

HOW TO SAVE THE WORLD

Een onderzoek naar dramaturgie binnen een collectief maakproces in het theater

Eindwerkstuk

Student: Hilde Tuinstra
0445800

Begeleiding: dr. M.J. Kattenbelt

April 2011

Master Theaterwetenschap

Universiteit Utrecht

Instituut voor Media en Re/presentatie

“When we are happy we are always good, but when we are good we are not always happy.” (Oscar Wilde, Irish writer 1854-1900)



Voorwoord

Tijdens mijn studie Theaterwetenschappen aan de Universiteit van Utrecht kreeg ik een periode de vrijheid om het theater- en performancelandschap van Berlijn te verkennen. Dit eindwerkstuk is het gevolg van een stage die ik van maart 2008 tot juli 2008 liep bij het performance-collectief Gob Squad.

Ik dank Chiel Kattenbelt, mijn tutor, stage- en werkstukbegeleider voor zijn waardevolle adviezen en kritiek tijdens het stage-avontuur en het schrijven van mijn eindwerkstuk. Dit werkstuk is voortgekomen uit de wens om meer inzicht te krijgen in wat een collectieve samenwerking binnen het theater behelst. Ik wil de leden van GOB SQUAD bedanken voor de inspiratie en alle inzichten die de groep mij gegeven heeft in het samenwerken binnen een maakproces. Ik wil daarnaast mijn ouders bedanken voor hun vertrouwen en financiële hulp om deze studie te volgen. Tot slot bedank ik Nina en Aniek voor hun vriendschap en waardevolle feedback.

Een positie als assistent en als onderzoeker in een maakproces is soms lastig. Het is een uitdaging om een grote mate van betrokkenheid kritische reflectie niet in de weg te laten staan. Deze stage heeft mij een aantal nieuwe inzichten gegeven in wat het huidige theater binnen een internationale context behelst.

Inhoudsopgave

| | |
|---|----|
| Inleiding | 5 |
| De achtergrond en artistieke eigenschappen van Gob Squad | 7 |
| SAVING THE WORLD | 9 |
| - Op straat | |
| - In het theater | |
| Hoofdstuk 1 De organisatie van Gob Squad | |
| 1.1 Is er sprake van een taakverdeling binnen de groep? | 12 |
| 1.2 Een fasering van de taakverdeling tijdens het maakproces | 13 |
| 1.3 De taakverdeling binnen één repetitie | 15 |
| 1.4 De verhouding tussen makers en technici | 16 |
| Hoofdstuk 2 Het maakproces van Gob Squad | |
| 2.1 De “Performative Turn” | 19 |
| 2.2 Gezamenlijk fysiek aanwezigheid in één en dezelfde ruimte | 21 |
| 2.3 Een live performance die plaatsvindt in het absolute hier en nu | 23 |
| 2.4 De performer en de toeschouwer zijn er voor elkaar | 25 |
| 2.5 Intermedialiteit binnen het maakproces | 28 |
| Hoofdstuk 3 De voorstelling van Gob Squad | |
| 3.1 De situatie tijdens de voorstelling | 31 |
| 3.2 Het gebruik van videotechnologie ten opzichte van het maakproces | 33 |
| 3.3 Een taakverdeling tussen de makers en de technici tijdens de voorstelling | 35 |
| Conclusie | 38 |
| Vragen voor vervolgonderzoek | 42 |
| Literatuur | 43 |
| Bijlage | 45 |

Inleiding

Duitsland, Berlijn. Het is een vroege morgen in maart. Een groepje mensen staat tussen de imponerende kantoorgebouwen in het midden van een groot plein genaamd Potsdamer Platz. Het is verraderlijk koud, een tijd van bontjassen en laarzen. Mensen bewegen zich langzaam over het plein; ze gaan naar hun werk, naar school of dolen wat rond. Gob Squad komt op deze plaats samen om te werken aan SAVING THE WORLD. Gewapend met camera's op een statief veroveren ze een plekje op het plein. De performers beginnen rond te rennen, dingen aan te wijzen en volslagen vreemden aan te spreken. Voor de ogen van de camera's worstelen de performers met het uitvoerig omschrijven van het plein als ware het een microkosmos voor de wereld. Zeven camera's, acht performers, een stadsplein en iedere willekeurige voorbijganger zijn de elementen die hier samenkomen om uiteindelijk een voorstelling te worden. Het is mijn eerste dag als stagiaire bij Gob Squad en ik beleef fascinerende momenten aan wat er gebeurt en hoe er wordt samengewerkt.

Het huidige Europese theater- en performancelandschap wordt gekarakteriseerd door kunstenaars die disciplines en landsgrenzen overschrijden. Nieuwe perspectieven op theatrale conventies met betrekking tot de relatie tussen toeschouwer en performer, tussen mens en technologie, nieuwe ruimtelijke dimensies en conceptuele werkwijzen worden onderzocht binnen interdisciplinaire samenwerkingsverbanden. Performancecollectief Gob Squad heeft de afgelopen vijftien jaar theater en performance gemaakt waarin zowel het omverwerpen van theatrale conventies als de autonomie van de performer als maker een belangrijke rol spelen. In de werkwijze van Gob Squad staan naast het werken met videotecnologie in openbare ruimte ook het ontdekken van nieuwe performatieve uitdrukkingsvormen en een collectieve manier van samenwerken centraal. In juni 2008 vond de première van Gob Squad's nieuwste project SAVING THE WORLD plaats in Hamburg, een voorstelling die zich gedeeltelijk op straat en deels in het theater voltrekt.

In het kader van een dramaturgiestage had ik de mogelijkheid om als assistent en participerende observant de repetitieperiode van SAVING THE WORLD van dichtbij mee te maken. De wijze waarop Gob Squad tijdens haar maakproces te werk gaat, roept een aantal vragen op. Tijdens mijn verblijf valt het op dat de meeste leden van de groep zowel maker als uitvoerder (performers) van de voorstelling zijn. Men werkt zonder regisseur, dramaturg of ontwerper en zonder een vaststaande functieverdeling. Gob Squad profileert zich als collectief, een groep van makers/performers en technici die zonder hiërarchische rolverdeling gezamenlijk een concept bedenken, een encenering maken en deze uitvoeren. Groepen die zonder een specifiek vaststaande taakverdeling werken, worden doorgaans "collectieven" genoemd. Bestaande omschrijvingen van collectieve samenwerking in het theater benadrukken 'het ontbreken van een

hiërarchische rolverdeling'¹ en 'het gezamenlijk nemen van beslissingen'². Mijn fascinatie gaat uit naar de implicaties van de organisatie en de werkwijze van Gob Squad en welke consequenties deze hebben op het collectieve karakter van deze groep. Om het handelen van dit collectief in kaart te brengen, zal ik met betrekking tot SAVING THE WORLD een aantal vragen behandelen over de organisatie van Gob Squad, over hoe men samenwerkt in het maakproces en over de wijze waarop de voorstelling wordt uitgevoerd. Met de beantwoording van deze vragen wil ik iets kunnen zeggen over de wijze waarop Gob Squad zich als gezelschap tot de werkelijkheid verhoudt, hoe zij te werk gaat en wat het voor hen betekent een collectief van theatermakers te zijn. Dit zal ik onderzoeken aan hand van de volgende hoofdvraag:

Op welke manier krijgt de dramaturgie invulling binnen het maakproces van Gob Squad?

Met het begrip 'dramaturgie' doel ik op de gezamenlijke reflexiviteit van de makers op hun eigen methode van werken, op welke elementen zij binnen het theater pogen te onderzoeken en op de keuzes die zij maken. Deze basisvraag wordt belicht vanuit drie invalshoeken: Hoe Gob Squad haar werk organiseert, vanuit het maakproces en vanuit de voorstelling als het resultaat daarvan. In hoofdstuk één zal onderzocht worden hoe Gob Squad georganiseerd is. Is er sprake van een taakverdeling binnen de groep en hoe komt deze tot stand? Is er een fasering in dit proces te ontdekken? Wat is de verhouding tussen de makers en de technici binnen de groep? In hoofdstuk twee zal ik dieper ingaan op het maakproces. Er wordt onderzocht hoe de makers en technici van de groep videotechnologie in het maakproces gebruiken en hoe deze werkwijze een aantal gangbare definities van theater onder druk zet. Ook wordt belicht met welke achterliggende gedachte over theatermaken Gob Squad de videotechnologie inzet. In hoofdstuk drie wordt ten slotte onderzocht hoe de organisatie van Gob Squad en haar werkwijze tijdens het maakproces in verhouding staan tot de uiteindelijke voorstelling. Hoe is de voorstelling opgebouwd? Hoe wordt de videotechnologie tijdens de voorstelling ingezet? Welke taakverdeling bestaat er tussen makers en technici in vergelijking met het maakproces? Dit onderzoek begint met een bondige introductie van Gob Squad als collectief en het project SAVING THE WORLD.

¹ Roo, R. de. 'Van de actualiteit naar de theatrale daad. Over de maatschappelijke betrokkenheid van theatermakersgroep de Queeste.' In: Kattenbelt C., Kort P. de, Mineur F., Swinkels, L. *Theater en Openbaarheid*. Maastricht: Toneel academie Maastricht, 2006, 88.

² Vegter, G. 'In gesprek met Dood Paard' *E-view 01-1: Digitaal tijdschrift voor theater, film en digitale media*. [20-07-09] <http://comcom.uvt.nl/e-view/01-1/VEGTER.htm>

De achtergrond en artistieke eigenschappen van Gob Squad

Gob Squad is een Duits/Engels performance-collectief opgericht in 1994 in Nottingham en sinds 1999 gevestigd in Berlijn. Sarah Thom, Bastian Trost, Sean Patten, Berit Stumpf, Johanna Freiburg en Simon Will zijn de zes makers die de kern van Gob Squad vormen en die in hun voorstellingen de rol van performer vervullen. De naam van dit gezelschap verwijst naar de ietwat ironische houding van de groep ten opzichte van theater als medium en vorm van entertainment. "Gob" betekent onder andere 'spuug' en ook 'onzin'. 'The Gob Squad' is daarmee een groep die en niet schroomt zich te laten inspireren door zogenaamde 'low-culture': horror splatter movies, glitter en glamour, goocheltrucs en ironische citaten uit de populaire popcultuur vormen belangrijke inspiratiebronnen voor deze makers.³ Met zelfgemaakte decors en kostuums plaatst de groep absurde en vaak magische gebeurtenissen naast de realiteit van alledag.

Gob Squad heeft door de jaren erkenning verworven met het maken van voorstellingen op stedelijke locaties zoals parkeerplaatsen, hotels, kantoorruimtes en metrostations. *CALLING LAIKA* (1998) speelt zich af op de parkeerplaats naast het theater waar de groep deze voorstelling speelt. Het publiek bevindt zich in een cirkel van geparkeerde auto's opgesteld rondom het speelveld. *ROOM SERVICE* (2003) vindt plaats in een hotel, waarbij het publiek in de foyer zit terwijl de performers zich in vier afzonderlijke hotelkamers bevinden. De groep creëert tijdens haar voorstellingen vaak een fysieke afstand en daarmee een verwijdering tussen het publiek en de spelers. De uitdaging die de groep zich stelt is om mensen bij elkaar te brengen door ze in eerste instantie van elkaar te scheiden. Vormen van communicatie en een gevoel van nabijheid tussen spelers en publiek worden door de groep meestal tot stand gebracht doormiddel van videotechnologie. In *THE GREAT OUTDOORS* (2001) verlaten de performers tijdens de voorstelling het theater om de openbare ruimte van Berlijn als 'onherbergzaam gebied' te onderzoeken. Ze houden met behulp van een videoverbinding en monitoren live-contact met het publiek. In *ROOM SERVICE* (2003) zijn vier performers alleen hun een hotelkamer en niet in staat het publiek en elkaar te zien of te horen. Hun enige contact met de buitenwereld is een telefoonlijn hen in directe verbinding brengt met het publiek in de foyer. Het publiek kan hen doormiddel van videocamera's en vier monitoren bekijken en wordt doormiddel van ondertitels op bepaalde momenten opgeroepen om een kamer te bellen. Doormiddel van videotechnologie brengen de makers een alternatieve

³ Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. D- Frankfurt am Main: Routledge, 2006, 120.

verbinding en vorm van contact tot stand waardoor publiek en performers met elkaar kunnen communiceren.

Eén van de belangrijkste uitgangspunten van Gob Squad als gezelschap, is dat zij niet wil werken volgens de taakverdeling die in een traditionele theatersamenwerking van toepassing is. De makers streven naar een samenwerking zonder hiërarchische rolverdeling. Samen met gastmakers die geregeld worden uitnodigt komt men gezamenlijk tot beslissingen. Collectief werken houdt bij Gob Squad in dat de makers de functies van regisseur, dramaturg, auteur en soms technicus afwisselend op zich nemen om tot een voorstelling te komen. Ze beschouwen zichzelf niet alleen als uitvoerende, maar vooral als scheppende kunstenaars en stellen een sterke persoonlijke verbondenheid met het materiaal voorop. In tegenstelling tot maakprocessen waarin een regisseur beslissingen neemt, bedenken deze performers zelf waar, waarom en op welke wijze zij in de voorstelling staan en hebben een grote autonomie als makers. De keuze om collectief te werk te gaan, draagt voor de groep tevens een idealistisch principe. Bewust samen beslissingen nemen en een geheel vormen waarin de eigenheid van de individuele makers wordt gewaarborgd, kan gezien worden als een poging om tegengewicht te bieden aan een tijd waarin de individualiteit en het cynisme ten opzichte van de hoop op een betere wereld hoogtij viert. De makers van Gob Squad willen vanuit een gedeelde verantwoordelijkheid aanspreekbaar zijn op alles wat zij doen.

Sinds haar oprichting heeft Gob Squad de behoefte om te experimenteren met gangbare theaterconventies. Het constant onderzoeken van haar eigen 'kunststijl' is daarmee een artistiek uitgangspunt van het collectief. Het maken van performance draait om het vinden van nieuwe mogelijkheden van interactie tussen toeschouwer en performer en het openen van nieuwe dimensies in de ervaring van ruimte en tijd voor een publiek. Gob Squad verhoudt zich in haar maakproces en voorstellingen nadrukkelijk tot de werkelijkheid en actualiteit, een kenmerk van het postdramatische theater. De realiteit van het theater wordt benadrukt doordat de werkelijkheid wordt betrokken binnen de voorstelling.⁴ Nieuwe projecten staan in directe verhouding tot voorgaande producties, waarbij bevindingen verder worden ontwikkeld of in een andere context worden gezet. De groep bindt zich niet aan één kunstvorm, maar houdt zich bezig met internet-projecten, installatiekunst,

⁴ Dieho, B. *Syllabus theaterdramaturgie*. Utrecht: Instituut voor Media- en Cultuurwetenschappen, 2007, 10.

hoorspelen en multimedia-performances. Wanneer een richting voldoende is verkend, wordt een nieuwe richting opgezocht.

Gob Squad beschouwt haar voorstellingen als een moment van communicatie tussen de makers en de toeschouwers. Iedere voorstelling houden de makers zich opnieuw bezig met de vraag hoe publiek en performer elkaar zullen treffen. Een voorstelling is geen “af” product, maar een ervaring tussen makers en toeschouwers die ruimte laat voor improvisatie aan de zijde van de performers en die een (soms letterlijk) actieve houding van de toeschouwer verlangt. Deze actieve houding geeft de toeschouwer vaak een zeer directe invloed op hoe een voorstelling verloopt. Soms wordt hem zelfs een performatieve rol toegewezen. Door gezamenlijk een basisconcept te schrijven, stelt de groep zich voorwaarden over waar, met welke technologie, binnen welk tijdsbestek en hoe de toeschouwer en performer elkaar treffen. De repetitietijd die volgt, is de onderzoeksperiode waarin de makers testen óf en hoe men een omgang kan vinden die leidt tot een voorstelling. Vaak stuit de groep op (technische) problemen. Omdat een concept aan tafel wordt uitgedacht, kan het in de praktijk mislukken. Ook dit beschouwt Gob Squad als onderdeel van haar maakwijze. Door de wijze waarop de makers theater met videotechnologie combineren, onderzoekt de groep het theater als medium en hoe een nieuwe vorm van contact tussen toeschouwer en performer tot stand komen.

SAVING THE WORLD

Op Straat

Midden op een stadsplein in een willekeurige stad wordt een video-installatie opgebouwd. Het betreft een statief met daarop een houten plank waarop zeven camera's in een half panoramavorm (180°) naar buiten toe staan opgesteld. Om deze video-installatie heen is een hut gebouwd die de camera's tegen weersinvloeden beschermt. De camera's filmen gedurende een periode van ongeveer tweeëntwintig uur, waarin meerdere tijdssprongen worden gemaakt. Door iedere scène eerst voor te bereiden en daarna eenmalig op te nemen, vult Gob Squad gestaag zeven tapes met ieder negentig minuten aaneengesloten “onbewerkt” videomateriaal. Het doel van de makers is een sociaal portret van dit specifieke stadsplein te creëren, dat de rol van een microkosmos voor de wereld krijgt toebedeeld. Vier performers bevinden zich voor de installatie op het plein en stellen zichzelf tijdens het filmen een dubbelzinnige taak: ze moeten de wereld redden door haar te omschrijven en op te slaan. Ze wijzen zichzelf de rol van archivaris toe

en stellen onvoorbereide voorbijgangers op het plein spontaan of na een korte kennismaking vragen. De voorbijgangers wordt gevraagd om voor de ogen van de camera's hun wereld, en daarmee dé wereld te omschrijven of te tonen. Geliefden wordt gevraagd om uit te leggen wat liefde is, zakenmannen laten hun geld zien en partygangers demonstreren hun vrijheid door wild te dansen. Andere voorbijgangers worden door de performers tot vluchtelingen, beroemdheden of politieke leiders benoemd.⁵ Van zonsopgang tot zonsondergang wordt zo een onveranderbaar portret van het stadsplein gecreëerd.

In het Theater

Het materiaal dat op de zeven videotapes is vastgelegd, wordt tijdens een anderhalf uur durende voorstelling in een afgesloten, donkere vlakke vloer theaterzaal ergens in dezelfde stad afgespeeld. De beelden worden synchroon geprojecteerd op zeven grote aaneengesloten projectieschermen die zijn geplaatst in een half panoramische vorm (zie afbeelding). Het publiek zit op een vlakke tribune die voor de schermen is geplaatst en op een schuin oplopende tribune daarachter.



Hoe verhoudt deze situatie zich tot dat wat op straat gebeurt? De voorstelling vindt niet gelijktijdig plaats, maar twee dagen nadat de videobeelden op straat zijn vastgelegd. De toeschouwer kijkt vanuit een onveranderlijke positie de beelden die onbewerkt en ongemonteerd op de beeldschermen worden geprojecteerd. Hetgeen dat zich in de theaterruimte afspeelt, ontleent zich dus grotendeels aan iets wat zich in de openbare ruimte in de buurt van het theater op een eerder moment heeft voorgedaan. De projectieschermen met de videobeelden bieden de toeschouwer een venster, een kader waarin hij uitzicht krijgt op het stadsplein. De

⁵ Patten, Sean. 'Concept on SAVING THE WORLD.' *Gob Squad writing 1*, Berlin: 2008, 2.

toeschouwer bekijkt vanuit het donker de activiteiten van de performers en de voorbijgangers op het plein. Er vindt ook een zes minuten durende live scène in de theatterruimte plaats. Dezelfde performers die ook op straat speelden zijn nu in de theaterzaal aanwezig voor de projectieschermen en gaan ieder een gesprek aan met een eerder opgenomen projectie van zichzelf. In iedere nieuwe stad waar de voorstelling speelt, vindt het proces van opnemen en de voorstelling geheel opnieuw plaats. Het plein dat de toeschouwer op de projectieschermen te zien krijgt, verschilt dus per stad.

Hoofdstuk 1 De organisatie van Gob Squad

Om uit te zoeken wat de consequenties zijn van de werkwijze van Gob Squad op het collectieve karakter van de groep, moet er duidelijkheid ontstaan over hoe het gezelschap is georganiseerd en hoe zij tijdens haar maakproces te werk gaat. Is er sprake van een bepaalde taakverdeling en waarop is deze gebaseerd? Eerst zal omschreven worden wat de basisorganisatie van Gob Squad behelst voor de start van het maakproces. Dan zal onderzocht worden hoe er gedurende het maakproces van SAVING THE WORLD een taakverdeling ontstaat, welke fasering hierin te herkennen is en hoe deze zich ontwikkelt ten opzichte van de basisorganisatie. Hierna wordt gekeken welke verhouding er tijdens het maakproces bestaat tussen de makers en de technici van de groep en welke gevolgen deze verhouding heeft voor de autonomie en collectiviteit van de makers. De taakverdeling binnen de groep zal onderscheiden worden op drie niveau's: De basisorganisatie van de groep, een taakverdeling per repetitie en een taakverdeling die zich over het verloop van meerdere repetities ontwikkelt tijdens het arbeidsproces.

1.1 Is er sprake van een taakverdeling binnen de groep?

Gob Squad kent als gezelschap een specifieke en bijzondere samenstelling. In de kern bestaat de groep uit zes theatermakers die voor ieder project gezamenlijk een concept schrijven en deze gedurende een repetitieperiode ontwikkelen. Daarnaast spelen zij allen afwisselend in de voorstellingen die gemaakt zijn. De groep maakt in haar maakprocessen en voorstellingen meestal uitvoerig gebruik van videotecnologie en soundscapes. Omdat geen van de zes makers een uitgesproken technische expertise heeft, worden twee video- en twee geluidsexperts van buiten de groep aangetrokken. Deze technici zijn door de jaren min of meer vaste medewerkers van de groep geworden. Bij elk project dat door de kernleden van Gob Squad is geïnitieerd, worden gastperformers uitgenodigd die ook als makers tijdens het maakproces meewerken en in de voorstelling spelen. Veel van deze gasten komen in andere projecten terug. Tijdens het maakproces van SAVING THE WORLD namen twee gastperformers deel, in totaal waren acht makers betrokken. In principe handelt de groep vanuit het idee dat aan het begin van ieder nieuw project een vaststaande taakverdeling ontbreekt. In de praktijk voorkomt dit collectieve uitgangspunt van werken niet dat er na talloze projecten onder de kernleden bepaalde talenten voor werk ontstaan. Ieder lid van de groep heeft zijn of haar 'voorkeur' voor specifieke taken ontwikkeld; de één blijkt goed in schrijven, de

ander in kostuums ontwerpen, een derde heeft meer technisch inzicht dan de rest en een vierde stort zich graag op de PR. Een belangrijk verschil met een meer traditionele taakverdeling is echter dat de leden van Gob Squad de mogelijkheid hebben om aan meerdere taken tegelijkertijd te werken. Daarbij komt een taakverdeling binnen de groep op meerdere niveau's en onder andere voorwaarden tot stand. Hoe komt deze taakverdeling tot stand en welke fases zijn erin te ontdekken?

1.2 Een fasering van de taakverdeling tijdens het maakproces

Aan de begin van ieder project schrijven de zes kernleden gezamenlijk een basisconcept. In dit concept staan een aantal eerste uitgangspunten, ideeën en regels voor het project omschreven. Zo ook voor SAVING THE WORLD (zie bijlage1). Zodra het repetitieproces van start gaat, voegen de gastmakers en de technici zich bij de groep. Gedurende mijn verblijf bij Gob Squad heb ik een viertal fases kunnen onderscheiden waarin de taakverdeling tijdens het maakproces van SAVING THE WORLD zich heeft ontwikkeld.

Fase 1: Experimenteerfase. Gedurende de eerste vier weken van het repetitieproces lijkt er tussen de acht makers die aan het maakproces deelnemen geen vaststaande taakverdeling van toepassing. Het is nog geen thema van gesprek. De makers gebruiken de repetities in deze eerste fase om zich samen met de gastmakers zo vrij mogelijk te verhouden tot de overkoepelende thematiek en middelen die zij in hun basisconcept hebben omschreven: zeven camera's, een stadsplein en willekeurige passanten. De makers geven reflectie op elkaars ideeën met het doel om telkens nieuwe ideeën te genereren en zo tot een grote verzameling 'mogelijke' scènes te komen. De wijze waarop deze reflectie plaatsvindt, bepaalt daarnaast ook hoe men de taken verdeelt. De dramaturgie onder de makers staat sterk in het teken van het experiment en van het uittesten van zoveel mogelijk toepassingen die het materiaal biedt: verschillende locaties, mogelijke vragen aan voorbijgangers, perspectieven en bewegingen van de camera's, speelstijlen en allerlei mogelijke kostuums. Van een reeds afgebakende en verdeelde taakverdeling is nog geen sprake. De makers passen een vrije verdeling toe van alle arbeid die zich aandient in spontane voorstellen van alle deelnemende makers. De één heeft een improvisatie-idee voor een scène, de ander schrijft een stuk tekst, een derde heeft een goed idee voor een kostuum of brengt een bron van inspiratie (boek, muziek, film, politieke/historische gebeurtenis etc.) het maakproces binnen. Sommige ideeën (scènes, vragen, gebruik van de camera-

installatie, stukjes tekst, visuele ideeën en kostuums) blijken niet te werken, andere ideeën worden bewaard en in de laatste fase van het proces nogmaals uitgetest.

Fase 2 – Een taakverdeling komt tot stand. De makers hebben vier weken gerepeteerd zonder een uitgesproken taakverdeling. Er treedt een verandering op in de manier waarop zij op hun methode van werken reflecteren. Na een fase van experiment en het produceren van veel materiaal heeft men nog drie weken te gaan. De makers beseffen zich dat ze met betrekking tot het basisconcept uiteindelijk gezamenlijk belangrijke keuzes moet maken. Uit de grote hoeveelheid materiaal moet bepaald worden met welke scènes, tekst en kostuums men verder werkt. Daarnaast wachten belangrijke beslissingen op het gebied van de videotecnologie en de locatie waarmee men werkt. Vanuit het gesprek tussen de makers ontstaat een opmerkelijke coördinatie van taken. De groep komt overeen om een aantal “werkdepartementen” te creëren: Video, Geluid, Tekst, Kostuums/Special Effects en Pers. Opvallend is dat deze taken niet al vóór het maakproces zijn vastgesteld, zoals dit binnen traditioneel-hiërarchische maakprocessen vaak wel het geval is. Bij ieder nieuw project bepaalt een gezamenlijke reflectie op de ontwikkeling van het maakproces welke taken noodzakelijk zijn om het basisconcept in de praktijk tot een voorstelling te maken.

De makers beslissen dat ieder kernlid van Gob Squad contactpersoon wordt voor één van deze departementen en dat blijft gedurende de rest van het arbeidsproces. De taak die ieder kernlid krijgt toebedeeld, is niet individueel van aard; geen van de makers neemt een beslissing over het departement dat hem of haar is toegewezen alleen. Met hun “contactjob” hebben de kernleden de taak om overzicht over een specifieke gebied binnen het maakproces te houden en de verantwoordelijkheid om ontwikkelingen, problemen of belangrijke beslissingen terug te communiceren naar de collectieve discussie. Zo kunnen alle makers gezamenlijk tot een beslissing over specifieke kwesties komen. Deze overgang in het maakproces stelt brengt een paradox aan het licht. Enerzijds wordt door de toewijzing van deze departementen wel degelijk een persoonsgerichte coördinatie van taken vastgelegd, anderzijds is deze taakverdeling er juist op gericht de open reflectie en een besluitvorming binnen de groep in stand te houden. Met de verdeling van departementen en hun gespreksleiders, vindt een effectieve coördinatie voor het verdere verloop van handelen plaats zonder dat men afgebakende taken strikt hoeft te verdelen. Opvallend is dat de reflectie tussen de makers in deze fase niet enkel meer enkel meer in het teken staat van experiment, maar nu ook als handelingscoördinerend mechanisme een rol gaat spelen.

Fase 3: Knopen doorhakken en oplossingen. Met nog twee weken te gaan ontstaat er in de laatste fase van het maakproces vrijwel geen nieuw materiaal meer. De makers streven ernaar om binnen de omliggende departementen te beslissen welke scènes en ideeën men in de uiteindelijke voorstelling wil gebruiken en hoe deze zich tot elkaar kunnen verhouden. De makers proberen uit de verzameling gemaakte scènes een opeenvolging, een scenario met dramaturgische opbouw voor de voorstelling te maken. Daarnaast moeten in deze fase een aantal definitieve beslissingen gemaakt worden die lang zijn uitgesteld. De twee belangrijkste hebben betrekking op het gebruik van de videotecnologie en de locatie waar wordt gespeeld. De groep wordt op deze twee gebieden geconfronteerd met directe problemen waardoor men gedwongen is om op de bestaande taakverdeling te reflecteren. De makers willen de videocamera's over een tijdsperiode van tweeëntwintig uur live laten opnemen. Dit stelt te hoge eisen aan de videotechnici; de camera's op het plein vertonen bij langdurige opname problemen met het synchroniseren van de zeven beelden. Een tweede probleem betreft de openbare ruimte. De makers hebben besloten in het midden van een Berlijns stadsplein (Mehringdamm) te werken, maar de samenwerking tussen hen verloopt vanwege de vele invloeden op straat chaotisch en inefficiënt. Dit soort acute problemen dwingen de groep om in de laatste fase van het maakproces hun taakverdeling te herzien. Ze besluiten nieuwe taken in het leven te roepen, of makers te verschuiven tussen al bestaande departementen. Voor het probleem met de camera's wordt één van de makers verplaatst van departement en zal in plaats van PR de videotechnici bijstaan om te zorgen dat de camera's tijdens het opnemen niet storen. Daarnaast 'creëren' de makers de taak van 'straat-regisseur': tijdens elke opname op straat zal telkens één van de makers alle activiteiten delegeren. Het gesprek tussen de makers wordt in deze laatste fase vooral gebruikt om definitieve beslissingen te nemen en om de onderlinge taakverdeling te herzien.

1.3 De taakverdeling binnen één repetitie

Binnen het verloop van één repetitie gebruiken de makers een heel andere taakverdeling dan de eerder genoemde verdeling van departementen. Elke repetitie opnieuw hanteert de groep stevast een principe van roulatie in het verdelen van taken. Aan het begin van een repetitie bepaalt het gesprek tussen de makers welke taken voor die dag noodzakelijk zijn om aan te werken. Deze taken variëren van het repeteren van een scène op straat, het verzinnen van tekst of beelden voor scènes, het werken aan kostuums of het schrijven aan het scenario voor de performance. De

taken waaraan men werkt ontstaan weliswaar vanuit reflectie, maar de keuze dat taken moeten rouleren is een coördinerend principe dat van tevoren is vastgesteld. De makers hebben met dit principe niet direct het streven om tot één gezamenlijk gedachte te komen. Er bestaat consensus over het feit dat iedere aparte maker juist zijn eigen visie tot stand brengt en eerst een staat van ‘dissensus’ ontstaat. In confrontatie met elkaars mening kan na gezamenlijke reflectie op alle visies weer een consensus ontstaan. Niemand blijft langer dan een paar dagen gefocust op dezelfde taak om vervolgens door te schuiven naar een andere. Deze werkwijze vraagt van iedere maker een grote flexibiliteit en talent op meerdere vlakken. Zij kent daarmee opvallende voordelen: elk lid van de groep is op verschillende fronten van het proces betrokken en draagt geheel volgens de visie van de groep met de andere leden verantwoordelijkheid voor het geheel. Een probleem is de tijd die nodig is om elkaar met het wisselen van positie over nieuwe ontwikkelingen te informeren.

1.4 De verhouding tussen makers en technici

Het blijkt dat de omgang en problemen met de videotechnologie tijdens het maakproces van Gob Squad veel invloed hebben op de manier waarop de groep beslissingen neemt en taken verdeelt. De technici zijn aangetrokken om de video-installatie te bouwen, om in te schatten hoever de mogelijkheden ervan rijken en om problemen te verhelpen. Zoals bekend hebben de makers maar een beperkte technische expertise. Bij het inschatten van de mogelijkheden van de videotechnologie en bij het verhelpen van technische problemen blijken de makers in hun besluitvorming veelal afhankelijk van de technici. Ik geef hiervan een voorbeeld: Gedurende het maakproces hebben de technici meerdere toepassingen van de camera-opstelling onderzocht. In de laatste fase van het maakproces confronteren zij de makers met een inschatting van alle mogelijkheden en beperkingen in het gebruik van de technologie. Tussen de zeven videocamera's op het plein en de theaterzaal kan men een live verbinding tot stand brengen van negentig minuten. Als men over een tijdspanne van eenentwintig uur filmt, kan dit alleen in tijdssprongen (met onderbrekingen). Een live video-verbinding tussen plein en theaterzaal kan geen tweeëntwintig uur standhouden. Het bewegen van de afzonderlijk camera's van het bord veroorzaakt storing tussen de camera's. De camera's kunnen niet in fast-forward of in combinatie met inzoomen opnemen. Geconfronteerd met deze technische inschatting, moeten de makers op basis van alle technologische beperkingen handelen. Vanuit hun artistieke expertise zoeken

ze naar de juiste mogelijkheid om een verbinding tussen de theaterzaal en stadsplein mogelijk te maken. Ze zijn bereid een live verbinding op te geven, maar willen vasthouden aan hun langdurige aanwezigheid op het stadsplein. Onderling overleg tussen makers en technici levert een gezamenlijk voorstel op. De camera's zijn gedurende tweeëntwintig uur aanwezig, maar filmen in tijdssprongen zonder een live verbinding tussen stadsplein en theaterruimte.

Gezamenlijke expertise met betrekking tot het materiaal waarmee een groep makers werkt, kan men als een belangrijke eigenschap voor collectieve samenwerking beschouwen. Neem het Nederlandse gezelschap Dood Paard. Binnen het maakproces van dit acteurscollectief is het uitgangspunt voor interpretatie en verbeelding meestal een repertoiretekst.⁶ De leden van deze groep worden allen uitsluitend aangesproken op hun expertise als acteur om zich tot de tekst te verhouden en daar samen een standpunten in te bepalen. Ondanks een rolverdeling in wie de vertaling doet en wie er uiteindelijk speelt, zit het 'collectieve' karakter van de groep in de gezamenlijkheid van het dragen van dezelfde functie waar vanuit een besluitvorming plaatsvindt. Wanneer men gezamenlijke expertise onder een groep makers als een kenmerk van collectieve samenwerking beschouwt, dan is daarvan in het maakproces van Gob Squad duidelijk geen sprake. In het maakproces van *SAVING THE WORLD* is juist sprake van een opdeling tussen twee expertises en zodoende van een confrontatie tussen technici en makers. De makers onderzoeken vanuit een esthetische instelling artistieke mogelijkheden van de videocamera's in beweging, perspectieven, slow-motion en fast-forward etc. De technici onderzoeken vanuit hun expertise alle technische beperkingen en implicaties van de videotechnologie. De technici hebben een rol die enerzijds dienstbaar is aan de ideeën van de makers, anderzijds is hun technisch oordeel bepalend voor artistieke beslissingen van de makers. De makers hebben niet genoeg expertise om alle mogelijkheden van het materiaal te benutten en leggen het lot van hun beslissingen voor een belangrijk deel in handen van de technici.

Men kan deze afhankelijkheid in expertise bestempelen een gebrek aan collectiviteit binnen het gezelschap. Er is in deze situatie ook een bepaalde kracht te zien. Ondanks hun gebrekkige technische achtergrond, gaan de makers vanuit hun artistieke expertise een confrontatie aan met de expertise van de technici die uiteindelijk voor de voorstelling waardevolle resultaten oplevert. De makers en technici vinden in deze confrontatie een vruchtbare bodem om elkaar artistiek uit te

⁶ Gabriëls, B. 'Aan de metafoor voorbij: over het theatercollectief Dood Paard.' In: Kattenbelt C., Kort P. de, Mineur F., Swinkels, L. *Theater en Openbaarheid*. Maastricht: Toneel academie Maastricht, 2006, 137.

dagen en zich vanuit twee perspectieven tot het materiaal te verhouden. De gespannen verhouding tussen technici en makers wordt als bron van wederzijdse inspiratie ingezet om uiteindelijk betekenissen in de voorstelling tot uitdrukking te brengen. De twee expertises leggen elkaar beperkingen op en stimuleren tegelijkertijd tot een eigenzinnige artistieke uitingsvorm die zonder deze confrontatie niet tot stand was gekomen. De technologie die de twee expertises samenbrengt draagt een dubbele functie in zich. Zij biedt artistieke mogelijkheden bij de gratie van haar technische beperkingen.

Uit het bovenstaande kan men een aantal zaken concluderen. Gob Squad hanteert een taakverdeling die zich onderscheidt van traditioneel hiërarchische maakprocessen, doordat taken zich pas later in het maakproces ontwikkelen en worden vastgelegd, zich niet tot één persoon beperken en in de dagelijkse repetities rouleren. Dit alles om doormiddel gezamenlijke reflectie en besluitvorming de collectiviteit binnen de groep te kunnen handhaven. Er zijn echter zaken die deze gezamenlijkheid in de weg zitten, zoals problemen op de locatie en technische problemen. Met de keuze om te werken met complexe videotechnologie leggen de makers voor een deel hun gedeelde expertise in handen van de technici en geven een gedeelte van hun onderlinge collectieve reflectie uit handen. De makers hebben een afhankelijkheid ten opzichte van de technici. Door de confrontatie tussen de artistieke benadering en de technische benadering van de technologie ontstaat er een frictie binnen de collectiviteit van de groep, maar brengen ook artistieke voordelen met zich mee. De makers voelen zich uitgedaagd om zich tot hun gebrek aan expertise en technische problemen te verhouden en nieuwe artistieke oplossingen te zoeken. Het maakproces blijft daarmee een soort dialectisch proces, een constante wisselwerking tussen twee disciplines in één proces. Duidelijk is dat tijdens het maakproces het gesprek (de reflectie) tussen de makers in eerste instantie bepaalt welke taken binnen de groep worden verdeeld en hoe dit gebeurt. Het blijkt echter ook dat externe factoren als het gebruik videotechnologie en het werken op locatie invloed uitoefenen op hoe taken verdeeld worden en het karakter van taken veranderen.

Hoofdstuk 2 Het maakproces van Gob Squad

Zojuist is duidelijk geworden hoe een taakverdeling binnen Gob Squad tot stand komt, hoe deze zich ontwikkelt en wat de verhouding is tussen de makers en de technici van de groep. Het gebruik van videotecnologie heeft invloed op hoe de taken worden verdeeld en hoe beslissingen worden genomen. Nu zal onderzocht worden hoe de makers en de technici hun samenwerking toepassen en hoe zij tijdens het repetitieproces omgaan met de videotecnologie en de locatie. Het is mij opgevallen dat Gob Squad met haar manier van werken een aantal eigenschappen onder druk zet die Kattenbelt (op basis van Balázs, Kazanskij en Piotrovskij) aan de definitie van het begrip 'theater' verbindt. Kattenbelt stelt vast dat in het theater de performer en de toeschouwer gezamenlijk fysiek aanwezig zijn in dezelfde ruimte.⁷ Ten tweede zou theater een gebeurtenis zijn die zich afspeelt in het absolute hier en nu, zo kan een directe uitwisseling van ervaringen (wisselwerking) tussen de performer en de toeschouwer plaatsvinden.⁸ Tot slot wordt verondersteld dat de relatie tussen toeschouwer en performer zich baseert op een wederzijdse afspraak met instemming van elkaars rol, zij zijn er voor elkaar.⁹ Het doel van deze vergelijking is om uit te vinden met welke achterliggende gedachte over het maken van theater Gob Squad de videotecnologie gebruikt. Hoe brengt Gob Squad een bepaalde vorm van intermedialiteit tot stand? Welke verbinding en interactie creëren zij tussen de performers en de toeschouwers en wat zegt dit precies over de wijze waarop deze groep theater wil maken?

2.1 De "Performative Turn"

In de context van de manier waarop Gob Squad haar eigen werk als kunstvorm en gangbare theaterconventies telkens onderzoekt, schets ik eerst een achtergrond van een bredere ontwikkeling binnen de theater- en performancekunst sinds de jaren '60. Dit decennium was het startpunt waarin een performatieve wending plaatsvond van tekstuele naar een performatieve cultuur met de Weense actionisten als Rudolf Schwarzkogler of Herman Nitch die door geweld in de vorm van zelfmutilatie of

⁷ Groot Nibbelink, L. "Verhevigde werkelijkheid: Een onderzoek naar de invloed van de montage van video en theater (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater". *E-View* 1999, nr. 1-10-12-2006, 2.

⁸ *Ibidem*, 2.

⁹ Kattenbelt, C. "Theater als artefact, esthetisch object en scenische kunst." *Tijdschrift voor theaterwetenschap* 33 (1993): 10.

rituele offers kunst maakten om de toeschouwer van geweld te reinigen. Erika Fischer-Lichte zegt hierover:

»A new performative turn is needed that will transform the solid and fixed textual culture of the past into a fluid, ever-changing performative culture of the future that will grant the missing dimensions.¹⁰

Er moesten nieuwe mogelijkheden voor de theatralisering van politiek, economie, recht, kunst en het alledaagse leven komen. Kunstenaars zochten fysieke en psychologische grenzen op in hun werk. De toeschouwer bevond zich in een tussenpositie, een staat van verwarring die een destabilisatie van de toeschouwers perceptie van hemzelf, anderen en de realiteit veroorzaakte.¹¹ Door verschillende technieken zoals extreme herhaling, sampling, citeren, en metatheatraliteit werd het verwijzende aspect van hun theater ondergeschikt en de performatieve aard juist benadrukt. Fischer-Lichte benadrukt de 'gelijktijdige' aanwezigheid en interactie tussen performers en toeschouwers in een gelijkwaardige verhouding, die alleen kan plaatsvinden als een gebeurtenis. Iets dat geen kunstwerk op zich kan zijn, maar past tot leven komt door de wijze van interactie tussen performers en toeschouwers.

¹² Het doel van kunstenaars was om de toeschouwer uit zijn gecontroleerde, comfortabele positie te halen en hem in een staat van instabiliteit te brengen en zijn perceptie op de werkelijkheid te veranderen. Alle regels werden gebroken, het publiek werd blootgesteld aan het 'geweld' van representatie en herhaling. Bij verscheidene kunstenaars als Sarah Kane, Frank Castorf, Jan Fabre, Einar Schlee, Forced Entertainment, Marthaler en ook Gob Squad zijn in hun werk nu nog bewerkte karakteristieken en technieken van deze 'Performative turn' terug te vinden. Een nieuwe soort eenheid tussen toeschouwers en performers heeft verandering voor beide partijen gebracht. De performers moeten hun representatieve functie bevragen en de performativiteit van hun voorstellingen benadrukken. De activiteit van toeschouwen verandert van een passief, verklarend proces om het werk van de kunstenaar te decoderen in iets veel actievers. Betekenissen worden opgeroepen, bevraagd en overgedragen. Het publiek wordt uitgenodigd om mede-maker te zijn van die betekenissen en ervaringen te zijn.¹³

¹⁰ Toporišič, T. "Traces of the Performative Turn in contemporary Theatre and Performance." *Mediterranean Congress of Aesthetics*. Portorose: (2006), 2.

¹¹ Ibidem, 2.

¹² Ibidem, 4.

¹³ Ibidem, 4.

Het is deze ontwikkeling die teruggevonden kan worden bij belangrijke hedendaagse performance- en theaterkunstenaars.

In 1999 schreef Hans-Thies Lehmann zijn boek *Postdramatisches Theater*, waarin hij vergelijkbare tendensen binnen de theater- en performancepraktijk omschrijft die aansluiten op het werk dat Gob Squad maakt. Het postdramatische theater neemt afstand van het woord 'drama' als het hoofdcriterium voor wat theater is. Theater dat onder deze noemer valt, heeft niet tot doel een sociale samenhang of catharsis te creëren. Het wordt gekenmerkt door een veelheid van theatrale tekens en genres. Binnen het postdramatische theater ligt de nadruk op de ervaring van de toeschouwer in het hier en nu en op het tonen van de directe lichamelijke van de mens. Het doet een groot appèl op eigen verbeelding en associaties van de toeschouwer.¹⁴ Dit leidt tot nieuwe theatrale vormen, bijvoorbeeld non-hiërarchie en simultaneïteit: Tekens en disciplines (spel, tekst, dans, vormgeving etc) worden verbonden binnen een voorstelling. Hierdoor ontstaan mede door de dramaturgie van de toeschouwer, diverse betekenissen.¹⁵ Er wordt gebruik gemaakt van spel met de dichtheid van tekens: Met betrekking tot taal, ruimte en/of tijd wordt de dichtheid van tekens vermeerderd of juist uitgedund. Muziek is een zelfstandig onderdeel met eigen semiotiek in de voorstelling. De realiteit van het theater wordt benadrukt binnen het postdramatische theater doordat de werkelijkheid wordt betrokken binnen de voorstelling.¹⁶ Het accent van de postdramatische voorstelling ligt bij de dramaturgie en de ervaring van de toeschouwer en stuurt aan op eigen verbeelding en associaties. Het postdramatische theater brengt bij de toeschouwer een proces van individuele reflectie, zelfbevraging en ervaring tot stand.

2.2 Gezamenlijk fysiek aanwezig in één en dezelfde ruimte

Volgens Kattenbelt zijn bij theater de performers en toeschouwers fysiek aanwezig in dezelfde ruimtelijke totaliteit. Tijdens haar maakproces breekt Gob Squad met deze definitie door zich niet langer in één ruimte met de toeschouwer te begeven. Al in het basisconcept leggen de makers vast dat een stadsplein de plaats van handeling is voor de performers, terwijl de toeschouwers zich in een theaterzaal

¹⁴ Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. D- Frankfurt am Main 1999; English edition. Routledge (2006), 26.

¹⁵ Ibidem, 75.

¹⁶ Ibidem, 100.

zullen bevinden. In plaats van de ruimtelijke totaliteit die in het theater wordt verondersteld, is er sprake van een volledige afscheiding tussen de plaats waar de toeschouwer zich bevindt en de plaats waar de makers spelen. Hierdoor kan een “face-to-face” communicatie, een directe uitwisseling van ervaringen tussen de toeschouwers en de performers die normaal gesproken zo kenmerkend is voor het theater niet plaatsvinden. Van oorsprong creëert de ruimte een totaliteit waarbinnen de toeschouwer en de performer gelijktijdig aanwezig zijn een nabijheid tussen performer en toeschouwer.¹⁷ De toeschouwer zal tijdens deze voorstelling geen directe toegang tot de plaats van handeling krijgen. Door deze strikte scheiding hebben de performer en de toeschouwer geen toegang tot elkaars ruimte, maar dankzij de inzet van zeven videocamera's krijgt de toeschouwer toch toegang tot de plaats van handeling. De toeschouwer zal de beelden van de performers en hun handelingen op grote projectieschermen ervaren.

De makers van Gob Squad creëren doormiddel van videotechnologie voor de toeschouwer toegang tot een ruimte die hij zonder de hulp van technologie vanuit de theaterzaal niet kan ervaren: de openbare ruimte. Het stadsplein is niet zoals de theaterzaal nadrukkelijk van de omringende werkelijkheid afgegrensd, maar juist onbegrensd. Deze ruimte is niet ingesteld op de ‘afspraken’ die normaal gesproken in het theater tussen performers en toeschouwers van toepassing zijn. Certeau omschrijft dat ons begrip van ‘ruimte’ in relatie tot een plaats bepaald wordt door de wijze waarop zij wordt gebruikt en een functie krijgt.¹⁸ Het stadsplein is de gebruikersruimte van wandelaars, fietsers en winkelaars. Met hun camera-opstelling en aanwezigheid onderbreken de makers deze gebruikersruimte, het plein krijgt tijdelijk een performatieve en soms fictieve functie toebedeeld, wordt getransformeerd tot speelvlak met de voorbijgangers als personages.

De makers stellen vragen aan onvoorbereide voorbijgangers. Ze vragen hen om voor de camera's hun wereld te omschrijven of te tonen en maken hen onderdeel van de handeling. De argeloze voorbijganger is zich in eerste instantie niet bewust van feit dat hij door de makers een performatieve rol in een voorstelling krijgt toebedeeld. Onwetend dat hij op een later moment door honderd mensen zal worden bekeken, is het onvoorspelbaar hoe hij op de confrontatie reageert. De makers zijn zich van de performatieve situatie zeer bewust en fungeren als tussenpersonen in de communicatie tussen de performatieve voorbijganger en de

¹⁷ Kattenbelt, C. *Theater en film in vergelijking*. Utrecht: Rijksuniversiteit Utrecht (1993), 11.

¹⁸ Certeau, de M. *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press, 1988, 218.

toeschouwer. Zij leggen doormiddel van video en hun spel een brug tussen de twee van elkaar afgezonderde ruimten en zorgen voor een eigenaardig soort 'uitwisseling' tussen de theatertoeschouwer en de "performatieve voorbijganger".¹⁹

In tegenstelling tot wat het lijkt, stellen de makers zich in deze situatie kwetsbaar op. Om invulling te geven aan de 'ervaring' die hij normaal gesproken zelf voor de toeschouwer creëert, is de maker nu afhankelijk van de voorbijganger: hij heeft hem nodig. De voorbijganger heeft de keuze om op de vraag in te gaan of om zich af te wenden en weg te lopen. Iedere toenadering tot contact met de voorbijganger is een test en draagt voor de makers het risico van mislukking in zich. Door het stellen van uiteenlopende vragen eindeloos te repeteren, ontdekken de makers welke toenadering bij de voorbijganger een reactie uitlokt en welke afwijzing tot gevolg hebben. De makers herkennen een zekere 'schoonheid' in de mislukte pogingen om in contact te komen met de voorbijgangers. Opvallend is dat de makers de aanwezigheid van hun zeven camera's op straat niet verbergen, maar door een open opstelling juist benadrukken. Er is sprake van Hypermediacy doordat de nadruk wordt gelegd op de materialiteit van wat er is en de constructie (hoe het gemaakt is) laat zien hoe ze videotecnologie op straat inzetten. De aanwezigheid van verschillende vormen van representatie naast elkaar wordt erkent en zichtbaar gemaakt.²⁰ De veelheid aan vormen van mediatie die openlijk met elkaar geconfronteerd worden, zullen een actieve kijkervaring van de toeschouwer vragen tijdens de voorstelling en maken hem bewust van en reflectief op zijn rol als toeschouwer. De confrontatie tussen dagelijkse realiteit en digitale opname wordt openlijk uitgespeeld om de onverwachte confrontatie tussen voorbijganger met de technologie tot onderwerp van de voorstelling te maken. Met de manier waarop zij videotecnologie inzetten, zeggen de makers iets over onze door en door gemediatiseerde maatschappij. Hierover meer in de volgende paragraaf

2.3 Een live performance die plaatsvindt in het absolute hier en nu

Kattenbelt beargumenteert dat theater plaatsvindt in het de absolute aanwezigheid van het hier en nu. De performer presenteert zichzelf, terwijl de toeschouwer gelijktijdig toekijkt. Tijdens het maakproces van *SAVING THE WORLD* komt dit gegeven onder druk te staan. De makers besluiten twee dagen eerder te spelen dan het moment waarop de toeschouwer de handeling op het halfpanorama van

¹⁹ De voorbijganger die door de makers op straat wordt aangesproken, wordt vanaf nu de "performatieve voorbijganger" genoemd.

²⁰ Lister et al. *New Media: A critical introduction*. New York: Routledge, 2003, 26.

beeldschermen ziet. Zodoende breken ze met de gelijktijdigheid van spelen en toeschouwen die het theater zo eigen is. Dat wat de toeschouwer tijdens de voorstelling zal zien, vindt plaats in een andere ruimte op een ander moment en heeft zijn live karakter verloren. De tijdspanne van anderhalf uur waarin de toeschouwer de voorstelling ervaart, is daarbij een andere dan de tijdspanne van tweeëntwintig uur waarin de performer zich gepresenteerd heeft. De manier waarop videotecnologie door de groep wordt ingezet, brengt voor de daarnaast toeschouwer een 'breder' ervaring van tijd tot stand. Door het gebruik van video in theater kan volgens Groot Nibbelink een 'verruimtelijking van de tijd' ontstaan, een eigenschap die ook de film eigen is. Meerdere tijdsdomeinen kunnen gelijktijdig aan elkaar worden vertoond. Doormiddel van zeven camera's creëren de makers zeven opgenomen tijdsdomeinen die parallel aan elkaar lopen en die zich later zullen verhouden tot de handelingen die zich op het toneel in één continuüm van tijd voltrekken. Volgens Groot Nibbelink overstijgt video de mogelijkheden van film doordat het de mogelijkheid heeft om "in ruimte gescheiden, maar parallel lopende handelingen en gebeurtenissen" gelijktijdig te tonen. Zo ontstaat een dynamisering van de tijd zonder dat het live en eenmalige karakter van theater verloren gaat. In het vorige hoofdstuk werd duidelijk hoe de makers in het maakproces hebben gestreefd naar een dergelijke dynamisering van tijd. Het doel was een live verbinding van tweeëntwintig uur tussen theater en stadsplein tot stand te brengen en de tijdsdomeinen van het theater en die van het stadsplein gelijktijdig te tonen. In de praktijk blijkt dit idee met zeven camera's technisch onhaalbaar.

De makers besluiten een alternatieve 'verruimtelijking van de tijd' toe te passen: zij zijn tweeëntwintig uur op het plein aanwezig, maar de camera's nemen op in zogenaamde 'time lapses' (tijdssprongen), zodat in het verloop van tweeëntwintig uur op alle zeven tapes anderhalf uur materiaal ontstaat. Iedere scène uit het 'script' voor de voorstelling wordt eerst voorbereid en daarna eenmalig opgenomen. Door deze manier van opnemen ontstaat een document dat zowel eigenschappen film als eigenschappen van theater in zich draagt. Alles wordt van tevoren in fragmenten opgenomen en pas later vertoond. Hierdoor wordt net als in film de tijd stilgezet, herhaalt en overgeslagen.



De makers stellen zichzelf een regel: geen enkele scène mag (zoals bij film) worden heropgenomen of gemonteerd. Alhoewel de videobeelden die de toeschouwer zal zien net als bij film op een eerder moment en op een andere plaats zijn opgenomen, bevatten zij niet de invloed van montage, cameravoering, heropname en perspectiefwisseling die de film als medium kenmerken.²¹ Dat wat in de eigenheid van het moment is opgenomen, staat onveranderbaar vast op de tapes. Alles wat in het moment gebeurt, wordt net als in het theater onherroepelijk een ervaring voor de toeschouwer. Deze manier van werken draagt hierdoor toch een belangrijk live aspect in zich. Gob Squad neemt het bewerkingsproces dat normaal gesproken bij film tussen opname en vertoning zit weg en verbindt een onmiddellijkheid aan de opnames die gelijkenis vertoont met de onmiddellijkheid van het theater. Door een combinatie van theater en video toe te passen, maken de makers een 'video-film' die een vrijwel net zo groot risico tot 'falen' en eenmaligheid in zich draagt als een traditionele theatervoorstelling. Het blijkt dat niet alleen de ruimte, maar ook het traditionele tijdsverloop in het theater door de inzet van videotecnologie van haar statische karakter kan worden ontdaan.

2.4 De performer en de toeschouwer zijn er voor elkaar

Kattenbelt benadrukt dat het dramaturgisch handelen tussen toeschouwer en performer zich op een 'afpraak' van esthetische communicatie baseert die gericht is op het waarneembaar en ervaarbaar maken van ervaringen.²² Terwijl de één, een dramaturgisch handelend subject, de rol vervult van degene die zich in scène zet,

²¹ Kattenbelt, C. *Theater en film. Aanzet tot een systematische vergelijking vanuit een rationaliteitstheoretisch perspectief*. Utrecht: Universiteit Utrecht, 1991, 144.

²² Kattenbelt, C. "Theater als artefact, esthetisch object en scenische kunst." *Tijdschrift voor theaterwetenschap* 33 (1993): 11.

vervult de ander de rol van toeschouwer.²³ Deze uitspraak impliceert dat in theater beide partijen zich bewust zijn van de rol die zij vervullen en deze accepteren. Precies deze voorwaarde stelt Gob Squad in haar maakproces ter discussie. De uiteindelijke ‘ervaring’ die de maker vormgeeft, is in haar communicatie naar de toeschouwer niet alleen afhankelijk van een videoverbinding maar ook van de gedeeltelijke invulling door een aantal volslagen vreemden; toevallige voorbijgangers op straat. De makers moeten het optreden dat zij creëren gedeeltelijk uit handen geven. Ondanks deze ‘concurrentie’ blijft de maker verantwoordelijk voor de ervaring die wordt gecreëerd. Volgens Piotrovskij is de centrale positie van de acteur één van de belangrijkste kenmerken van theater. De acteur speelt ‘op eigen kracht’.²⁴ Het is voor deze makers onmogelijk om als performer het enige middelpunt van aandacht te zijn voor de toeschouwer en daarmee stellen zij hun centrale en autonome positie als theaterperformer ter discussie.

Maar in hoeverre is ook de voorbijganger zich bewust van zijn performatieve rol in een voorstelling en het feit dat hij twee dagen later door honderd toeschouwers bekeken zal worden? Tot aan het moment waarop hij de camera’s ziet zeker niet. Het is moeilijk verdedigbaar dat deze situatie zich baseert op een ‘afsprake’ of een wederzijdse esthetische instelling van dramaturgisch handelen tussen toeschouwer en performer. Bovendien, in hoeverre accepteert die voorbijganger zijn performatieve rol? De voorbijganger realiseert zich zodra hij de camera’s ziet dat hij opgenomen en dus bekeken wordt door anderen. De eerder besproken hypermediacy en open opstelling van de camera’s, dwingen de voorbijganger tot een keuze: hij kan ingaan op de vraag of hij kan zich omkeren en zich uit de voeten maken. De voorbijganger wordt ogenblikkelijk betrokken in een herkenbare “interviewscène op TV” die we allemaal kennen. In veel gevallen conformeerden de voorbijgangers bij Gob Squad zich ogenblikkelijk aan het gedrag dat je in dit soort situaties hoort te vertonen: door zich bereidwillig en rustig op te stellen en alle vragen adequaat te beantwoorden. De situaties waarin toevallige passanten zich laten opnemen en interviewen zonder geschrokken of argwanend te zijn, duiden erop dat we meer dan ooit gewend zijn aan een gemediatiseerde houding en blik binnen een gemediatiseerde samenleving.

²³ Ibidem, 10.

²⁴ Groot Nibbelink, L. “Verhevigde werkelijkheid: Een onderzoek naar de invloed van de montage van video en theater (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater”. *E-View* 1999, nr. 1-10-12-2006, 10.

De hedendaagse toeschouwer leeft in een wereld waarin de massamedia een zeer grote rol spelen en de verwevenheid van de media en de maatschappij groter lijkt dan ooit. Volgens Bolter en Grusin functioneert mediatie als een 'hybrid' of mengvorm van subject, taal en de externe wereld. Zij beschrijven vanuit deze notie, een belangrijke rol van media in onze maatschappelijke gebeurtenissen: The events of our mediatized culture are constituted by combinations of subject, media and objects, which do not exist in their segregated forms.²⁵

Zij stellen dat er niets buitenom mediatie bestaat, zij zijn alom tegenwoordig en scheppen onze werkelijkheid. Media zijn een niet weg te denken onderdeel van onze maatschappij. Remediatie is volgens hen niet alleen hervorming van media, maar ook een hervorming van de werkelijkheid. Gevolg is dat het aanbieden van een reeks aan alternatieve werelden in media, de wereld en dus mensen verandert. Alle informatie gepresenteerd in een medium onderdeel gaan uitmaken van de maatschappij, welke weer onderdeel gaat uitmaken van de media. De media en de samenleving zijn zo onlosmakelijk met elkaar verbonden dat het onderscheid tussen hervorming van de media en hervorming van de werkelijkheid niet meer te maken is. Zij lopen in elkaar over. Representeert de werkelijkheid de media, of de media de werkelijkheid?²⁶

Over de verwevenheid van de media en de maatschappij schrijft Chiel Kattenbelt dat media in plaats van het geven van een representatie van de werkelijkheid, de hypermedialiteit van de media uiteindelijk functioneert als onmiddellijkheid en transparantie.²⁷ Hij zegt hiermee, dat onze gemediatiseerde cultuur een hyperrealiteit is geworden. De tekens zijn echter geworden dan de objecten waar zij naar verwijzen.²⁸ "All the world is a stage" is hierdoor niet langer enkel een metafoor, maar een karakteristiek van onze gemediatiseerde cultuur geworden.²⁹ De kennis van de hedendaagse mens van de wereld is hierdoor verweven met media. De kennis van het individu van de wereld maar ook de kennis over zichzelf wordt in belangrijke mate bepaald door zijn verhouding met het

²⁵ Brand, Noëlle van den. *Theater: hernieuwd ervaren in het hier en nu*. Doctoraalscriptie Theater-, Film-, en Televisiewetenschap. Utrecht: Faculteit Letteren Universiteit Utrecht, 2008, 24.

²⁶ Ibidem, 26.

²⁷ Ibidem, 25.

²⁸ Kattenbelt, C., "Theatre as the art of the performer and the stage of intermediality". In: Freda Chapple en Chiel Kattenbelt (red.), *Intermediality in Theatre and Performance*. Amsterdam en New York, 2006 (38).

²⁹ Ibidem.

gerepresenteerde in de media. Bolter en Grusin stellen dat we de media gebruiken als middel om zowel onze persoonlijke als culturele identiteit te bepalen.³⁰ Ook Umberto Eco schreef dat civilisatie nu gewend is om in beelden te denken. Sterker nog, visuele werken (foto's, cinema en TV) zijn onderdeel van ons collectieve geheugen geworden. De kennis van het individu van de wereld maar ook de kennis over zichzelf wordt in belangrijke mate bepaald door zijn verhouding met het gerepresenteerde in de media.³¹ Bolter en Grusin stellen dat we de media gebruiken als middel om zowel onze persoonlijke als culturele identiteit te bepalen en ons tot de wereld te verhouden. Media bepalen voor misschien nog wel veel meer dan dat wij bewust zijn de manier waarop wij ons gedragen, onze blik op onszelf en onze blik op de wereld ontleen aan de media die ons omringen. Op basis van alle referenties die de voorbijganger kent, zal hij zich opstellen en 'enscenen' voor de camera. Volgens Thomas de Zengotita lijdt deze aandacht tot een verhoogd zelfbewustzijn waarmee mensen met de realiteit omgaan. Alle representaties die de mens in zijn directe omgeving via technologische en niet- technologische media bereiken, bieden hem keuzemogelijkheden aan om zich tot de werkelijkheid te verhouden.³² De mens is daarmee meer of mindere mate 'gemediatiseerd' geraakt en in staat de mogelijkheden die hem zijn aangeleerd te 'leven' en uit te drukken.

2.5 Intermedialiteit binnen het maakproces

De genoemde constructie van de wereld kan niet door de media die er een belangrijk onderdeel van uitmaken, ervaarbaar worden gemaakt en worden gedeconstrueerd. Hiervoor ziet Kattenbelt een taak voor hypermedium theater weggelegd, vanwege de performativiteit van het medium. En het theater wordt door de makers van Gob Squad zeker als hypermedium benadert. Binnen het proces betrekken de makers bewust verschillende media. In navolging van Kattenbelt definieer ik intermedialiteit als performances en performatieve uitingen waarbinnen media niet alleen naast elkaar bestaan, maar door hun onderlinge interactie resulteren in een zowel een herdefiniëring van media als een hersensibilisatie van de zintuigen (2008, 25). Meestal brengt deze definiëring een fundamentele hervorming van de relatie tussen ruimte en tijd of worden mediakaracteristieken

³⁰ Bolter, D. en Grusin R., *Remediation; Understanding New Media*. London, (1999), 231.

³¹ Ibidem, 26.

³² Zengotita, T. de. *Mediated: How the media shapes your world and the way you live in it*. New York: Bloomsbury (2005), 8.

overgedragen aan andere media.³³ De wijze waarop deze makers videotecnologie in hun maakproces inzetten, verstoort het helder waarneembare onderscheid tussen fysiek en virtuele ruimte, publieke en besloten ruimte, tussen live en vooropgenomen, fysiek en virtueel. Het maakproces van *SAVING THE WORLD* is daarmee bij uitstek een intermediaal maakproces.

We zien het in de wijze waarop zij de openbare ruimte en de theaterzaal met elkaar in verbinding brengen, de manier van video-opname die precies tussen de live ervaring van theater en het vooraf opgenomen materiaal van televisie in ligt en de wijze waarop de grenzen tussen wie performer en wie toeschouwer is, vervagen. De makers ontlokken aan de wereld waarin zij staan aan de hand van vragen die zij stellen bepaalde antwoorden die door de context waarin zij ze zetten, op een geheel eigen manier worden geduid. Doelbewust creëren ze een frictie tussen de alledaagse realiteit van het beeld en de fictieve of geconstrueerde identiteit die zij erop projecteren. Er ontstaat een visie op de wereld die tot ervaring voor de toeschouwer wordt gemaakt. Trouw aan hun artistieke uitgangspunt, uiten de makers hun behoefte om te experimenteren met gangbare theaterconventies. Performance maken draait om het onderzoeken van nieuwe mogelijkheden van interactie tussen toeschouwer en performer en het openen van nieuwe dimensies in de ervaring van ruimte en tijd voor een publiek. Hiermee willen de makers natuurlijk een beoogd effect op de toeschouwer bereiken. In hoofdstuk drie bespreek ik de manier waarop intermedialiteit in de voorstelling de zintuigen van de toeschouwer, zijn rol als kijker en de reflectie hierop beïnvloedt.

Duidelijk is geworden dat het maken van performance voor deze makers draait om het onderzoeken van nieuwe mogelijkheden van interactie tussen toeschouwer en performer en het openen van nieuwe dimensies in de ervaring van ruimte en tijd. Gob Squad zichzelf de uitdaging stelt om mensen bij elkaar te brengen door ze in eerste instantie van elkaar te verwijderen. Door een radicale scheiding tussen de toeschouwersruimte en de plaats van handeling maken de makers het zichzelf onmogelijk om op directe wijze een communicatie met de toeschouwer aan te gaan, maar moeten hun positie als performer delen met een videoverbinding. Door het delen van hun positie met onvoorbereide voorbijgangers en het eenmalig opnemen van scènes, confronteren de makers zich bewust met een hoog risico. In hun

³³ Groot Nibbelink, L., Merx, S., 'Presence and Perception: analysing Intermediality in Performance.' In: Kattenbelt et al. *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, Amsterdam, (2010) 218.

benadering van de voorbijganger, tonen de makers door de inzet van videotechnologie de gemediatiseerde instelling van veel voorbijgangers. Het aangaan van een risico tot 'falen' wordt door de makers gekoesterd als een element dat hoort bij theatermaken en dat dus getoond moet worden. De makers gaan een confrontatie met de werkelijkheid aan waarin de constructie van theater wordt getoond, waarin geen 'mogelijke wereld' of illusie wordt nagestreefd en waarin moeizame pogingen tot contact inzicht bieden op hoe contact tussen mensen tot stand komt. Naast dat de makers hun collectiviteit gedeeltelijk uit handen geven aan de technici, geven ze ook een gedeelte van hun expertise voor spel uit handen aan voorbijgangers op straat.

Hoofdstuk 3 De voorstelling van Gob Squad

Nu het maakproces en de werkwijze van Gob Squad onder de loep zijn genomen, is er inzicht ontstaan in hoe de groep als collectief functioneert en vanuit welke achterliggende ideeën en intenties het gezelschap theater wil maken. Er is meer helderheid over hoe een taakverdeling tijdens het maakproces tot stand komt en welke methode de groep daarin toepast. Het is spannend dat de makers in hun werkwijze het risico tot falen omarmen en de constructie van het theater willen tonen. De vraag is hoe dit zijn vertaalslag vindt in de laatste fase van het maakproces, de voorstelling. Hoe is deze opgebouwd en hoe vindt hierin de dramaturgie onder de makers zijn invulling? Hoe wordt de videotechnologie daarin toegepast? Wordt de bereidheid om te falen ook voor de toeschouwer helder? Welke taakverdeling wordt tijdens de voorstelling gehanteerd en in hoeverre wijkt deze af van het maakproces?

3.1 De situatie tijdens de voorstelling

De handeling van de performers en de voorstelling vinden niet gelijktijdig plaats. Twee dagen nadat de videobeelden op straat zijn vastgelegd, vormt het anderhalf uur durende materiaal op de zeven videotapes het uitgangspunt voor de voorstelling. Wat is de situatie? De voorstelling vindt plaats in een vlakke vloer zaal ergens in de buurt van het stadsplein waar de makers gewerkt hebben. Het materiaal dat op de videotapes staat, wordt in een afgesloten, donkere theaterruimte afgespeeld en synchroon geprojecteerd op zeven grote aaneengesloten projectieschermen die zijn geplaatst in een half panoramische vorm. De toeschouwer zit op een vlakke tribune die midden voor deze schermen is geplaatst. Vanaf een onveranderlijke positie en vanuit een onveranderlijk perspectief bekijkt de toeschouwer de beelden van de zeven tapes die onbewerkt en ongemonteerd op de beeldschermen worden geprojecteerd. Doordat deze aan elkaar vastgebonden zijn, lijken zij aaneengesloten. Feit is dat zeven onbewerkte videobeelden met ieder hun eigen 'tijdsdomein' op zeven afzonderlijke schermen gebeamed worden; hierover in de volgende paragraaf meer.

Door de resolute scheiding tussen toeschouwersruimte en de plaats van handeling, is de toeschouwer 'afgesloten' van de handeling die plaatsvindt. Van een gelijktijdig aanwezigheid van toeschouwer en performer in het hier en nu is geen sprake. Door de wijze waarop ruimte en tijd zijn ingedeeld, is het voor de toeschouwer onmogelijk om met de performers een directe uitwisseling van ervaringen aan te gaan. Daartegenover wordt hem een ander, opmerkelijk

perspectief op de werkelijkheid geboden. De brede projectiewand waarop de zeven afzonderlijke videobeelden worden geprojecteerd, vormen voor de toeschouwer een breed uitgerekt kader waarbinnen hij uitzicht krijgt op een ruimte die hij zonder de hulp van videotecnologie op dat moment niet zou kunnen waarnemen: een stadsplein in de buurt van het theater. De beelden geven een videoperspectief op een alledaagse werkelijkheid die normaal gesproken niet zou zijn vastgelegd. Wandelaars en fietsers trekken voorbij, vier performers bewegen zich tussen hen door. Aan alles wat op het plein aanwezig is, ontlokken de makers een betekenis die zij koppelen aan elementen op de wereld die de toeschouwer kent. Een electriciteitskast is een VN gebouw, een boom is het regenwoud en de opticien is een 'sweatshop' waarin arbeiders werken. De makers ontlokken aan de alledaagse werkelijkheid aan de hand van vragen die zij stellen antwoorden die zij op een geheel eigen manier definiëren. Een meisje dat voorbij loopt is 'Angelina Jolie', een vrouw op leeftijd is 'Frau Merkel'. De makers suggereren met hun vragen een bepaald profiel of een identiteit.

Met het kader van videocamerabeelden dat de makers creëren, brengen zij een interessante vorm van intermedialiteit tot stand. Dankzij de videobeelden en de projectieschermen leggen de makers de werkelijkheid letterlijk een kader op en herdefiniëren haar als mogelijke 'wereld' met hun spel. Door de inzet van videotecnologie wordt zo een nieuwe manier van representatie gevonden om de theatertoeschouwer niet alleen toegang, maar vooral een specifiek beeld van en alternatieve blik op een alledaagse omgeving te geven. Het feit dat de toeschouwer de handeling via een kader van een beeldschermen ziet, heel direct wordt aangesproken en de suggestie dat alles op het plein op hetzelfde moment plaatsvindt als in het theater, doen denken aan de eigenschappen van televisie. Volgens Auslander heeft televisie sinds haar uitvinding "liveness" geclaimd, een aspect van theatrale presentatie die de film nooit heeft kunnen repliceren.³⁴ Met haar uitvinding lag de essentie van televisie in haar mogelijkheid om gebeurtenissen terwijl ze plaatsvonden uit te zenden, niet in een filmische capaciteit om gebeurtenissen op te nemen voor latere bezichtiging.³⁵ Auslander haalt Rich Altman aan die de ervaring van toeschouwers bij televisie treffend omschrijft. "Of de gebeurtenissen die uitgezonden worden door televisie live zijn of niet, de televisie-ervaring zelf wordt door de 'homeviewing' toeschouwer ervaren als live." Het feit dat

³⁴ Auslander, Phillip, *Liveness; performance in a mediatized culture*. London (1999), 13.

³⁵ Ibidem, 12.

televisie ieder moment “live” een blik en geluid kan verschaffen over een afstand waarin geen ander medium dat kan, is een cruciaal onderdeel van de televisuele ervaring, ook al is dit tegenwoordig eerder de uitzondering dan de regel.”³⁶ Duidelijk wordt dat de makers de toeschouwer willen desoriënteren door de suggestie van liveness te wekken en deze vervolgens te doorbreken. Dit alles vraagt van de toeschouwer een actieve kijkhouding. Zijn zintuigen worden op scherp gezet. Hij wordt zich bewust van zijn rol als theatertoeschouwer doordat hij geconfronteerd wordt met andere perceptuele ervaringen veroorzaakt door de manier waarop videot technologie en ruimtegebruik worden ingezet.

Deze situatie ontnemt de toeschouwer een directe wisselwerking met de performers en bedeeft hem bovendien een rol toe die hij in het theater normaal gesproken niet heeft: een rol van voyeur. In tegenstelling tot de televisiekijker thuis, zit deze toeschouwer met een groep anderen in het donker; hij kan alles zien, maar niet betrappt worden als degene die kijkt. Hij zal zich enerzijds afgesloten voelen van de handeling en anderzijds vanwege de grote en breedte van het beeld juist een grote nabijheid en betrokkenheid ervaren. De rol van de toeschouwer bestaat uit het ‘bespieden’ van de voorbijganger die gefilmd en aangesproken wordt. De voorbijganger weet niet dat hij bekeken zal worden door een groot publiek en zal dat publiek bovendien nooit zien. Dit maakt dat de toeschouwer zich des te meer bewust is van zijn positie als ‘ongeziene observator’ en vrijwillige kijker. De voorbijganger op straat heeft deze keuze niet. Zelfs als hij voorbijloopt en zich afdraait van de performers die hem aanspreken, is hij ‘ongewild’ onderdeel van de voorstelling. De toeschouwer heeft er wel voor gekozen om in de theaterzaal te zitten en wordt geconfronteerd met een eigenaardig soort verantwoordelijkheid. Hij kan de situatie en ongelijkheid in rollen accepteren of besluiten om weg te lopen. Deze wisselwerking tussen theatertoeschouwer en anderzijds voyeur, maakt dat de toeschouwer zich bewust wordt van zijn kijkrol juist doordat de voorbijganger het bewustzijn van performer niet heeft. De makers dagen de toeschouwer uit tot reflectie op zijn rol.

3.2 Het gebruik van de videot technologie ten opzichte van het maakproces

Zoals eerder omschreven, worden in de theaterzaal zeven afzonderlijke beelden op zeven aaneengesloten beeldschermen geprojecteerd. Hiervoor wordt synchronisatie-apparatuur gebruikt die de verschillende tijdsverlopen van de

³⁶ Ibidem, 13.

afzonderlijke camera's zo gelijk mogelijk afspeelt. De toeschouwer ervaart daardoor de aaneengesloten beelden als één geheel, een breed panoramabeeld van links naar rechts. Het lijkt hiermee alsof alles wat hij ziet zich binnen één tijdsdomein voltrekt. Bovendien suggereert de synchroniciteit in het beeld dat de handeling van de performers live plaatsvindt. De toeschouwer verwacht in wezen een direct en gelijktijdig contact met de performers. Door het feit dat de performers hem in de tegenwoordige tijd aanspreken, wekken zij de indruk dat ze zich tijdens de voorstelling op het plein bevinden. Ze suggereren een live interactie tussen henzelf en de toeschouwer. Ondanks dat de toeschouwer in ruimte is 'afgesloten' van de handeling, kan hij nabijheid ervaren, omdat hij gelooft dat de handeling ergens anders op hetzelfde moment plaatsvindt. Doordat er een wisselwerking tussen theater en video in deze voorstelling plaatsvindt, zal de toeschouwer enerzijds 'toegang' en 'dynamiek' in de ervaring ruimte ervaren en zich anderzijds juist afgesloten voelen van de spelersruimte doordat hij herinnerd wordt aan zijn statische positie als theatertoeschouwer.

De verantwoordelijkheid voor de synchroniciteit in beeld ligt opmerkelijk genoeg niet bij de makers, maar bij de technici. Zij bedienen tijdens de voorstelling alle apparatuur en houden de suggestie van gelijktijdigheid in stand. Incidenteel verspringen de tijdsverlopen van de verschillende camera's en lopen de aaneensluitende beelden niet naadloos in elkaar over. Er ontstaan kleine storingen. Een voorbijganger die bijvoorbeeld in het eerste beeld nog liep, is in het beeld ernaast plotseling verdwenen omdat de twee aaneensluitende tijdsdomeinen niet hetzelfde zijn. De technologie 'faalt', maar de makers proberen dit mankement voor de toeschouwer onzichtbaar te houden. Dit omwille van de illusie van gelijktijdigheid. Tegen het eind van de voorstelling treedt hierin een verandering op. Dezelfde performers die net enkel in digitale vorm aanwezig waren, verschijnen ineens live in levende lijve op het toneel tussen de rij met beeldschermen en het publiek. De illusie dat de performers gelijktijdig op het stadsplein aanwezig zijn en dat de handeling op hetzelfde moment plaatsvindt, wordt doorbroken. De toeschouwer komt met terugwerkende kracht tot de conclusie dat wat hij tot dan toe heeft gezien vooraf is opgenomen en niet op hetzelfde moment plaatsvond.

De makers spelen met het gegeven van gelijktijdigheid, terwijl in wezen alles al is vastgelegd. Op het moment dat de toeschouwer denkt dat het helder is, wordt hij nogmaals op het verkeerde been gezet. Het gesprek dat tussen fysieke en digitale performers plaatsvindt is, creëert een nieuwe illusie. De makers hebben een aantal vragen en antwoorden van tevoren vastgelegd en wekken de suggestie dat

een digitale en een fysieke versie van dezelfde performer tegelijkertijd 'aanwezig' zijn en een gesprek voeren. De performers zijn in gesprek met zichzelf in de rol van 'zichzelf', de fysieke performer reageert live op zijn eigen digitale variant. De toeschouwer kan een eigenaardig soort vervreemding ervaren doordat hij op het verkeerde been is gezet en wordt gedwongen op zijn rol als toeschouwer te reflecteren. Enerzijds is hij toeschouwer van het beeld, anderzijds van de fysiek aanwezige performer en moet constant wisselen tussen deze twee 'lichamen'. wil je als maker de illusie in stand houden dat er een gesprek plaatsvindt tussen digitale en fysieke variant van de performer of heeft deze discrepantie een ander gevolg?

Na deze discrepantie die is veroorzaakt, creëren de makers die voor de videoschermen staan een nieuwe illusie. De digitale versie van de performers in het beeld hebben het stadspan verlaten, wat overblijft is het vooropgenomen beeld van een leeg plein waar soms iemand voorbijkomt of iets beweegt. De makers wekken de suggestie dat ze de alledaagse gebeurtenissen op het plein kunnen 'regisseren'. Vlak voor er iets op het beeld gebeurt, vragen de performers erom. Opnieuw keren de makers terug naar de suggestie dat alles wat op het plein plaatsvindt live is en bovendien creëren ze de illusie alsof er een digitale wereld is waarin je van alles kunt oproepen. Dit effect kunnen de makers enkel veroorzaken wanneer ze van tevoren weten wat er gaat gebeuren en de beelden van tevoren hebben gezien. Voor de toeschouwer staat nogmaals onomstotelijk vast dat de beelden eerder zijn opgenomen. Het 'spel' dat Gob Squad speelt met de beleving van tijd door de toeschouwer is daarmee nog niet voorbij. De performers buigen zich onder de schermen door en wekken daarmee de suggestie dat zij de digitale wereld van het scherm 'binnenstappen'. Hun fysieke lijf verdwijnt en verschijnt weer op de vooropgenomen videobeelden van het doek. Ze zijn de mogelijke wereld die ze zelf hebben gecreëerd binnengestapt en hebben hun fysieke aanwezigheid laten samensmelten met hun digitale aanwezigheid. De fysiek rol van de performers behelst daarmee maar een heel klein gedeelte van de voorstelling. De vraag is hoe de rollen tussen de makers en de technici tijdens de voorstelling zijn verdeeld.

3.3 Een taakverdeling tussen de makers en de technici tijdens de voorstelling

Het is opvallend dat de makers die het concept hebben ontwikkeld en over een tijdspanne van tweeëntwintig uur voor de camera's hebben gespeeld, fysiek gezien vrijwel geen onderdeel uitmaken van de voorstelling. Omdat deze grotendeels bestaat uit een projectie van eerder opgenomen beelden, bevinden de makers zich enkel in digitale, vooropgenomen vorm in nabijheid van de toeschouwer. De technici

bedienen vanaf de start van de voorstelling de computers en de synchronisatiemachine; op hen rust de taak en de verantwoordelijkheid om de synchroniciteit van alle afzonderlijke beelden te waarborgen. Zoals bekend ligt bij de technici de expertise om deze apparatuur te bedienen en niet bij de makers. De makers laten het goede verloop van de voorstelling meer afhangen van complexe videotechnologie dan van hun eigen fysieke aanwezigheid. Ze geven een grote verantwoordelijkheid uit handen aan de technici die video en geluid regelen. De technici moeten enerzijds de synchroniciteit van de beelden in stand houden, maar worden geconfronteerd met onvermijdelijke technische instabiliteit die hun taak bemoeilijkt.

In vergelijking met het maakproces is de rol van de makers tijdens de voorstelling een stuk kleiner geworden dan die van de technici. De fysieke rol van de maker beperkt zich enkel tot het doorbreken van de illusie van gelijktijdigheid en het spel dat daarna gespeeld wordt met gelijktijdigheid en vervreemding. De frictie en vruchtbare wisselwerking die tijdens het maakproces tussen de makers en technici bestond, slaat tijdens de voorstelling om in een sterke afhankelijkheid van de makers ten opzichte van de technici. Niet alleen de expertise over de technologie ligt bij de technici, maar ook de verantwoordelijkheid over het goede verloop van de voorstelling. In een oorspronkelijke theatrale situatie zou deze verantwoordelijkheid voor het grootste gedeelte bij de maker zelf liggen, die in het hier en nu een directe uitwisseling met de toeschouwer kan aangaat en zijn boodschap rechtstreeks communiceert. Het gevaar van deze ontwikkeling is de overheersing van de virtualiteit van nieuwe media op de fysieke realiteit van de acteur. Erwin Jans spreekt over een verschuiving van het lichaam van de acteur en het acteren naar het geheel van de performance, een teken in een cybernetische machine van tekens. De acteur raakt 'gedecentreerd' en technologisch reproduceerbaar.³⁷ Hiermee zegt hij dat in de 'concurrentiestrijd' tussen fysiek en digitaal lichaam de acteur zijn centrale positie op de scène verliest aan nieuwe media. Moeten we de verhouding tussen fysieke realiteit en virtuele realiteit gaan zien als een concurrentiestrijd waarin de positie van de acteur bedreigd wordt? Omdat het gebruik van videotechnologie het verloop van de voorstelling bepaalt en de fysieke rol van de makers wegcijfert, komt de rol en invloed van de technici des te meer centraal te staan.

Driekwart van de voorstelling zijn de technici verantwoordelijk voor het goede verloop en voor de kijkervaring van de toeschouwer. Natuurlijk hebben de

³⁷ Jans, E. "De speler weggecijferd: De impact van de technologie op het acteren tijdens de repetities van de Proust-cyclus van Guy Cassiers." *Etcetera* 96 (2005): 4.

performers zich tweentwintig uur voor de camera's gemanifesteerd en zijn daarmee verantwoordelijk voor de handeling. Maar doordat deze handeling middels het excessief gebruik van videotechnologie aan de toeschouwer wordt gecommuniceerd en de makers fysiek gezien een marginale rol in de voorstelling vervullen, wordt hun rol als makers tijdens de voorstelling meer afhankelijk en de rol van de technici des te invloedrijker. Het verloop van de voorstelling ligt letterlijk in hún handen. In tegenstelling tot het maakproces, waarin de makers en technici een vruchtbare bodem vinden om elkaar artistiek uit te dagen, slaat de gespannen verhouding tussen technici en makers om in een nog grotere afhankelijkheid aan de kant van de makers. Bovendien bestaat er in tegenstelling tot het maakproces tussen de makers onderling nu wel een strikte rolverdeling. Iedere performer heeft één rol die hij of zij telkens opnieuw vervult. Deze rollen liggen sinds het maakproces vast en schuiven onderling niet meer. De groep wijkt af van hun oorspronkelijke werkwijze, waarin het ging om roulatie van taken, de autonomie van de spelers en het tussentijds aanpassen van taken. De acht makers kennen ieder één rol die men vast spelen kan. Hierdoor wisselen de spelers elkaar per avond af en hoeft men niet iedere dag te spelen. In tegenstelling tot de bereidheid om te falen die tijdens het maakproces centraal stond, lijkt het in de voorstelling meer te gaan om het verborgen houden van de werking van de technologie, een strikte taakverdeling en een extreme afhankelijkheid van de makers ten opzichte van de technici.

Uit het bovenstaande kan geconcludeerd worden dat de eigenschappen die Kattenbelt aan het theater verbindt door het gebruik van de ruimte en van videotechnologie ook tijdens de voorstelling onder druk komen te staan. De statische en gesloten ruimte van theater wordt opengebroken, de makers spelen een spel met de wijze waarop de toeschouwer tijd ervaart. De voorstelling deconstrueert perceptuele verwachtingen en produceert subtiele ervaringen van verrassing of verwarring bij de toeschouwer.³⁸ Het ontbreken van een directe wisselwerking heeft als gevolg dat de toeschouwer enerzijds als televisiekijker en anderzijds als 'voyeur' verantwoordelijk wordt gemaakt van zijn rol als kijker. De intermedialiteit in de voorstelling roept de toeschouwer op tot een actieve houding. Hij moet onderhandelen tussen de verschillende perceptuele ervaringen die door de meerdere, gelijktijdig aanwezige mediarelaties worden veroorzaakt. Het is een

³⁸ Groot Nibbelink, L., Merx, S., 'Presence and Perception: analysing Intermediality in Performance.' In: Kattenbelt et al. *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, Amsterdam, (2010), 219.

actief, lichamelijk proces dat zich in en uit verschillende mediarealiteiten beweegt en waarin verschillende indrukken en tekens door de toeschouwer verbonden moeten worden om te zoeken naar een punt van connectie dat verwarrende en verstoorde ervaringen tot een betekenisvol geheel kan maken.³⁹

In tegenstelling tot het maakproces zetten de makers tijdens de voorstelling videotecnologie niet in om risico's aan te gaan, maar vooral om te spelen met de illusie van gelijktijdigheid en deze telkens opnieuw te doorbreken. Ondanks dat blijven de specifieke kwaliteiten van video, namelijk een live overdracht van beeld (verruimtelijking van de tijd) en perspectiefwisselingen (vertijdelijking van de ruimte) vrijwel onbenut. Kwaliteiten die men ook juist zou kunnen benutten of inzetten om een ervaring tot stand te brengen. Er bestaat in de voorstelling een gespannen houding tussen het fysieke lichaam van de performer en de technologie. Het 'falen' van deze technologie wordt voor de toeschouwer liever verborgen gehouden dan getoond. De videotecnologie dicteert dermate de voorstelling dat de makers in nog grotere mate afhankelijk zijn van de technici. Bovendien hanteren de makers onderling een veel striktere taakverdeling dan eerder tijdens het maakproces.

Conclusie

Mijn verblijf in het repetitieproces van GOB SQUAD is een zoektocht naar de wijze waarop dramaturgie zijn invulling krijgt in de werkwijze van deze makers. Hiervoor heb ik een aantal artistieke uitgangspunten van de groep uiteen gezet. Opvallend is dat de makers nadruk leggen op de persoonlijke verbondenheid met hun materiaal en zich tegelijkertijd confronteren met complexe videotecnologie en ruimtes die voor hen zelf vaak een onbekend terrein vormen. Het feit dat makers zonder een regisseur werken, brengt de afzonderlijke makers een grotere autonomie die naar voren komt in de afzonderlijke repetities en het feit dat gerichte taken pas op een later moment ontstaan en worden verdeeld. Een omschrijving in fasen bleek een behulpzaam instrument in de analyse van de handhaving van een taakverdeling binnen de groep. Onderlinge reflectie geeft de autonome makers een zelfbeschikking over het moment waarop een taakverdeling ontstaat, hoe deze taakverdeling eruit ziet en hoe zij zich kan veranderen. Deze zelfbeschikking over de verdeling van arbeid beschouw ik na dit onderzoek als een belangrijk kenmerk waarmee een collectief maakproces zich onderscheidt van een hiërarchisch maakproces.

³⁹ Ibidem, 220.

Het is duidelijk geworden dat meerdere factoren de ontwikkeling van een taakverdeling en de wijze waarop gezamenlijke reflectie binnen de groep wordt toegepast, beïnvloeden. Problemen die zich tijdens het proces voordoen omtrent de technologie en de openbare ruimte, stellen de makers voor belangrijke beslissingen die een directe weerslag hebben op het karakter van de bestaande taken en het ontstaan van nieuwe taken. Daarnaast tekent zich een duidelijke scheiding af tussen hen die vanuit een artistieke functie de technologie benaderen en hen die dit vanuit een technische expertise doen. Deze scheiding in functies levert een spanningsverhouding op, een dialectisch proces waarin de techniek zowel een technische als een artistieke rol vervult. De reflectie die tussen de makers en de technici plaatsvindt, is te beschouwen als een bewuste confrontatie die artistiek gezien vruchtbare ideeën oplevert. Het feit dat belangrijke beslissingen zich vanuit de technologie aandienen en het ontbreken van een uitgesproken technische expertise onder de makers, beperkt de zelfbeschikking van de makers als collectief. Een gezamenlijke reflectie vanuit een gedeelde expertise op het materiaal, een belangrijke collectieve eigenschap, moeten de makers uit handen geven aan de technici die aan het maakproces deelnemen.

De reflexiviteit en het onderzoek dat de makers van GOB SQUAD in hun werk leggen, komt tot uiting in de kenmerken van theater die de groep wil onderzoeken en hoe zij hun ideeën en visies op de werkelijkheid in praktijk brengen. GOB SQUAD breekt met Kattenbelt's definitie van de gelijktijdige aanwezigheid van toeschouwer en performer in het theater, door hun handeling in een andere ruimte te tonen als waar de toeschouwer zich bevindt. De makers breken met de gelijktijdigheid van spelen en toeschouwen, door de toeschouwer in het theater een voorstelling te tonen die voor het grootste deel van tevoren opgenomen is. Ten slotte breken de makers de doorgaans directe en bewuste uitwisseling van ervaringen tussen toeschouwer en performer. De keuze van de makers om deze kenmerken van het theater verruimen, creëert een nieuwe rol voor zowel de performer als voor de toeschouwer binnen het theater. De performer geeft een gedeelte van zijn performatieve rol uit handen door de voorbijganger op straat een performatieve rol toe te schrijven. De performatieve voorbijganger is zich enerzijds onbewust van het feit dat hij deelneemt aan een voorstelling. Anderzijds brengt de aanwezigheid van de videotechnologie juist een verhoogd bewustzijn teweeg, waardoor de voorbijganger zich conformeert aan het gedrag dat men geacht wordt voor een camera te vertonen. De toeschouwer krijgt verschillende kijkrollen toebedeeld. Hij wordt afgesloten van de ruimte waar de handeling plaatsvindt en bekijkt vanuit een

gefixeerde positie in het donker de handeling die eerder plaatsvond. De wijze waarop Gob Squad videotechnologie inzet, brengt een intermedialiteit met zich mee die de dimensies van tijd en ruimte binnen het theater oprekt en de rol van de toeschouwer herdefinieert. De toeschouwer wordt uitgenodigd om zich door onstabiele zintuigelijke ervaringen te werken om zich bewust te worden van precies deze instabiliteit van de realiteit waarin wij leven en om om te gaan met het feit dat we “niet weten”.⁴⁰ Daarnaast nemen de makers risico in de toepassing van videotechnologie en spel, het risico tot mislukken wordt omarmd als onvermijdelijk onderdeel van theatermaken.

Waarom is het voor de makers van Gob Squad van belang om te werken als collectief? Het overleg dat onder de makers plaatsvindt, oefent invloed uit op de taakverdeling die men tijdens het maakproces tot stand brengt en hanteert. Zodoende vervult de dramaturgie in dit maakproces zowel een reflectieve functie als coördinerende functie. Deze dubbele functie wijkt af van meer hiërarchische maakprocessen, waarin de dramaturgie vaak uitsluitend een reflectieve functie vervult omdat een taakverdeling van tevoren vastligt. Vanuit een dialoog tussen expertise in conceptschrijven, spel, technologische expertise en een aantal onvoorspelbare factoren vormen de makers een artistiek product dat op confrontatie gebaseerd is. Uit de wijze waarop Gob Squad werkt, spreekt een duidelijke opvatting over theatermaken, kunstenaarsschap en de ontwikkeling van creativiteit. De makers van Gob Squad streven naar een zekere mate van authenticiteit als autonome kunstenaars die met elkaar en met onvoorspelbare factoren een confrontatie aangaan. Daarnaast beschouwen deze makers hun werk als een vorm van onderzoek en is het van essentieel belang om de gangbare eigenschappen van theater op te rekken en nieuwe vormen van interactie en rolverdeling tussen performer en toeschouwer tot stand te brengen. De groep beschouwt haar werkwijze als conceptueel, iets waar je eerst gezamenlijk op moet reflecteren en wat uit een dialoog moet ontstaan. Deze makers willen daarom niet vanuit een vooraf bepaalde taakverdeling kunstenaar zijn.

Het nemen van risico tijdens het maakproces staat in contrast met hoe de makers in de voorstelling de technologie en theatrale middelen hanteren. Daar waar het gebruik van de videotechnologie gedurende het maakproces wordt ingezet om het risico tot mislukken aan te gaan, wordt dit gegeven tijdens de voorstelling voor de toeschouwer niet helder. Door de inzet van technologie, speelstijl en

⁴⁰ Ibidem 220.

ruimtegebruik is het Gob Squad's doel om een alternatieve en risicovolle ontmoeting tussen performer en toeschouwer aan te gaan. Maar tijdens de voorstelling lijkt de videotechnologie eerder ingezet te worden om een aantal illusies in stand te houden en deze heel laat te doorbreken. Hoewel men tijdens het maakproces vooral de constructie van theater wil tonen en zich kwetsbaar wil opstellen, proberen de makers in de voorstelling de zeven beeldschermen zo synchroon mogelijk te laten spelen. Ook de taakverdeling tussen makers en technici onderling is veel strikter dan tijdens het maakproces. Tijdens de voorstelling willen de makers de constructie van zeven camera's die zij hebben gemaakt voor de toeschouwer liever onzichtbaar houden dan specifiek tonen. We kunnen eerder spreken van Gob Squad als collectief wanneer het gaat om maakproces dan om de rolverdeling tijdens de voorstelling zelf.

Vragen voor vervolgonderzoek

Het onderzoek dat ik heb uitgevoerd, behelst de rol van dramaturgie in het maakproces van Gob Squad. In de wijze waarop de makers hun videotechnologie inzetten, bevragen zij de conventies van wat wij onder theater verstaan. Tot nu toe had ik de mogelijkheid te onderzoeken in hoeverre zij gangbare definities van theater ondermijnen. Maar op welke wijze kunnen we het theater als medium vandaag de dag dan nog wél definiëren? Anoek Leeuwerink heeft in haar scriptie *Terug naar de basis Hedendaags theater in een filosofische context* hier een interessante blik op gegeven. Ze omschrijft een radicalisering van het gebeurtenis-karakter in een aantal voorstellingen in drie eigenschappen: de nadruk op een relatieve onafhankelijkheid van de theatrale tekens; de nadruk op de eigen materialiteit en een intensivering van perceptie. In plaats van te kijken welke definities Gob Squad ondermijnt, moeten we zoeken welke basisvoorwaarden Gob Squad nog voor theater schept en hoe deze te benoemen zijn. Kattenbelt onderzoekt dit ook in zijn artikel *Intermediality in performance and as mode of performativity* in het boek *Mapping Intermediality in performance*.

Verder is het interessant om dieper te focussen op welke wijze de verschillende media die in dit maakproces en de voorstelling betrokken zijn, elkaar op ontologisch niveau beïnvloeden en hoe zij elkaar precies herdefiniëren. Daarin valt binnen dit maakproces nog veel te benoemen met betrekking tot de eigenschappen van televisie, theater en film. Omdat ik mij met name heb gefocust op de dramaturgie van de groep makers onderling, hun taakverdeling en de inzet van video, heb ik mij in mindere mate kunnen richten op de specifieke intermediale ervaring van de toeschouwer. Hoe worden tijdens deze voorstelling de zintuigen van de toeschouwer precies beïnvloed en geactiveerd; in hoeverre verschilt deze ten opzichte van andere voorstellingen? Er zijn nog vele elementen van doorbreking van de perceptuele verwachtingen en ervaringen van verassing of verwarring van de toeschouwer in deze voorstelling te benoemen. Daarbij zou gekeken kunnen worden welke gevolgen deze veranderingen hebben voor de specifieke beleving van de toeschouwer tijdens een voorstelling en welke gevolgen deze hebben voor de rol van de toeschouwer in het theater van de toekomst.

Literatuur

Auslander, Phillip. *Liveness; performance in a mediatized culture*. London, 1999.

Bolter, D. en Grusin R., *Remediation; Understanding New Media*. London, 1999.

Certeau, de M. *The practice of everyday life*. Berkeley: University of California Press, 1988.

Dieho, B. *Syllabus theaterdramaturgie*. Utrecht: Instituut voor Media- en Cultuurwetenschappen, 2007.

Dieho, B. *Syllabus Theorie van de Theaterpraktijk*. Utrecht: Instituut voor Media- en Cultuurwetenschappen, 2007.

Gabriëls, B. 'Aan de metafoor voorbij: over het theatercollectief Dood Paard.' In: Kattenbelt C., Kort P. de, Mineur F., Swinkels, L. *Theater en Openbaarheid*. Maastricht: Toneel academie Maastricht, 2006.

Groot Nibbelink, L., Merx, S., "Presence and Perception: analysing Intermediality in Performance." In: Kattenbelt et al. *Mapping intermediality in performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, Amsterdam, (2010).

Groot Nibbelink, L. "Verhevigde werkelijkheid: Een onderzoek naar de invloed van de montage van video en theater (in theater) op de verbeeldingsprincipes van theater". *E-View* 1999, nr. 1-10-12-2006.

Jans, E. "De speler weggecijferd: De impact van de technologie op het acteren tijdens de repetities van de Proust-cyclus van Guy Cassiers." *Etcetera* 96 (2005).

Kattenbelt, C. 'De esthetische kwaliteit van rationeel onderzoek' in: Bleeker, Maaïke, Lucia van Heteren, Chiel Kattenbelt, Kees Vuyk (red.) *De Theatremaker als onderzoeker*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2006.

Kattenbelt C., Chapple, F. *Intermediality in Theatre and Performance*. New York/Amsterdam: Routledge, 2006.

Kattenbelt, C. 'Theater als artefact, esthetisch object en scenische kunst.' In: *Syllabus Theater en Film in het perspectief van de vergelijking*. Utrecht: Departement Cultuur- en mediawetenschappen, 2007.

Kattenbelt, C. *Theater en film. Aanzet tot een systematische vergelijking vanuit een rationaliteitstheoretisch perspectief*. Utrecht: Universiteit Utrecht, 1991.

Lehmann, Hans-Thies. *Postdramatic Theatre*. D- Frankfurt am Main: Routledge, 2006.

Lister, M., Dovey, J., Giddings, S., Grant, I., Kelly, K. *New media: A critical Introduction*. New York & London: Routledge, 2003.

Roo, R. de. 'Van de actualiteit naar de theatrale daad. Over de maatschappelijke betrokkenheid van theatremakersgroep de Queeste.' In: Kattenbelt C., Kort P. de, Mineur F., Swinkels, L. *Theater en Openbaarheid*. Maastricht: Toneel academie Maastricht, 2006.

Toporišič, T. "Traces of the Performative Turn in contemporary Theatre and Performance." *Mediterranean Congress of Aesthetics*. Portorose: (2006).

Vegter, G. 'In gesprek met Dood Paard' *E-view 01-1: Digitaal tijdschrift voor theater, film en digitalte media*. [20-07-09] <http://comcom.uvt.nl/e-view/01-1/VEGTER.htm>

Zengotita, T. de. *Mediated. How the media shapes your world and the way you live in it*. New York: Bloomsbury, 2005.

Bijlage – Concept

SAVING THE WORLD

Gob Squad

What is it?

A 360 degree panoramic live film

In a multi-screen film as bold and ambitious as its title, Gob Squad takes a city square and all the people passing through it as a microcosm for the entire world. Their mission is not only to rescue the world and solve its problems, it is also to "save" it: to capture the world and all that is in it, in an attempt to archive the here and now for an unforeseeable future civilization. Seven cameras will be set up in the middle of a public square, each pointing outwards, forming a 180-degree panoramic view of the space. The cameras will film for 22 hours in time-lapse, capturing the life of one full day in the square and Gob Squad's performance interventions within it, condensing it all into the length of a tape. The tapes are then played simultaneously, with a live sound mix, in a circle of projections, giving the audience an immersive film experience. Once screened, it is intended that the tapes are sealed and buried to be discovered in the future.

Starting point

In the Western World (the world in which we live, in which we grew up and age in) utopian visions are a rare thing. We have turned into a society of cynics who think we have seen everything, done everything and know it all. With every grand vision realised we have also seen the arguments that defeated it; with every new idea there also comes an opposition. The big social changes of our times (The European Community, the fall of communism and the end of the Cold War) have ended in bureaucracy and disappointment. With no big ideas left to look forward to, we have retreated into our private lives. We have lost our teenage mentality, our sense of injustice and will to fight – above all the conviction that things can actually change, and that it might be worthwhile trying to change the world. We have all (including Gob Squad) aged and settled, and got used to the way things are.

Fundamentalist organisations confront our comfortable selves with their unshakable beliefs and will to fight. People these days tend to speak in terms of good or bad, salvation or harm, heroes and enemies so it seems our choice is between cynicism and madness...it seems to signify that our system has been hit at its weakest point –

its rationality. The need for a belief system that empowers us to act is overwhelmingly strong. But exactly how to satisfy this need is unclear.

As artists it is our job to change the world. Gob Squad feel that it is time to face up to our responsibilities for the 21st century by finding strategies that combine art and life, audience and performers, politics and performance. It seems to us to be more urgent than ever to attempt to find creative solutions for this passivity that causes stagnation and confusion. We plan to create a space in which actions ARE possible and happiness IS guaranteed. We simply want to save the world.

Our aim: Saving the World with naive blind faith

Gob Squad will attempt to archive the present as a sign to the future. In an attempt to communicate with an as yet unknown civilisation, the description of the world will be drawn from scratch. Gob Squad will play the messengers, the archivists, but passers-by will be called upon to explain first-hand what their world, and therefore the world is like. Lovers will be asked to explain what love was, businessmen will need to explain what money was and party-goers to talk about freedom. Other passers-by will become whole populations, refugees, celebrities and political leaders. Lines will be drawn between the "haves" and the "have nots". In short, the smaller frame of the city square will be taken as a microcosm for the vast and incomprehensible world in which we live.

Taking the logic of what we regard as the impossible 'wars' bandied around the media ("The War on Fat", "Drugs", "Terror" etc.) we will apply our own terms to take on the issues of contemporary urban life and wage a new set of impossible wars: "The War on Loneliness", "The War on Unrealised Dreams", "The War on Unhappy Endings".

On one level Saving The World is a deeply ironic game and an impossible task, yet on another it is a serious look at our current situation. It is a social portrait of the people in our proximity and at the same time a playful attempt to take steps to change the immediate "world" of the city square, despite the seemingly intractable difficulties facing the planet. The mission of Saving The World is a study of belief and the possibility that people can take action and make a difference, can effect change and make things better. Gob Squad will reveal the hidden potential that lies in our chosen neighbourhood where we can have an immediate impact. This heroic mission and the naive blind faith of the performers will be contrasted with human nature, its limits and mistakes.