



# Hoe verbeeld je witte blindheid?

een verslag van de labweek *Stad der blinden*

door dramaturg Joris van der Meer

## Inleiding

Eind 2013 spraken Thibaud Delpout, kersvers artistiek directeur van Theater Utrecht, en Joris Weijdom, founding director van HKU Media and Performance Laboratory, de intentie uit tot het doen van gezamenlijk onderzoek. Dit leidde voor de voorstelling *Caligula* (première 10 april 2014) tot een klein proefproject. Naar aanleiding van deze eerste praktijkervaring ontstond al gauw het idee voor de opzet van een groter project, gekoppeld aan de locatievoorstelling *Stad der Blinden* die bij Theater Utrecht voor de zomer van 2015 gepland stond. Een voor de hand liggende samenwerking nu de enceneringen van Thibaud Delpout gekenmerkt worden door complexe geluidsdecors en hij ook veelvuldig gebruik maakt van video. Het MAPLAB op zijn beurt, beschikt over de technische middelen en de expertise om zonder productiedwang en met inzet van multidisciplinaire werkvormen onderzoek te kunnen doen naar nieuwe mogelijkheden voor de inzet van die technische middelen bij het

maken van een voorstelling. In de derde week van februari 2015 vond deze labweek daadwerkelijk plaats.

In dit artikel zal ik als vaste dramaturg van Thibaud Delpout, achtereenvolgens de uitgangspunten van het onderzoek beschrijven, gevolgd door een verslag van de labweek en aangeven tot welke inzichten deze week ons heeft gebracht. In een tweede artikel, te verschijnen na de première van de voorstelling op 26 mei 2015, zal ik beschrijven of, en zo ja: hoe, die inzichten in het productieproces van de voorstelling Stad der blinden hun weerslag hebben gevonden.

## Uitgangspunten en vraagstelling

De roman De Stad der blinden van de Portugese Nobelprijswinnaar José Saramago uit 1995 vertelt het verhaal van een naamloze stad waar een epidemie van 'witte blindheid' uitbreekt - de slachtoffers zien alles wit alsof ze rondlopen in een zee van melk - en van de maatschappelijke ontwrichting die van deze epidemie het gevolg is. In de gesprekken in het voortraject over de thematiek van de roman en over de artistieke en procesmatige uitgangspunten voor het onderzoek, stellen we allereerst vast dat de theatervoorstelling Stad der blinden zich hoe dan ook zal moeten verhouden tot begrippen als kijken en zien. Problematisch hierin is echter dat toneelpersonages normaliter niet blind zijn. De toeschouwer kan dus denken te 'zien' wat de personages zien. In Stad der blinden kan die kijkervaring echter niet als een trait d'union tussen personages en de toeschouwer dienen. Maar deze blind geworden personages hebben wel een visueel geheugen gebaseerd op hun ervaringen in het verleden. Op welke manieren zou je dat visuele geheugen, die fantoombeelden, toch kunnen gebruiken om de toeschouwer de belevingswereld van die blind geworden personages binnen te voeren? Kunnen sensoren op de speelvloer hierin een functie in krijgen?

Daarnaast stelt een boekbewerking voor het theater altijd de vraag naar het vertelperspectief. Dit omdat een voorstelling in principe in het hier en nu plaats vindt en er, in tegenstelling tot in een roman, geen boven de handeling staande vertelinstantie is die bemiddelt tussen de toeschouwer (lezer) en de vertelling. Met andere woorden: via wiens perspectief en ervaring kan een voorstelling over blinde personages communiceren met de toeschouwer? Wat voor een taal hebben we daarvoor nodig? Uit het geheel van al dit soort observaties komen we uiteindelijk tot de volgende twee vraagstellingen:

1. Hoe geef je vorm aan 'zien vanuit herinnering' als een composiet? Of anders gesteld: hoe verbeeld je wat iemand 'ziet' die witte blindheid ervaart?
2. Hoe manifesteert dit 'composiet van zien vanuit herinnering' zich in de (theater-) ruimte en vervolgens in de verbeelding van de toeschouwer?

## Planning en voorbereiding

Om de bovenstaande vraagstellingen te helpen beantwoorden kiezen we twee scènes uit het boek. Als eerste het moment waarop een groep geïnterneerde blinden voor het eerst sinds tijden weer buiten op straat staat en er een regenbui losbarst. Als tweede een scène waarin een blinde oude man eindelijk weer een bad kan nemen en er plots een tweede personage binnenkomt die zwiingend zijn rug voor hem wast.

Vervolgens was het zaak de juiste persoon op de juiste plaats te vinden. Vanuit Theater Utrecht zullen Thibaud Delpeut, artistiek leider en regisseur, Roel van Berckelaer, scenograaf, en Joris van der Meer, dramaturg aan de labweek deelnemen, aangevuld met drie acteurs: Bram Gerrits, Sam Ghilane en Claire Bender. Vanuit MAPLAB worden Marcel Dolman, digitaal scenograaf, Mark IJzerman, klankontwerper en Machiel Veltkamp, lichtontwerper aangetrokken. Joris Weijdom zal de functie van procesbegeleider op zich nemen en Pam de Sterke de overkoepelende coördinatie. Technische ondersteuning wordt geleverd door Iwein Reimerink en Reynoud van der Molen.

Vanuit de twee gekozen scènes zijn Marcel, Machiel en Mark inspiratiemateriaal en content gaan verzamelen. Specifieke content zoals watergeluiden, beelden van regendruppels en omgevingsgeluiden van een stad, maar ook geluid en beeld dat persoonlijk als passend bij de thematiek van het boek en de gekozen scènes wordt ervaren. Tevens wordt een plan gemaakt voor een set-up in de Grote studio van het MAPLAB van speakers, projectievlakken, rekwisieten met sensoren erin, theaterlicht en projectoren. De woensdag voorafgaand aan de labweek hebben Mark IJzerman, Iwein Reimerink samen met Eric Magnee (geluidsonwerper en lab ondersteuner) de grote studio klaar gemaakt voor de start. Donderdag en vrijdag hebben Machiel en Marcel deze opstelling verder uitgewerkt en uitgetoetst.

Voor het feitelijke lab staan vier dagen gepland. De eerste twee zijn bedoeld te leren omgaan met alle aanwezige componenten. Wat is er aan materiaal en hoe kunnen we dat gebruiken? Wat is er nodig aan samenwerking tussen de verschillende technische departementen en hoe kunnen we de voorbeeldscènes opdelen in die segmenten die om een nieuwe technologische inzet vragen? De derde en vierde dag zijn bedoeld om in deze zo voorbereide set up met twee acteurs aan de voorbeeldscènes te kunnen werken, af te sluiten met een toonmoment op de vrijdagmiddag.

## Dag 1 - 17 februari 2015

Wat staat er en wat kan het?

Dag 1 begint met de uitleg en een eerste uitproberen van de set zoals die in de week

voorafgaand in de grote studio van het MAPLAB is opgebouwd. Als eerste demonstreert Mark IJzerman de audio set-up. Zes speakers zijn zodanig over de ruimte verdeeld dat het mogelijk is te komen tot een spatiale verdeling van het geluid. Zo kan het geluid door de ruimte bewegen en/of op een specifieke plek in de ruimte gelokaliseerd worden. Daarnaast heeft hij twee soorten sensoren voorbereid. Eén op basis van connectiviteit via een elektromagnetisch veld, in casu een grote metalen schaal. Dit veld detecteert bijvoorbeeld handcontact met die schaal en zet het om in een signaal waar vervolgens een bepaalde output aan gekoppeld wordt. Te denken valt aan het geluid van water maar het zou evengoed muziek of het kwaken van een eend kunnen zijn. Voor een tweede maakt hij gebruik van contactmicrofoons in een washandje, een bad en een voorzetwandje. De trillingen veroorzaakt door manipulatie van die objecten kunnen dan ook weer gebruikt worden als signaal voor audio output.

Daarnaast kan de input van de verschillende sensoren ook gebruikt worden om de videoprojectoren of het licht aan te sturen door middel van het delen van bestanden: mapping. De mogelijkheid deze output ook nog te renderen door te spelen met zaken als toonhoogte en dynamiek, vervorming en vertraging creëert zo een rijk scala aan mogelijkheden.

Hetzelfde geldt voor het expertiseveld van Marcel Dolman: de video. Verspreid door de ruimte zijn drie projectoren opgesteld die zowel afzonderlijk van elkaar als gezamenlijk beeld kunnen genereren. Hiervoor heeft Marcel een bibliotheek aan beeldmateriaal verzameld. Tevens is er de mogelijkheid om live te filmen met behulp van camera's om dat vervolgens weer op een van de projectievlakken in de ruimte te projecteren. In de projectievlakken is er ook een ruime keuze. Een viertal schermen van zwart horrengaas kan afhankelijk van de projectie en het overige licht in de ruimte, een vlak zijn waarop je kan projecteren of waar je doorheen kan kijken. Er is een tweede soort vlak bestaand uit een serie boven en onder elkaar gespannen waslijnen waar, naarmate de grootte van de tussenruimte, herkenbaarder of minder herkenbaar beeld op geprojecteerd kan worden en tot slot zijn er de achtermuur van de grote studio en een aantal voorzetwandjes.

In zijn lichtopstelling heeft Machiel Veltkamp ervoor gezorgd dat de verschillende (onder-) delen van de ruimte afzonderlijk maar ook de ruimte in zijn geheel goed aan te lichten zijn. Hij maakt hiervoor onder meer gebruik van tvl's, lampen die zowel warm als koud licht kunnen genereren en van leds waarvan de bundel vergroot en verkleind kan worden. Zo kan hij kiezen tussen licht dat een ondefinieerbare bron lijkt te hebben - alsof het afkomstig is uit kieren en gaten - en licht dat juist heel specifiek iets kan uitlichten. Hij vertelt ook, en in mijn geval niet ten overvloede, dat projectie ook licht is en dat dit effect in de belichting van een scène altijd meespeelt.

Tijdens de opbouwdagen hadden Machiel en Mark bovendien vastgesteld dat het goed zou zijn als zij niet vastgepind zouden zitten achter een licht- of geluidstafel maar mobiel hun controls zouden kunnen bedienen door middel van tablets. Op die manier

is het mogelijk om tijdens het onderzoek in de ruimte de effecten van het eigen handelen direct zelf te ervaren en eventueel bij te sturen. Een slimme efficiëncyslag.

### [clip 1 Tablet](#)

En wat als ik nou...?

In een aantal korte eerste sessies wordt vervolgens allereerst gekeken naar de oorzaak en gevolgrelatie van de verschillende technische middelen: welke input genereert welke output? Daartoe wordt de interactie met de verschillende sensoren door Thibaud, Roel en mijzelf zelf op de vloer onderzocht. Speerpunt daarbij is het zoeken naar de manier waarop je een binnenwereld zichtbaar kan maken door de koppeling van een handeling aan de vorm en de inhoud van de output. Of zoals we al snel bedenken: wat als we de washand zien wassen en niet het geluid van die washand op een lichaam horen, maar bijvoorbeeld kinderstemmen als referentie aan een jeugdherinnering van diegene die gewassen wordt? Interessant om te ervaren is ook dat het geluid het handelen lijkt te sturen: als er lopend water klinkt, wil je als vanzelf je handen gaan wassen in een metalen schaal waar helemaal geen water in zit.

Lagen en een huid

In de middag wordt deze ontdekkingsreis voortgezet met toevoeging van videoprojecties en een verandering in de fysieke opbouw van de ruimte. Door een helderdere scheiding tussen voor, midden en achter denken we beter met verschillende lagen videocontent in de ruimte te kunnen werken. De plaatsing van een geprojecteerd beeld in de ruimte blijkt namelijk van invloed op de betekenis die de ruimte kan krijgen. Als je bijvoorbeeld door een geprojecteerd beeld naar een achterliggende ruimte kijkt dan domineert de inhoud van het geprojecteerde beeld de betekenis van die achterliggende ruimte. We verplaatsen het bad van het voortoneel naar achter de schermen om het, uitgelicht maar zonder projectie, op zichzelf te kunnen laten staan, en indien er wel projectie is, en je het bad daar doorheen ziet, de aard van de betekenisverandering te kunnen onderzoeken.

Ook denken we zo beter te kunnen we visualiseren hoe een blind personage zich door middel van bijvoorbeeld aanraking een beeld vormt van de ruimte om hem of haar heen. In het specifieke geval van onze tweede voorbeeldscène: van een badkamer. Een van de mogelijkheden die daartoe wordt onderzocht, is om met video de beweging van een hand tegen een projectiescherm te volgen waarbij de aangeraakte delen door middel van het painten of gummen een 'huid' krijgen, bijvoorbeeld van tegels. De projectie kan zo het begrip van het personage van de structuur en de kwaliteit van de wand die hij aanraakt, visualiseren en communiceren met de toeschouwer. Geluid speelt hierin overigens een niet te onderschatten rol. Een overgang van de abstractie van muziek naar een herkenbaar geluid, bijvoorbeeld van stromend water, kan helpen de situatie op de vloer specifiek te duiden. Hoe creëer je een waterkamer, zoals al het al gauw wordt genoemd. Welke geluids- en beeldcomponenten kunnen we gebruiken,

afgezien van het feitelijke bad dat in de zaal staat opgesteld, om te visualiseren en te communiceren wat iemand auditief en qua tastzin, beleeft?

### [clip 2 Tastzin](#)

#### De nood aan een lichaam

Met de gedachte aan de waterkamer in het achterhoofd doen we kort achter elkaar verschillende sessies. Een door Joris Weijdom subtiel gestuurd proces van het voortdurend bevragen van het resultaat en het aanpassen van de technische mogelijkheden voor een volgende stap, dat zich maar moeilijk beknopt op papier laat zetten. Duidelijk wordt wel dat zonder de aanwezigheid op de vloer van een lichaam de situatie (te) abstract blijft. Om de ruimte te kunnen duiden hebben we blijkbaar een personageperspectief in die ruimte nodig. En daarop volgend blijkt, na de inzet van een lichaam op de vloer, dat er een duidelijk kwalitatief verschil is tussen de inzet van illustrerende output of output die associatiever werkt. Een bepaalde mate van discrepantie tussen beeld, zoals het wassen met de washandsensor, en het daaraan gekoppelde geluid, bijvoorbeeld lopend water in plaats van een directe weergave van de contactgeluiden, leidt tot een veel grotere en ruimere zeggingskracht van het moment. Of, zoals we het hierna veelvuldig zullen benoemen: tot een grotere gelaagdheid.

#### Een eerste evaluatie

In de afsluitende dagevaluatie komen we tot de conclusie dat nu de verschillende componenten verkend zijn, er meer gelet zou kunnen worden op de precieze samenwerking tussen video, licht en geluid onderling en in relatie tot de handeling op de vloer. De samenwerking tussen al die middelen zal idealiter tot een kruisbestuiving moeten leiden, tot een synergetisch samengaan. Een geheel, groter dan de som der delen. Ook stellen we vast dat veel van de sessies die we gedaan hebben te 'verstild' aanvoelen, te ambient. Een beter kader, dan wel in narratieve zin: wat willen we in de sessie vertellen, of in bijvoorbeeld een van tevoren vastgesteld dynamisch traject, wordt ook gekoppeld aan de vraag naar betekenis: "Het ziet er heel mooi uit maar wat betekent het eigenlijk? Wat vertelt het?" Toch besluiten we om, zij het binnen iets striktere kaders, eerst door te zoeken in wat er allemaal mogelijk is, voor we echt iets willen gaan 'maken'.

#### Dag 2 - 18 februari

Op basis van de ervaringen van dag 1 is de programmatuur aangepast en zijn soms keuzes gemaakt voor specifiekere kaders (Mark) en soms ook minder (Marcel). Duidelijk is wel dat, nu men minder met programmeren en kalibreren bezig is, er in het samenspel in de sessies veel meer samenwerking voelbaar is. De verbeterde samenhang levert bevestiging op van het idee dat hetgeen er aan video, licht en geluid op de vloer gebeurt in de juiste relatie moet staan tot de handeling omdat het



anders vaag en 'glibberig' of 'heilig' wordt. Het is dus zaak om de aard van deze relatie steeds specifiek te bevragen en te benoemen.

A-ha!

Thibaud gaat daartoe opnieuw zelf de vloer op om in de ruimte te bewegen en om de verschillende sensoren op hun effect te onderzoeken. Het levert een belangrijk Aha-moment op waarin een oud artistiek verlangen en een gebeurtenis op de vloer, te weten de inzet van beelden van het uitzicht uit een rijdende trein, leiden tot een concretisering en bevestiging van waar naar gezocht wordt: de visualisering of materialisering in beeld en geluid van het begrip herinnering in zo'n mate dat dit gevoelsmatig de hele ruimte, toeschouwer inclusief, overneemt:

### [clip 3 Herinneringen](#)

Dit begrip herinnering is daarom zo belangrijk omdat, zo is althans ons uitgangspunt, het een van de weinige mogelijkheden is die de mens in het algemeen, en de blind geworden mens wellicht in het bijzonder, heeft om aan het isolement van het lichaam te ontsnappen. Het erfahrbaar maken van dit complex aan herinneringen kan vervolgens leiden tot herkenning bij de toeschouwer of de toeschouwer de mogelijkheid van identificatie bieden: dit is zo en zo een soort persoon met zo en zo een soort geschiedenis.

Het 'associatie-traject'

De eigen ervaring in de ruimte, brengt Thibaud tot de conclusie dat er een heldere transitie nodig is van de feitelijke situatie en ruimte - een man die zich wast en daarna door een ander gewassen wordt - naar de associatieve situatie en ruimte. Om de toeschouwer zo'n associatieve ruimte in te voeren is er een traject nodig dat in dit geval uit minimaal vijf etappes bestaat: het tonen van een abstracte ruimte, het tonen/onthullen van een concreet iets in die abstracte ruimte, i.c. een badkuip, de te wassen persoon die zich in die ruimte begeeft, de te wassen persoon die zichzelf wast en de te wassen persoon die gewassen wordt. Aan de verhouding van de verschillende etappes ten opzichte van elkaar en op hoe de theatrale middelen die etappes helder naast en tegenover elkaar kunnen zetten, besteden we de rest van de dag.

Het belang van dynamiek

In de dagevaluatie van dag 2 stellen we vast dat de belangrijkste ontdekking daarin is gelegen dat de relatie tussen de handeling op de vloer en de inzet van de verschillende technische middelen dynamisch moet zijn om werkelijk effect te sorteren. Geen aan/uit momenten dus, maar een haast onmerkbaar verschuiven in - en overlappen van - de ene situatie in de andere; waarbij, als we eenmaal de associatieve ruimte binnen zijn gevoerd, de persoon om wie het gaat minder zichtbaar zou kunnen worden. Daarnaast blijkt dat het associatieve effect moet groeien, stapsgewijs dan wel gradueel de hele ruimte moet vullen om deze tot slot gevoelsmatig in zijn geheel over te nemen. De koppeling tussen het beeld van het wassen van de rug en het

ontstaan van de herinnering blijft echter problematisch. De vraag die Thibaud daarop stelt: “is het mogelijk om de weergave van de video die de herinnering representeert te verbinden aan het beeld van het wassen?” Is het mogelijk dat de herinneringsbeelden niet ineens aanwezig zijn maar met een wassende, vegende beweging geleidelijk aan tot stand komen? De ‘huid’ van het scherm, die we eerder als bijvoorbeeld tegels wilden vormgeven, kan immers net zo goed de herinneringslaag voorstellen. Het wassen van een rug kan, door het koppelen van de input van de washand aan de projectie van beelden, op een geheel andere plek in de ruimte, een geheel eigen effect krijgen. Maar een effect dat toch als passend wordt ervaren. Tot slot wordt, ondanks de meer dan bereidwillige inzet van Iwein en Reinout, ook de nood aan tekstzegging en daarmee aan ‘echte’ acteurs steeds duidelijker. Waarbij tevens wordt vastgesteld dat wasscène met de oude man het vruchtbaarste gegeven voor ons onderzoek is. Daar zullen we ons in de volgende twee dagen dan ook voornamelijk op richten.

### Dag 3 - 19 februari

Dag 3 begint met de aankomst van een nieuwe set voorwaarden: Bram Gerrits en Sam Ghilane, de acteurs, en daarmee ook met een eerste inzet van tekst. Er wordt begonnen met het lezen en voorbereiden van de wasscène door Thibaud en de acteurs terwijl Marcel, Mark en Machiel op hun beurt in de grote studio de dag aan het voorbereiden zijn.

#### De koffiecamlens en andere technische stappen vooruit

De vraag naar een betere connectie tussen de beweging van het wassen en het aan die beweging gekoppelde verschijnen van videoprojectie krijgt daar een eigenaardige high-tech/low-tech oplossing: de ‘koffiecamlens’. Marcel heeft een webcam geplaatst boven een vlak dat is bedekt met gemalen koffie. Als je dat donkere vlak filmt, zendt de projector geen licht en dus geen beeld uit. Maar veeg je het donkere vlak weg dan wordt het beeld onder dat vlak zichtbaar (in casu overigens een wit vlak dat als masker fungeert voor in de computer opgeslagen beelden). Op deze manier kan de beweging van het aanraken van een wand of het wassen van een rug beter gesimuleerd worden dan met painten of gummen. En, minstens zo belangrijk, er kan een bewegend beeld geprojecteerd worden zoals bijvoorbeeld het al eerder aangehaalde uitzicht uit een rijdende trein.

#### [clip 4 Koffiecamlens](#)

Deze ingenieuze oplossing legt wel een al langer sluimerend vraagstuk bloot: waar hebben we sensoren op de vloer voor nodig als we de vraagstukken waar we tegen aanlopen steeds ‘met de hand’ oplossen? Want is het wegvegen van de koffie niet de analoge handeling van een technicus die met de hand volgt wat er op de scène gebeurt?



Om de stappen van het associatietraject goed vorm te kunnen geven is die ochtend ook de set-up aangepast. De projectoren zijn herplaatst om de lichtopbrengst te optimaliseren en om beter te kunnen kiezen of de drie projectoren samen dan wel apart beeld genereren. Er is een op het bad gerichte bewakingscamera toegevoegd om close-ups te kunnen maken van de zich wassende oude man en Machiel heeft zijn lichtplan aangepast voor een betere contrastwerking.

Na een eerste sessie in de nieuwe set stellen we vast dat het openbreken van de associatieve wereld teveel op afstand blijft en niet voldoende groeit. Vijf factoren spelen daarin een rol:

1. de maat van de fysieke ruimte (maar die is nu eenmaal gegeven)
2. dat we het herinneringsbeeld alleen op het 'voortoneel' en daarmee over de personages heen projecteren en niet erachter,
3. dat het ontstaan van dat beeld nog steeds niet op de juiste wijze verbonden is met de wassende hand,
4. dat de content van de herinneringsbeelden nu toch een rol gaat spelen, en
5. dat we een close-up mogelijkheid op Bram missen die we kunnen inzetten om duidelijk te maken dat het zijn herinnering betreft.

Een deel van deze discussie is te volgen in de volgende clip:

[clip 5 Voorgrond video](#)

We veranderen de set-up opnieuw. Het bad wordt weer iets naar voren gehaald zodat het nog maar achter één scherm staat. De bewakingscamera wordt zo opgesteld dat deze een close-up van het gezicht van Bram kan maken en dat beeld projecteren we op het voorste scherm samen met, bijvoorbeeld, het beeld van waterdruppels. Op de achterste schermen en de achterwand projecteren we dan de herinneringsbeelden. Zo ontstaat er een nieuwe serie lagen: een scherm waarop kunnen projecteren, acteurs in de ruimte die we met licht focus kunnen geven (of juist niet) weer een serie schermen en een achterwand. Al die lagen kunnen we inzetten om de kijker effectiever de associatieve wereld van de door Bram gespeelde man in te voeren.

Natuurlijk blijkt het bepalen welk element - licht, geluid, projectie, tekst, handeling - wanneer in te zetten behoorlijk nauw luistert. Deze derde dag besteden we daarom aan het steeds opnieuw uitproberen van de scène om een organisch geheel te krijgen. Het voert te ver in het kader van dit verslag al die stappen af te gaan. Maar alvorens u een clip te laten zien, zal ik eerst een aantal voorbeelden geven:

Als de inzet van pianomuziek gelijk loopt met een eerste aanraking van Sam op de rug van Bram dan lijkt het net alsof er op de rug van Bram piano gespeeld wordt. Er moet dus gekeken worden of een dergelijke inzet eerder of later plaats moet vinden. Zoiets kost tijd. Daarnaast blijkt dat het uitmaakt via het perspectief van welke acteur we de handeling bekijken en ook of die acteur dan over zichzelf of over de ander spreekt.

Het in de tekst van Saramago steeds verschuivende vertelperspectief - een handelsmerk van zijn werk - blijkt van grote invloed op de manier waarop je als toeschouwer de scène kan volgen en duiden. Spreekt Sam de woorden van de verteller/schrijver, die van haar eigen personage of verwoordt ze de gedachten van Bram: het maakt heel veel uit. En (daar hadden we niet echt bij stil gestaan) een scène moet ook weer worden afgerond. Vergelijkbare vraagstukken als eerder, maar dan in tegengestelde volgorde komen aan de orde; maar, zo blijkt, het simpelweg spiegelen van het associatietraject is niet de oplossing. Een eerste resultaat van de opeenvolgende sessies van dag 3 is te zien in de volgende clip:

#### [clip 6 Organisch geheel](#)

Het associatietraject revisited

Aan het eind van de dag concludeert Joris Weijdom dat het lijkt alsof we al in een fase van tuning, verfijning en afstemming terecht zijn gekomen. Of, anders gezegd, dat de verschillende elementen in hun afzonderlijke potentie bij elkaar beginnen te komen en elkaar beginnen te versterken. Dit brengt Thibaud op zijn beurt tot de volgende samenvatting:

#### [clip 7 Samenkomst](#)

Van belang is dus de samenhang tussen de verschillende elementen in wat zij doen en wanneer zij dat doen. Daarvoor moet het point of view van waaruit verteld wordt vastgesteld worden en van het point of ear, ofwel de vaststelling welk geluid waar in de ruimte gelokaliseerd is. Verder speelt de meerlagigheid van de beelden een grote rol, zowel analoog (de acteurs) als digitaal (o.m. projectie en geluid), als ook de content van de geprojecteerde beelden. Daar komt nog bij in hoeverre die beelden gemanipuleerd worden en de beweging van die beelden in en door de ruimte. Tot slot blijkt de aanwezigheid van de live camera onmisbaar, omdat die ons via het oog van Bram, blind of niet, de associatieve wereld van de man in voeren kan. We hebben blijkbaar dus toch een 'verbeeld oog' nodig, of anders gezegd: de installatie van een leidend perspectief om te kunnen begrijpen op wat er op vloer gebeurt.

### Dag 4 - 20 februari 2015

Een nieuw speeltje en een kleine impasse

Op vrijdagochtend proberen we een nieuwe sensor uit: een human interface device in de vorm van een kloek uitgevallen armband (de Myo). Het is een apparaat dat beweging en eventueel ook spierspanning kan detecteren. Met de hiermee gegenereerde data kan de drager zelf de output van daaraan gekoppelde middelen (geluid, projectie, licht) controleren. De armband wordt in de sessies ingebracht om te kijken of we zo, beter dan met de 'koffiecam', kunnen laten zien hoe een blinde zich aan de hand van tast en gehoor kan lokaliseren. En dit zonder dat we daar alsnog een handeling achter de techniektafel voor nodig hebben.

### [clip 8 Nieuw speeltje](#)

Het bleek op dit moment in het proces echter een brug te ver: te complex om gauw mee om te leren gaan, en naar Thibaud aangaf niet evident hét instrument om te veroorzaken wat hij wil. Of, anders geformuleerd, de vraag of het nodig is om voor het hierboven beschreven effect de ultieme controle over de inzet van technische middelen als licht en geluid bij de acteur te leggen wordt door hem negatief beantwoord. Een kleine impasse is het gevolg. Waar zullen we de rest van de tijd aan besteden?

Joris Weijdom geeft aan dat we op dag drie een nieuwe start met de ruimte hebben gemaakt. Hij oppert de vraag of er in de benadering van die aangepaste ruimte nog een nieuwe onderzoeksimpuls gevonden kan worden. Die vraag wordt positief beantwoord door zowel Mark als Machiel, Marcel en Thibaud. En zij formuleren de volgende onderzoeksvraag voor dag drie: hoe kunnen we een betere koppeling maken tussen de diepte van de herinnering, het zich verdiepende associatieve proces van de man, en de gelaagde dieptewerking van de ruimte (bijvoorbeeld door oudere herinneringen verder van de toeschouwer verwijderd te plaatsen)?

In de volgende clip met Bram en Claire (die Sam vandaag vervangen heeft) is goed te zien welke koppeling er is tussen de washandsensor en het geprojecteerde beeld van waterdruppels, hoe dit beeld verandert bij de binnenkomst van Claire en vervolgens hoe door haar aanraking de binnenwereld van Bram 'open' gaat. Via zijn 'verbeelde oog' (of verbeeldende oog) zien we zijn herinneringen zich drie lagen diep eerst naar achter verplaatsten en vervolgens de hele ruimte 'overnemen':

### [clip 9 Washand & video](#)

Het toonmoment

Na de lunch is er vervolgens het toonmoment waarbij we de scène, met een paar aanpassingen tussendoor, twee keer spelen voor een klein publiek uit de directe kring rondom Theater Utrecht, MAPLAB en de HKU. Uit het afsluitende gesprek met de gasten komen twee aspecten heel helder naar voren: om een sensor vruchtbaar in te kunnen zetten moet de connectie tussen de manipulatie van die sensor en het gevolg daarvan helder worden geïntroduceerd. Over de vraag of dit ook betekent dat je de sensor zelf moet laten zien verschilde men echter van mening. Voor sommigen was het tonen van de 'touwtjes waar aan getrokken wordt' van groot belang om het gevoel van liveness te versterken, om te weten dat het ook echt fout kan gaan om zodoende de suspension of disbelief te versterken. Voor anderen was dit minder van belang zolang de connectie tussen de handeling die de sensor aanstuurt en het effect van die handeling bij de eerste inzet maar duidelijk werd getoond.

Daarnaast bleek dat bij een groter inhoudelijk contrast tussen de verschillende projecties, in samenhang met de belichting, de feitelijke diepte van die ruimte door de kijkers inderdaad verbonden kon worden aan de 'diepte' van de herinnering. En ook

dat helder communiceren welk perspectief wanneer leidend is, is daarbij van essentieel belang. Wat we daarmee over deze vertelling ontdekt hebben is, aldus Thibaud in reactie hierop, dat het een perspectivisch spiegelpaleis is. Tot zover het verslag van de labweek.

### Eindconclusie: gelaagdheid en fluïditeit

In een afsluitende interview door Joris Weijdom met Thibaud brengt de eerste de oorspronkelijke vraagstellingen in herinnering: hoe geef je vorm aan 'zien vanuit herinnering' als een composiet? Of anders gesteld: 1) hoe verbeeld je wat iemand 'ziet' die witte blindheid ervaart? En 2) hoe manifesteert dit 'composiet van zien vanuit herinnering' zich in de (theater-) ruimte en vervolgens in de verbeelding van de toeschouwer? Zijn we in staat geweest onze vragen te beantwoorden?

Het antwoord van Thibaud is: 'ja'. Ja, het is mogelijk om die paradox, dat een blinde niet kan zien maar toch waarneemt en mentaal iets verbeeldt te laten zien. Het is mogelijk om een theatraal, audiovisueel antwoord te formuleren op 'witte blindheid'. En dat antwoord is een ruimtelijke aangelegenheid. Het draait er volgens hem om dat je kan werken op verschillende plannen (lagen), minimaal drie, waarbij diepte en verleden aan elkaar gekoppeld kunnen worden. Door de verschillende plannen kun je bovendien een hiërarchie in de vertelling aanbrengen en duidelijk variëren in wat wanneer dominant is. Daarnaast is gebleken dat vertelperspectieven een cruciale rol spelen in de visualisatie van de beleving van een 'witte blinde' want zien gaat zowel naar buiten (Sam die kijkt naar Bram) als naar binnen (Bram die zich iets herinnert). Sensoren zijn in het aanbrengen van dat vertelperspectief van ondergeschikt belang. De ruimte zou idealiter alleen maar tot stand komen door projectie en de scenografie zou daarom eigenlijk eerder ontvangend dan vormgegeven moeten zijn, zelf zo min mogelijk moeten willen vertellen. Die ontvankelijke vorm leidt tot de mogelijkheid van fluïditeit: afhankelijk van de projectie, licht en geluid en van de aan- of afwezigheid van acteurs kan dezelfde plek steeds een ander betekenis of functie krijgen. De ruimte is kneedbaar, te morphen.

Het zwarte gaasdoek als projectievlak heeft voor- en nadelen. Groot voordeel is dat het een vlak is waar je iets op kan projecteren, dat het een beeld kan weergeven terwijl je er ook doorheen kan kijken. Nadeel is echter dat het geprojecteerde beeld nooit totaal tot stand komt. Het krijgt soms te weinig definitie waardoor je je op een zeker moment afvraagt wanneer je nu eindelijk een beeld echt mag zien.

Meer in het algemeen is de conclusie dat een labweek niet alleen antwoorden oplevert op de vraagstellingen waarmee begonnen is, maar dat al doende ook oude verlangens en nieuwe vragen aan de orde komen. Bovendien blijkt het niet alleen een technische aangelegenheid maar ook een associatief proces waarin het ontwikkelen van een gedeeld referentiekader en een gedeelde taal de deelnemers zowel afzonderlijk als gezamenlijk in staat stelt een maakproces te versnellen. Je leert zogezegd met én aan elkaar lezen en schrijven. Mijn eigen observatie is daarom dat ik vermoed dat een

labweek die aan een productieproces voorafgaat informatiediscrepantie kan voorkomen. En, dat het ontwikkelen van een eigen taal die, al is het slechts voor de duur van één productie, de communicatie vergemakkelijkt, als ook het verzamelen van referentiemateriaal dat door alle medewerkers gedeeld wordt, makers in staat stelt op een hoger niveau van complexiteit aan een productieproces te beginnen. In een volgend artikel zal ik mij dan ook richten op de vraag of en zo ja - al kan ik al wel aangeven dat het antwoord een overduidelijk 'ja' is - de inzichten die wij in de labweek hebben opgedaan, in het repetitieproces hun weerslag hebben gevonden en daarmee in de voorstelling Stad der blinden.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Dit tweede artikel zal na de première van de voorstelling worden afgerond.