeschouwers te laten geloven dat er door middel van de technologie iets van hen is afgenomen. De verschillende actoren kunnen wat dat betreft nog niet gezien worden als één actor.

### **5.2.3 T3: Doorloop voor de acteurs (begin februari)**

#### **Inventarisatie**

Op deze dag is er een korte testdoorloop en discussie met Marja Kok. Inmiddels is een groep acteurs en actrices aangetrokken en is er technische hulp van enkele operators. Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra verzorgen samen met enkele operators een doorloop voor de acteurs en actrices. Daarop volgt een discussie. Deze actoren zijn betrokken: Acteurs en actrices (AA, is ook TP), Arnaud Loonstra (AL), Bas Haas (BH), David Laserscanner (DL), Jochem Naafs (JN), Joris Weijdom (JW), Marja Kok (MK), Operators (OO), Presentatieprogramma (PP), Simulatiedgame (SG) en Testpubliek (TP).

#### **Problematisering**

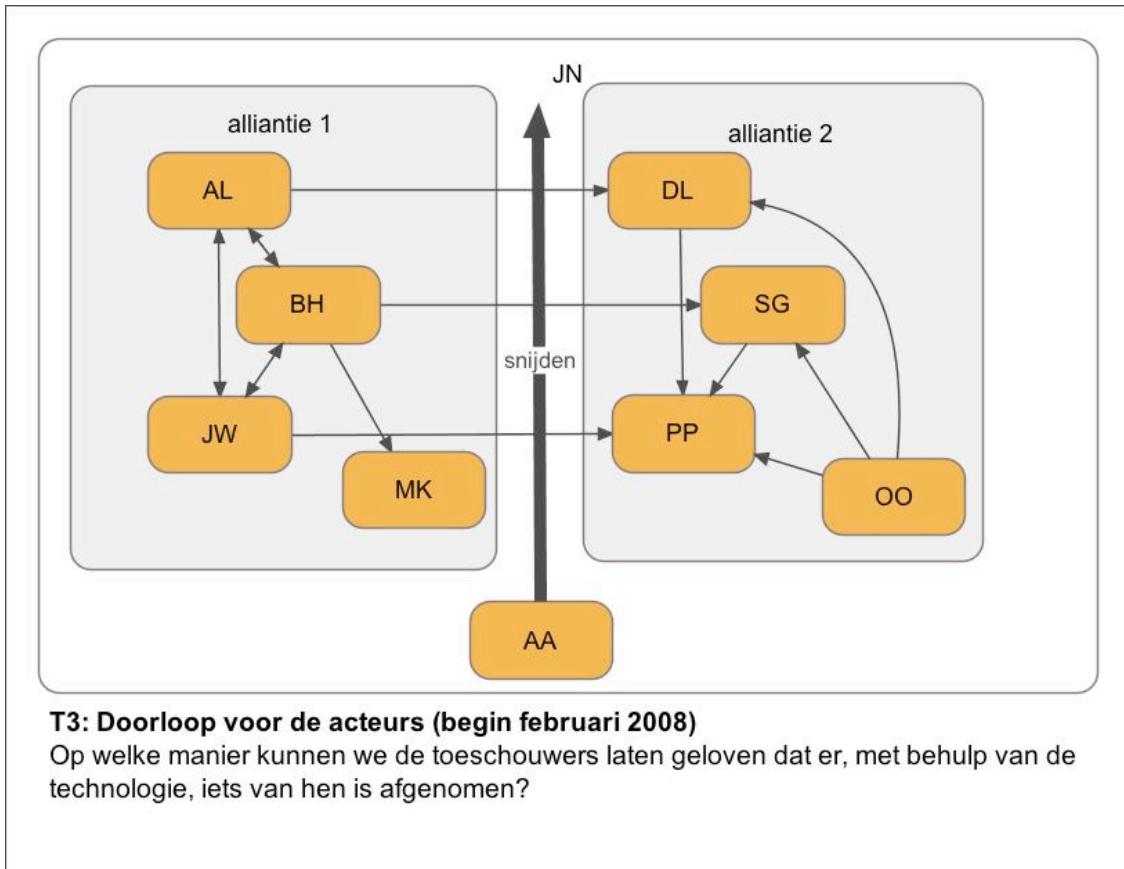
Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?

#### **Interessement**

Doordat AA als TP een doorloop meemaakt weten zij JW, AL, BH, DL, PP en SG opnieuw te interesseren voor elkaar en de problematisering. Door de nieuwe vraag die JW oproept 'Voel je je nog steeds verantwoordelijk voor een virtuele kopie van jezelf?', is er vervolgens sprake van een vernieuwde interesse van AA=TP in DL, PP en SG. SG begint meer vorm te krijgen en de vraag is nu wat de rol van SG wordt in de voorstelling. Hoe gaat SG om met TP, OO en BH?

#### **Enrolment**

Inmiddels zijn de drie fases van de voorstelling ingedeeld; fase 1: DL is verbonden met AL en OO, fase 2: SG met BH en OO en fase 3: PP met JW en OO. Ondanks deze verbindingen is er toch geen sprake van één alliantie zoals te zien is in onderstaande conceptmap.



**Figuur 9:** Conceptmap van de derde analyse.

Doordat AA (als TP) de overige actoren confronteert met de ervaring die zij hebben als TP vindt er een nieuwe snede plaats. JW, BH, AL en MK vormen alliantie 1 en DL, SG, PP en OO alliantie 2.

### **Mobilisatie**

In deze periode speelt ook de vraag of de actoren wel zijn wie ze beweren te zijn. AA lijkt niet als één actor naar voren te komen en heeft verschillende woordvoerders. De verschillende actrices hebben duidelijk andere ervaringen en gedachten met betrekking tot de problematisering. Het is daardoor niet duidelijk wat AA als TP wil en hoe deze rol is in te delen. Desondanks is de invloed op het netwerk van AA wel duidelijk.

### **Translatie**

De vraag 'op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?' is nog niet beantwoord. Wel

is het duidelijk geworden dat daar misschien niet een eenduidig antwoord op te verkrijgen is. Verschillende woordvoerders van AA geven verschillende feedback. De verschillende actoren kunnen nog niet gezien worden als één actor.

#### **5.2.4 T4: Tijdens de voorstellingen (14 en 15 februari 2008)**

##### **Inventarisatie**

14, 15 en 16 februari speelt *The Respons(e)ible Project* in Huis aan de Werf. De voorstelling speelt 33 maal in drie avonden. Tijdens deze periode maakt de voorstelling nog de nodige veranderingen door. Dat is de reden dat ik deze periode als onderdeel van het maakproces van *TRP* beschouw. De volgende actoren zijn aanwezig: Acteurs en actrices (AA), Arnaud Loonstra (AL), Bas Haas (BH), David Laserscanner (DL), Jochem Naafs (JN), Joris Weijdom (JW), Operators (OO), Presentatieprogramma (PP), Simulatiegame (SG) en Testpubliek (TP).

##### **Problematisering**

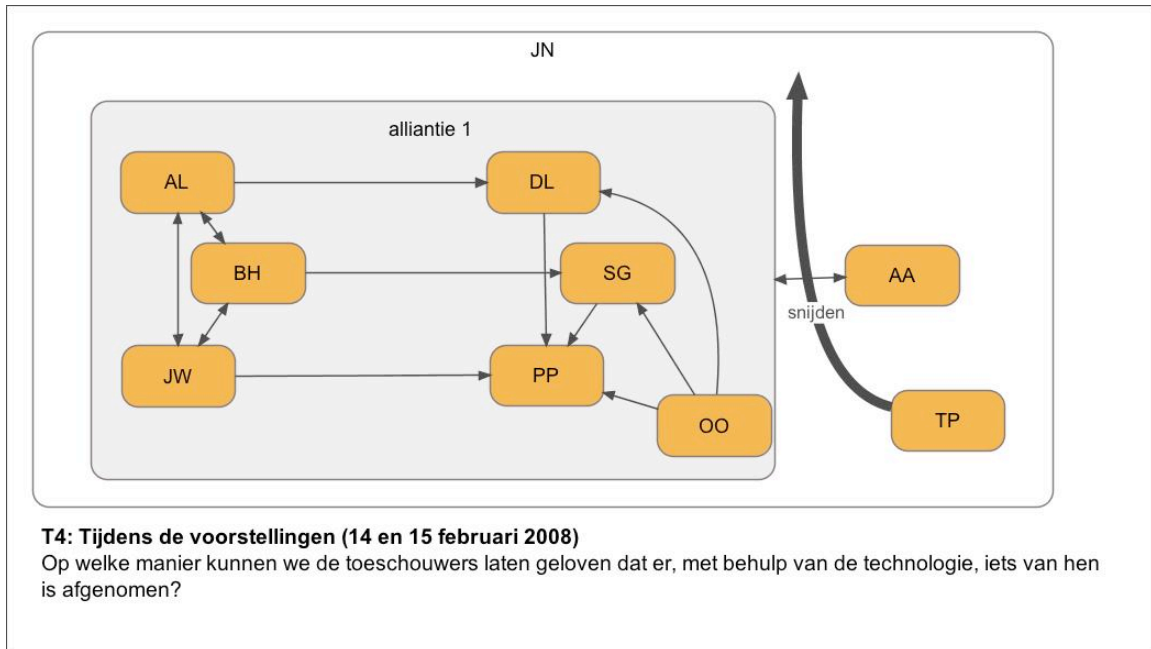
Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?

##### **Interessement**

Uit enkele opmerkingen van AL en JW blijkt dat er een vrijheid is ontstaan door de komst van TP. "Op het moment dat alles stond, [...] toen pas konden we spelen" (Weijdom). Met de komst van een ander TP wordt ook de plek van AA anders. Kort voor de voorstellingen is de plek van SG eindelijk echt duidelijk.

##### **Enrolment**

De alliantie van SG met DL en PP is sterker geworden. Eindelijk krijgt ook TP een rol in het netwerk. Dankzij TP wordt duidelijk hoe de andere actoren zich tot elkaar verhouden. Hoewel het publiek al in de problematisering naar voren kwam hebben JW, BH en AL de binnenkomst van TP tegengehouden. De interesses in de technologie, de logistiek en de productie zat hen in de weg.



**Figuur 10:** Conceptmap van de vierde analyse

Door de komst van TP wordt duidelijk dat er een grote alliantie is gevormd door AL, BH, JW, DL, SG, PP en OO. Deze alliantie is in de conceptmap verbeeld. AA wordt daarvan afgesneden door TP. De rol van AA past nog niet in de alliantie.

### **Mobilisatie**

Niet iedere vertegenwoordiger van TP heeft dezelfde ervaring, maar doordat er veel vertegenwoordigers zijn, ongeveer 300, is dat geen probleem en kan er uitgegaan worden van een gemiddeld TP.

### **Translatie**

In totaal is *The Respons(e)ible Project (TRP)* 33 keer gespeeld in drie avonden. Tijdens deze drie avonden is nog veel veranderd. TP heeft het voor elkaar gekregen om de andere actoren te verbinden en bleek de bindende factor voor een grote alliantie. Door TP zijn de rollen van de andere actoren duidelijker geworden. Het is echter ook helder geworden dat de rol van AA nog niet duidelijk was.

De vraag 'Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?' niet eenduidig te beantwoorden. De translatie is nog in proces. In mijn ogen is het belangrijk dat AA en TP ook een onderdeel worden van de alliantie om dit wel te kunnen doen. Als het



maakproces na deze voorstellingen nog de tijd had gehad om verder te ontwikkelen was dit wellicht wel gelukt. Dit blijkt ook uit de interviews met de verschillende actoren.

## 5.3 Conclusies op basis van de analyse

### 5.3.1 De ontwikkeling

De vraag is wat we op basis van deze vier analyses kunnen zeggen over het maakproces van *TRP*. Het maakproces is geïnitieerd door Joris Weijdom. Bij de start van dit maakproces heeft Weijdom Bas Haas en Arnaud Loonstra gevraagd om met hem dit proces in te gaan.

“Ik had technisch steun, productiecapaciteit en knowhow nodig, alleen al voor alle schakelingen van de computers. Daar had ik helemaal geen kennis van. Toen kwam ik al vrij snel bij Arnaud van stichting z25 terecht die daar heel veel vanaf weet. [...] Bas Haas, de andere maker had een stuk gemaakt in *Second Life, Virtuater*. Ik wilde zijn expertise van die kant erbij, van de kant van simulatie: iets creëren in een virtuele wereld. Dat is ook uiteindelijk waar hij zich mee bezig hield” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

In de periode van de eerste analyse staat David Laserscanner centraal. De vraag wat een goede scan is houdt de actoren in november bezig, maar ze zijn het nog niet eens over het antwoord op deze vraag. Twee maanden later, in januari 2008, is er een eerste opzet voor een simulatiegame en de soft- en hardware voor de eindpresentatie van de voorstelling. De rol van Yvonne Franquinet, “de opdrachtgever” (Weijdom), werd kleiner en Marja Kok kwam ten tonele. Dankzij de komst van deze nieuwe actoren wordt het duidelijk dat de kwaliteit van de scans van minder belang is dan datgene wat de scans teweegbrengen bij het publiek. Loonstra vraagt zich af op welke manier ze de toeschouwers kunnen laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen. Deze vraag gaat een centrale rol spelen in het maakproces.

Nog twee weken later zijn er operators, acteurs en actrices aangetrokken door de makers. De operators assisteren tijdens het maakproces met het ontwikkelen van de technologie en bedienen tijdens de voorstellingen de technologie. De acteurs en actrices begeleiden de bezoekers tijdens de voorstellingen. Om ze kennis te laten maken met de voorstelling bezoeken zij als testpubliek de voorstelling. De kritische en niet altijd unanieme feedback van de acteurs en actrices

zorgt er aan de ene kant voor dat er twee allianties te herkennen zijn. De ene alliantie (1) vertegenwoordigt dat wat er zou moeten komen en de andere alliantie (2) dat wat er is.

Een week later staan de eerste acht bezoekers voor de deur. De voorstelling gaat spelen, 33 maal in 3 avonden. Dankzij de confrontatie met het (test)publiek wordt duidelijk wat er wel en niet getransleerd is. Hoewel de technologie, de operators en het trio makers een alliantie vormen is de rol van de acteurs en actrices helaas nog niet duidelijk. Zij blijken te laat bij het proces te zijn betrokken om hen een duidelijke plek in het netwerk te geven. Ook het testpubliek zelf vormt geen onderdeel van de alliantie.

### **5.3.2 Technologie en toeschouwer**

Wat Weijdom, Haas en Loonstra in november 2008 al aangaven is dat zij iemand nodig hadden om hen te versterken op het theatrale front. Ze hebben alle drie weinig ervaring met theater en acteren.

“Wij hebben [Yvonne Franquinet] letterlijk gevraagd ‘wij willen een dramaturg erbij, expliciet voor ons project’. We waren naïef en we hebben alle fouten gemaakt die je kon maken, maar we waren niet zo dom te denken dat we theater konden maken” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

Zij zijn op aandringen van Franquinet zonder theatermaker of dramaturg aan de slag gegaan en bleken juist op het theatrale vlak tekort te schieten: “eigenlijk hebben we heel weinig ervaring op de theatervloer... daardoor hadden we veel bevestiging nodig” (Loonstra in interview 22 oktober 2008). Uiteindelijk blijkt juist de translatie tussen hen en de acteurs, actrices en het (test)publiek niet volledig duidelijk.

De vraag die als problematisering centraal stond in deze analyse veronderstelt dat de toeschouwer en de technologie een rol spelen in het maakproces. Het blijkt dat de technologie teveel aandacht heeft gevraagd van de andere actoren en dat de toeschouwer daardoor niet in het netwerk werd betrokken tot het moment van de eerste voorstelling.

### **5.3.3 Is de translatie succesvol?**

De vraag die we ten slotte kunnen stellen is of de translatie geslaagd is en dus (tijdelijk) gestaakt. Begrijpen alle actoren elkaar? Of in andere woorden: is het netwerk één actor, één voorstelling geworden? Laten we eerst kijken naar de vraag

of er sprake is van één actor. Zoals al blijkt uit de vierde analyse is er een grote alliantie ontstaan tijdens de dagen van de voorstellingen. Het blijkt dat de rol van de acteurs en actrices niet duidelijk is geworden. Nadat zij twee weken voor de voorstellingen werden betrokken bij het proces is er wel nog veel veranderd in het netwerk. Dit is mede het gevolg van de introductie van de acteurs en actrices als actor in het netwerk.

“Eigenlijk waren zij een testpubliek voor ons. Vanaf het moment dat ze er bij waren zijn we discussies aangegaan. ‘Hoe werkt het nou?’ ‘Wat ervaren jullie?’ Daarin ontdekten we al dat een leeftijdsverschil enorm uitmaakte in wat men ervaart. De ene zegt dat je haar letterlijk iets moet laten zien, anders snapt ze het niet, zij wil de lijken zien liggen. Een ouder iemand ziet de symbolen en weet al dat het zo fascistisch is als maar kan. Daardoor vroegen we ons af wat onze doelgroep was en hoe we die moesten bedienen” (Loonstra in interview 22 oktober 2008).

Uit dit citaat blijkt dat het niet duidelijk was voor de actoren wie de doelgroep van de voorstelling zou zijn. Terwijl juist dit publiek één van de twee actoren is die in de problematisering genoemd is. Als er vaker testpubliek was betrokken in het maakproces zou er de mogelijkheid zijn geweest om uit te zoeken wie de toeschouwer zou zijn die de ervaring moet krijgen dat er iets van hem is afgenomen.

Weijdom benadrukt in het interview dat er wel degelijk een ervaring was bij de toeschouwers die te maken zou kunnen hebben met de vraag. Maar zeker weten doet hij dat niet.

“Er is met een behoorlijk percentage van de mensen in ieder geval iets gebeurd. Ik heb veel mensen vrij bedremmeld naar buiten zien lopen met dat contract in de hand en een beetje wezensvreemd. Er is dus met een aantal mensen wat gebeurd. Of dat nu helemaal precies is wat ik allemaal in mijn hoofd had, dat betwijfel ik. Maar ik heb wel de indruk dat we daar echt een ervaring hebben neergezet” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

Uiteindelijk ben ik tot de conclusie gekomen dat de translatie niet volledig succesvol was, ondanks het feit dat veel toeschouwers een passende ervaring hebben gehad en wellicht de voorstelling als één actor hebben ervaren. De vraag ‘op welke manier kunnen we de toeschouwer laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?’ is niet volledig beantwoord. Het is wel duidelijk geworden dat om aan deze ervaring te krijgen er aan diverse voorwaarden voldaan moest worden. Er moet een duidelijk verband zijn tussen de technologie die de informatie afpakt en de technologie die laat zien wat er met die informatie gedaan wordt. Het

was nodig, en mogelijk, om voor een deel van de technologie te doen alsof. Het winnen van informatie over het gedrag werd gedaan door de acteurs en actrices om de confrontatie met het presentatieprogramma beter te doen kloppen. Daarnaast is gebleken dat de manier waarop geacteerd moest worden heel praktisch moest zijn. De manier waarop de operators acteerden was volgens meerdere actoren erg overtuigend, juist omdat zij niet acteerden. Desondanks is niet met zekerheid te zeggen dat de toeschouwers daadwerkelijk de ervaring hadden dat hen iets is afgenomen.

### **5.4 Reflectie op de analyse**

Ik wil deze ruimte gebruiken om te reflecteren op deze casusstudie en om enkele interessante onderdelen van het maakproces aan bod te laten komen die in deze analyse geen plek kregen, maar wel een rol speelden in het proces.

#### **5.4.1 Afbakenen**

Het nadeel van ANT als analysemethode is dat er door de selectie van iedere keer één problematisering andere problemen niet worden behandeld. Aan de andere kant geeft dat juist de mogelijkheid om je als onderzoeker te richten op de hoofdvraag van het maakproces. In andere woorden, het netwerk wordt op basis van informatie van de actoren afgebakend.

Zo was er in dit geval veel discussie over het belang van het verhaal dat Joris Weijdom wilde vertellen over de relatie tussen computergames en de oorlogsindustrie. Dit verhaal was een van de uitgangspunten voor de voorstelling. Aangezien dit verhaal er niet voor alle actoren toe deed werden de vragen over dit verhaal niet meegenomen in dit onderzoek. "Arnaud [Loonstra] zei al vrij snel in het proces dat als we het publiek het gevoel kunnen geven dat hen iets afgenomen is, dan hebben we ons doel al bereikt. Het verhaal over leger/ game-industrie was voor hem een bijzaak" (Weijdom in interview 13 oktober 2008). Het doel om iemand iets af te nemen speelde uiteindelijk een grotere rol in het maakproces.

De interesses en fascinaties werden voor een deel gedeeld door Loonstra en Haas. De mogelijkheid om iemand te dupliceren en hem dan met dit duplicaat te confronteren sprak hen beiden aan. De politieke gedachte daarachter was voor hen minder belangrijk. De vraag die Loonstra bezighield was eigenlijk een gedestilleerde versie van de vraag van Weijdom. Weijdom wist de andere actoren niet genoeg te

interesseren voor de kwestie over het leger en games en daardoor speelt het een kleine rol in deze analyse.

Deze afbakening van de reikwijdte van een netwerk strookt niet met de filosofische gedachte achter ANT, maar is noodzakelijk om een analyse uit te voeren.

#### **5.4.2 Over de persoonlijke samenwerking**

Hoewel ANT als analysemodel zich richt op de relatie tussen de actoren, gaat het niet per se in op de kwaliteit van de samenwerking. Alleen als deze samenwerking betrekking heeft op de problematisering kan het van belang zijn. In het geval van *TRP* was er onduidelijkheid over de manier van samenwerken tussen Weijdom, Haas en Loonstra zoals blijkt uit de interviews.

Weijdoms opzet in deze samenwerking was dat de drie makers op gelijke voet het maakproces in zouden stappen. Ieder met zijn eigen specialiteit, maar desondanks zonder hiërarchie. Langzaam maar zeker kwam er toch een bepaalde mate van hiërarchie om de hoek kijken. Loonstra en Haas bleken Weijdom wel degelijk te beschouwen als de regisseur en daarmee als degene die de belangrijke inhoudelijke beslissingen moet maken. Op de vraag wat de rol van Weijdom was binnen het maakproces reageerde Loonstra als volgt:

“Het eerste dat in me opkomt is regisseur, maar ik weet niet of dat de juiste term is. Hij had wel echt een verhaal te vertellen en daarmee stond hij wel bovenaan in de hiërarchie, ik ben altijd heel hiërarchisch ingesteld” (Loonstra in interview 22 oktober 2008).

Weijdom zegt hierover:

“In mijn optiek zijn we met gelijke taken begonnen. [Loonstra] is steeds meer gaan afbakenen en op een gegeven moment heeft hij gezegd: ‘dit is mijn deel en dat is dat van jou’. ‘Als jij beslissingen wil nemen doe dat dan’. Daar was ik heel blij mee. Arnaud [Loonstra] is heel daadkrachtig. Hij was de eerste die zei dat we dingen moesten gaan proberen. We moesten dingen doen en pas dan kan je zien of het werkt. Ik moet hem dat nageven” (Weijdom in interview 13 oktober 2008).

Waar de relaties in andere groepen voordat een maakproces gestart wordt duidelijk zijn, bleek dat de verhoudingen tussen de drie makers van *TRP* nooit expliciet waren gemaakt. Pas na enkele weken werd duidelijk hoe de verschillende makers elkaars rol zagen.

Dit blijkt ook uit het interview met Bas Haas. Haas is afgestudeerd in juni 2007 en heeft vier jaar lang Weijdom als docent gehad. Het heeft even geduurd voordat hij deze docent-student relatie heeft kunnen loslaten. "Wij hebben Joris [Weijdom] tot projectleider getorpedeerd" (Haas in interview 29 oktober 2008). Hoewel hij in principe vrede had met deze hiërarchie had hij achteraf gezien graag meer inhoudelijk meegedacht. Deze problemen met de samenwerking hebben met betrekking tot de problematisering een kleine rol gespeeld, maar zijn voor de makers persoonlijk wel van belang.

### **5.4.3 Interviews**

Deze analyse is deels gebaseerd op interviews met enkele makers ruim na afloop van het maakproces. Niet alleen kan het geheugen een rol gaan spelen in deze interviews, ook is er het nadeel dat niet alle actoren geïnterviewd kunnen worden. Dat geldt voor de technologie, maar ook voor het testpubliek en de actrices. Achteraf gezien zou het goed geweest zijn om ook hen te laten spreken tijdens het onderzoek.

## 6 Conclusie en discussie

In deze scriptie stel ik een analysemodel voor dat gebaseerd is op de actor-netwerk theorie en de processpatchingmethode. Deze analysemethode is voortgekomen uit de vraag op welke manier een heterogeen relationeel perspectief bijdragen aan het begrip van hedendaagse theatrale maakprocessen. Door een analysemethode te ontwikkelen en toe te passen op een maakproces wilde ik de vraag beantwoorden.

### 6.1 Voorlopige conclusie

In de inleiding heb ik al benadrukt dat ik onder een hedendaags theatraal maakproces een collectief en transdisciplinair maakproces versta. Een maakproces waarin verschillende disciplines samenkomen, samenwerken en vermengen. Een maakproces waarin de verschillende disciplines niet afzonderlijk naast elkaar staan, maar opgaan in het collectief. Een maakproces waar de toeschouwer deel van is en de andere disciplines dat weten. Het is ook een maakproces dat draait om het proces zelf en niet om een eindproduct. Een maakproces waarvan de makers weten dat het geen definitief begin had of einde zal hebben, dat misschien nooit definitief is. Een maakproces dat gekenmerkt wordt door verandering, onderhandeling en bevraging en niet door teleologie, vaste afspraken, dé oplossing en hét antwoord.

Waarom heb ik dan toch gekozen voor ANT en een analysemethode ontwikkeld die aan de hand van een problematisering werkt? Een analysemethode die steeds opnieuw even iets vastlegt? Wat ik daarmee heb proberen te bereiken is juist inzicht te geven in de verandering en de bevraging. Door iets tijdelijk vast te leggen, te punctualiseren, merk je als onderzoeker dat er nog iets niet klopt, dat dat eigenlijk niet kan. Het geeft je een idee van waaruit dat moment komt en waar het naar toegaat. Door te werken vanuit een problematisering, merk je dat het niet draait om het geven van een antwoord, maar om het proberen te beantwoorden, het werken aan een oplossing. De klemtoon in maakproces ligt niet op maak, maar op proces.

Een maakproces is niet een proces waar alleen mensen een rol spelen, net als dat het sociale (*the social*) niet alleen uit mensen bestaat. Het bestaat uit een verzameling van gerelateerde menselijke en niet-menselijke actoren. Een heterogeen relationeel perspectief legt de nadruk op deze onderlinge relaties in plaats van op kenmerken zoals emotie, ervaring en reflectie. Dat wil niet zeggen dat deze kenmerken geen rol spelen in een maakproces. Ze kunnen ook een rol spelen in een

ANT analyse als blijkt dat deze kenmerken veranderingen veroorzaken in het netwerk.

Maar wat is uiteindelijk de meerwaarde van de ANT analysemethode? Op welke manier kan een heterogeen relationeel perspectief inzicht bieden in het begrip van hedendaagse theatrale maakprocessen? Deze vraag kan ik deels beantwoorden, maar helaas moet ik het antwoord ook deels schuldig blijven. In mijn onderzoek heb ik weliswaar een methode ontwikkeld om maakprocessen te analyseren en deze methode vergeleken met processpatching, wat ik niet heb gedaan is een grondige vergelijking maken met andere analysemodellen.<sup>9</sup> Dit zou iets kunnen zijn voor een vervolgonderzoek. Desondanks zijn er een aantal aspecten van de ANT analysemethode naar boven gekomen die duidelijk maken op welke manier een heterogeen relationeel perspectief inzicht kan bieden. ANT onderscheidt zich door zich te richten op de veranderende relaties tussen de verschillende actoren die betrokken zijn in een maakproces. Doordat ANT dit als uitgangspunt neemt is het uitermate geschikt om samenwerking te onderzoeken en samenwerking is vrijwel altijd onderdeel van een theatraal maakproces. Maar ook processpatching richt zich op samenwerking. Het verschil met processpatching zit erin dat ANT zich niet beperkt tot een samenwerking tussen mensen en dat ANT de menselijke actoren zichzelf niet in een hoek (alfa, bèta, gamma) laat plaatsen. Daardoor voorkomt het een vast netwerk.

Een ander aspect van dit onderzoek is de toepassing van het model op een casus. Dankzij deze casusstudie is niet alleen het model verder ontwikkeld, het toont ook enkele specifieke kenmerken van het model. De manier waarop het ANT analysemodel in enkele stappen een overzicht schetst van korte periodes is aan de ene kant een beperking, maar het geeft ook een overzicht van het maakproces. Het biedt inzicht in het verloop van het maakproces, zonder het gehele maakproces te beschrijven.

Ik heb er voor gekozen om dit een voorlopige conclusie te noemen om te benadrukken dat dit slechts een tijdelijke punctualisering is van mijn onderzoek. Ik wil graag verder met dit onderzoek, er is nog zoveel wat niet aan bod is gekomen. Ondanks dat dit onderzoek zich richt op transdisciplinaire creatieve maakprocessen denk ik dat deze analysemethode ook geschikt is om andere processen te bestuderen. Ook een hiërarchische samenwerking kan bestudeerd worden vanuit een

---

<sup>9</sup> Daarbij valt te denken aan het cognitieve schrijfmodel van Flower & Hayes (1981) en de ideeën over *devising theatre* zoals onder andere uitgewerkt door Govan, Nicholson en Normington (2007).



non-hiërarchisch perspectief. Ook een wetenschappelijk onderzoek als deze kun je analyseren door middel van een ANT methode. Dat is tot slot wat ik graag wil doen in deze scriptie. Met deze analyse wil ik de totstandkoming van deze scriptie beschrijven, maar ook enkele discussiepunten aanhalen.

## **6.2 Discussie aan de hand van een reflectie**

Tijdens mijn onderzoek en het schrijven van deze scriptie zijn vele gedachten, theorieën, maakprocessen, makers, voorstellingen en andere actoren en disciplines de revue gepasseerd. Van enkele ben ik blij hen te hebben achtergelaten op de weg om ze later nog eens terug te vinden van anderen ben ik er niet zeker van of dat de juiste keuze was, van sommige weet ik nu zeker dat ik ze eigenlijk in het netwerk van mijn onderzoek had moeten betrekken. Ik wil deze ruimte gebruiken om te reflecteren op het maakproces van mijn onderzoek door middel van een ANT analyse. Wederom zal ik enkele momenten selecteren die voor mij van belang waren in mijn onderzoeksproces en die duidelijke invloed hebben gehad op deze tijdelijke punctualisering van mijn onderzoek in de vorm van deze scriptie. Daarbij neem ik wel de vrijheid om de analyse ietwat minder technisch uit te voeren. In de conceptmappen maak ik gebruik van afkortingen. Hier volgt een overzicht van de gebruikte afkortingen.

AL (Association Lisa), AM (analysemethode), ANT (actor-netwerk theorie), CR (Crew), JN (Jochem Naafs), JW (Joris Weijdom), MB (Maaïke Bleeker), MM (maakmethode), PP (processpatching), PZ (The Patchingzone), RIZ (Rizoom), SC (scriptieplan 1), SC2 (deze scriptie), SP (Springdance), ST (stage), TMP (theorie van maakprocessen), TRP (The Respons(e)ible Project), TU (tutorial) en VUE (Visual Understanding Environment).

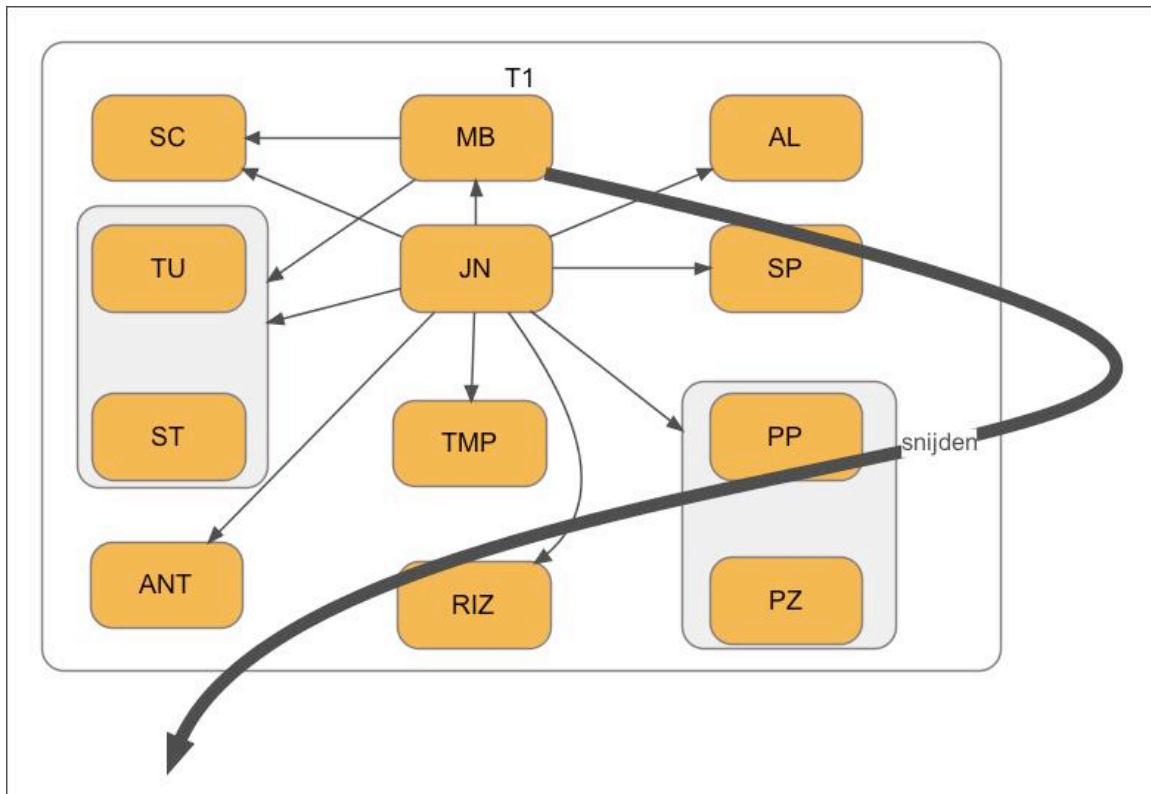
### **6.2.1 T1: januari / februari 2008**

In januari 2008, kort nadat ik had besloten om toch de uitdaging van een nieuw afstudeertraject aan te gaan, werd mij gevraagd door Maaïke Bleeker om een voorstel in te dienen voor mijn stage, tutorial en scriptie. Ik had grootse plannen. Ten eerste wilde ik een scriptie schrijven over de verbeelding door makers en de verbeelding van toeschouwers. Dit wilde ik doen aan de hand van de vraag in hoeverre het verbeelde wordt bepaald door de toeschouwer. Dat ik mij wilde richten op de rol van de toeschouwer kwam niet uit het niets vallen. Ik had voor mijn MA

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

Nieuwe media en digitale cultuur al onderzoek gedaan naar de rol van de bezoeker van playful performance. Daarnaast was ik overweldigd door de dissertatie van Maaïke Bleeker over visualiteit in het theater.

Naast het onderzoek naar de verbeelding van toeschouwers wilde ik voor mijn stage bij het lectoraat theatrale maakprocessen een onderzoek doen naar interdisciplinaire maakprocessen. Daarbij wilde ik enkele casussen onderzoeken waaronder Association LISA, deelnemers aan Springdance Dialogue en The Patchingzone. Mijn tutorial wilde ik gebruiken voor een literatuurstudie naar theorie van maakprocessen en me daarnaast verdiepen in zowel de actor-netwerk theorie als de ideeën van Deleuze en Guattari. Dit onderzoek zou dan dienen als ondersteuning voor mijn praktische onderzoek voor mijn stage.

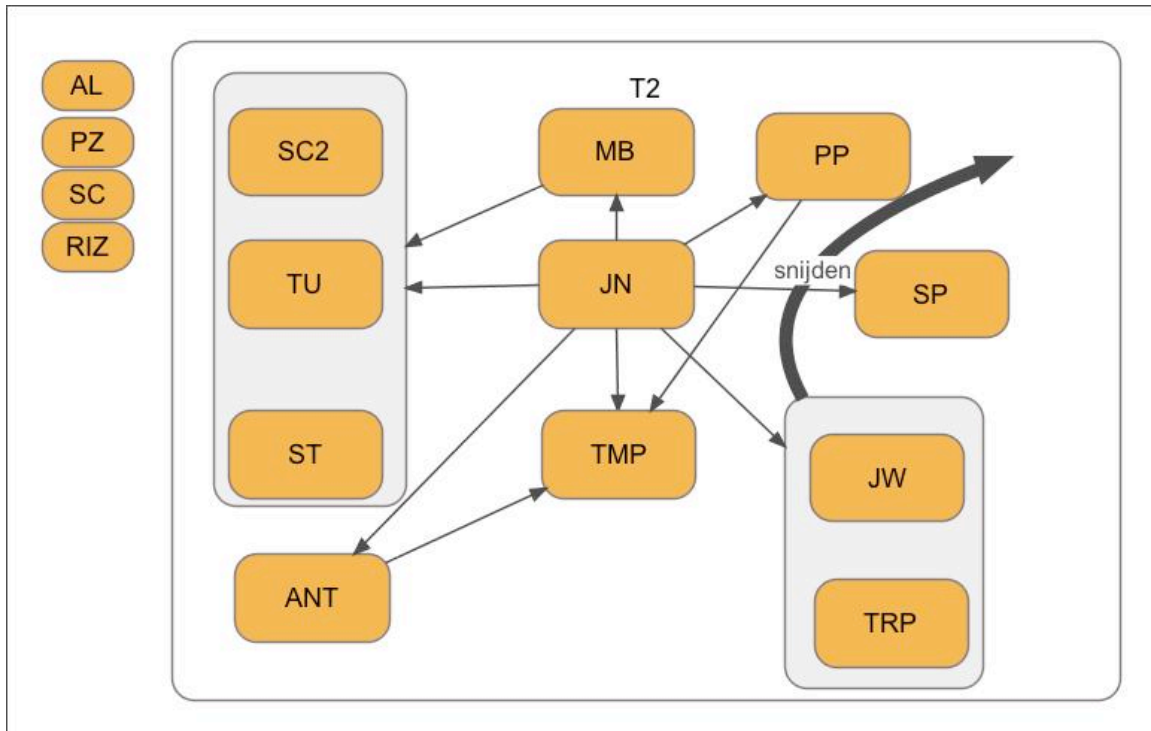


**Figuur 11:** Conceptmap T1, analyse van afstudeertraject.

Als ik het nu zo opschrijf begrijp ik niet dat ik dit ooit realistisch vond. Tijdens mijn eerste gesprek met Maaïke Bleeker raadde ze me aan om me te richten op een van de twee onderzoeken. Dit werd mijn stageonderzoek. De rol van de toeschouwer verdween voor even naar de achtergrond.

### 6.2.2 T2: februari / maart 2008

Aangezien ik januari en februari 2008 niet alleen nodig had om Theatre Research in Practice af te ronden, maar ook om mijn voorstelling in Huis aan de Werf te maken die gebaseerd was op mijn vorige scriptie kon ik pas in maart beginnen aan mijn echte vooronderzoek en mijn tutorial. Achteraf gezien is het een goede keuze geweest om me te richten op één onderwerp, zeker aangezien dit onderwerp al zo breed was.



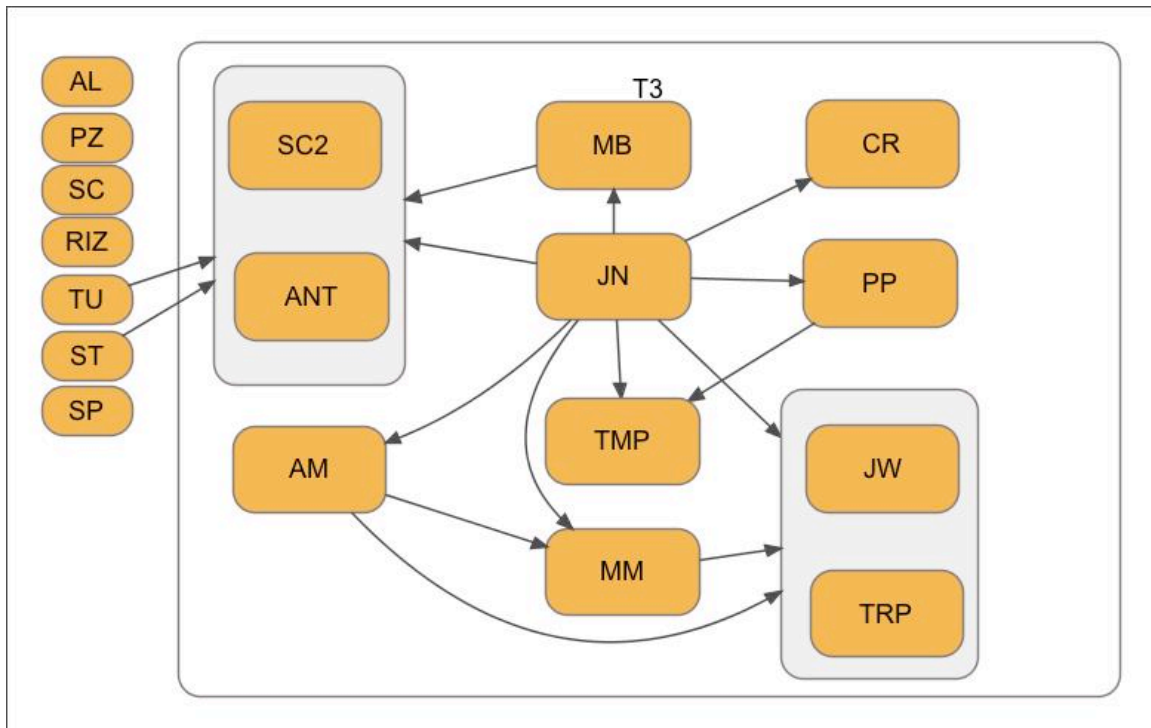
**Figuur 12:** Conceptmap T2, analyse van afstudeertraject.

In Huis aan de Werf leerde ik Joris Weijdom kennen, docent Design for Virtual Theatre and Games, hoofd van de onderzoeksgroep Virtueel Theater en lid van het kernteam van het lectoraat theatrale maakprocessen aan de HKU. Hij werkte gelijktijdig aan een voorstelling genaamd *The respons(e)ible Project*. Toen ik in mei aan mijn stage begon raakte ik dan ook al snel betrokken bij zijn onderzoek. Hij zocht een theoretisch kader voor zijn onderzoek naar een meer flexibele rol van interactieve digitale technologie in de repetitiefase van een maakproces. Daarnaast had hij veel materiaal van *The Respons(e)ible Project* op video en op papier. We besloten dat ik me meer zou richten op theater en technologie en dat ik het maakproces van deze voorstelling als één van mijn casussen zou gebruiken.

### **6.2.3 T3: Mei / december 2008**

In mei, juni, oktober en november heb ik me volledig op de actor-netwerk theorie geworpen. Ondanks de vele waarschuwingen zowel van studenten, docenten als ANT auteurs wilde ik toch proberen om vanuit ANT een analysemethode te ontwikkelen. Daarvoor zou ik eerst moeten begrijpen én moeten kunnen overdragen wat ANT is. Dit bleek nog veel lastiger dan ik had verwacht. Uiteindelijk wist ik een deel van ANT op papier te zetten voor mijn tutorial en vooral datgene wat ik op papier had gezet aan te vullen met opmerkingen, gedachtes en ideeën tijdens een gesprek met Maaïke Bleeker. Mijn eerste concrete stap in mijn onderzoek, en het was al november 2008.

Daarnaast ben ik in september begonnen aan het verzamelen en bekijken van materiaal van *The respons(e)ible Project*. Ik heb ongeveer 150 GB aan digitaal videomateriaal bekeken en ik heb drie interviews afgelegd van anderhalf tot twee uur. Maar aangezien ik rond die tijd ANT nog niet eens geheel begreep had ik al helemaal geen idee hoe ik van ANT tot een analysemethode moest komen. Naast deze analyse hadden Joris Weijdom en ik ondertussen bedacht dat ik een analyse zou kunnen doen van het maakproces van Crew. Daarbij zagen we het maakproces vrij breed. We wilden ingaan op de ontwikkeling van de immersieve technologie vanaf *U – razende stilstand*, waar ik als student een maand aan heb meegewerkt, via *O\_Rex* tot en met *Eux* waaraan Crew op dat moment werkte. Helaas was Crew te druk om dit onderzoek uit te kunnen voeren.



**Figuur 13:** Conceptmap T3, analyse van afstudeertraject.

Door een extra casus in mijn onderzoek te betrekken had ik wellicht tot een andere conclusie gekomen. De ontwikkeling van de analysemethode en de analyse van *The respons(e)ible Project* liepen nu door elkaar heen en dat kan tot gevolg hebben dat de analysemethode vooral geschikt is voor dit ene maakproces. Komend jaar hoop ik het tegendeel te bewijzen door meer maakprocessen te gaan analyseren.

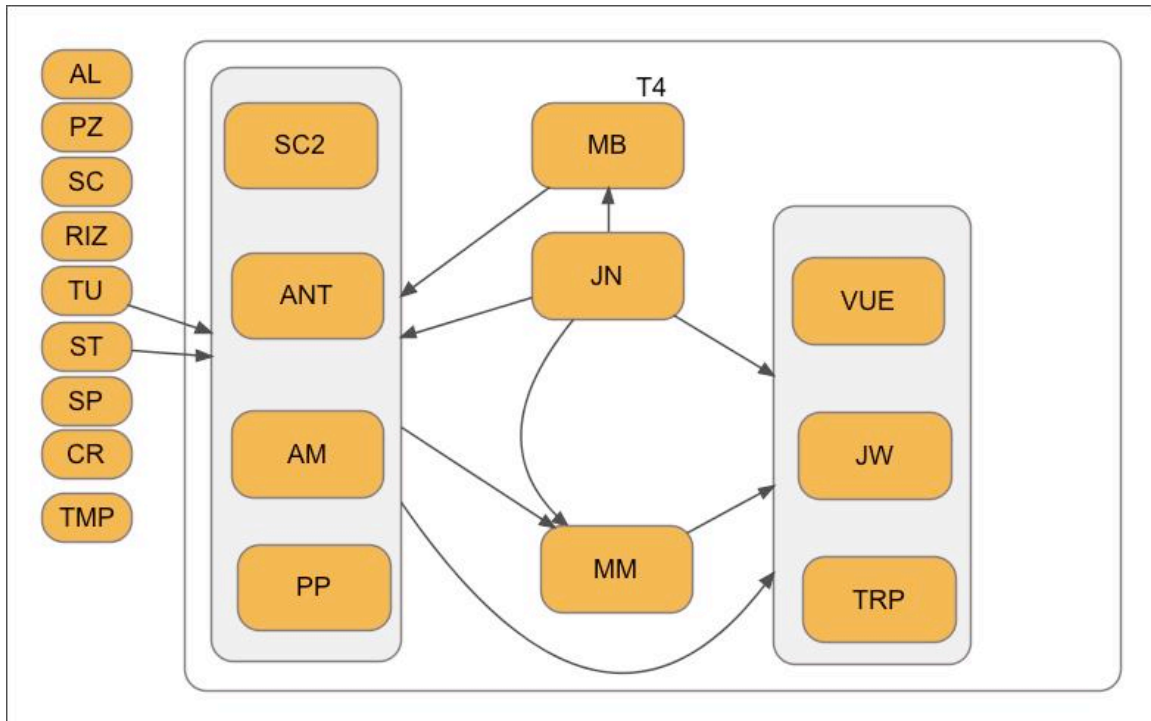
Mijn plan was om in december 2008 mijn onderzoek en mijn scriptie af te ronden. In december was mijn stage afgelopen en Nirav Christophe had mij gevraagd voor het lectoraat te komen werken vanaf januari 2009. Mijn stage en tutorial dragen bij aan het onderzoek.

#### **6.2.4 T4: december 2008 / februari 2009**

De laatste maanden van 2008 had ik veel andere zaken voor me uit geschoven en op die manier had ik januari en februari 2009 al vrij vol gepland. De ANT analysemethode begon vorm te krijgen in februari 2009 en heb ik nog verder ontwikkeld dankzij de feedback van Joris Weijdom. Hij wees mij onder andere op VUE, een conceptmappingprogramma waarmee ik mij analyse in beeld kon brengen. In maart 2009 begon ik met Joris Weijdom een correspondentie en zijn

videoboodschappen hebben mij op een andere manier doen nadenken over mijn onderzoek waardoor het meer duidelijkheid begon te krijgen.

De rol van de toeschouwer is uiteindelijk in mijn analysemodel terug te vinden. De toeschouwer als maker, of het toeschouwen als discipline in een maakproces, doet mijn inziens recht aan de plek die de toeschouwer toegewezen krijgt door hedendaagse theatermakers.



**Figuur 14:** Conceptmap T4, analyse van afstudeertraject.

Ondertussen begint de tijd te dringen en moet ik eraan toegeven dat ik geen tijd meer heb om andere theorie van de maakprocessen, naast processpatching, te bestuderen. Achteraf heb ik het gevoel dat ik dit onderzoek zich niet goed kan verhouden tot andere ideeën over maakprocessen en dat het daardoor enigszins tekort schiet. Ik hoop dat ik in mijn vervolgonderzoek hier verder op in kan gaan.

### 6.2.5 T5: februari / april 2009

Op 15 maart 2009 krijg ik een email van Maaike Bleeker.

Beste Jochem,

Ik heb al een tijdje niet meer van je gehoord en wil je er bij deze aan herinneren dat de deadline voor het aanvragen van examens in juni is. Een

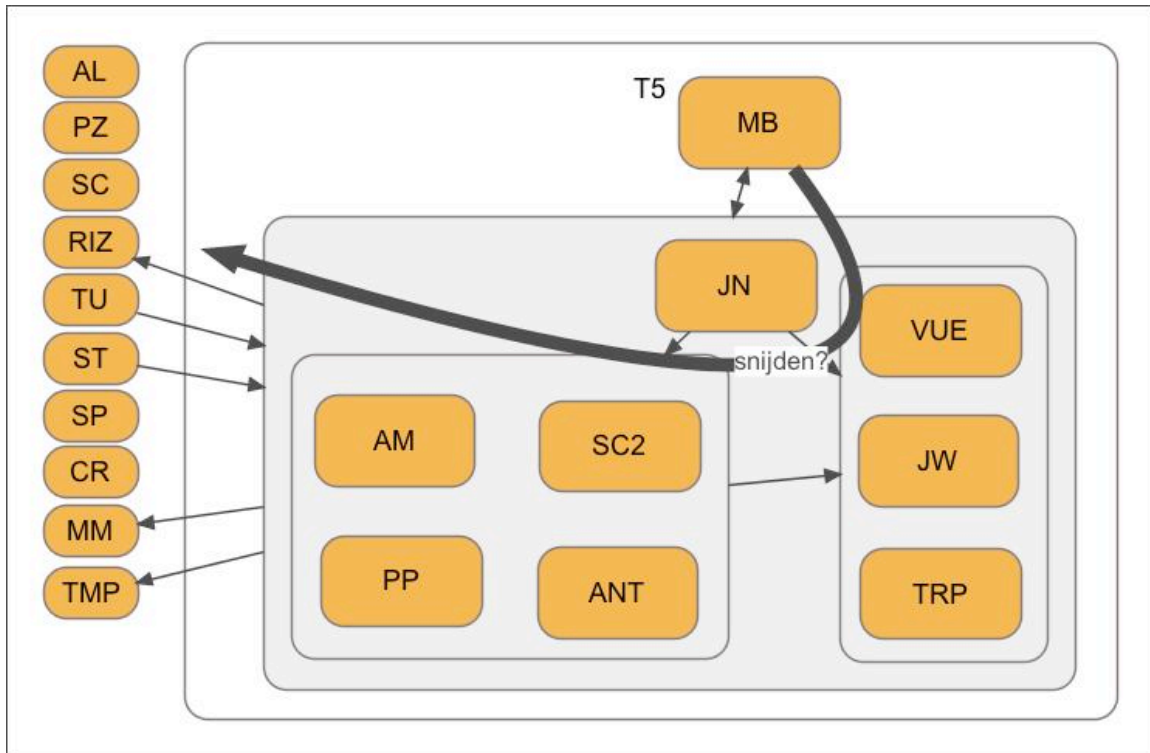
## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

scriptie moet geen slepende zaak worden en met alle werkzaamheden waarin je nu al steeds meer betrokken bent is het van groot belang om die deadline te gaan halen. Bovendien is er ook een limiet aan het aantal uur dat ik in een begeleiding kan steken.

Graag ontvang ik van jou een planning voor het afmaken van je scriptie met daarin hoe je dat voor eind juni denkt te gaan doen. Daarin ook graag wanneer je welke onderdelen (hoofdstukken, inleiding etc) af denkt te hebben, wat je al af hebt etc. Wees realistisch en perk indien nodig de omvang van je ambities in.

Hartelijke groet,  
Maaïke

Een nieuw energie-impuls, nieuwe druk. Ik mail haar dat ik een eerste volledige versie van mijn scriptie af wil hebben op 5 april en mijn definitieve versie in wil leveren voor de opening van Springdance op 16 april. Het laatste dat ik daarvoor moet laten vallen is mijn idee om naast een analysemodel ook een maakmodel te ontwikkelen. Ik hoop dat ik dat na deze tijdelijke punctualisering mee verder kan gaan.



**Figuur 15:** Conceptmap T5, analyse van afstudeertraject.

Mijn onderzoek zal niet alleen op die manier verdergaan. Mijn plan is om het komende jaar nog enkele maakprocessen te analyseren. Op die manier hoop ik zelf

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

meer grip te krijgen op de methode, deze verder te kunnen ontwikkelen en bruikbaar te maken voor anderen.

Hoe een onderzoek loop kun je helaas en gelukkig niet van tevoren bedenken. Waarschijnlijk kan het wel meer gestructureerd dan dit onderzoek is verlopen, maar er zal altijd een mate van onzekerheid in zitten. Ik had me graag meer gericht op dans en performance en de technologie en nieuwe media even achter me gelaten. Ik had graag meer willen weten van Deleuze en Guattari, van Flower en Hayes, van creatieve processen, van *devising*, van andere maakprocessen dan *The Respons(e)ible Project* en van zoveel andere actoren en relaties. Het is als de gedachte achter ANT: je weet dat alles met elkaar verbonden is, dat er overal relaties zijn, maar je kunt niet alles in je onderzoek betrekken, je moet grenzen trekken, afbakenen. Je moet je onderzoek tekort doen om het recht te doen.

Uiteindelijk lever ik deze scriptie in op 29 april 2009. Precies 7 jaar na een (andere) belangrijke datum in mijn leven. Blijkbaar heeft dat zo moeten zijn, vandaar papa: voor jou.



## 7 Literatuur en Bronnen

### 7.1 Literatuur

Callon, Michel. "Some elements of a sociology of translation: domestication of the scallops and the fishermen of St Brieuc Bay". *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?* Red. Law, John. Londen: Routledge & Kegan Paul, 1986. 196–233.

Callon, Michel, John Law en Arie Rip (Red.). *Mapping the dynamics of science and technology. Sociology of Science in the Real World.* Hampshire and London: The MacMillan Press LTD, 1986.

Gielen, Pascal . *Kunst in netwerken. Artistieke selecties in de hedendaagse dans en de beeldende kunst.* Tielt: Lannoo campus, 2003.

--,--. "Kunst & Netwerken". *Digitaal Platform.* 2005. [www.mediadesk-vlaanderen.be/ic\\_downloads/tekst%20pascal%20gielen%20kunstnetwerken.doc](http://www.mediadesk-vlaanderen.be/ic_downloads/tekst%20pascal%20gielen%20kunstnetwerken.doc).

Laatst bezocht 8 mei 2008.

Latour, Bruno. "The Powers of association". *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?* Red. Law, John. Londen: Routledge & Kegan Paul, 1986. 264–280.

--,--. *The Pasteurization of France.* Vert. Sheridan, Alan en John Law. Cambridge, Massachusetts: Harvard UP, 1988.

--,--. "On recalling ANT". *Actor Network Theory and after.* Red. Law, John en John Hassard. Oxford: Blackwell Publisher, 1999. 15-25.

--,--. *Reassembling the Social. An Introduction to Actor-Network-Theory.* Oxford: Oxford UP, 2005.

Law, John. Red. *Power, Action and Belief. A New Sociology of Knowledge?* Londen: Routledge & Kegan Paul, 1986.

--,--. "Introduction: monsters, machines and sociotechnical relations". *A Sociology of Monsters. Essays on Power technology and Domination*. Red. John Law. Londen: Routledge, 1991. 1-23.

--,--. Red. *A Sociology of Monsters. Essays on Power technology and Domination*. Londen: Routledge, 1991.

--,--. "Notes on the Theory of the Actor network: Ordering, Strategy and Heterogeneity". 1992. Lancaster: Centre of Science Studies Lancaster University, 2003. <http://www.comp.lancs.ac.uk/sociology/papers/Law-Notes-on-ANT.pdf>. Laatst bezocht 8 mei 2008.

--,--. "After ANT: complexity, naming and topology". *Actor Network Theory and after*. Red. Law, John en John Hassard. Oxford: Blackwell Publisher, 1999. 1-14.

--,--. "Actor Network Theory and Material Semiotics". Versie van 25 April 2007. <http://www.heterogeneities.net/publications/Law-ANTandMaterialSemiotics.pdf>. Laatst bezocht: 8 mei 2008.

Law, John en John Hassard. Red. *Actor Network Theory and after*. Oxford: Blackwell Publisher, 1999.

Nigten, Anne. *Processpatching. Defining New Methods in aRt&D*. Londen: University of the Arts/ The Smartlab Centre: 2006.

Star, Susan Leigh. "Power, Technologies and the Phenomenology of conventions: on being allergic to onions". *A Sociology of Monsters. Essays on Power Technology and Domination*. Red. John Law. Londen: Routledge, 1991. 26-56.

## **7.2 Primaire bronnen**

Naafs, Jochem. "Interview met Joris Weijdom". 13 oktober 2008. Zie bijlage 8.2.

--,--. "Interview met Arnaud Loonstra". 22 oktober 2008. Zie bijlage 8.3.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

--,--. "Interview met Bas Haas". 29 oktober 2008. Niet uitgewerkt tot tekstbestand.

Nigten, Anne et al. *The Patchingzone*. <http://www.patchingzone.net>. Laatst bezocht: 1 april 2009.

Videomateriaal van het maakproces en de voorstellingen van *The Respon(e)ible Project*. Gefilmd door Bas Haas, Joris Weijdom, Kaisu Koski en anderen.

*The Respon(e)ible Project*, het maakproces van. Weijdom, Joris et. al. November 2007 t/m februari 2008.

## 8 Bijlagen

### 8.1 Vragen voor interviews

#### Eigen motivatie en interesse

Wat was je motivatie om te werken aan The Respons(e)ible Project?  
Wat was de onderzoeksvraag vanuit waar dit project is begonnen?  
Wat was de inhoudelijke vraag die je bezig hield tijdens het maakproces?  
Waren er ideeën van jezelf die je eigen vraag in de weg stonden?

#### Samenwerking

Op welke manier is de samenstelling van de makers ontstaan?  
Hielp het om een gezamenlijke vraag te hebben?  
Hebben jullie gezocht naar gezamenlijke oplossingen, heeft iemand zijn ideeën meer doorgedrukt?

#### Samenwerking met Joris

Hoe zou je de rol van Joris omschrijven in het maakproces?  
Waar lag zijn interesse met betrekking tot het maakproces?  
Hoe zou je de samenwerking omschrijven?  
Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?  
Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

#### Samenwerking met Bas

Hoe zou je de rol van Bas omschrijven in het maakproces?  
Waar lag zijn interesse met betrekking tot het maakproces?  
Hoe zou je de samenwerking omschrijven?  
Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?  
Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

#### Samenwerking met Arnaud

Hoe zou je de rol van Bas omschrijven in het maakproces?  
Waar lag zijn interesse met betrekking tot het maakproces?  
Hoe zou je de samenwerking omschrijven?  
Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?  
Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

#### Samenwerking met technologie

Hoe omschrijf je de rol van technologie/ computers in het maakproces? (scans, game en visualisatie)  
Waar lag hun interesse met betrekking tot het maakproces?  
Hoe zou je de samenwerking omschrijven?  
Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?  
Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

### **Samenwerking met testpubliek**

Hoe omschrijf je de rol van het testpubliek in het maakproces? (scans, game en visualisatie)

Waar lag de interesse met betrekking tot het maakproces?

Hoe zou je de samenwerking omschrijven?

Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?

Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

### **Samenwerking met Marja**

Hoe zou je de rol van Marja Kok omschrijven in het maakproces?

Waar lag haar interesse met betrekking tot het maakproces? (inhoudelijke en als begeleider)

Hoe zou je de samenwerking omschrijven?

Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?

Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

### **Samenwerking met Yvonne**

Hoe zou je de rol van Yvonne Franquinet omschrijven in het maakproces?

Waar lag haar interesse met betrekking tot het maakproces? (voorstelling en Soirée?)

Hoe zou je de samenwerking omschrijven?

Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?

Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

### **Samenwerking met acteurs/ actrices**

Hoe zou je de rol van de acteurs/ actrices? omschrijven in het maakproces

Waar lag hun interesse met betrekking tot het maakproces?

Hoe zou je de samenwerking omschrijven?

Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?

Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

### **Samenwerking met technici**

Hoe zou je de rol van de acteurs/ actrices? omschrijven in het maakproces

Waar lag hun interesse met betrekking tot het maakproces?

Hoe zou je de samenwerking omschrijven?

Waren er problemen? En wat hadden die problemen voor gevolgen?

Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?

## 8.2 Interview met Joris Weijdom

Maandag 13 oktober 2008 13.00u

Door Jochem Naafs

### **Eigen motivatie en interesse**

*Wat was je motivatie om te werken aan The Respons(e)ible Project?*

Er waren een aantal redenen: ten eerste om een 'hands on experience' te kunnen hebben. Om zelf het maakproces te ervaren, ik had al wel ideeën over het gebruik van technologie in het theater, maar wilde er ook graag zelf mee aan de slag. Ik wilde ervaren welke invloed de technologie heeft op het maakproces. Daarnaast wilde ik hieraan beginnen omdat het gewoon heel erg leuk is.

*Wat was de onderzoeksvraag vanuit waar je dit specifieke project bent begonnen?*

Er was geen specifieke onderzoeksvraag voor dit project. De algemene vraag binnen de onderzoeksgroep Virtueel Theater is: welke invloed heeft technologie binnen het theatrale maakproces? Daarbij zijn er een aantal deelvragen: Hoe zou je de technologie zo moeten maken dat het een constructieve bijdrage aan het maakproces, bij uitstek voor de repetitiefase, levert? Hoe maak je de technologie flexibel zodat deze mee kan werken aan de creatieprocessen in het nu? Achteraf gezien bleek deze vraag niet relevant voor dit project.

*Dat vroeg ik me net af, in hoeverre denk je dat de technologie in deze repetitiefase een bijdrage heeft geleverd?*

Het dramatische aan dit project is dat de repetitiefase in het maaktraject weinig tijd in beslag heeft genomen. We zaten al zo ver in productieproces en de technologie was al zover af, al zover gevormd dat er geen sprake was van een dialoog tussen makers, acteurs en technologie.

*De technologie was, nogal traditioneel, al heel erg voorbereid, voordat je er mee aan de slag ging...*

Er waren al wel contactmomenten geweest met dramaturge/ begeleider. Daarin kon ze in een heel vroeg stadium spelen met dat wat we voorbereid hadden. Dat was niet echt een repetitiefase, maar wel een live moment waarin je ontdekt wat wel en niet werkt.

*Wat was de inhoudelijke vraag die je bezig hield tijdens het maakproces?*

We hadden vragen bij de technologie zelf. Technologie was het onderwerp. Eigenlijk waren er twee uitgangspunten waarmee we wilden werken. Ten eerste het gegeven dat met behulp van technologie heel veel gegevens worden opgeslagen, meer dan je zelf weet. Het andere was de relatie tussen de game-industrie en het leger/ defensie.

*Bedoel je dan ook dat gegevens worden opgeslagen die je niet eens over jezelf weet, of alleen het feit dat je niet weet dat ze worden opgeslagen?*

Dat je niet weet dat ze worden opgeslagen is een ding. Iedereen gebruikt internet, pinpas, mobiele telefoons en zoeksystemen. Het opslaan is één ding, maar als je de gegevens gaat combineren weet je ineens heel veel over iemand. Ik heb daar niet eens een goed of slecht verhaal over. Het is ook handig. Maar ik wilde wel mensen confronteren met de consequenties van dingen die ze gedaan hebben. Als zij bepaalde handelingen verrichten of opdrachten uitvoeren wil ik ze laten zien wat wij ermee doen. Ik stel de vraag of ze wel beseften dat zoiets kon terwijl zij de informatie aan het verschaffen waren.

*Dat was al vanaf het begin een uitgangspunt, de confrontatie van het publiek met de gegevens die jullie vergaren?*

Eén van de uitgangspunten. Het vreemde aan het maakproces is dat we uit zijn gegaan van een technologische mogelijkheid. Ik vond via een forum een stukje software, David laserscan, waarmee je met weinig middelen en geld iemand driedimensionaal kon inscannen. Dat is iets wat voor kunstenaars tot voor kort niet mogelijk was. Dat dit ineens beschikbaar kwam, sprak heel erg tot de verbeelding. Eigenlijk ook vanuit dit idee: wat als we mensen echt inscannen en een duplicaat hebben in cyberspace, wat kunnen we daar dan mee doen? Dat idee heeft de inhoud sterk beïnvloed.

*Jullie vonden een technologie waarmee jullie iets konden en vervolgens zijn jullie gaan kijken wat dan precies. Maar deze technologie is eigenlijk alleen kopiëren en dan nog enkel het uiterlijk. Terwijl de genoemde gegevens betrekking hebben op wat er in iemand zit...*

Klopt, dat gaat vooral over gedrag. Hoe meet je het karakter? Neurofysiologisch kun je signalen meten, maar ook in de wetenschap kunnen ze nog niet echt relaties

leggen. Dan is het vooral gedraggestuurd, daarom zijn we gaan spelen met een simulatieruimte. We hebben een game gebouwd om gedrag te meten. Zo konden we mensen als groepen gedrag laten uitoefenen en dat dan monitoren: bekijken en analyseren. Dit was het tweede gedeelte van de vastlegging van de persoon.

### **Samenwerking**

*Op welke manier is de samenstelling van de makers ontstaan? Ben jij dit gestart?*

Ik ben zeker wel initiatiefnemer geweest. Ik had technisch steun, productiecapaciteit en knowhow nodig, alleen al voor alle schakelingen van de computers. Daar had ik helemaal geen kennis van. Toen kwam ik al vrij snel bij Arnaud van stichting z25 terecht die daar heel veel vanaf weet. Stichting z25 houdt zich al vrij lang bezig met nieuwe media en performance, met wat zij noemen betekenisvolle ervaringen. Bas Haas, de andere maker had een stuk gemaakt in Second Life, *Virtuater*. Ik wilde zijn expertise van die kant erbij, van de kant van simulatie: het in een virtuele wereld iets creëren. Dat is ook uiteindelijk waar hij zich mee bezig hield, het gamelevel.

*Hadden zij, Arnaud en Bas, al snel een zelfde interesse in die vragen die jij had?*

Nou ja, eh, ja en nee. Ik ben eerste gaan praten met Bas en daar hadden we al snel een zelfde gevoel over dingen. Zeker over de vraag rond het dupliceren en confronteren. Het politiek geladen verhaal over de link tussen game-industrie en leger, het belerende vingertje, was mee mijn fascinatie.

Arnaud zei al vrij snel in het proces dat als we het publiek het gevoel kunnen geven dat hen iets afgenomen is, dan hebben we ons doel al bereikt. Het verhaal over leger/ game-industrie was voor hem een bijzaak.

*Dat zou voor dit stuk de meer verdiepende kant kunnen zijn, maar dat hoeft niet direct te worden opgedrongen.*

Precies. Als je het gevoel krijgt, goh, er is me iets afgenomen, iets wat van mij is, persoonlijk, is het voldoende. Het gevoel dat je het niet meer onder controle hebt en dat een ander bedrijf daar iets mee doet, waarvan jij geen weet hebt.



*Het is natuurlijk uiteindelijk een theatervoorstelling. De dingen waar jij het nu over hebt zijn niet zozeer theatraal. Hoe hebben jullie gekeken naar hoe je die gevoelens van het afnemen naar het publiek communiceert?*

Ik denk dat wij dat vooral hebben gezocht in vorm. Omdat er vanuit Huis aan de Werf een traditie is van ervaringstheater was het al snel duidelijk dat het publiek moest participeren. De acteurs spelen meer een faciliterende rol. De eigenlijke speler was het bedrijf: Whitewater Industries. We hebben een bedrijf verzonnen, een logo, iedereen in laboratoriumjassen gehesen en we hebben de ruimte omgebouwd tot laboratorium. We vonden het heel belangrijk dat mensen echt zouden ervaren hoe het was om door die simulatieruimtes te wandelen. Daar zat een volgorde in. Zowel in de soundscape, als de volgorde (virtueel en fysiek), als de toon waarin de mensen werden behandeld en aangesproken hebben we geprobeerd een gevoel te creëren waarin mensen wel vriendelijk behandeld worden, maar zich toch als een laboratoriumrat of als een nummer behandeld voelen.

*Maar als je geen naam meer hebt, hoe zoek je dan die confrontatie?*

In het begin teken je een contract. Vervolgens word je fysiek ingescand, word je gedrag beoordeeld en dan volgt uiteindelijk de confrontatie. Daar werd jouw driedimensionale scan geprojecteerd op de muur en je gedrag werd geanalyseerd. Op basis daarvan kreeg jouw kloon een taak die past bij jouw karakter. Een militaire functie of burger/slachtoffer. Strak in het keurslijf en vervolgens de deur uitgebonjourd. Wij waren klaar met je. Hoe confronterend dit was voor mensen is moeilijk te peilen. Het was geen rond verhaal, geen toneel, geen kop en staart, heel subjectief ervaringstheater, voor iedereen anders. Het was gek genoeg ook heel leeftijdsgebonden.

*Daar zullen we het zo nog over hebben, die leeftijd. Ik heb eerst nog een andere vraag. De bezoekers hebben allemaal een andere ervaring, maar je wilde ze ook wat meegeven. Hoe heb je dan geprobeerd om die boodschap toch nog over te laten komen?*

Wat we geprobeerd hebben, is eigenlijk mensen al in de wereld te trekken terwijl ze staan te wachten. Je denkt de zaal in te gaan, maar terwijl je staat te wachten wordt je al in de sfeer getrokken. Vervolgens ga je een voor een naar binnen. Daarna wordt het weer een groep. Het was heel strak georganiseerd, machinaal, bijna militaristisch. Mensen kregen niet de ruimte om te lachen of afstand te nemen, zelfs

niet om te applaudiseren. Dan stonden ze alweer buiten met een contract in de kantine. Ik denk dat we dat daarin geprobeerd hebben. In een rollercoaster erdoorheen. Je doet dingen, omdat anderen dat vragen en je denkt er niet over na of je dat eigenlijk wel wil.

*Mm oké, ik wil nog wel wat meer ingaan op de samenwerking. Je hebt Bas en Arnaud al genoemd. Ik ga één voor één de verschillende actoren af met wie je hebt samengewerkt om te vragen hoe jij hun rol zou omschrijven. We beginnen met Arnaud.*

### **Samenwerking met Arnaud Loonstra**

*Hoe zou je de rol van Arnaud omschrijven in het maakproces?*

We hadden een soort van trio. In mijn optiek waren we in het begin alledrie de makers. Ik heb Arnaud natuurlijk ook gevraagd voor zijn technische knowhow en dat is dan ook waar hij zich mee bezig hield. Hij dacht na over de koppeling van de drie systemen. En hoe alle data ook binnen de fysieke logistiek op het juiste moment op de juiste plek opvraagbaar was. Maar van begin tot eind heeft hij zich ook bemoeid met vormgeving en inhoud. Hij was voor mij een sparringpartner over de inhoud.

*Waar lag zijn interesse met betrekking tot het maakproces?*

Ik denk dat hij heel geïnteresseerd was in mensen te laten ervaren dat technologie iets met je kan doen. Dat als je daar niet bewust mee omgaat er misschien wel meer dingen gebeuren dan je denkt en dat je dat misschien niet prettig vind. Hij vat dit samen als het gevoel dat er iets van je wordt afgenomen waar je geen controle meer over hebt.

Het verhaal over het leger en de meer ethische kwesties vond hij, denk ik, minder belangrijk. En wat hij ongetwijfeld technologisch heel interessant vond, was hoe je de systemen aan elkaar kan koppelen. Zo waren de scanfiles gigantisch groot. Deze moesten geconverteerd en verstuurd worden. Ook dat was een uitdaging, alles, het liefst open-source, programmeren om het technisch mogelijk te maken.

*Een puur technische uitdaging eigenlijk..*

Ja en dan vooral twee aspecten daarvan. Dat alles in een netwerk stond en dat alles realtime moest werken. Dat is belangrijk voor een voorstelling. Als technologie stuk

gaat, repareer je het. Maar in een voorstelling mag niets stuk gaan want dan ligt je voorstelling plat. Het is alsof je acteur een been breekt. Het nadenken over back-up systemen, problemen afvangen. De technologie mocht niet falen.

*Hoe zou je de samenwerking omschrijven? Had jullie samenwerking problemen of zat Arnaud de samenwerking op bepaalde punten in de weg?*

Mijn behoefte om het politieke verhaal te vertellen begon Arnaud als secundair te beschouwen. We moesten gaan bouwen. Ik had op mijn kop kunnen gaan staan, maar we moeten gewoon gaan maken, zie hij. Dat vormde geen probleem maar was wel een ander perspectief dan ik had. Ik zag de tijdsdruk natuurlijk ook.

In een later stadium zei hij: 'jij bent de regisseur, jij hebt het geschreven, jij moet ook de acteurs aansturen'. Ik kon een dag niet komen dat heeft hij me niet in dank afgenomen. Die dag was niet zo succesvol geloof ik. Dat was ook omdat hij zei dat ik echt in inhoudelijke verhaal zat. Hij wilde zich niet bezig houden met mensen en logistiek. Hij had het al druk genoeg.

In mijn optiek zijn we met gelijke taken begonnen. Hij is steeds meer gaan afbakenen en op een gegeven moment heeft hij gezegd: 'dit is mijn deel en dat is dat van jou'. 'Als jij beslissingen wil nemen doe dat dan'. Daar was ik heel blij mee. Arnaud is heel daadkrachtig. Hij was een van de eerst die steeds zei 'dat gaan we proberen'. 'Tafels neerzetten, joystick kopen'. We moesten dingen doen en dan kan je zien of het werkt. Ik moet hem dat nageven.

*Gaf de samenwerking andere inzichten m.b.t. de vraag?*

Waar ik geen hiërarchisch model wilde, bleek dat Arnaud en Bas mij wel als regisseur zagen. Dat is een raar misverstand. Want dat is natuurlijk wat iedere groep in het begin helder heeft. Bij ons duurde het even voordat dat expliciet werd gemaakt.

*Deze laatste twee vragen zijn ook interessant met betrekking tot jouw rol. Waren er ideeën van jou die obstakels bleken te zijn voor het maakproces?*

Het is heel duidelijk dat ik tot een heel laat stadium met dat politieke verhaal bezig was. Met de vraag hoe je mensen laat ervaren dat hun gedrag correct wordt gemonitoord. Dat de consequenties van hun acties een inhoudelijke functie en betekenis hebben en dat ze dat ook herkennen. En ook met het hele idee van suspension of disbelief. Ik heb heel naïef aangestuurd op een soort realisme. Heel erg dicht zitten op het ervaren van het laboratorium, zo extreem dat mensen

vergeten dat ze in een voorstelling zitten. Maar dat is natuurlijk een illusie. Ze hebben een kaartje gekocht en hun zondagse kleding aan, ze zijn samen in een vrije tijdsgevoel daar gekomen. Helemaal vergeten dat ze in een voorstellig zitten doen ze natuurlijk nooit.

Dus ik denk dat een van mijn misvattingen is geweest is dat ik te serieus, te zwaar en te veel wilde vertellen waardoor je netto niets verteld. Dat is me ook wel teruggeven door onder andere de dramaturge. Het was te subjectief, ik wilde universele waarden en normen aanhalen, maar je kan dat alleen vertellen via mensen. Ik moest daar stelling in nemen. Ik had natuurlijk heel erg een mening. Dit zijn hele naïeve problemen. Ik was tot een heel laat stadium hier nog mee bezig. Alle uitingsvormen die dit moesten benadrukken, vormgeving, timing, acteurs (verhouding tot publiek/ deelnemers), bleven tot heel laat in beweging en dit leidde tot onzekerheid en stress.

*Wat voor punten van jou die jij hebt doorgezet vind je geslaagd?*

Wat ik geslaagd vind, is dat hoewel het niet voor iedereen even duidelijk is, er wel degelijk mensen waren die de hints wel herkennen. De mensen die het contract lezen, of wel snappen dat Blackwater een bedrijf is en wij Whitewater waren. Dat die hints er in zitten en herkend worden. Ik was niet blij geweest als mensen het allemaal 'wel leuk' vonden. Dat ze niet dachten 'dit klopt van geen kanten, dit deugd niet'. In dat opzicht is het jammer dat je je publiek niet spreekt. Maar uit de weinige feedback die ik kreeg bleek het, dat het niet alleen maar leuk en gezellig is, wel bij een flinke groep te zijn overgekomen.

### **Samenwerking met Bas Haas**

*Door naar Bas: Hoe zou je de rol van Bas omschrijven in het maakproces?*

In ieder geval dus als medemaker, als een van het trio. Ik was met hem al eerder over de inhoud aan het praten. Bas kon zich heel goed vinden in de ideeën, maar hij was daar minder stellig in. Hij ging er dan mee aan de slag. En gaf daar dan zelf wel weer een vorm aan. Met Arnaud heb ik meer 'geclasht'. Als hij meer de ruimte had om zelf in te vullen dan deed hij dat ook. En daar had hij dan heel waardevolle ideeën, maar het was minder in het moment. Dan verandert je rol. Hij is vrij snel vooral de vormgever geworden van de simulatie die we in de Half Life engine hebben gebouwd.

*Is dat dan ook de plek waar hij het meest zijn ideeën naar voren heeft gebracht?*

Daar heeft hij zich het meest als vormgever laten zien en daar heeft hij met veel liefde en zorgzaamheid aan gewerkt. Daar zat ook weer een technisch component aan. Hij moest heel veel oplossingen zoeken om de mensen met elkaar realtime in een driedimensionale virtuele omgeving te laten rondlopen. Maar vooral ook dramaturgisch vraagstukken. Hoe regisseer je dat? Hoe krijg je iedereen op de juiste plek op de juiste moment. Hoe instrueer je mensen hoe ze überhaupt moeten lopen, hoe bouw je zoiets op?

*Is daar veel over gediscussieerd?*

We hebben daar lang naar gekeken. Het was vooral een kwestie van steeds meer uitkleden, steeds minder knoppen en mogelijkheden. Het draaide vooral om timing. Hoe krijg je acht mensen binnen, zittend achter het scherm. Hoe laat je ze weten hoe het werkt en laat je ze drie puzzels oplossen. En vervolgens allemaal weer in een rij naar de volgende ruimte. Dit allemaal zonder stress en zowel voor een oma van tachtig als voor een kind van zes. Binnen die twaalf minuten wil je ook nog een soort minispanningsboog.

*Hoe hebben jullie uiteindelijk die oma van tachtig en dat kind van zes allebei iedere keer aan het eind van een level gekregen?*

We zijn dan wel heel laat begonnen met repeteren, maar wat we wel hebben gedaan, is al heel snel de simulatie testen door ook andere te vragen om mee te spelen. Andere makers en de dramaturge Marja Kok. Wij keken mee met een stopwatch, lukt het en hoe lang duurt het? Je kunt het een gebruikerstest noemen maar het is eigenlijk ook al een repetitie. Klopt het?

*Je hebt aan de ene kant het pure gebruik, maar aan de andere kant ook de vraag wat denkt die persoon...*

Hoe ervaart hij het, kan hij de codes lezen, snapt hij wat de bedoeling is.

*Jullie hebben op een gegeven moment een omslag gemaakt. Waar eerst iedereen het einde van een level moest bereiken voordat ze verder konden,*

*hebben jullie uiteindelijk er voor gekozen dat jullie het moment kiezen waarop het volgende level start. Hoe is die omslag gekomen?*

Dat had heel veel met tijd te maken. Je hebt 12 minuten om mensen door de puzzels te leiden. Het laden van de nieuwe levels duurde heel lang. Op een gegeven moment bedacht Bas om de vier puzzels echt in vier stukken te delen. Zo konden we alle spelers in een keer naar de volgende puzzel halen zonder dat ze daarvoor per se het einde moeten halen. Dat is een moment waarop wij kiezen dat er een verandering moet komen, zodat je niet hoeft te wachten op die ene persoon die niet weet hoe je een hoekje moet omgaan. Zo konden we iedereen op een gegeven moment in een bepaalde ervaring brengen. We waren ons er van bewust dat er altijd heel snelle en heel langzame spelers zijn en de middenmoot was ons timingkader. Dan zijn de achterblijvers alleen maar oké. Want die kan je dan later inzetten als burgers.

*Jullie hebben dat tijdsprobleem eigenlijk inhoudelijk weten in te zetten*

Ja dat is natuurlijk ook de essentie van een simulatie: je hebt een tijds kader waarin je een opdracht moet doen.

*De interesse van Bas was blijkbaar minder uitgesproken. Was er nog een bepaald punt dat hij duidelijk interessant vond?*

Dat zou je hem zelf moeten vragen natuurlijk. [denkt lang na]. Een beetje wel waar we het over gehad hebben. Hoe leidt je die acht man door die ruimtes heen. Hij is zelf ook met teksten gekomen, hij is zelf gaan schrijven. Hoe kan je in de dingen die je zegt al suggesties doen zonder dat je ze precies vertelt wat ze moeten doen. Deze teksten spreek hij uiteindelijk zelf uit tijdens het spelen van de game door de deelnemers. Ook had hij interesse in hoe je zo'n level bouwt. Het door vormgeving duidelijk maken aan de mensen hoe ze moeten lopen en het complex als groter laten aanvoelen. Ik denk ook dat hij technisch geïnteresseerd was hoe je dat allemaal snel werkend krijgt. Ook in het technisch oplossen zaten veel van zijn interesses en uitdagingen.

*Interessant dat het oplossen van problemen een belangrijke rol en interesse is in de omgang met de techniek.*

Dat is ook het gevaar. Dat je blijft hangen in de technologie. Dat de technologie gaat dicteren hoe het eruit komt te zien. Maar met de juiste dramaturgische houding levert dat ook weer veel op. Alles is materiaal. Beperkingen kunnen andere

invalshoeken opleveren. Als je alleen maar wilt oplossen dan beland je in de kuil dat je alleen wilt dat het werkt, los van het waarom. Gelukkig speelt dan de tijdsdruk mee. Inhoudelijk zijn de meest interessante, spannende en moeilijke keuzes pas gemaakt in een vrij laat stadium. Ik kan niet beoordelen of dat in een traditioneel maakproces ook zo is, maar ik me daar een hoop bij voorstellen. Eerst in vrijheid bezig zijn en dan komt de voorstelling op je af en dan moet je toch knopen gaan doorhakken.

*Denk je dat dan juist de beperkingen van de techniek ook leidt tot interessante keuzes? Het besef dat je niet alles kan oplossen?*

Je kan alles verschillend uitleggen, het was niet nodig dat de technologie perfect zou werken. Er was bijvoorbeeld maar een bezoeker die het vreemd vond dat de poppetjes in de game niet echt liepen, maar zweefden. Er waren ook mensen die dat juist wel goed vonden. Je kunt dus nog een week besteden om iets dergelijks goed te krijgen, maar inhoudelijk hoeft dat helemaal niet te werken. We konden ook niet full body inscannen. Maar die technische perfectie hoeft ook niet. Achteraf gezien hadden we nog wel minder perfectie kunnen hebben.

*In welke fase (scannen, game, visualisatie) zou je dat vooral zien? Waar zijn jullie vooral te lang in blijven hangen?*

Dat scannen hadden we al getest, daar zijn we niet lang in blijven hangen. Dat was snel helder. Dat kostte het minste tijd. Omdat ik zo lang met het materiaal heb geworsteld, had de eindpresentatie nog veel meer kunnen hebben maar dat had dan het meest te maken met de middelste ruimte, de simulatieruimte. Het gekke is dat het bouwen van die simulatie heel snel ging. We zijn heel lang met het fysieke decor bezig geweest en met verschillende puzzelvormen. Maar we zijn ons veel te laat bezig gaan houden met de vraag wat we willen bereiken in die simulatie. Wat willen we meenemen naar de derde ruimte om inhoudelijk iets over de mensen te zeggen? We waren bezig met randvoorwaarden terwijl we al weer eerder acht man achter die computers hadden moeten zetten. En ons afvragen wat kan je met die groepsdynamiek. Hoe kan je de karaktereigenschappen op de een of andere manier versterken. Als iemand een geweer grijpt, wat doe je dan met die agressie? Als iemand achterblijft, gaat die dan om hulp vragen? We hadden veel meer met de psychologie van de groep moeten spelen.

*En die scans? Jullie hadden eerst het idee van een full body scan. Uiteindelijk een gezichtsscan. Dit lijkt (uit het videomateriaal) nog heel lang een frustratiepunt van jou te zijn geweest. Of in ieder geval de vraag wat doen we dan met dat lichaam?*

Dat klopt. Waar ik bang voor was, was dat het zou blijven hangen in het idee van een foto. Niet alleen in het gezicht zit een bepaalde expressie, maar ook het lijf hoort bij wie je bent. Een dikke man in een uniform geeft een heel ander beeld dan die kop op het lijf van een marinier. Daar worstelde ik mee. Ik wilde heel graag die één op één kopie van iemand hebben. Gedurende het proces bleek al dat het plakken van het gezicht, toch het meest karakteristiek, op een digitaal lijf al vrij goed te werken. Maar we moesten wel rekening houden met het tonen van het plakken van het gezicht op de kloon. Ik had wel graag meer willen laten zien, meer testen met de kloon. De kloon het gedrag laten tonen van de ruimte daarvoor. Karakters virtueel maken is voor mij, ook als animator het leukst. Het bleek ook dat de link, tussen wat ze in de simulatieruimte hadden gedaan en de rol die ze hadden gekregen, heel mager was en daar had ik graag wat aan gedaan.

*Dat is waarschijnlijk ook een belangrijk punt hoe je als bezoeker gaat geloven in die link.*

Hoe meer je een afbeelding van jezelf ziet, in uiterlijk én gedrag, hoe meer je het gevoel krijgt dat er echt iets van je is afgenomen, iets van je gesampled. En dan stoppen ze je in een uniform.

Het is goed om hier nog expliciet te maken dat leeftijd een rol speelt. Ons logo van Whitewater had een heel erg christelijk fascistisch kantje, maar om dat te kunnen zien moet je wel een achtergrond en kader hebben om dat te kunnen zien. Voor oudere mensen was dat logo al voldoende om ze op de kast te krijgen. Jonge mensen interesseert het geen reet. 'Het zal wel, het is toch een spelletje. Het interesseert me niet dat ik al mijn gegevens via msn doorgeef en dat iedereen mijn mobiele nummer weet'. Een ouder iemand geeft zijn nummer niet zomaar weg. Politiek ethische thema's en bijvoorbeeld waar iemand zijn grenzen legt met betrekking tot privacy blijken heel leeftijdsgevoelig. De actrices, die stuk voor stuk heel jong waren, zeiden dat je ze heel hard moest confronteren als je wilde dat ze het erg zouden vinden. 'Ik wil mezelf in uniform in Afghanistan baby's zien afschieten voordat ik ga denken dat dit te ver gaat'. Terwijl Marja al rillingen kreeg bij het zien van het logo. Er was een groot contrast tussen doelgroepen in kader en beeldtaal.



*Er was een interessant gesprek tussen jullie en de actrices. Een van de actrices was een aantal jaren ouder en zij legde wel makkelijk de verbanden. Zij probeerde dat uit te leggen aan de anderen. Die snaptten wel waar het heenging maar...*

...die voelden het niet. Ze voelden niet hoe het voor hen relevant was. Ze moesten het heel letterlijk zien wilde het confronterend zijn en dan nog dachten ze 'uiteindelijk is het toch een spelletje'. Dat heb ik eigenlijk compleet onderschat en uiteindelijk hebben we dat ook niet kunnen oplossen. Marja vroeg mij vaak ook 'wil je dat eigenlijk wel oplossen?' 'Moet iedereen het wel snappen?' 'Iedereen haalt er toch uit wat er voor hem of haar in zit'. Uiteindelijk werd ik geconfronteerd met de vraag in hoeverre wil ik nog met een wijzend vingertje jullie raken.

*Je kan in de positie komen van het belerende oudere persoon die de jonge mensen wel even komt vertellen hoe het zit en de vraag is of je je daar nu zoveel mee bezig moet houden?*

Achteraf gezien is het veel beter om vragen te stellen dan om antwoorden te geven... natuurlijk. Dat leert iedereen in de eerste week van het eerste jaar van de kunstacademie. Maar ik kwam uit een andere richting.

*Toch weer dat oplossen eigenlijk?*

Ik ben natuurlijk opgeleid als animator en daar vertel je echt een verhaaltje. Dan kan je ook wel vragen stellen, maar dan wel binnen een duidelijk afgerond verhaaltje. Bij theater kun je dat ook wel doen, maar dat past ten eerste al helemaal niet bij ervaringstheater. Als je mensen gaat confronteren wil je ze niet ook nog eens iets door hun strot duwen. Je wilt ze hopelijk een vraag stellen waardoor ze misschien, misschien bij zichzelf afvragen hoe voelt dat voor mij, of hoe ga ik daar eigenlijk mee om. Zoveel gekke dingen kan je niet doen.

### **Samenwerking met Marja Kok**

*De volgende persoon, Marja Kok, Dramaturge, begeleidster, adviserende functie.... Hoe zou je de rol van Marja Kok omschrijven in het maakproces?*

Ze was in heel vroeg stadium al heel tevreden met ons en dat vonden we eigenlijk heel raar. Want wij waren heel erg ontevreden en onzeker. Wij hadden verwacht dat

ze meer zou sturen terwijl ze al heel snel zei nou het gaat toch allemaal hartstikke goed. Wat wel heel goed aan haar was, was dat ze ons liet zien dat je met heel weinig middelen al heel veel effect bereikt. Wij zaten, ik zeker, heel ingewikkeld te denken, meer, en nog meer erbij. Terwijl Marja zoiets had van weglaten, je hebt met een paar dingen al de kern te pakken. Ik denk wel dat zich heeft vergist, even terugkomend op daarnet, in haar eigen leeftijd. Ze ging zo van zichzelf uit dat ze zei het logo is genoeg, dat ene muziekje is al genoeg, en dat bleek voor veel mensen niet genoeg te zijn. En daarover heb ik met Marja ook wel heel lang gebotst. Dat ik zei 'het komt niet over' en dat zij zei 'maar is dat dan zo belangrijk' en dat Arnaud riep 'zolang ze maar het gevoel hebben dat er iets van ze afgenomen wordt'. Ik wilde dat ze een stap verder gingen.

*Zat in dat opzicht Arnaud misschien meer aan de kant van Marja?*

Arnaud was al eerder bereid om gewoon te zeggen tot zover en dan is het wel prima. Dat was wat Marja ook wel deed. Marja heeft een belangrijke functie gespeeld op driekwart van het proces: 'nu moet je stoppen met meer willen, dieper willen, veranderen enzovoort. Je moet nu gaan maken wat je hebt en wat je hebt is [wat Arnaud samenvat met] het gevoel dat er iets van je afgenomen wordt én dat moet nu werken. Pas als het allemaal werkt, dan weet je pas of er tijd is om er überhaupt nog een verdieping te vinden'. Ik ben heel blij dat ze dat gedaan heeft en zij is ook de enige die dat met haar leeftijd en ervaring tegen mij kon en misschien wel durfde te zeggen. Dat deed ze echt met de goede energie. Toen heb ik de knop omgegooid. Dat was wel even slikken, maar dat was wel belangrijk om tot een product, een voorstelling te komen.

*Waar lag haar interesse met betrekking tot het onderwerp in naar voren kwam? Was ze ook inhoudelijk geïnteresseerd?*

Ze was inhoudelijk zeker geïnteresseerd. Zeker vanuit het privacythema. Maar ze had het ook steeds over een neefje die veel computerspelletjes speelde en dat ze daarmee ook wel eens computerspelletjes speelde. Ze zag hem ook gewelddadige en oorlogsspellen spelen en dat ze de brug naar 'het is geen spelletje, er zit een echte wereld achter, die het nota bene financiert' dat vond ze wel, daar kon ze heel veel mee. Het raakte haar zeker. Ze begreep heel goed wat ik wilde vertellen. Maar zeker met haar ervaring wist ze dat je dat mensen niet door hun strot moet duwen en daarbij had ze ook zoiets van ga het eerst maar eens maken en dan zien we wel

weer eens verder. En less is more, daar stuurde ze duidelijk op aan. Uitkleden houd het simpel, houd het klein, gebruik relativering. Ik werd te serieus, ik was gewoon boos. Het ging me zo aan het hart dat ik niet vanuit een andere kant, bijvoorbeeld humor, er aan kon werken. Dat vond ik leuk aan haar, ze bracht wel altijd wat lucht in het proces.

*Hoe was de samenwerking tussen jullie (als trio) met haar? Hoe liep dat?*

Goed, ze bevroeg ons veel. Ik denk dat vooral Arnaud en ik degene waren die daarover in discussie gingen. Dat kwam ook wel een beetje omdat Bas was gevraagd de verslaglegging te doen dus die was meestal aan het filmen. Zij was ook van het 'effe doen', dat betekent dat ze er zeker ook in een later stadium erop aan heeft gestuurd om bijvoorbeeld de andere makers in Huis aan de Werf te vragen om bij jullie een doorloop te doen en dan hebben we weer materiaal om het erover te hebben. Dat is natuurlijk heel duidelijk haar theaterervaring: even doen om te kijken of het werkt. Ik ben ook wel blij dat ze niet te lang met theoretische discussies kwam en dat ze daar verder ook niet op inging. Nogmaals je kan ouwehoeren wat je wilt, maar pas als je het doet kun je weten of het werkt. De samenwerking verliep heel leuk, maar we waren dus een beetje verbaasd dat ze zo snel tevreden was. Omdat we ook wel aanvoelden dat we (ook met al onze onervarenheid) maar ook gewoon aanvoelden we zijn er nog lang niet. Dit heeft nog veel meer dramaturgische verdieping nodig wil het op een ander niveau komen dan een leuke ervaring.

*Denk je dat dat een tactiek van haar geweest is?*

In het begin wel. Maar je zou dan wel denken dat er op het juiste moment wel even de scherpe vragen worden gesteld. Maar ik moet ook eerlijk zeggen, ik ken haar werk ook niet. Ook dat is een kwestie van voorkeur en stijl.

*Dat ze zo snel tevreden was, was een lastig punt voor jou?*

Zowel ik, als Arnaud, als Bas zijn geen theatermakers. Er gaan dus drie mensen die geen theatermakers zijn gaan theater maken. We zijn beste overmoedig en naïef, maar we zijn niet helmaal dom. Dus we wisten dat juist zo'n rol van Marja belangrijk was voor een feedback vanuit een soort theatrale kwaliteit. Achteraf gezien hadden we er eigenlijk een regisseur bij moeten vragen. Als iemand dan heel tevreden is en zegt dit is toch allemaal goed en waarom ga je niet zelf acteren? Dan denk je, ja

maar dit hebben wij nu bedacht maar we weten dat we gewoon nog veel verder moeten.

*Jij noemt haar dramaturg en daarbij heb je bepaalde verachtingen en achteraf gezien is dat misschien niet helemaal de rol die zij gespeeld heeft...*

Nee, daarom zeg ik er ook heel nadrukkelijk bij dat wij alledrie geen theatermakers zijn. Op het moment dat er een theatermaker aanschuift krijg je al verwachtingen. Die brengt een stuk knowhow binnen die wij niet hebben. Ze was vanuit Huis aan de Werf aangesteld als een begeleider. Je kunt natuurlijk lang praten over het verschil tussen een begeleider en een dramaturg, maar in de context waarin wij aan het werken waren vind ik dat dat heel dicht bij elkaar ligt. Het ging altijd heel duidelijk over de inhoud. Dan zit je heel dicht op de functie van een dramaturg.

*Uiteindelijk heb je dus niet het gevoel dat die tevredenheid een soort tactiek was om jullie uit te dagen om zelf met jullie ontevredenheid aan de slag te gaan?*

Natuurlijk heeft ze dat wel gedaan. Vooral om ervoor te zorgen dat we gewoon dingen gingen maken. Als ze ons alleen maar zou bevragen, dan waren we nog veel langer om de tafel te gaan zitten. Dus natuurlijk is het een tactiek om ons de vloer op te krijgen. Dat is heel pragmatisch. Zo kom je heel snel tot vorm komt, er naar kan kijken en snel tot verdieping kan komen, Maar dan verwacht je ook dat er nog verdieping komt. Ik reken dat natuurlijk volstrekt mezelf aan dat we veels te lang hebben zitten klooiën met die technologie en ik heb zitten worstelen met wat het zou moeten zijn. Terwijl als we al veel eerder iets gemaakt hadden, wat misschien niet zo mooi was, dan hadden we al veel eerder letterlijk kunnen gaan spelen met het materiaal.

*Je zou kunnen stellen dat als jullie iets meer geloofd hadden in de opmerking van Marja dat het zo goed was en dat jullie dan eerder en meer op de vloer hadden kunnen repeteren.*

Zo letterlijk heeft zij het niet gezegd. Achteraf gezien kun je dat zien. Als ze dat toen duidelijk had gezegd. Ga volgende week met de acteurs aan de slag of met vier computers, want het gevaar bestaat dat jullie te lang om de tafel blijven zitten en dan weten jullie ook wat het kan zijn. Dat heeft ze weer niet gedaan. Ze was

eigenlijk gewoon heel tevreden met wat we aan het doen waren. Het was meer een soort schouderklopje dan dat ze zei ga nou maken want dan kom je tot meer.

*Gaf de samenwerking andere inhoudelijke inzichten naast dat less is more principe?*

Less is more en ook de kunst van het indirect vertellen. Het materiaal zo brengen dat het beseft bij de kijker plaatsvindt en niet in je materiaal zelf. Daarmee bedoel je bijvoorbeeld dat je geen promofilm van Blackwater laat zien, maar dat je Vivaldi opzet. Door om te draaien, door te zeggen we stellen je op je gemak, het is allemaal prima hier, dat je daarmee veel duidelijker aangeeft dat het niet klopt. En dat is een kunst, dat is iets dat een ervaren maker zich daarvan bedienen. Ook daar speelt bij ons een bepaalde naïviteit. Dat je heel letterlijk laat zien wat je letterlijk wil vertellen. Daarmee maak je het gedeeltelijk stuk, want als het al hapklare brokken zijn, wat kun je er dan als toeschouwer nog mee. Dat heeft ze wel beïnvloedt. En ik denk dat zij, met betrekking tot het publiek, misschien niet helemaal fair om te zeggen, dat ze al sneller tevreden is. Als mensen al een bepaalde ervaring hebben dan is het wel goed en dat je als theatermaker ook helemaal niet zoveel moet willen en dat het mooi meegenomen is als er bij een paar mensen nog een kwartje extra valt.

*Je hebt het gevoel dat haar manier van toeschouwer-zijn een belangrijke rol speelt in de manier waarop zij advies geeft?*

Ja en ook als maker hoe zij zich verhoudt tot de toeschouwer. Maar dat weet ik gewoon niet. Het is zeker geen domme dame, misschien heeft ze wel zwaar politieke stukken gemaakt. Vanuit het publiek gezien is zo ook wel erg van zichzelf uitgegaan. Ze zei dat ik het al vertelde terwijl ik van jonge mensen hoor dat ze het gewoon niet snappen. We hebben samen lang in dat pingpong spel gezeten. Er is een jonge generatie die dit wel als spelletje ziet en die het niets interesseert dat al hun gegevens op internet staan. Voor die mensen heb ik iets anders te vertellen. Of Marja dat referentiekader niet heeft, of het niet belangrijk vond, of vond dat het er wel in zat, dat weet ik niet. Dat zou je aan haar moeten vragen.

### **Samenwerking met Yvonne Franquinet**

*Een ander persoon is Yvonne Franquinet die natuurlijk naast jullie voorstelling ook een breder idee voor ogen had. Hoe zou je de rol van Yvonne Franquinet omschrijven binnen jullie maakproces?*

Ik zou bijna zeggen dat ze de opdrachtgever was. Zij had ook een productionele rol. Zij zorgde voor financiering en faciliteiten, Als zij niet tevreden zou zijn dan zou het maakproces ophouden. En ook het nagesprek met haar was belangrijk, onder andere omdat de soiree ook konden dienen als een opstap naar meer; studioproject, festival aan de werf. Dus ze had ook daar een functie, waarbij wij ons moesten verantwoorden. En ze heeft een bepaalde visie op wat zij ervaringstheater noemt. Ze was inhoudelijk geïnteresseerd in de verhouding en overlap tussen games en ervaringstheater. Ze had een spectrum voor de soiree van extreem technologisch/virtueel en extreem theater en analoog, daar zat jij dan met je producte. Wij zaten in de extreem virtuele kant met techniek en Marcel zat daar met zijn installatie zat daar tussenin. Ik denk dat ze ons wel erg heeft aangemoedigd in het virtualiseren van het publiek. Dat ze dat het meest spannende vond. Ze was ook een van de eerste die, terecht, begon te bevragen hoe sample je de emoties en het gedrag. En hoe snap ik nou dat omdat ik wel of niet van een plank ben gesprongen of een doolhof ben doorgekomen ik nu die en die rol krijg. Zij heeft dus eigenlijk dramaturgisch nog de meest scherpe vragen gesteld. Zeker ook in een wat later stadium over het verband tussen ruimte twee en drie. Over het feit dat er drie vragen worden gesteld in ruimte één en hoe dat terugkomt. Ze had ook commentaar op hoe wij speelden, hoe de acteurs zich gedroegen. Zij heeft zich het meest kritisch opgesteld en daar was ik alleen maar blij mee.

*Een kritische toeschouwer van dat waar jullie mee bezig waren. Heeft zij vaak als testpubliek meegespeeld?*

Nee niet vaak. Ze heeft een paar keymomenten meegekregen en een nabeschouwing nadat ze de voorstelling heeft gezien met als een van de belangrijkste adviezen om er alsjeblieft een theatermaker bij te halen als we ooit nog wat wilden doen.

*Dat is wel interessant omdat dat in de testweek in november ook al ter sprake is gekomen. Kwam dat toen vanuit jullie of vanuit haar?*

Wij hebben haar letterlijk gevraagd 'wij willen een dramaturg erbij, expliciet voor mijn project'. We waren naïef en we hebben alle fouten gemaakt die je kon maken, maar we waren niet zo dom te denken dat we theater konden maken. We hebben

het wel geprobeerd, dat was een soort onrealistische lef, maar we waren ons er dondersgoed van bewust dat we iemand uit het theater nodig hadden om ons expliciet te vertellen hoe je met die fysieke ruimte, met het publiek, met dat nu-moment omgaat en wat daarin je dramaturgische tools zijn. Yvonne's advies is nu haal er een theatermaker bij en dat zou dan een regisseur moeten zijn en dan is mijn rol een soort inhoudelijke initiator en vormgever.

*Dat is ook door mijn project mijn inzicht geworden. In het begin wilde ik er extra dramaturgisch advies bij, van Powerboat. Yvonne vond dat niet nodig omdat er iemand kwam voor alle drie de projecten. Achteraf gezien zou ik mezelf eerder... ik heb inhoudelijke, theoretische ideeën, maar ik weet niet hoe ik die vertaal naar praktijk.*

En ook letten hoe kan je op de vloer met de acteurs werken. Hoe geef je opdrachten, in welk stadium doe je dat? Dan kan zo'n regisseur weer aan mij vragen: 'ik wil dit en dit uittesten met de acteurs, hoe ver zijn jullie met de technologie? Hoeveel kan je af hebben dat dat samen kan werken? Wat zou er samen kunnen werken?'. Daar heb ik weer een stuk expertise, bijna de regie van de technologie, waar zo'n regisseur vaak weer totaal geen kaas van heeft gegeten. Dan heb je, ik zou bijna zeggen, twee regisseurs, een van de technologie en de ander van het analoge gedeelte van het verhaal. En hoe komt dat dan samen, dat is natuurlijk heel interessant. En waar dan natuurlijk normaal gesproken een schrijver meer echt de inhoud voedt en de regisseur dat in een soort visie bij elkaar brengt. Dan denk ik, ik had ook wel een visie van hoe dingen bij elkaar te brengen, maar heel veel 'op de vloer' werktuigen had ik gewoon niet in de vingers. En gewoon domweg de ervaring.

### **Samenwerking met acteurs/ actrices**

*Dat is ook weer interessant met betrekking tot de rol van de acteurs/ actrices in het maakproces. Wat ik begreep uit de film, was dat de vertaling van jullie ideeën naar hen en de vraag hoe jullie hen konden gebruiken soms wel een probleem was. Hoe zou je de rol van de acteurs/ actrices omschrijven?*

Dat is echt dramatisch verlopen. Ik kan niet anders zeggen. Arnaud, Bas en ik hebben samen met Marja een heerlijk productieproces gehad en toen, o ja, er moeten acteurs komen. We hebben vrij vroeg, maar laat voor een theaterproductie een advertentie gezet op de website van het TIN: ben je leuk en enthousiast, kom dan langs. In de tweede week hadden we nog mensen die over de vloer kwamen

voor een auditie. We wisten ook niet wat je moest doen bij een auditie, dus we hebben een leuk gesprek gehad en koffie. Toen was er nog geen idee van wat de acteurs moesten doen, behalve in laboratoriumjassen acht man per kwartier erdoorheen duwen. Dat alleen al is absurd, dat we daar niet bij stil hebben gestaan. Pas in de laatste anderhalve week hebben we ze uitgenodigd om drie avonden te komen oefenen. Er was geen tekst, alleen maar een soort draaiboek van de doorloop, maar die ging meer over de logistiek dan over de inhoud. We wisten vooral wat er technisch en qua acties moest gebeuren, maar we hadden geen idee hoe zij zich daartoe moesten verhouden. Dat is ook precies de taal die de acteur gaat spreken: Wie ben ik? Hoe verhoud ik mij tot het publiek en hoe spreek ik ze dan aan, hoe stel ik me op (fysiek en mentaal)? Wat als mensen lastig worden? Al dat soort dingen, wat zeg je wel, wat zeg je niet? Wat verbloem je? We hebben eigenlijk op de vloer heel veel logistiek moeten uitzoeken. We hadden ook operators, we hadden uiteindelijk vijftien man op de vloer staan die drie groepen van acht, dan heb je vierentwintig deelnemers, er superstrak doorheen moesten duwen.

### *Hoe ben je met die vragen van de acteurs omgegaan?*

Ontzettend amateuristisch, dat hebben ze me ook ongezouten teruggegeven. Het allereerste wat we gedaan hebben is een doorloop met de acteurs als publiek. We hebben hen meegenomen en wij gingen alles operaten en doen zodat ze het zelf konden ervaren en vervolgens hebben we de rollen omgedraaid. Nu zijn wij de participanten en jullie de laboratoriummensen en doe het maar. Gewoon gelijk in het diepe en voor ons gevoel, en dat is natuurlijk bizar voor een acteur, was dat genoeg. De belangrijkste acteur voor mij was het bedrijf. Maar voor een acteur is dat een abstract iets. Zij werken bij dat bedrijf als persoon, dus wat voor karakter is dat dan? Ik vond dat helemaal niet zo belangrijk. Je bent een schaap, of een onderdeel van de machinerie van het bedrijf. Ik begon te praten over bedrijfscultuur, over Amerikaanse valse vriendelijkheid bij winkels, weet je wel, (lijzige stem) 'Hi, how are you?', alsof je de verloren zoon bent. Maar ondertussen willen ze alleen maar geld van je. Dat soort indicaties heb ik gegeven. Niet over het persoon of karakter, meer als een uniforme beschrijving van hoe je omgaat met je publiek. In wat voor cultuur zitten we en wat is onze verborgen agenda, maar dat zijn natuurlijk allemaal metadingen, die zich nog niet verhouden tot de praktische uitvoering van zo'n rol. Op het moment dat ze daar stonden met hun bordje voor aantekeningen, bleek er een enorm boekwerk aan details te zijn. Hoe je mensen naar hun stoel brengt en hoe



moeten ze dan daar zitten en wat zeg je dan wel, ook met het inscannen, bril af of niet, als mensen zeggen dat ze geen handtekening willen zetten, hoe ga je daar dan mee om? Ga je dan toch zeggen 'doe het maar wel'? Hoe blijf je dan in je rol? Je kan niet zeggen: 'ach meneer dit is een voorstelling'. Nee, je moet wel in-character dat doen. Dus daar moest uiteindelijk test en structuur voor komen. Die we in drie avonden, probleemoplossend hebben verzonnen. Ook met suggesties van de acteurs zelf. De acteurs vonden de vrijheid en het vertrouwen leuk, maar spraken mij wel aan als de regisseur. 'Je moet ons wel een kader, een structuur geven. Dan kunnen wij daar dan wel in zoeken en interpreteren'. En dat is wat ze zijn gaan doen. Er ontstond godzijdank wel die dialoog bij de acteurs. Ook daar weer in een vrij late fase, toen Arnaud ook tegen mij zei dat ik de regisseur was. Dat is iets wat voor iedere andere theatermaker lachwekkend is. We hebben het niet in banen geleid. We hebben gezegd doe een witte jas aan en we gaan het doen. Dat is natuurlijk absurd als je een serieuze productie wilt doen.

*Zij zijn daar, met die verhoudingen en dergelijke, uiteindelijk onderling mee bezig geweest?*

Ja, met de onderlinge interactie. Bijvoorbeeld hoe je zakelijk, met weinig woorden, informatie kan uitwisselen. Maar ook logistiek inhoudelijk: het notitiesysteem, daar dachten ze allemaal over na. Toen hadden we op een gegeven moment nog een stel computernerds als operators en daar ontstond ook nog wel een leuke chemie tussen. Toen dat eenmaal draaide, konden wij als makers het ondergaan en on-the-fly feedback geven. Toen kon ik als regisseur vanuit de ervaring van de voorstelling feedback geven. Ook toen begon het voor mij concreet daar te zijn. Toen kon ik erin stappen en zeggen 'doe dit'. Maar als regisseur word je natuurlijk geacht om van tevoren al vijf verschillende varianten paraat te hebben en te zeggen dit gaan we uitproberen.

*Wat je nu omschrijft klinkt veel meer dramaturgisch. Iemand heeft het al gemaakt...*

...en dan ga je eens vertellen hoe het anders kan. Precies. En in die zin was ik absoluut geen regisseur want ik had me daar helmaal niet in voorbereid.

### **Samenwerking met operators**

*Je had het net al over de zogenaamde nerds, ik heb ze maar als technici omschreven. Operators. Zij hebben vooral uitgevoerd, denk ik, was het dan makkelijker om instructies te geven?*

Natuurlijk, als regisseur van de technologie had ik helemaal in de gaten hoe alles werkte en moest werken. We hebben nota bene geplastificeerde manuals gemaakt over hoe zij moesten operaten. Het equivalent daarvan is een script voor de acteurs en dat wat er niet! Dat zegt iets. De regie van de technologie was op orde, daar hadden we weken over nagedacht. Het gaat ook over taal. Ik had niet de taal die je spreekt naar de acteur, die ken ik nog steeds niet overigens, maar dat is een andere taal. Terwijl we wel de taal kunnen spreken van de operators, we hebben de technologie zelf in elkaar gezet. Dat was absoluut geen probleem.

*En de operators spraken die taal ook, die wisten waar ze mee bezig waren?*

Ja en vanuit hun positie kon ik ook heel goed aansturen wat ze moesten doen en zeggen. "Ga maar zitten, zet je bril af, doe je ogen dicht en dan weer open. Dan zijn mensen nog wel een geneigd om naar jou te kijken, dus dan moet je er een extra zinnetje bij zeggen, beweeg je hoofd niet, blijf stil zitten we maken een foto. Daar kon ik heel specifiek indicaties geven. Hoe je met je publiek om moest gaan. Omdat ook daar het plaatje van hoe de deelnemer in die machine moest passen dat hadden we wel helder.

*Je gaf dus regieaanwijzingen zonder dat je het zelf doorhad. Omdat je dacht vanuit wat het publiek moet doen. Ik kan me voorstellen dat dat voor veel regisseurs ook een manier is. Dat is misschien voor jou een abstractere taal?*

Dat weet ik niet. Je kan zeggen dat ik als regisseur van de technologie, van het stuk, van de machine, van het bedrijf Whitewater ik hard gewerkt heb. En heel veel ideeën had en veel heb geproduceerd en nagedacht en kon communiceren daarover. Maar puur in het aansturen van de acteurs er een menselijke taal ontbrak, een regisseurstaal, een theatertaal. Alle interactie machine-mens daar had ik een antwoord op, maar alle intermenselijke interactie, tussen acteur en deelnemer, tussen de participant en de werknemer van het bedrijf, daar had ik dramaturgisch niet over nagedacht anders dan op een metalevel. Hoe de sfeer moest zijn en hoe de deelnemer zich moest voelen. Maar de indicatie van hoe je dat moet doen als acteur, dat heb ik in mijn verwachting heel erg bij die acteurs gelaten. Waarschijnlijk kun je daar ook zeggen dat als je acteur van in de vijftig die zijn hele leven al acteert en

veel doet met participatietheater doet dan kan je daar nog op leunen. Die zegt: 'dat gaan we even op drie manieren proberen en dan mag jij zeggen wat je goed vindt'. Maar van die jonge meiden die zelf nog op de academie zitten die vonden het toch wel heel prettig als er toch nog wat meer voedsel kwam zodat ze daarmee iets konden doen. En niet onterecht.

### **Samenwerking met technologie**

*Een andere belangrijke groep is de technologie, de computers. Hoe omschrijf je de rol van technologie in het maakproces?*

Wat heel gek is én interessant is dat technologie gedeeltelijk inspiratiebron is geweest. Het is niet alleen een middel om iets mogelijk te maken, maar het was ook het onderwerp. Dat zo'n stuk software als David laserscanner opensource beschikbaar werd gesteld, ontwikkeld door een universiteit, en dat dat voor mij als maker ineens een tool werd die ik kon inzetten om een bepaalde ervaring te creëren die ik daarvoor alleen had kunnen creëren als ik een half miljoen had gekregen. Daar speelde technologie al een rol. De technologie heeft ook heel duidelijk een rol gespeeld in de vormgeving, visueel, auditief, ruimtelijk, maar vooral ook in interactie. Dus wat moeten mensen doen en hoe moeten ze dat doen in relatie tot die computer. Daar heeft de aard van de technologie, ik wil niet zeggen een sturende werking, maar wel een belangrijke invloed gehad. Niet alleen in het bedienen van dat toetsenbordje om door die ruimtes te navigeren, maar ook dat mensen domweg in een stoel moesten zitten die we in hoogte konden verstellen met een hoofdsteun waar je iemand letterlijk in moest zetten omdat je niet mocht bewegen vanwege die scansoftware. Zo zijn er nog een behoorlijke hoeveelheid voorbeelden te noemen. En, meer in negatieve zin, omdat we zo ingewikkelde dingen wilden: mensen 3d inscannen realtime, 8 man per kwartier, die een kwartier later hun eigen 3d-hoofd terugzien in een grote realtime 3d gesimuleerde omgeving waarbij ze ook nog op pregeanimeerde karakters worden geplakt en on-the-fly met interactie allemaal dingen kunnen doen dat is niet eenvoudig! Een gemiddeld theatermaker die staat er niet eens bij stil want die zou niet eens weten hoe hij zou moeten beginnen. Dat simulatiestuk viel nog mee omdat veel van die software al ontwikkeld was, maar dan nog, dat was ook niet eenvoudig. Zeker ook het koppelen van de verschillende systemen, laserscan, simulatieruimte, presentatieruimte, bijvoorbeeld ook het opnoemen van namen en die koppelen aan de juiste scans, dat hele verhaal dat is zo'n hoofdbreker geweest in alle details, onderdelen en het koppelen daarvan. Dat

heeft heel veel productietijd gekost. Hoewel Huis aan de Werf wat budget beschikbaar stelt voor een productie konden wij het ons niet veroorloven om echt techneuten, programmeurs in te schakelen. Dus kwam het op de schouders van, hoofdzakelijk Arnaud, en Bas in het geval van de bouw van de simulatieruimte. We waren ook nog scenograaf, we moesten het ook nog fysiek bouwen. Daar heeft de technologie een grote invloed gehad op de productietijd en dat is natuurlijk een klassieker. Elke theatermaker die zich bezighoudt met technologie weet, of komt erachter, dat de technologie altijd een vertragende werking heeft op dat hele creatieve maakproces omdat dingen eerst werkend gemaakt moeten worden. Pas dan kan je zien of het ook inhoudelijk werkt en dan is het meestal te laat om nog iets te veranderen of dat kost weer heel veel tijd. Positief en negatief. Het is maar net hoe je de technologie inzet en wanneer je een grens stelt en dat heeft met die tijdsbewaking te maken.

*Denk je dat de opstelling die jullie in relatie tot de technologie hebben gehad, dat die heeft gewerkt? Dat jullie daar een gulden middenweg in hebben gevonden?*

Ik denk dat we best een leuke middenweg hebben gevonden, in acht nemend met wat ik in het begin al zei, dat we al eerder testset-ups hadden kunnen maken met die simulatieruimte. Dat we eerder met mensen, met groepen hadden kunnen testen om ook inhoudelijk met meer materiaal te kunnen komen. Dat had productioneel veel eerder moeten gebeuren en kon in de praktijk ook eerder. Daar hebben we een slag laten liggen. Ik was mijn hoofd aan het breken over de inhoud, Arnaud was met de techniek bezig. Dan worden we toch een beetje autistisch en krijgen een technologische tunnelvisie. De link naar de fysieke wereld en zeker naar je gebruikers wordt dan te laat gemaakt.

*De technologie heeft jullie daar te lang opgezogen?*

Technologie heeft ook een zuigende werking, dat is een feit.

*Jullie hebben je daar aan proberen te onttrekken en dat heeft te lang geduurd, maar op het moment dat het lukte werd ook een omslag gemaakt?*

Nee het is niet zo zwart-wit. Het is ook gebrek aan ervaring. Het weten is nog wat anders dan het doen. Ik wist natuurlijk dat technologie een zuigende werking heeft, ik wist dat te lang bezig zijn met technische problemen oplossen zonder te weten of

dat dramaturgisch ook hoge prioriteit heeft. Of je het eerst moet uitproberen om te weten dat dat zo is. Dat wisten we alle drie en toch ga je met de technologie nog net wat langer door om wat dingen uit te proberen soms ook met de verleiding 'als dit kan, kan dat dan ook'. Dat heeft dan soms helemaal geen relatie meer tot de voorstelling. Dat is die zuigende werking.

Het is ook eng. Ook als maker, het is eng om al dingen te gaan testen als je het verhaal en het scenario nog niet helemaal rond hebt. Wat ga je dan precies testen? Dat weet ik toch nog niet. Laat ons eerst nog maar even een tijdje bouwen, laat ons eerst nog wat meer vorm creëren. Dat heeft ook met onzekerheid te maken, met de breekbaarheid van je eerste ideeën. Het is dan heel verleidelijk om je te verstoppen achter een technologische complexiteit.

*Dat is niet specifiek voor de technologie, maar heeft meer te maken met de onervarenheid. Want uit wat ik heb gezien bleek dat jij dat ook deed met de inhoud.*

Dat heeft zeker te maken met die onervarenheid. Maar terwijl ik er nu zo over nadenk heeft het er ook mee te maken dat het zo'n schizofreen proces was omdat ik schrijver, regisseur, dramaturg, productieleider (ik deed ook het contact met Huis aan de Werf en de acteurs) én productiemedewerker (ik heb ook alle graphics van de eindpresentatie gemaakt). Ik had vijf rollen, dan zou er nog een soort metaregisseur moeten zijn die de planning doet. Ik verloor me nog wel eens in een van die taken, zeker ook omdat ik onzeker was over de inhoud en bezig was met wat er allemaal nog moest gebeuren. Het is niet voor niets dat die taken vaak gescheiden worden en bij verschillende mensen worden neergelegd.

*Zou je jezelf dan in de rol van die metaregisseur willen plaatsen?*

Nee, dat is juist zo irritant, ook in een nieuwe productie (lange Poten/ V2\_) neem ik weer verschillende rollen in. Ik houd me met de inhoud en de technologie bezig en daarnaast sta ik er ook nog in als onderzoeker en probeer ik er van een afstand naar te kijken. Het heeft allemaal met elkaar te maken. Ik heb wel duidelijk gemaakt dat ik niet de projectmanager wil zijn. Ik denk dat iedere creatieve maker in staat moet zijn om te schakelen tussen in je materiaal zitten en er mee werken en afstand nemen en er naar kijken. Een ervaren maker is in staat daar heel snel tussen te schakelen.

### **Samenwerking met testpubliek**

*Laatste punt dat interessant is om te bespreken met betrekking tot dit proces is het publiek. En dan niet alleen bij de voorstelling, maar vooral tijdens het maken. Namelijk het testpubliek. Hoe omschrijf je de rol van het testpubliek in het maakproces?*

Dat testpubliek moet een doorsnee zijn van je doelgroep en daar gingen wij al de mist in. We hebben andere makers gevraagd. Zij hebben al ervaring en zij wisten al een beetje waar het over ging. Je wilt eigenlijk testen of de boodschap overkomt en daarom moet het testpubliek een doorsnee zijn van je doelgroep. Je wilt daarbij ook mensen die in staat zijn te reflecteren over wat ze ervaren hebben. En die bereid zijn zich in te leven in wat ze aangereikt krijgen. Als er vier tafels staan met acht computers en we zeggen 'stel je voor je zit in een laboratorium', dan moeten ze dat wel doen en kunnen doen. Ze moeten niet zeggen dat ze de sfeer raar vonden vanwege de tl-bakken. 'Nee, je zat in een laboratorium met mensen in witte jassen, maar dat hebben we nu nog even niet'. Dat gaat over suspension of disbelief, ze moeten de suggestie wel kunnen pakken.

En het testpubliek wat jullie uiteindelijk wel gehad hebben, wat is de rol daarvan geweest?

We hebben jullie gehad als testpubliek [de andere makers voor Soirée des Ateliers], Yvonne en Marja, de actrices en wat techneutvrienden. Wat je merkt is dat die allemaal in deelaspecten van je product specialist zijn. Niet zozeer in de breedte. De actrices gaven vanuit het perspectief van de acteur dingen terug, Marja vanuit een dramaturgisch, en een theateraak perspectief, Yvonne vanuit de hoek van het ervaringstheater van Huis aan de Werf en de techneuten hadden het vooral over de interface, dat het een zo mooi werkte en dat het andere nog wel sneller kan.

Je krijgt van alle specialisten die we als dummies hebben gebruikt heel specialistische informatie terug. Dat is waardevol, maar je krijgt nooit een compleet beeld van de werking van geheel. Daarvoor moet je je buurvrouw, je moeder en de slager op de hoek uitnodigen, die moeten dan wel enigszins cultureel geïnteresseerd zijn, dat hebben we niet gedaan.

Dat hebben we domweg niet gedaan. Dat zou je wel moeten doen. Ik weet niet of andere theatergroepen dat doen. Je hebt natuurlijk try-outs, maar dan zit je al in een heel laat stadium. Dan ben je met technologie eigenlijk al te laat.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

Ik ben bij een aantal doorlopen geweest en je merkt dat daar mensen komen die al specifieke kennis hebben en al interesse hebben in die maker. Je gaat naar een try-out van een maker waarvan je al eerder iets van gezien hebt. Waar je dan toch als specialist zit. Ik weet dat ik bij mijn voorstelling voor Soirée des Ateliers wel geprobeerd heb om mensen uit te nodigen die minder met theater hebben. Wel met cultuur. Gewoon vrienden die niet met theater bezig zijn. Dat levert vaak wel de meest nuttige feedback op.

Ja, voor de ervaring als geheel.

Vooraf ook omdat, zoals je ook zei, wij als andere makers al wisten wat jij wilde communiceren. Dat ga je dan ook veel sneller zien, of juist niet zien. Je gaat al denken vanuit wat jouw doel is en je gaat je daartoe verhouden. Terwijl je niet wil dat het testpubliek dat al weet.

Dat is inderdaad in de reclamewereld, de IT-sector en de software-ontwikkelbedrijven heel normaal. Dat je targetgroups hebt, een door een marketingbureau uitgezochte doorsnee van je doelgroep. Die mensen vertel je niets. Die laat je zomaar iets doen of je geeft ze een hele gerichte opdracht en dan kijk je wat er gebeurt. Interaction designers, industrial designers, die kennen dat soort maakprocessen. Met technologie is dat ook heel erg van belang, dat je zoiets doet. Alleen in ons geval wil je er nu dramaturgisch naar kijken. Dus ja dat klopt.

*Het testpubliek dat je nu had, was een beetje zelf het probleem.*

Nou nee, maar waar het testpubliek mij vooral erg mee confronteerde was iedere keer weer die inhoud [en niet met de ervaring]. En dat was vaak heel tegenstrijdig. De een zei dat het er veel te dik boven op lag en dat ik teveel bezig was met dingen door haar strot duwen. En een ander begreep het verhaal pas achteraf en zei dat ik het veel sterker zou moeten aanzetten, meer moest laten zien en het er meer moest inwrijven. 'What the fuck!' Dat zei ik ook tegen Marja, 'wat moet ik hier nou mee?' Zij zei dat ik daar zelf een keuze in moest maken en dat is waar.

*Het wijst je op het feit dat je zelf je keuzes duidelijk moet hebben.*

Je moet zelf je keuzes maken en het enige wat je test op je publiek, zeker in relatie tot technologie, is: doet het wat het moet doen, draait het stabiel, snappen ze de interface, komen ze tot een punt waar je wil dat ze komen?

*Meer de specifieke onderdelen van de voorstelling en misschien een beetje de grote lijn?*

Ja. En als een hele groep een bepaald belangrijk punt mist, dan weet je dat er dramaturgisch werk aan de winkel is. Maar als je merkt dat er over het algemeen wel een soort van gevoel is, maar dat er verschillende ideeën uit voortkomen, dan test je dat aan je eigen maatstaven en klaar. Als ze schaterend van het lachen naar buiten rollen, terwijl je eigenlijk wil dat ze mild droevig gestemd zijn, dan gaat er iets mis. Maar hoe specifiek bepaalde muntjes vallen dat blijft zo subjectief...

Deze voorstelling was voor jou ook een onderzoek naar hoe je met die technologie kunt gaan maken. Heeft het je wat opgeleverd?

Ontzettend veel. Alleen al het besef dat er een groot verschil is tussen dingen weten en dingen doen. Het is ongelooflijk dat je dat bij jezelf moet zien: terwijl je weet wat de gevaren zijn van die technologie, de zuigende werking, de tijd die het kost, dat het niet flexibel is, et cetera, trap je er nog steeds in.

Het was voor mij ook een heel boeiend proces, ook vanuit een dramaturgisch en theatermaak oogpunt. Om te zien hoe ik mij als maker verhoud tot het publiek. Ik heb mezelf leren kennen als maker, wat ik heel belangrijk vond. Het gaat er daarbij over hoeveel van jouw mening je door iemands strot wilt duwen en of dat dan eigenlijk wel is wat je wilt. Dat was een boeiend proces en een heel persoonlijk proces.

Vanuit een technologische oogpunt was het heel boeiend dat we toch eigenlijk in een korte tijd met weinig middelen, met weinig geld, met weinig mensen toch een behoorlijk geavanceerd ding hebben gebouwd. Daar ben ik eigenlijk best wel heel trots op. En ik vond het ook wel stoer dat, hoewel we de avond daarvoor nog een crash van de computers hadden, we uiteindelijk drie avonden stabiel hebben gedraaid en driehonderd man door die machine hebben geduwd.

Er is met een behoorlijk percentage van de mensen in ieder geval iets gebeurd. Ik heb veel mensen vrij bedremmeld naar buiten zien lopen met dat contract in de hand en een beetje wezensvreemd. Er is dus met een aantal mensen wat gebeurd. Of dat nu helemaal precies is wat ik allemaal in mijn hoofd had, dat betwijfel ik. Maar ik heb wel de indruk dat we daar echt een ervaring hebben neergezet.

Natuurlijk schreeuwt het om meer verdieping, om alle dingen waar we het hiervoor over gehad hebben. Eerder dingen uittesten met je publiek. Eerder even stoppen



met je technologie en inhoudelijk kijken wat de consequenties van de technologie zijn. Ik zou ook bijna zeggen dat we de technologie op een andere manier hadden moeten opbouwen, zodat het flexibeler blijft. We hadden meer inhoudelijk kunnen voorbereiden, zodat je meer tools, meer instrumenten, meer invalshoeken hebt. In die maand dat je produceert, kan je dan makkelijker toetsen of het aan bepaalde eisen voldoet. Het niets weten en gewoon maar beginnen met technologie is bloedlink. Dat zijn allemaal dingen die ik heb ervaren en geleerd heb.

Nog even over die vraag om blijvende flexibiliteit van de technologie. Klopt het dat die technologie steeds vaster is geworden naar mate het proces vorderde?

Dat ging dan vooral over het koppelen van de systemen. Het scannen van de mensen was al een opgave, maar als je die scans ook wil hangen aan een eindpresentatie dan begint de boel op een gegeven moment heel statisch te worden. Het moet werken binnen een bepaalde tijd, voor precies zoveel mensen. Alle eisen worden zo strikt dat je bewegingsvrijheid om iets anders te proberen gewoon bijna weg is.

Omdat ik zo lang niet wist wat ik precies wilde vertellen hebben we eigenlijk die laatste ruimte tot op het laatste moment uitgesteld. Dat is op zich niet erg als we meer hadden geëxperimenteerd met die tweede ruimte, met ons testpubliek, maar dat hebben we ook niet gedaan. Dan merk je dat je met te weinig bagage en ervaring bij het eindpunt toch knopen door moet hakken. Dan maak je misschien niet overal de juiste keuzes. Dan gaat juist het oplossen van technische problemen de hoogste prioriteit krijgen. Tegen die tijd moet je dus heel goed weten wat je eigenlijk wil.

Zijn er, naast de technologie, ook andere makers die steeds minder flexibel worden in het maakproces?

Zeker. Een voorbeeld: 'Bas heeft op een gegeven moment bepaalde levels gebouwd en hij moet alleen nog een aantal scripts en belichtingen en dergelijke erin hangen. Dan kan ik niet meer zeggen dat er iets weg moet of juist erbij'.

Op een gegeven moment is het wat het is. Ik denk dat ik, als maker, echt Marja nodig had om mij te zeggen dat ik op moest houden met dingen veranderen en gewoon moest gaan doen wat we besloten hadden, anders was ik maar doorgegaan.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

In dat opzicht is het niet meer zo flexibel zijn ook een noodzaak om tot een einde te komen.

Wat ik daarmee bedoel is dat ik ook niet meer flexibel was. Ik was gefixeerd op het bereiken van een bepaalde ervaring. Daardoor kon ik als maker niet meer flexibel, in het moment, keuzes maken.

Er is nog één ding: het leuke is dat op het moment dat alles stond, alle computers gekoppeld waren en iedereen wist wat hij moest doen, de allereerste groep van acht mensen op donderdagavond om zes uur kwam binnen, toen pas konden we spelen. Niet alleen spelen voor het publiek, maar ook als makers met elkaar. Normaal gesproken kunnen makers in een theatermaakproces in repetities improviseren met elkaar. Dan ontstaan er nieuwe ingevingen. Dan spelen de makers met elkaar. Wij konden dat pas op de dag van de allereerste voorstelling. Want toen hadden we acht mensen ieder kwartier klaarstaan, toen had iedereen zijn witte jas aan, toen werkte alle computers pas feilloos. Alles zei toen pas voor het eerst 'klik'. Wat ik toen gezien heb, en dat is interessant in deze context,

...van de rest van het interview was geen video-opname...

is dat de niet-flexibiliteit van de technologie de behoefte aan publiek als onderdeel van het maakproces nog groter maakt.

### **8.3 Interview met Arnaud Loonstra**

Woensdag 22 oktober 2008 9.30u

Door Jochem Naafs

*Kun je je even voorstellen?*

Arnaud Loonstra, z25, o.a. installaties en theater met nieuwe media

*Je hebt meegewerkt aan TRP, hoe ben je daar bij terecht gekomen?*

Joris heeft mij gevraagd, soirée games en theater. Was voor ons interessant. Joris kwam met voorstel daarmee iets te doen. Wat we precies gingen doen wisten we nog niet. Het staat mij wel bij dat Joris al wel een thema had. Ik weet niet mee zeker of we dat thema vanaf het begin al hadden of dat dat ontstaan is tijdens de discussies. Even goed denken, we waren in het begin heel beeldend bezig en dat thema is er dan toch later ingekomen.

#### **Eigen motivatie en interesse**

*Wat was je motivatie om te werken aan The Respons(e)ible Project?*

Sowieso sloot het thema van de soirée helemaal aan bij wat wij (z25) doen. En Joris en Bas deden mee, het zou een spannend proces worden, dat was voor mij al genoeg motivatie om mee te doen. En dat we het in Huis aan de Werf konden gaan doen. Dat betekent dat het een concreet product zou worden.

*Je had het net al over een thema, kun je daar wat meer over vertellen?*

Het thema ging heel erg over games. Wat voor invloed games hebben op mensen. Dat games niet meer puur een spelletje zijn. Dat het ingezet kan worden voor bepaalde doeleinden. En daarvan was het meest concrete doeleinden het leger.

*Zijn jullie met dat idee van het leger aan de slag gegaan?*

Dat zat er wel heel veel in. Dat is vaak ter sprake gekomen. We hebben ook onderdelen van een virtueel leger gebouwd. Het is niet dat het daar alleen maar over ging. Het ging uiteindelijk veel meer over het gevoel hebben dat er iets van jou afgenomen wordt en dat dat ergens heen gekopieerd wordt waar jij er geen grip meer op hebt. Voor mij was het hele doel van de voorstelling om mensen het gevoel

te geven dat er iets van hun afgenomen is, iets van henzelf en waar ze vervolgens geen macht meer over hebben. Dat was eigenlijk mijn enige doel.

*Dat was de drive die jij had voor dit project?*

Ja, om daarmee te spelen.

Was dat idee er al in het begin, of kwam dat pas later opzetten in het maakproces?

Ik denk dat er altijd al een beetje ingezet is geweest. Het was voor mij uiteindelijk de pitch, om te zeggen hier gaat het over wat mij betreft. Als we dit als doel hebben en we kunnen het enigszins halen, dan is het wat mij betreft gelukt.

Had je daarnaast nog andere ideeën die voor jou tijdens het maakproces belangrijk waren?

We zijn ontzettend met de techniek bezig geweest. We hebben behoorlijk veel techniek ingezet, dat was grotendeels mijn ding en dat is een groot leerproces. Maar verder had dat geen hoger doel ofzo, het kwam meer uit eigen fascinatie en motivatie. Om met die technieken dingen te doen die je eigenlijk niet zo snel zou verwachten.

*Heeft jouw fascinatie met de techniek de andere vraag in de weg gestaan?*

We wilden met die techniek dat letterlijk illustreren. Dat illustreren kan je eigen doel in de weg gaan staan, omdat het te letterlijk kan worden. Sowieso hebben we zoveel techniek gebruikt, dat alleen al de logistiek van de techniek ons in de weg stond. Maar dat is eigenlijk altijd zo, dat is iedere keer weer de uitdaging.

## **Samenwerking**

Je noemde net Joris en Bas al. Kun je nog achterhalen op welke manier de samenstelling van de makers is ontstaan?

Joris heeft zowel mij als Bas gevraagd. Joris was de 'middle man' daarin. Ik kende Bas eigenlijk niet. We hadden nooit eerder samengewerkt. Ik had gehoord en gelezen over zijn afstudeerproject *Virtuator* en daar was men erg lovend over dus ik vond het interessant om met hem te gaan samenwerken.

*En toen zijn jullie samen naar een thema gaan zoeken?*

Dat was met een biertje erbij en een hapje eten tot een concept komen. We hebben uiteindelijk twee concepten ingediend bij Huis aan de Werf, twee hele verschillende. De een was veel minder theateraal, meer beeldend, als een installatie. En TRP was meer theateraal en ik begreep dat Huis aan de Werf daarvoor koos, maar eigenlijk vond ik het andere project wel spannender.

Heb je het idee dat een van jullie zijn ideeën meer doorduwde in het proces of ging dat meer gezamenlijk? Was er iemand die meer de leiding nam of iemand die juist meer afwachtend was?

We hebben het wel echt gezamenlijk gedaan. Joris kwam wel heel duidelijk naar voren met wat zijn bedoeling was en wat zijn fascinatie was, wat hij mee wilde nemen. **Einde Fragment 01.** En daar ben ik eigenlijk gewoon in meegegaan. Daarmee was het wel Joris zijn ding. Dat vind ik ook helemaal geen probleem

Dat ontstond zo in het begin, bleef dat ook zo, dat het meer Joris zijn ding bleef?

Nee, het was echt een project van ons amen. Joris zocht ook wel de feedback. Maar als je het heel objectief bekijkt en in een hiërarchie plaatst dan was het wel het verhaal van Joris. Joris had ook echt een verhaal dat hij wilde vertellen. Dat is niet mijn verhaal geweest. Het was dan ook aan Joris om dat verhaal te vertellen. Ik wilde een ervaring overbrengen en dat was voor mij niet afhankelijk van dat verhaal. Het doel wat ik zonet noemde, het gevoel dat je iets afneemt van de mensen, past perfect bij het verhaal van Joris.

*Hoe zou jij je eigen rol omschrijven?*

Dat vind ik moeilijk om te zeggen. Ik ben sowieso heel erg belangrijk geweest voor de techniek. Daar heb ik ook wel heel veel kennis van. Ik heb wel gemerkt dat ik met Joris heel goed kon stoeien over de dramaturgie. Wat zetten we nu eigenlijk neer, hoe brengen we die ervaring over? Wat mijn rol is zou je natuurlijk eigenlijk aan Joris en Bas moet vragen.

### **Samenwerking met Joris Weijdom**

Wat ik dan natuurlijk wel kan vragen is hoe jij de rol van Joris zou omschrijven.

Joris was eigenlijk wel... Het eerste wat in me op zou komen is regisseur, maar ik weet niet of dat nu de juiste term is. Joris had wel echt een verhaal te vertellen en daarmee stond hij wel echt bovenaan in een hiërarchie. Ik ben altijd wel erg hiërarchisch ingesteld. Het is prima om allemaal op één lijn te zitten, maar dan moet je daar heel helder over zijn. En Joris had dus wel echt een verhaal te vertellen, daarmee vond ik wel dat hij gewoon bovenin stond en dat wij daar in megingen. In dat opzicht was Joris zijn rol wel een beetje de regisseur, de productie leider, hoe je het maar noemen wilt. Een eigenlijk, wat ik een belangrijke functie vind, de knopendoorhakker. Als er een discussie is, maar je moet door in je proces dan moet er iemand zijn die zegt 'oke de discussie is er, is genoteerd, maar we doen het zo'.

*En voor jou gevoel was hij degene die dat zou moeten doen of die dat deed?*

Beide.

En hoe was jullie samenwerking? Waren er problemen, of verliep dat soepel? Daar ben ik eigenlijk best wel lovend over. Onze inzet is enorm geweest, dus die samenwerking was behoorlijk goed. Iedereen werkte keihard, dat is bewonderenswaardig eigenlijk. Daar ben ik ook kritisch over, want ik vind dat we te hard hebben moeten werken en dat staat je proces ook in de weg. Af en toe moet je even afstand kunnen nemen en alles op een rustig moment laten bezinken. We hebben een erg ambitieus project neergezet en dat vind ik eigenlijk een standaard valkuil. Als ik kritisch moet zijn op ons eigen proces dan is het dat we misschien wel een beetje teveel gevraagd hebben. Misschien is dat ook wel uit een stuk onzekerheid of onwetendheid van vanalles erbij halen.

Steeds op zoek naar meer...

Ja in plaats van het gaan naar de kern. Dat is wel de kunst eigenlijk, om bij de kern te blijven. Daar is helemaal niet zoveel voor nodig en je haalt er vaak toch heel veel bij. Ik wil niet zeggen dat we dat verkeerd gedaan hebben, maar ik ben wel kritisch omdat we een groot project hebben neergezet en daardoor te weinig ruimte hadden

om er goed mee te spelen. Het spelen is heel belangrijk om te komen tot je eindproduct.

*Waar zou je zeggen dat de interesse van Joris lag met betrekking tot het maakproces?*

Oh... waar lag de interesse van Joris... sowieso in het maakproces zelf, daar heb ik hem ook heel veel over gehoord. De vraag hoe kom je nou tot een eindproduct, een voorstelling. Daar was Joris zeker geïnteresseerd in. Tegelijkertijd was hij ook enorm geïnteresseerd in de technische aspecten van de hele productie.

*En met betrekking tot de inhoud?*

Dat was dat verhaal natuurlijk. Dat had zijn interesse, dat was ook echt zijn kindje.

*Dat was dan dat verhaal over de andere kant van gaming?*

Het leger, dat eigenlijk al een soort van testplatform heeft waarop kinderen getest worden.

*Dat verhaal wilde hij vertellen aan de bezoekers?*

Ja, eigenlijk wel ja.

*En jouw interesse lag meer in de ervaring? Je zou kunnen zeggen dat je hebt gezocht naar hoe je jouw interesse kon plaatsen in dat verhaal?*

Ja. Daar hebben we het ook over gehad. We hebben vrij snel gevraagd 'wat is je doel?' en ik heb aangegeven dat als we dat gevoel, van het afnemen van iets van iemand, als we dat kunnen overbrengen, dan is het wat mij betreft geluk. Wat er verder omheen gebeurt, maakt mij niet zoveel uit. In die zin was er ook gewoon ruimte om dat verhaal te vertellen.

*Heeft jullie samenwerking en jullie verschillende interesses nog geleid tot andere inzichten in de communicatie naar het publiek?*

Wat het punt is, we hebben die voorstelling gemaakt en uiteindelijk heb je een eindproduct. Ik heb de voorstelling zelf nooit kunnen ervaren omdat ik constant moest meespelen. Dat vond ik jammer. Maar ik heb natuurlijk wel geïnformeerd bij publiek. De voorstelling was elke keer **einde fragment 02** dusdanig anders. Je kunt niet zeggen 'het moet zo' of 'we hadden het zo moeten' doen. We hebben zoveel

ontdekt in het proces, dat heb ik nu niet allemaal meer 'op een rijtje'. Maar ik heb daar wel heel veel ervaring opgedaan. Het was enorm interessant om te bekijken hoe je mensen kan bespelen. De ene keer waren we heel streng de andere keer waren we wat soepeler. Alleen al door dat soort veranderingen was het elke keer een andere beleving. Dat is eigenlijk dat spelen. We zijn pas tijdens de voorstellingen gaan spelen. Voor de rest zijn we alleen maar aan het bouwen geweest en aan het discussiëren. 'Wat gaan we nu eigenlijk doen en hoe doen we dat en wat moet er nog gebeuren?' Uiteindelijk moesten we gaan staan en van de eerste voorstelling stonden we en konden we gaan spelen en daar werden we ook steeds vrijer in. Dat was echt superboeiend om mee te maken. Daar kregen we ook echt lol in. Dat vind ik belangrijk in een proces, dat hadden we veel eerder moeten doen. We hadden moeten zorgen dat we dat veel eerder konden doen.

*Dat was in het proces nog niet gelukt. Wat miste daarvoor?*

Tijd. Het plan was veel te ambitieus. We mogen onszelf op de kop slaan dat we daar niet scherper in waren. In dat opzicht ben ik ook heel kritisch naar mezelf. Ik vind het heel belangrijk dat je er voor zorgt dat je kan spelen. Dat je rust in je proces bewaart, niet dat gestres. Op een gegeven moment waren we alleen maar aan het 'doen', het moest af. Het is ook niet afgekomen uiteindelijk, niet zoals ik het voor ogen had.

### **Samenwerking met Bas Haas**

*Hoe zou je de rol van Bas omschrijven in het maakproces?*

Bas is echt een theaterjongen, ook tijdens de voorstelling. Die speelde ook heel veel. Om te zien hoe hij daar in opging dat vond ik echt heel mooi. Een keiharde werker. En, dat heb ik ook wel tegen hem gezegd, hij mocht zich veel meer mengen in de inhoudelijke discussies. Hij stond een beetje op de achtergrond. Dat heeft hij zelf ook wel gezegd. Dat vond ik wel jammer want die jongen heeft veel meer te zeggen dan hij heeft gedaan.

*Hield hij zich op alle facetten wat meer op de achtergrond, of waren er dingen waarover hij meer zijn stem liet horen?*

Hij heeft op een gegeven moment een bepaalde plek ingenomen. We hadden drie ruimtes in onze voorstelling. Wat er in de tweede ruimte gebeurde was het werk van



Bas. Ik heb mijn energie in de eerste en de laatste ruimte gestoken en Bas was meer van de middenruimte. Maar dat had hij wat mij betreft nog wel wat explicieter mogen doen.

Hij was wel inhoudelijk betrokken, maar hij keek wat meer de kat uit de boom. Je moest hem altijd vragen naar zijn mening. In ieder geval heb ik dat gevoel nu achteraf. We hebben het er later nog wel over gehad en toen zei ook dat hij het meer aan ons liet, dat wij mochten bepalen hoe het ging. Dat vond ik eigenlijk wel jammer.

*Waar lag zijn interesse met betrekking tot het maakproces? Lag die interesse in die tweede ruimte?*

Dat was wel duidelijk. Daar zijn we de Half Life Engine gaan gebruiken en daar is hij helemaal in los gegaan. Het was duidelijk dat daar zijn interesse lag en dat hij door ook vertrouwd mee was. Vervolgens denk ik ook, maar dat kun je hem beter zelf vragen, in het bedienen van het publiek in je Half Life Engine. Dat is natuurlijk een hele rare situatie: dat je zowel een fysieke als een virtuele theatersituatie hebt. Die dubbele kant, want kun je daar over zeggen. Het is alleen maar proberen en doen denk ik. Ik denk dat hij daar ook wel een heel stuk ervaring heeft opgedaan. In het dubbel aansturen van het publiek. Dat is natuurlijk heel interessant om mee te experimenteren. Daar hadden we eigenlijk ook veel meer mee kunnen doen. Wederom zijn we daar pas tijdens de voorstelling mee gaan spelen. We hadden veel eerder moeten zien dat ook daar heel veel zou gaan gebeuren.

Ik heb nu het idee dat ik eigenlijk overal veel meer bij had willen zijn, bij wat er allemaal gebeurd is. Dan kan je later ook beter gaan reflecteren op wat je doet in je product, in je voorstelling. Wat je doet met je publiek. Dat is hele waardevolle kennis denk ik.

*Waren er in de samenwerking met Bas problemen of heeft deze samenwerking nieuwe inzichten opgeleverd? Je zei net al dat je had gewild dat hij wat meer op de voorgrond zou hebben getreden. Had je dat idee al tijdens het maakproces of pas daarna?*

Sowieso achteraf... maar tijdens ook wel. Ik vond Bas een prettig iemand om mee samen te werken. Soms moesten we wel een frontje tegen Joris vormen. Dat hadden we misschien nog wel beter kunnen doen. We hadden natuurlijk onze begeleidster erbij...

*Marja Kok*

Marja precies... dat was echt prachtig om met Marja dan weer bezig te zijn.

*Op wat voor gebieden had Joris dan een tegenfront nodig?*

Joris had zo zijn darlings. En dat zegt iedereen, de darling moet je als eerste doden. Dat kindje van Joris heeft hem zeker dwars gezeten. Het was een kindje dat nog opgevoed moest worden.

*Maar heeft die darling toch niet gedood?*

Nee het leger zit er nog duidelijk in. Maar op een gegeven moment kan je niet meer terug. Het is wel grappig, Joris had voor zichzelf een heel proces door te maken. Hij wou dat verhaal en was ook stellig om dat verhaal te vertellen. Marja is daar een keer flink tegenin gegaan. Die zei 'nou is het afgelopen'. Je hebt Joris al geïnterviewd, maar je moet **einde fragment 03** hem daar nog maar even mee confronteren, dat heeft hij vast wel als zodanig ervaren. Hij heeft er slapeloze nachten van gehad volgens mij. Dat was echt overduidelijk. Kijk ik ben hiërarchisch ingesteld. In dit proces was Joris de geestesvader van het hele project. Het is moeilijk om daar flink tegenin te gaan. En ik geef ook toe, ik had op een gegeven moment zo'n berg met technisch werk liggen dat ik me niet meer met de inhoud kon bemoeien. Ik dacht als ik me nu nog inhoudelijk er mee ga bemoeien en discussies van uren ga voeren dan gaat dat allemaal af van het productiewerk. Op een gegeven moment wordt je geforceerd om bepaalde knopen niet door te hakken, maar opzij te leggen.

Toen ben jij je meer bezig gaan houden met de techniek en heb je tegen Joris gezegd 'hier heb jij dat verhaal van je terug'.

Ik meen me dat ik dat wel tegen Joris gezegd heb. 'Als dit jouw verhaal is, vertel het dan ook gewoon, neem die positie in'. Maar ik weet niet meer zeker of dat in mijn hoofd heeft plaatsgevonden of dat we het ook echt zo naar elkaar hebben uitgesproken, tijdens of na het proces. Met Bas heb ik het daar ook wel over gehad. Maar ja zo is het in elk proces. Je moet even flink met elkaar worstelen.

Maar dat is interessant. Je zegt net dat bas al vanaf het begin zich minder met de inhoud bezighield en jij hebt op een gegeven moment ook een stap teruggenomen.

Ik heb me daar wel toe gedwongen gevoeld. Maar dat was puur omdat sommige dingen gewoon af moesten. We weten zelf niet exact wat we hebben neergezet. Het ging pas spelen op het moment dat we moesten spelen. Dat was superleuk, supereng ook, maar het heeft ontzettend leuk uitpakkt. Het was ook ontzettend leuk om te doen. Maar van tevoren hebben we dat heel moeilijk kunnen incalculeren.

### **Samenwerking met Marja Kok**

*Marja kwam net al ter sprake, ook als een muur voor Joris waar hij tegenaan kon lopen. Hoe zou je de rol van Marja Kok omschrijven in het maakproces?*

Begeleider, dramaturge kun je haar noemen. Ze is vooral in het begin heel erg belangrijk voor ons geweest. Om ons ook echt... kijk we komen alle drie wel uit de theaterhoek, maar eigenlijk hebben we heel weinig ervaring op de theatervloer... daardoor hadden we veel bevestiging nodig. Vanaf de eerste dag dat we met Marja werkte gaf ze ons die bevestiging en die hadden we ook heel hard nodig en daar ben ik haar ook dankbaar voor. Dat ze zei 'dat kan wel, gewoon doen' of dat ze zei 'nee, dan moet je het zo doen'. Of dat nu wel of niet zo was, het was alleen al heel belangrijk dat we het gevoel hadden dat iets wel kon werken. Dat we een volgende stap konden nemen. Daar heeft Marja een belangrijke rol gespeeld. Het was duidelijk dat zij de kennis en ervaring had.

*Dat was vooral in het begin, dat zij jullie die positieve feedback gaf en dat jullie daardoor verder durfden.*

We vroegen ons af of we er niet een theatervormgever erbij moesten hebben of een schrijver en Marja zei tegen ons dat het niet nodig was, dat we zo ver konden. 'Gewoon doen'. Waarom ook niet?

*Ik kan me voorstellen dat het op een gegeven moment ook nuttig is als iemand iets kritischer is.*

Ze was wel kritisch hoor. Op een gegeven moment in de discussies met Joris heeft ze er wel de botte bijl doorheen gehaald. Dat is gewoon nodig af en toe. Ja en hij moest op een gegeven moment ook wel naar haar luisteren.

***einde fragment 04*** *Had je tijdens het proces het gevoel dat het nodig was om Joris te confronteren met betrekking tot zijn verhaal?*

Ik had daarvoor niet de energie. Het was een slopend proces. Maar het was zeker nodig. Het verhaal zat niet in de weg. We gingen met z'n drieën een maakproces in, op gelijke voet, maar Joris had eigenlijk zijn ding te vertellen en daarmee stonden we eigenlijk al niet meer op gelijke voet. Joris nam de positie bovenin de hiërarchie niet zelf in terwijl hij dat wel moest doen. Hij probeerde ons op gelijke voet te houden, maar wilde toch zijn ding doen. Daardoor was er niet die ruimte voor onszelf. Dat is niet zo eerlijk. Wees daar gewoon helder in en neem die positie in. Als jij dat verhaal wilt vertellen, en volgens mij heb ik dat wel gezegd, neem dan die positie in en doe dat dan vol overtuiging. Maar ga niet ons er bij betrekken alsof het ons verhaal is dat wij met z'n drieën willen vertellen, want dat was niet zo.

*Ik kan me herinneren uit het interview met Joris dat hij inderdaad dacht dat jij op een gegeven moment had gezegd 'jij bent de regisseur Joris, dit is jouw verhaal en dat moet jij vertellen...*

Je moet óf die gelijke voet hebben, maar dan ook echt, of je moet dat niet hebben. Maar niet zo'n mengeling, dat bestaat gewoon niet! Dat gaat mis. Dat is ook een belangrijke les geweest in het proces dat je daar helderheid in verschaft.

*Maar we hadden het eigenlijk over Marja. Waar denk je dat haar interesses lagen met betrekking tot het maakproces? Waren er onderwerpen die meer of minder haar aandacht trokken?*

Zij was veel meer bezig met de theatrale laag. Laten we het zo stellen, je merkte het verschil in generatie. Wij kijken heel anders naar al die techniek, de impact daarvan en wat je er mee kan doen en wat het vertelt, dan Marja. Marja zat heel erg aan de theatrale kant terwijl hij ook feedback zochten in de conceptuele kant en die hebben we niet echt kunnen krijgen. Die moesten we daar, denk ik, ook niet zoeken. Interesse is dan niet het juiste woord... het is niet haar ding. Terwijl ze wel een heleboel snapte van de virtuele dingen die wij deden.

*Hoe het nu klinkt is dat jullie het gevoel hadden dat de technologie zelf al een conceptuele kant had en dat zij dat meer als onderdeel zag.*

Ja, als decor of zo. Nah... ik weet niet hoe ik dat goed uit moet leggen. Eigenlijk wat het met Marja was, die vond altijd alles wel goed. Maar niet alles was altijd goed want wij wilden dat de bezoekers een bepaald iets zouden beleven. Zij zat veel meer aan die fysieke kant, in de fysieke beleving en veel minder in die virtuele beleving. Dat had duidelijk eer haar interesse, de fysieke gebeurtenis in het theater. Ons ging het veel meer over wat er virtueel tussen de oren gebeurt. Daar gebeurde voor ons heel veel en daar zat Marja minder in.

*Vooraf op dat gebied vond ze het altijd wel goed? Op het theatrale had ze meer kritiek omdat dat meer haar gebied was?*

Dat was ook goed want op dat gebied was het ook heel erg nodig. Marja was een van de eerste die zei, over het inscannen, dat heel plastisch en wetenschappelijk gedaan werd, dat dat een hele ervaring was. Aan dat inscannen hoef je verder niets te doen, alleen maar naar te kijken. Wij waren alleen maar druk bezig met het scannen en dat was al een hele ervaring. Dat is een knop die je om moet zetten, de knop naar de fysieke beleving. Wij waren veel meer bezig met het inscannen op zich. Wat ons betreft hadden we het gewoon op de gang gedaan, 'je moet eerst even ingescand worden voordat je naar binnen mag'.

*En dan niet doorhebben dat dat al een hele beleving is, ook als het op de gang gebeurt.*

Precies. Nou wil ik niet zeggen dat we dat helemaal niet beseften, maar zij benadrukte dat veel meer en dat vond ik echt prachtig.

### **Samenwerking met technologie (fragment 05, 00:07:14)**

*De technologie is al veel ter sprake gekomen en ik heb het gevoel dat dat een belangrijk uitgangspunt voor jullie was en dat het een grote rol speelde in het maakproces. Hoe zou je de rol van technologie omschrijven?*

Daar zijn we al heel vroeg mee begonnen. De rol was te dominant.

*Te dominant, in welk opzicht?*

We hadden zoveel met die techniek te doen dat we daardoor andere dingen lieten vallen die veel essentiëler waren. Eigenlijk draaide weer het hele proces, de hele productie om technologie, was gebaseerd op, ontstaan uit technologie. Ik wil niet zeggen dat dat een verkeerd uitgangspunt is, maar mij ervaring is wel dat we dat heel vaak doen en dat het interessanter wordt als je het andersom doet. Dat je de technologie bij je verhaal gaat zoeken. Je wilt iets vertellen en wat heb je daarvoor nodig en niet ik heb hier supercoole technologie wat zal ik daar eens mee gaan vertellen.

Dat is ook wel weer de kern van wat wij doen. Bij z25 werken we vanuit de technologie, daar zijn we vertrouwd mee. De kunst is om het als middel te blijven zien en niet als doel. Hier hebben we het teveel als doel gehad. Dat kan leuke dingen opleveren, maar uiteindelijk gaat het daar niet om.

*Je zegt de voorstelling is gebaseerd op technologie. Dat is al in dat verhaal...*  
Dat ook, maar even heel simpel. Joris kwam aan met zo'n 3D-scantechnologie en daar zijn we een voorstelling mee gaan maken. Zo plastisch kun je het bekijken.

*Julie hadden een technologie, die was er, en daar moesten jullie iets mee doen **einde fragment 05**. En van daar uit hebben jullie ook het plan geschreven?*

Daar hebben we een voorstelling mee gemaakt. Als je van start naar einde kijkt: 'cool, we kunnen nu mensen inscannen -> we hebben nu een voorstelling'. Die technologie moest in het plan komen.

*Je noemt de technologie al te dominant, maar hoe was voor jou de samenwerking met de technologie?*

Ik vind de technologie geweldig en het stond als een huis bij ons. Eigenlijk kun je wel stellen dat in het proces de techniek het meest ver uitgekristalliseerd was. Want het heeft gewoon gestaan de voorstelling en het heeft nooit gefaald. Over het algemeen gaat er in dit soort experimentele dingen met de techniek wat mis. Dat is bij ons niet gebeurt. We hebben wel crashes gehad maar daar waren we ook op voorbereid. Daar hebben we ervaring in, we hadden gewoon back-ups klaarstaan. De hoofdcomputer voor de eindpresentatie, ruimte 3, was er mee opgehouden, maar daar hadden we een tweede machine voor klaarstaan. Je ziet daarin dat we daar heel veel aandacht aan besteed hebben.

*Wat waren er voor problemen met de technologie? Het was te dominant zei je. Het kan heel technisch zijn, maar misschien ook inhoudelijk.*

Wat ik zeg, we hadden die 3D-scanners en daar zijn we best wel iets omheen gaan bouwen. Het paste ook wel vond ik, dus het niet zo dat het helemaal niet rijmde, maar ik vraag me af of je niet tot een ander resultaat was gekomen als je het proces heel anders had aangepakt. Als je een verhaal had gepakt en daar de techniek had bijgezocht. Op een gegeven moment moesten we wel wat doen met al die techniek die we hadden staan. Daar zijn we toen een verhaal omheen gaan bouwen en die zin is de techniek te dominant.

*Was dat dan niet ook een darling?*

Absoluut, misschien wel mijn darling, want ik ben helemaal dol op techniek. Wat ik zeg, je ziet dat daar veel aandacht aan is besteed en tijd in is gestoken en je zag ook dat het ver ontwikkeld was. Het stond tijdens de voorstelling als een huis, maar het publiek merkt daar niks van.

*Techniek valt pas op als het mis gaat, niet als het soepel loopt...*

Ook dat, maar ook de hele logistiek van mensen die allemaal verwerkt moesten worden dat merkt het publiek niet. Het enige wat ze zien is dat ze ingescand worden en vervolgens in een trainingskamp worden gegooid. Dat zien ze, maar wat daar allemaal voor nodig is zien ze niet. Aan die lopende band is heel veel aandacht besteed, maar op theatraal niveau gebeurt daar niets mee.

*Heeft de David Laserscanner tot andere inzichten geleidt met betrekking tot het verhaal, of het publiek? Heeft die technologie een actieve bijdrage gehad in het proces?*

Dat heeft enorm veel getriggerd. Je kunt er zoveel leuke dingen mee doen. Daar zijn ook veel ideeën uit voort gekomen. Zoiets bouwen, of zoiets bouwen en daar ga je weer, ga je weer iets met de techniek doen. Dat is leuk, maar... Nee, of het echt tot andere inzichten heeft geleid... nou nee.

*Dat is interessant. Je bent vrij negatief over de samenwerking met de technologie en toch kon je ook niet zonder in dit proces.*

Ik heb geen negatieve houding tegenover technologie, maar ik ben wel kritisch. Het moet geen doel zijn, daar moeten we een keer vanaf. Dat is wel een beetje een proces waar ik in zit en waarschijnlijk nog een boel mensen bij z25. Dat is altijd het spanningsveld waar wij inzitten.

### **Samenwerking met testpubliek (fragment 06, 00:06:02)**

*Je hebt het er al een paar keer over gehad dat jullie pas konden gaan spelen en dat dat te maken heeft met de tijd. Wie volgens mij ook een belangrijke rol speelde in jullie maakproces is het testpubliek. Jullie hebben testpubliek gehad, hoe zou je de rol van het testpubliek omschrijven?*

We waren eigenlijk steeds niet klaar met voor de try-outs. Dat staat dan de try-out in de weg. Je kunt het dan wel proberen... We moesten enorm veel acteurs en actrices erbij halen. Eigenlijk was dat hele deel een beetje te veel. Tijdens de voorstelling hadden we vijftien man rondlopen. Tijdens de try-outs kon niet iedereen. We hadden eigenlijk ook geen zin om try-outs te doen, want we moesten nog zoveel andere dingen doen. We hebben wel dingen ontdekt tijdens de try-outs, maar we hebben nooit de voorstelling gespeeld. We hebben dat wel geprobeerd, maar we konden die logistiek van mensen niet aan. Kijk, als de voorstelling begint en het publiek staat klaar dan moet je in één keer. Toen was iedereen serieus. Dan is er niemand meer die tijdens de voorstelling zegt dat iets anders moet. In de try-outs gebeurde dat wel steeds. Dat gevoel, nu gaan we pas spelen en we kunnen ook niet meer terug.

*Maar je zei net ook al dat je nog niet het gevoel hebt dat de voorstelling af is. Misschien was het publiek tijdens die drie avonden wel het testpubliek? Als je dat zo ziet, wat is dan de rol van het testpubliek geweest?*

Je krijgt feedback achteraf en ook wel tijdens de voorstelling. Hoe de mensen zich gedroegen... Het was natuurlijk ervaringstheater te noemen waarbij het publiek gewoon actief wordt. Het publiek gaat ook spelen, eigenlijk wordt je gewoon maker als publiek. Je bent eigenlijk een acteur, je speelt een rol in de voorstelling. In dat opzicht is het publiek gewoon de **einde fragment 06** speler geworden. We spelen



samen. Ik vind het wel interessant wat je zegt, eigenlijk zijn de drie dagen in Huis aan de Werf gewoon de drie try-out geweest. Dat is ook zo, het was een experiment, het was een try - out. Als je het zo bekijkt hadden we meer feedback moeten zoeken.

*Maar dan had je misschien de zekerheid willen hebben dat je er daarna nog mee aan de slag kon. Nu was de noodzaak er niet.*

Nee, nee. Maar het is ook vrij moeilijk om dit te herhalen. Maar wat belangrijker is, los van deze voorstelling, is dat we wel een proces hebben meegemaakt. Het eindresultaat dat daar uit voort is gekomen heeft enorm veel inzichten opgeleverd. Voor andere projecten. Het is een ontzettend interessant experiment geweest, dat vind ik zelf ook, waar ik ook graag mee verder wil. Dat wil niet zeggen dat je de voorstelling moet herhalen. 'Wat we nu ontdekt hebben, als we nou eens dit doen of dat doen, laten we het zo eens proberen'. Dat vind ik ook veel interessanter.

*Ik wou toch nog even terug naar het testpubliek in de weken voor de voorstelling. Jullie hebben wel dingen laten zien en om feedback gevraagd...*

Dat heeft ook zeker leuke dingen opgeleverd. Tijdens een aantal try-outs, zeker die met de acteurs in de tweede ruimte, gebeurde heel spannende dingen. Dat ze echt schrokken. Dan ben je eigenlijk aan het kijken naar hoe je zoiets kan bedienen. Hoe bedien je de reactie van de mensen? Maar dat ontdek je niet met één try-out.

*En naast de acteurs? Marja was er, en ik met een groepje mensen en Marcel en Wilfred. Heb je daar ook iets aan gehad als testpubliek?*

Daar had ik niet zoveel aandacht voor. Ik zat zo vol met werk dat ik nog moest doen. Ik was er wel bij betrokken, om zelf te kijken of iets werkt. Je doet ook wat met de feedback, maar ik had er graag meer mee gedaan. Dat is wat ik het begin al zei, we hebben niet zoveel kunnen spelen. We waren alleen maar aan het produceren om het af te krijgen.

We hadden te weinig aandacht voor de rol van het testpubliek. Net als dat we te weinig aandacht voor de acteurs hadden, dat vond ik echt verschrikkelijk. We hadden op een gegeven moment vrijwillige acteurs er bij betrokken en ik heb dat in het verleden wel vaker gedaan. Wat ik daar heel belangrijk in vind, is dat ze heel goed weten wat ze moeten doen. Dat zij geen stress ervaren, en dat was hier níet écht gelukt. Dat vind ik een doodzonde, dat vind ik echt verschrikkelijk. Daar ga ik

zelf nog meer door stressen. Ze hebben dat ook als feedback meegegeven en ze hebben volledig gelijk. Daar schaam ik me voor, dat wil ik nooit meer.

*Met de acteurs en het testpubliek zijn jullie niet op een goede manier omgegaan en jullie hebben er eigenlijk niet uitgehaald wat jullie er uit hadden kunnen halen...*

Die hebben we niet volledig benut. De acteurs hebben we wel benut, maar niet zo respectvol. Mensen die je er bij betreft moet je goed aansturen. Die doen het ook voor hun lol. Ze hebben geweldig werk geleverd, daar niet van. Uiteindelijk had iedereen er ook wel lol in, daar was ik zo blij mee. Voor hetzelfde geld was dat niet zo gegaan en waren ze gewoon weggelopen.

### **Samenwerking met acteurs/ actrices**

*Hoe zou je de rol die de acteurs en actrices nu hadden omschrijven?*

#### **Fragment 07, 00:05:43**

Eigenlijk waren zij een testpubliek voor ons. Vanaf het moment dat ze er bij waren zijn we discussies aangegaan. 'Hoe werkt het nou?' 'Wat ervaren jullie?' Daarin ontdekten we al dat een leeftijdsverschil enorm uitmaakte in wat men ervaart. De ene zegt dat je haar letterlijk iets moet laten zien, anders snapt ze het niet, zij wil de lijken zien liggen. Een ouder iemand ziet de symbolen en weet al dat het zo fascistisch is als maar kan. Daardoor vroegen we ons af wat onze doelgroep was en hoe we die moesten bedienen. Zo kwamen we erachter dat we ze nooit allemaal konden bedienen. Die acteurs hebben ons daar erg bij geholpen. Die gingen die discussie ook wel met ons aan. Dat was wel leuk, maar aan de andere kant zijn het wel je acteurs en ga je ineens een inhoudelijke discussie met hen aan en dat kan niet met zoveel mensen. Je acteurs moet je ook bedienen. Ze moeten duidelijk weten wat ze moeten doen ook om die discussie te voorkomen. Acteurs kunnen aardig hun bek open doen en als maker wil je dat soms wel voorkomen. **Einde tape 1, einde fragment 07 geen fragment 08**

***Fragment 09** De acteurs en actrices gingen op een gegeven moment teveel de discussie aan, ook omdat jullie hen op feedback vroegen... Kwam dat door onduidelijkheid van jullie kant?*

Ja, omdat we ook inhoudelijk nog van alles moesten doen. Kijk, je zoekt de feedback en die neem je vervolgens tot je. Je moet niet vervolgens de conclusies ook met hen gaan bespreken. Dat moet je voorkomen.

*Hoe zou je de samenwerking tussen jullie en de acteurs en actrices omschrijven?*

Ik ben de actrices enorm dankbaar, sowieso voor hun inzet en ook voor hun feedback. Niets dan lof. Van het repeteren is weinig gekomen. Het was al vrij onduidelijk welke rol ze precies moesten spelen. Dat konden we ze van tevoren moeilijk vertellen. Moet je streng zijn, of juist vriendelijk? Die keuze hadden we niet eens gemaakt. De acteurs en actrices wisten niet eens welke rol zij moesten gaan spelen. Die keuzes zijn we pas gaan maken toen de theatervoorstelling begon. Toen zijn we pas et verschillende vormen van spel gaan spelen. Dat leverde iedere keer een andere ervaring op, voor het publiek, maar ook voor de spelers. We hebben daar te weinig aandacht aan besteed waardoor we ze niet konden aansturen en daardoor konden we niet sturen op de ervaring die wij wilden overbrengen. Daar hebben we nog mee gespeeld en die ervaring was dus telkens anders. Maar welke ervaring wilden wij nu overbrengen? Uiteindelijk was het verhaal er wel in te vinden, maar hoe het gebracht werd was steeds anders. Dat kan twee dingen inhouden: je speelt en experimenteert ermee, of je bent gewoon heel slecht. Ik zeg natuurlijk het eerste. We hebben niet kunnen sturen en als maker wil je dat eigenlijk wel. Of je moet zeggen dat je wilt improviseren. Dat wilden we niet, maar dat was het uiteindelijk wel.

*Maar ze hebben toch wel een bepaalde houding aangenomen voor de eerste voorstelling.*

Ik was de supervisor in de eerste ruimte en stelde tussen de voorstellingen dingen voor: 'nu gaan we streng spelen, nu gaan we even dit doen'. Zo zijn we er mee gaan spelen en dat levert steeds weer wat anders op.

*Ik doelde meer op daarvoor. Jullie zijn ergens mee begonnen die avond. Hoe zijn jullie daar dan gekomen?*

De insteek was om heel streng te spelen. Of eigenlijk semi-streng, uiteindelijk zijn we strenger gaan spelen. We waren nonchalant. De mensen waren gewoon vlees

voor ons. 'In de rij' 'Even zitten' 'Stil zitten' 'Niet in de laser kijken' 'Hup door naar de volgende ruimte' 'Ga maar zitten en luisteren' Et cetera.

*Dat is eigenlijk de enige regieaanwijzing die van jullie is gekomen. Voor de rest hebben ze het zelf ingevuld?*

Ja en daarna zijn we gaan nuanceren. Het eens strenger doen of weer anders. De basis was een soort ongeïnteresseerdheid. Daar hebben we op aangestuurd, maar in het theater gaat het om de details en daar hebben we geen aandacht aan besteed.

*Hoe gingen de acteurs daarmee om, dat ze geen gedetailleerde aanwijzingen kregen?*

Ze gingen maar improviseren en zien hoe het gaat lopen. Dat is wat er gebeurd is. Niet volledig vanuit het niets, maar wel maar kijken hoe het publiek reageert en wat het beste werkt. Zo zijn we daar ingestapt, vind ik. Misschien dat iemand anders het anders heeft ervaren.

*Zoals je het nu zegt, lijkt het niet dat ze daar problemen mee hadden.*

Nee, maar uiteindelijk denk ik dat die acteurs en actrices wel gewoon helderheid wilden. Je wilt relaxt spelen en dan wil je weten wat je moet doen. 'Ik ben die persoon, dit is mijn achtergrond en dit is mijn functie hier'. 'Ik ben de secretaresse, ik ben baliemedewerker en ik trek mensen de jas aan'. 'Dat is mijn rol, mijn functie en om vijf uur is de klok om en dan gaan we naar huis'. Zo'n functie, zo'n rol dat is eigenlijk een rol die je neer wilt kunnen leggen bij iemand, maar dat hebben we bijna niet gedaan. We vertelden ze waar ze moesten zitten en wat ze moesten doen. Heel letterlijk. Eigenlijk kun je zeggen dat we niet gespeeld hebben, want het was gewoon zo. We hadden gewoon een kantoortje, daar moest je ingeschreven worden, een handtekening zetten. Dan kreeg je een nummer en moest je op de deur kloppen. Daar zat een persoon die dat deed. Die registreerde, was een administratief medewerker. Die regelde het papierwerk en zorgde dat de mensen ingevoerd werden. Dat was allemaal geen spel.

Uiteindelijk hebben we ze wel een soort rol gegeven, maar dat hebben we ze in het begin niet duidelijk gemaakt. Als je daar meer aandacht aan besteed dan kun je een uniformer geheel neerzetten waardoor het één ervaring wordt. Daar kunnen de details voor zorgen. Het was nu af en toe wat rommelig. We hebben ook als

feedback gekregen dat als het beter gespeeld zou zijn dat het dan sterker over zou komen.

### **Samenwerking met operators (fragment 09, 00:07:59)**

*Naast de acteurs hadden jullie nog een groep technici, operators rondlopen. Was dat een ander soort samenwerking?*

Absoluut. Zij speelden niet, het waren geen acteurs. Zij waren echt aan het werk. Zij waren echt mensen aan het inscannen. Zij gingen op een gegeven moment wel spelen, omdat ze vertrouwder raakten met de techniek.

*Kan ik zeggen dat dat dan beter aansloot bij deze voorstelling.*

Ja, absoluut. Zij speelden niet, dus het was heel natuurlijk wat ze deden. Dat hebben we ook wel gehoord. Ook al tijdens de try-outs. Daar zij iedereen tegen mij dat ik de perfecte acteur was terwijl ik niet aan het spelen was. Dat was precies het soort spel wat je wilde hebben. Ik was echt bezig. Een acteur heeft veel meer nodig om zoiets te kunnen. De acteurs snaptten de termen die wij noemden ook niet. Die waren niet verzonnen, dat waren echte termen. **Einde fragment 09.** Je moest het daar inschrijven en dit was een artefact. Dat is wel een discussiepunt.

*Hoe zou je samenwerking met de operators omschrijven?*

Die was prima. Je spreekt elkaars taal. Je zegt dat iets moet gebeuren. 'Oefen het even, zorg dat je die nummers hebt en dat je geen foute nummers invoert'. Dat is één keer fout gegaan en verder ging het gewoon. Ik stond het er op een gegeven moment alleen maar bij om te controleren of het goed ging. Daar zie je het contrast met de acteurs. We hebben enorm veel aandacht en tijd aan de techniek besteed dus met de operators loopt het prima. De acteurs hebben te maken met de theatrale kant, daar hadden we minder ervaring in. Dat zie je in het hele proces terug.

*Waren er in de samenwerking met de operators problemen of heeft de samenwerking nieuwe inzichten opgeleverd?*

Wat zij deden was puur uitvoerend. We merkten dat je mensen op een bepaalde manier moest bedienen zodat ze rustiger werden. Daar heeft Marja ook heel goed bij geholpen. 'Als je je hand op het hoofd van de mensen legt worden ze rustig'. Dat wisten de operators niet. Dat was gewoon 'ga maar zitten, hoofd stil, bril af, wacht

maar even, ogen dicht en ja, ga maar weer zitten'. Dat je dat beter kon bedienen dat hebben we wel geleerd door met de operators te gaan werken.

In de laatste ruimte, waar Joris heeft gestaan tijdens de voorstellingen, daar ben ik zelf wat minder bij geweest, dus ik weet niet wat daar precies gebeurd is. Ik weet dat Joris tijdens de voorstellingen op een gegeven moment weg was en andere operators aan het acteren waren. Wat daar exact gebeurt is heb ik weinig van meegekregen. Van hoe die ervaring precies was. Het waren geen acteurs, ze konden dus eigenlijk niet acteren

### **Samenwerking met Yvonne Franquinet (fragment 10, 00:03:14)**

*Hoe zou je de rol van Yvonne Franquinet omschrijven in het maakproces?*

Zij is niet heel veel bij het maakproces betrokken geweest. Ze is een paar keer testpubliek geweest en ze heeft haar feedback gegeven. Wat ik wel heel belangrijk vond is de nabespreking van het project met Yvonne. Daar heeft zij een aantal goede dingen gezegd. Ze heeft ook duidelijk benadrukt dat wij er in het vervolg een theatermaker bij moeten halen. Daar ben ik het volledig mee eens. Ik hoop dat ook een volgende keer te kunnen gaan doen. Verder is het heel simpel, ze is er niet zo vaak bij geweest. Ze is de artistiek leider van Huis aan de Werf en ze heeft het voor ons mogelijk gemaakt.

*Jullie hadden in het begin twee ideeën. Zij is wel degene die in het begin gezegd heeft...*

...deze gaat het worden. Die keuze heeft zij inderdaad gemaakt. Ze was er wel in het begin, toen het allemaal opstartte. Wat is er allemaal mogelijk? Hoe pakken we dit aan? Volgens mij vond ze het allemaal wel interessant wat we deden, maar snapte ze het ook niet zo goed. Dat vraag ik me wel af, daar zou ik het nog wel met haar over willen hebben.

*Dat is inderdaad wel interessant, ze wil namelijk wel verder met Theater & Games.*

Ik hoop ook zeker dat we nog een keer wat gaan doen. Ik wil binnenkort eens gaan informeren of daar nog mogelijkheden toe zijn. Ze wilde wel graag dat we nog een keer iets kwamen doen. Maar helaas leven we niet van dit soort dingen. We doen het

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

allemaal in onze vrije tijd. Als dat eens kon veranderen dan konden er tenminste dingen gaan gebeuren. Dan kunnen we aandacht gaan geven aan dat werk.

*Ik zag op de video dat zij er wel was tijdens de testweek in november.*

Toen waren we echt nog puur aan het experimenteren met de techniek. We hebben in het begin gezegd dat we graag iets met die techniek wilden gaan doen maar dat we niet echt wisten of dat wel kon. Dat wilden we gaan testen in vijf dagen, vijf dagen? Daar hebben we ruimte voor gekregen en dat waren ook leuke dagen

*Ik heb niet echt vragen meer, heb je nog dingen waar je nog wat over wilt zeggen? Iets waarvan je zegt dat is nog niet ter sprake gekomen?*

Er komt nu even niets in me op. Als je het over het geheel neemt, het hele proces, is het wel echt duidelijk een experiment geweest. Dat experiment smaakt naar meer. Gewoon meer gaan doen dus.

*Oké, dan sluiten we af met 'meer doen'. Dank je wel.*

## 8.4 korte analyses van vier tijdspannes

### T1: De testweek (twee dagen in november 2007)

Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra hebben enkele dagen om David Laserscanner te testen in Huis aan de Werf om uit te zoeken of de technologie geschikt is voor datgene wat ze willen doen tijdens de voorstelling. Yvonne Franquinet, artistiek leider van Huis aan de Werf, kijkt mee.

### Bronnen

Interviews met Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra

Videomateriaal:

(ww\_tdtape01\_01.avi t/m ww\_tdtape01\_18.avi)

(ww\_tdtape02\_01.avi t/m ww\_tdtape02\_07.avi)

### Actoren

Arnaud Loonstra (AL)

Bas Haas (BH)

David Laserscanner (DL)

Jochem Naafs (JN)

Joris Weijdom (JW)

Yvonne Franquinet (YF)

### Vragen en opmerkingen

AL Wat kan de David Laserscanner technologie?

BH Ik kan je [JW] herkennen in deze scan ondanks dat de scan niet van goede kwaliteit is.

JN Hoe verhouden de actoren zich tot elkaar? Vormen ze één actor in mijn ogen? Welke vragen spelen er? Hoe gaan ze om met deze vragen?

JW Hoe laten we merken dat er iets gedaan wordt met de kloon die we maken? Welk gevoel krijg je als je jouw scan ziet verschijnen met daarbij teksten over je gedrag?

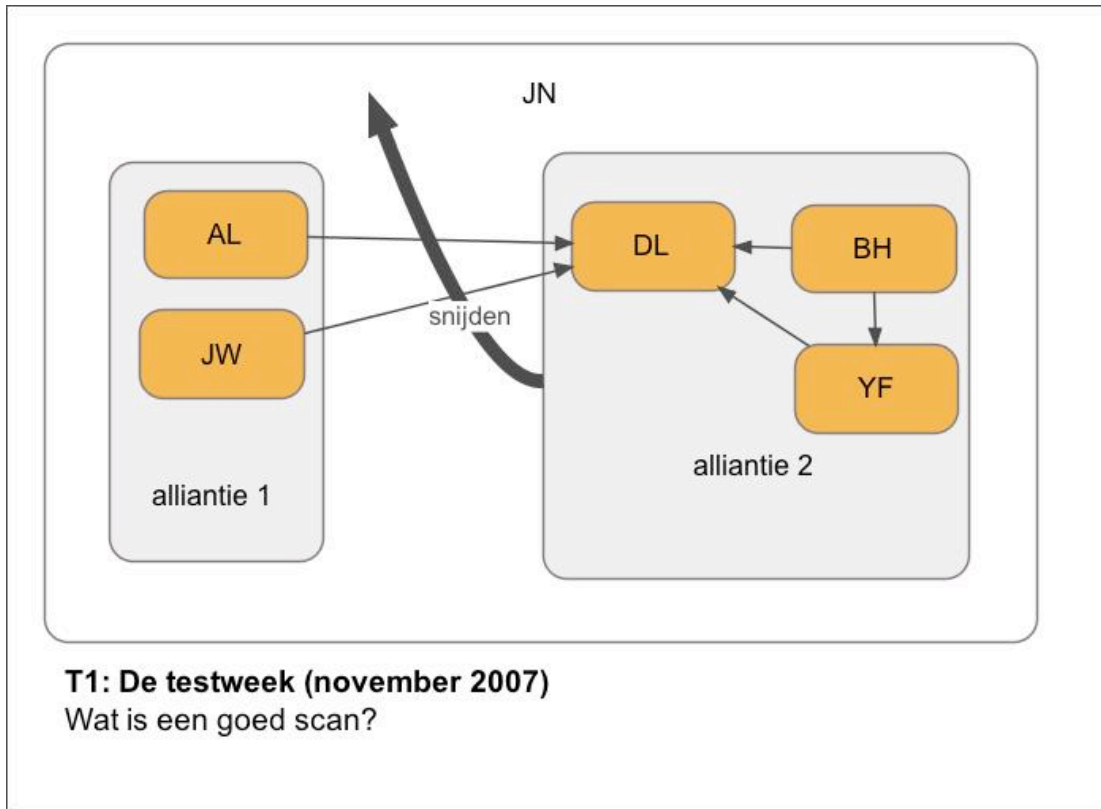
YF Welke conclusies worden er uit mijn acties (als toeschouwer) getrokken? Als alles alleen maar heel serieus is zet men het sneller opzij: 'het is toch net echt'.

De conclusies hoeven niet één op één te zijn



### Problematisering

Hoe krijgen we een goede scan? Wat willen we met de scans bereiken? -> Wat is een goede scan?



### Interessement

De technische beperkingen van de DL heeft onder andere tot gevolg dat het moeilijk is om een heel lichaam in te scannen. Hoewel ze in eerste instantie een zo perfect mogelijke scan proberen te maken komt al snel de vraag naar boven wat een goede scan is. BH merkt op dat ondanks de mindere kwaliteit van de scan van JWs hoofd hij hem wel herkent en dat het daar tenslotte om gaat. Uiteindelijk zijn de actoren het er nog niet over eens. Hoewel DL niet de gewenste resultaten levert zoeken JW en AL toch nog naar de perfecte scan. YF en BH richten zich meer op dat wat er bereikt moet worden met de scans en niet zozeer op de kwaliteit van de scans. JW hinkt op twee benen. Hoewel het hem wel degelijk lijkt te gaan op de ervaring van de scans wil hij de scans toch perfectioneren.

### **Enrolment**

Er worden tussen de actoren nog niet één succesvolle alliantie gesloten en de rollen van de verschillende rollen zijn nog niet duidelijk. JW en AL zijn het erover eens dat de scans van goede kwaliteit moeten zijn. Maar een alliantie van BH, YF en DL (die deze kwaliteit nog niet levert) zorgt voor een snijding de interesses. De actoren weten nog niet precies hoe de verhoudingen zijn. Wie is wie? Wat is wat? Wie doet wat?

### **Translatie**

De actoren zijn nog aan het onderhandelen en de manier waarop DL bepaalde interesses lijkt op te wekken zorgt voor moeilijkheden. De actoren willen verschillende dingen voor elkaar krijgen. Er is nog geen sprake van succesvolle translatie en de actoren vormen nog niet één enkele actor-netwerk in mijn (JN's) ogen.

## **T2: Eerste week in HadW (rond 7 februari)**

Discussie en een doorloop met Marja Kok aan het einde van de eerste week werken in Huis aan de Werf. De technologie is aangevuld met een simulatiegame, een modificatie van Half Life en een presentatieprogramma waarin de gegevens verkregen uit de simulatiegame gekoppeld kunnen worden aan de scans.

### **Bronnen**

Interviews met Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra

Videomateriaal:

(ww\_B04\_01.avi t/m ww\_B04\_11.avi)

### **Actoren**

Arnaud Loonstra (AL)

Bas Haas (BH)

David Laserscanner (DL)

Jochem Naafs (JN)

Joris Weijdom (JW)

Marja Kok (MK)

Presentatieprogramma (PP)

Simulatiegame (SG)

### **Vragen en opmerkingen**

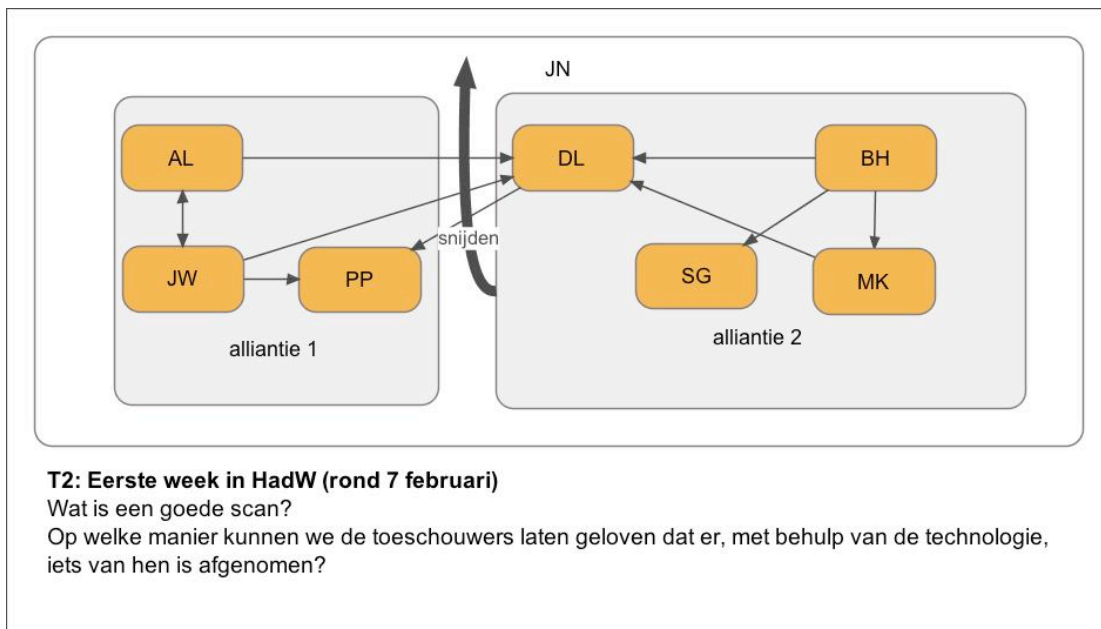
- AL Kunnen we het publiek behandelen alsof ze al weten wat ze ondergaan?  
We moeten niet teveel vertellen maar wel duidelijk maken dat het niet goed is.  
Heb je aan een hoofdscan genoeg (heeft het bedrijf het lichaam nodig)?
- BH Kunnen we meerdere keren hetzelfde level gebruiken in SG?
- JN Is de problematisering van T1 nog een OPP, of is die al gepasseerd?  
Is er sprake van een nieuwe problematisering?
- JW Lukt het om de film (onderdeel PP) zo te laten overkomen dat het goed klinkt, maar niet goed is?  
Heb/voel je verantwoordelijkheid over je virtuele kloon?  
Hoe kunnen we de bezoekers zo krijgen dat ze willen presteren?
- MK Is het niet enger als je niet weet wat jullie gaan doen met de informatie? Je kunt er niets meer tegen doen.

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

Jullie hoeven niets te vertellen, je identiteit wordt afgepakt en gebruikt voor iets anders zonder dat je daar iets aan kan doen (reactie AL: daarmee heb je de doelstelling al te pakken).

### Problematisering

Er spelen twee belangrijke vraagstukken die in het verlengde van elkaar liggen. Wat is een goede scans? En Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?



### Interessement

Hoewel DL betere kwaliteit levert dan in de testweek, kost het wel veel tijd en is het de vraag wat het toevoegt. JW wil toch nog erg graag het hele lichaam scannen. MK en AL richten zich meer op het doel van de scans. De confrontatie met de scans door middel van PP geeft MK het gevoel dat haar identiteit is afgepakt. AL benadrukt dat je daarmee eigenlijk het doel van de voorstelling al bereikt hebt: de bezoeker het gevoel geven dat er iets van hem is afgenomen. Zij weten JW te interesseren voor dit idee.

### Enrolment

De alliantie tussen DL, SG en PP is er nog niet. De resultaten van DL kunnen getoond worden dankzij PP, maar de rol van SG is nog niet duidelijk. SG en BH zijn

verbonden, hoewel de wijze waarop nog niet geheel duidelijk is. AL en MK lijken een alliantie te hebben gesloten met betrekking tot de kwaliteit van de scans die DL levert en de manier waarop deze scans door PP aan TP worden getoond. Het gaat niet meer om de perfecte scans, het is belangrijker wat er met deze scans bereikt moet worden. Hoewel er een alliantie is gesloten met betrekking tot de eerste vraag, wordt deze weer doorgesneden door de komst van de vraag die uit de eerste volgt.

### **Translatie**

De vraag wat er met de scans bereikt moet worden lijkt beantwoord, de toeschouwers moeten gaan geloven dat er iets van hen is afgenomen. Daarvoor wordt gebruikt gemaakt van een alliantie tussen DL, SG en PP. De verschillende actoren vormen wat dat betreft in mijn ogen nu één actor.

Er is echter een nieuwe problematisering te herkennen. De vraag is nu wat er nodig is om de toeschouwers te laten geloven dat er door middel van de technologie iets van hen is afgenomen. De verschillende actoren kunnen wat dat betreft nog niet gezien worden als één actor.

### **T3: Doorloop voor de acteurs (begin maart)**

Korte testdoorloop en discussie met MK. Inmiddels is een groep acteurs en actrices aangetrokken en is er technische hulp van enkele operators. JW, BH en AL verzorgen samen met enkele operators een doorloop voor de acteurs en actrices. Daarop volgt een discussie.

### **Bronnen**

Interviews met Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra

Videomateriaal Testdoorloop met acteurs en discussie met Marja

(ww\_B05\_01.avi t/m ww\_B05\_13.avi)

Videomateriaal Discussie met crew over doorloop

(ww\_hadwsoiree\_tape01\_01.avi t/m ww\_hadwsoiree\_tape01\_04.avi)

### **Actoren**

Acteurs en actrices = Testpubliek (AA, is ook TP)

Arnaud Loonstra (AL)

Bas Haas (BH)

David Laserscanner (DL)

Jochem Naafs (JN)

Joris Weijdom (JW)

Marja Kok (MK)

Operators (OO)

Presentatieprogramma (PP)

Simulatiedgame (SG)

### **Vragen en opmerkingen**

AA Het afnemen van gegevens is nog niet duidelijk als ervaring. Over PP: mensen trekken meer aandacht dan film. Kan het nog persoonlijker? De ervaring komt ineens als je buiten staat. Ouderen zullen hier meer problemen mee hebben dan jongeren. Je kunt schieten door afstand/ distantie. Eerst is het een spel, daarna ineens niet meer. Wat is de kern van wat je wilt vertellen? Je moet iets met me doen waar ik niet achter sta.

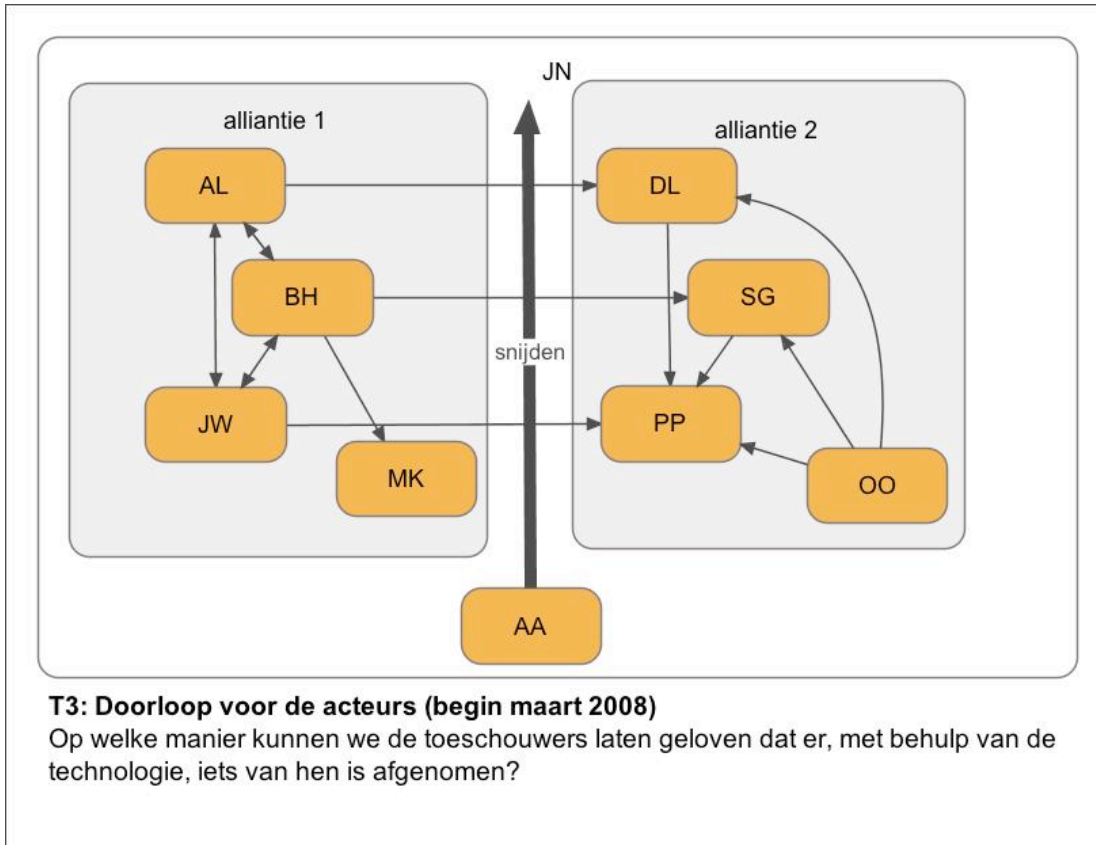
Een actrice vind het eng en vraagt zich af wat er van haar is afgenomen, de meeste anderen niet. Een actrice vind dat het fictie/theater blijft en dat ze

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

- dardoor niet bang wordt. Een ander zegt dat het theatergevoel juist verdwijnt.
- AL We moeten uitgaan van het meest langzame TP tijdens SG. Wat laten we PP tonen?  
Joris jij moet de inhoudelijke beslissingen nemen.
- BH Is er wel enige vorm van interactie nodig? JW en BH willen letterlijk vertellen, MK en AL juist niet. Hoe instrueer je de spelers, of eigenlijk de avatars, van SG?
- JN Is de problematisering van T2 nog een OPP, of is die al gepasseerd? Is er sprake van een nieuwe problematisering? Hoe gaat de nieuwe actor AA om met de OPP?
- JW Is het erg als PP letterlijk laat zien wat we doen?  
Maken we duidelijk hoe fout Whitewater Industries is?  
Aan AA: Wat heb je beleefd, wat hebben we met je gedaan?  
Hoe gaan we om met het spanningsveld tussen confrontatie en suggestie?  
Voel je je nog steeds verantwoordelijk voor een virtuele kopie van jezelf?  
We wilden eerst alles van je afpakken, maar nu zijn we meer geïnteresseerd in een perfect lichaam met een gezicht en een persoonlijkheid.  
Ben je nog steeds gewelddadig als je je broertje ziet in de game?
- MK Het spel maakt niet zoveel uit. Het gaat om de test.  
Je moet niet laten merken wat je test tijdens SG.  
Als ik doodga denk ik dat het aan mij ligt.  
Er moet niet geacteerd worden, AA zijn 'verpleegsters', functioneel.
- PP Was eerst een testlab, maar MK wijst erop dat je er op uitnodiging komt.
- SG In de game loopt één begeleider rond in een witte jas. Link tussen fysieke en virtuele wereld.

### **Problematisering**

Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?



**Interessement**

Doordat AA als TP een doorloop meemaakt weten zij JW, AL, BH, DL, PP en SG opnieuw te interesseren voor elkaar en de problematisering. Door de nieuwe vraag die JW oproept 'Voel je je nog steeds verantwoordelijk voor een virtuele kopie van jezelf?', is er ook sprake van een vernieuwde interesse van AA/TP in DL, PP en SG. SG begint meer vorm te krijgen en de vraag is nu wat de rol van SG wordt in de voorstelling. Hoe gaat SG om met TP, OO en BH?

**Enrolment**

Inmiddels zijn de drie fases van de voorstelling ingedeeld; fase 1: DL is verbonden met AL en OO, fase 2: SG met BH en OO en fase 3: PP met JW en OO. Doordat AA (als TP) de overige actoren confronteert met de ervaring die zij hebben als TP vindt er een nieuwe snijding plaats. JW, BH, AL en MK vormen alliantie 1 en DL, SG, PP en OO alliantie 2.



### **Mobilisatie**

AA lijkt niet als één actor naar voren te komen en heeft verschillende woordvoerders. De verschillende actrices hebben duidelijk andere ervaringen en gedachten met betrekking tot de problematisering. Het is daardoor niet duidelijk wat AA als TP wil en hoe deze rol is in te delen.

### **Translatie**

De vraag 'op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?' is nog niet beantwoord. Wel is het duidelijk geworden dat daar misschien niet een eenduidig antwoord op te verkrijgen is. Verschillende woordvoerders van AA geven verschillende feedback. De verschillende actoren kunnen nog niet gezien worden als één actor.

#### **T4: Tijdens de voorstellingen (14 en 15 maart 2008)**

14, 15 en 16 maart speelt The Respons(e)ible Project in Huis aan de Werf. De voorstelling speelt 33 maal in drie avonden. Tijdens deze periode maakt de voorstelling nog de nodige veranderingen door. Dat is de reden dat ik deze periode als onderdeel van het maakproces van *TRP* beschouw.

#### **Bronnen**

Interviews met Joris Weijdom, Bas Haas en Arnaud Loonstra

Videomateriaal 14 maart 2008

(ww\_voorstelling\_01.avi t/m ww\_voorstelling\_37.avi)

Videomateriaal 15 maart 2008

(ww\_1eavond\_01.avi t/m ww\_1eavond\_21.avi = voorstelling)

(ww\_carla\_04.avi = interview carla mulder)

#### **Actoren**

Acteurs en actrices (AA)

Arnaud Loonstra (AL)

Bas Haas (BH)

David Laserscanner (DL)

Jochem Naafs (JN)

Joris Weijdom (JW)

Operators (OO)

Presentatieprogramma (PP)

Simulatiegame (SG)

Testpubliek (TP)

#### **Vragen en opmerkingen**

AL We zijn pas tijdens de voorstellingen gaan spelen. Voor de rest zijn we alleen maar aan het bouwen geweest en aan het discussiëren. 'Wat gaan we nu eigenlijk doen en hoe doen we dat en wat moet er nog gebeuren?' Uiteindelijk moesten we gaan staan en van de eerste voorstelling stonden we en konden we gaan spelen en daar werden we ook steeds vrijer in.

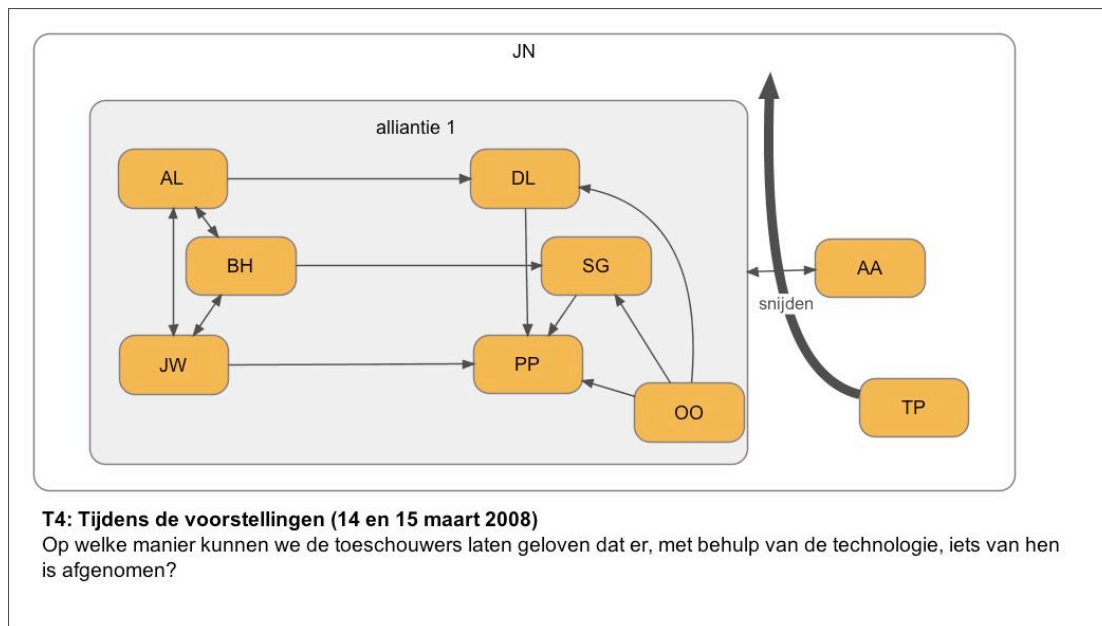
We spelen samen. Eigenlijk zijn de drie dagen in Huis aan de Werf gewoon de drie try-out geweest. Dat is ook zo, het was een experiment, het was een try-out

## Relaties in het transdisciplinaire maakproces

- JN Komen da actoren bij elkaar? Vormen ze één actor?
- JW Op het moment dat alles stond, alle computers gekoppeld waren en iedereen wist wat hij moest doen, de allereerste groep van acht mensen op donderdagavond om zes uur kwam binnen, toen pas konden we spelen. Niet alleen spelen voor het publiek, maar ook als makers met elkaar.
- SG Tijdsprobleem inhoudelijk inzetten. Trage spelers worden burgers.

### Problematisering

Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?



### Interessement

Uit de opmerkingen van AL en JW blijkt dat er een vrijheid is ontstaan door de komst van TP. Met de komst van een ander TP wordt ook de plek van AA anders. Kort voor de voorstellingen is de plek van SG eindelijk echt duidelijk.

### Enrolment

De alliantie van SG met DL en PP is sterker geworden. Eindelijk krijgt het testpubliek een rol in het netwerk. Dankzij het testpubliek wordt duidelijk hoe de andere actoren zich tot elkaar verhouden. Hoewel het publiek al in de problematisering naar voren kwam hebben JW, BH en AL de binnenkomst van TP tegengehouden. De interesses

in de technologie, de logistiek en de productie zat hen in de weg. Door de komst van TP wordt duidelijk dat er een grote alliantie is gevormd door AL, BH, JW, DL, SG, PP en OO. AA wordt daarvan afgesneden door TP.

### **Mobilisatie**

Niet iedere vertegenwoordiger van TP heeft dezelfde ervaring, maar doordat er veel vertegenwoordigers zijn, ongeveer 300, is dat geen probleem en kan er uitgegaan worden van een gemiddelde TP.

### **Translatie**

In totaal is *The Respons(e)ible Project (TRP)* 33 keer gespeeld in drie avonden. Tijdens deze drie avonden is nog veel veranderd. TP heeft het voor elkaar gekregen om de andere actoren te verbinden en bleek de bindende factor voor een grote alliantie. Door TP zijn de rollen van de andere actoren duidelijker geworden. Het is echter ook helder geworden dat de rol van AA nog niet duidelijk was.

De vraag 'Op welke manier kunnen we de toeschouwers laten geloven dat er, met behulp van de technologie, iets van hen is afgenomen?' niet eenduidig te beantwoorden. In mijn ogen is het belangrijk dat AA en TP ook een onderdeel worden van de alliantie om dit wel te kunnen doen. Als het maakproces na deze voorstellingen nog de tijd had gehad om verder te ontwikkelen was dit wellicht wel gelukt. Dit blijkt ook uit de interviews met de verschillende actoren.