

○ Experimenteren en transformeren

- Over zin en betekenis van ervaringstheater

Het 'ervaringstheater' heeft inmiddels een volwaardige plaats in het theaterlandschap ingenomen. Een terugkerende observatie in recensies en andere teksten over voorstellingen die met deze term worden aangeduid, is dat ze de bezoeker aan het denken zetten over zaken die in het dagelijks leven vanzelfsprekend lijken. Maar zijn de werking en het belang van deze theatervorm daarmee uitputtend beschreven? Bas van Peijpe vermoedt dat er meer aan de hand is en dat 'aan het denken zetten' niet altijd het voornaamste doel is. Hij ziet in het ervaringstheater een volgende stap in een lange traditie waarin het theater fungeert als model en proeftuin voor de werkelijkheid.

Bas van Peijpe

Stel, je maakt een wandeling over een eiland, van de zuidkant naar de noordkant, door telkens wisselend landschap. Maar in plaats van een normaal wandeltempo loop je sterk vertraagd. Of stel, je deelt een intiem moment met een vrouw, de gezichten dicht bij elkaar. Maar deze vrouw is geen bekende, haar gezicht kwam zojuist opgedoemd uit het duister buiten de kleine houten cabine waar je in zit. Of stel, je ontmoet een groep kinderen in de duinen. Ze spreken je aan en nodigen je uit met hen mee te spelen. Maar er is iets vreemds: ze

lachen niet en kijken je soms seconden lang strak aan. Wat doet dat met je?

Deze drie situaties komen respectievelijk uit de voorstellingen *Walking* van Robert Wilson, Boukje Schweigman en Theun Mosk (2008), *Wij* van Roos van Geffen (2008) en *Candyland* van Alexandra Broeder (2008), voorstellingen die exemplarisch zijn voor de stroming die inmiddels bekend staat als 'ervaringstheater'. Het ervaringstheater creëert situaties waarin de bezoeker onalledaagse, vaak sterk zintuiglijke ervaringen kan opdoen. Daarmee vormt het een specifieke *niche* binnen een bredere ontwikkeling in het hedendaagse theater waarin de toeschouwer steeds meer centraal komt te staan. Ervaringsvoorstellingen spelen zich doorgaans af op ongebruikelijke locaties of in speciaal ontworpen installaties. Er is meestal geen sprake van fictie, een verhaal, personages of dramatische ontwikkeling zoals in het klassieke theater. In plaats daarvan wordt de aandacht gericht op al wat hier-en-nu werkelijk aanwezig is en gebeurt. De voorstellingen nodigen uit tot sensitiviteit en aandacht voor het detail en vaak ook tot een vorm van participatie. Ervaringstheater enceneert een geïntensiverde variant van (een fractie van) de werkelijkheid, waarbij de bezoeker wordt gevraagd zijn interpretatie, oordeel en alledaagse omgang met die werkelijkheid tijdelijk op te schorten.

In *Wij* bijvoorbeeld zit de toeschouwer in zijn eentje in een compartiment van een grote, ronde, houten

constructie, voorzien van een opening naar het binnenste deel. Dit binnenste deel draait heel langzaam rond en daar verschijnen achtereenvolgens negen vrouwen, ook elk in hun eigen compartiment. De eerste vrouw is nauwelijks zichtbaar in het duister, haar gezicht afgewend. De volgende is al wat beter te zien en zo ontstaat een opgaande lijn, totdat de vijfde of zesde vrouw de bezoeker aanspreekt en de situatie definitief omslaat van 'toeschouwen' naar contact, een wederzijdse ontmoeting.

In *Candyland* worden de deelnemers door een groep tien- tot twaalfjarigen ontvangen in een duingebied (of in een ander landschap, de voorstelling speelde op verschillende locaties). Na een individuele begroeting nemen deze kinderen de bezoekers mee verder het gebied in. Daar volgt een selectie die doet denken aan de manier waarop bij gymnastiek op school teams worden gevormd. Andere situaties waar de deelnemer in belandt, zijn ondermeer een groepsfoto, een wandeling met een kind op de rug, een maaltijd waarbij de kinderen de deelnemers (echte!) koude macaroni met ketchup voeren en een troostsessie waarbij de kinderen hun tranen opwekken met tijgerbalsem en vervolgens huilend op schoot kruipen. De tocht eindigt bij een verzameling ledikantjes waarin de kinderen zich laten toedekken door de volwassenen, waarna ze vragen: 'Kom je morgen terug?' Wie ontkennend antwoordt, krijgt de vraag nog eens te horen, en nog eens, stoïcijns, net zo lang tot de volwassen deelnemer zich tot de hartverscheurende leugen laat verleiden: 'Ja, ik kom morgen terug'.

In *Walking* werd de geïntensiveerde ervaring van de werkelijkheid bereikt met een minimum aan artistieke ingrepen. Afgezien van twee – overigens wél zeer bewerkelijke en indrukwekkende – installaties aan het begin en eind van de tocht, was er nauwelijks sprake van vormgeving. Er was enkel het lint van wandelaars, dat zich uitstreckte in het landschap. Strikt genomen waren het trage wandeltempo en de context dat het hier een voorstelling betrof de enige modulaties die op de werkelijkheid werden toegepast. Verder onderscheidde de situatie zich in niets van een 'gewone' wandeling over een eiland. En toch bleek dat voldoende om een theatrale ervaring te laten ontstaan.

Subjectiviteit en waarnemingsprocessen

Deze drie voorstellingen organiseren elk een gemanipuleerde variant van een deel van de werkelijkheid. Anders dan in het klassieke theater, waar de specifieke schouwburgsituatie het begin van de voorstelling markeert – publiek in het donker, kijkend naar een fictieve wereld op het podium – is het uitgangspunt hier telkens een min of meer alledaagse situatie: je zit op een stoel en ziet mensen voorbij komen; je ontmoet een kind in de duinen; je maakt een wandeling. Het is de alledaagse werkelijkheid, maar net niet helemaal. Doordat alle betrokkenen weten dat er sprake is van een voorstelling, van een *geënsceenerde variant* van de werkelijkheid, ontstaat er ruimte om de alledaagse omgang met die werkelijkheid op te schorten, om langzamer te lopen, langer te kijken, als een kind te spelen.

Maar wat is daar het doel van? *Waarom* wordt de alledaagse omgang met de werkelijkheid opgeschort? Afgaande op de recensies en langere beschouwingen die de afgelopen jaren over het ervaringstheater zijn verschenen, dient zich een eerste antwoord aan. Voorstellingen die de toeschouwer centraal stellen, nodigen uit tot reflectie, enerzijds op zijn eigen positie en anderzijds op de vaak impliciete context en consequenties van activiteiten als toeschouwen, duiden en beoordelen. In de inleiding bij de bundel *Het ligt in uw handen* schrijft theaterwetenschapper Liesbeth Groot-Nibbelink:

‘De activiteit van het toeschouwen zelf wordt gethematiseerd (kijken, luisteren, ervaren, zich bewust worden van de manier waarop waarneming tot stand komt) en daarnaast – en vaak daarmee samenhangend – de subjectiviteit van de toeschouwer (zijn of haar persoonlijke en culturele achtergrond, sekse, zijn of haar positie als individu in een groep of maatschappij). We zouden kunnen zeggen dat in dit soort theater de toeschouwer wordt aangesproken op zijn of haar *rol* van toeschouwer.’¹

Anderen komen tot vergelijkbare conclusies. Zo schrijft recensent Annette Embrechts:

¹ Liesbeth Groot-Nibbelink, *Jan Wolkers of het wollen dekentje. Inleiding waarin de auteur de rol van de theatertoeschouwer in historisch perspectief plaatst en pleit voor ‘wolkeraans kijken’*, in: Cecile Brommer en Sonja van der Valk (red), *Het ligt in uw handen. De rol van de toeschouwer in hedendaags theater* (Domein voor Kunstkritiek en Theater Schrift Lucifer 2008) 5-21, 8.

‘In het ervaringstheater wordt de toeschouwer als individu binnen een groep voortdurend aangesproken op zijn rol als waarnemer. Jezelf zien in de rol van toeschouwer dwingt je na te denken over hoe je je gedraagt in sociale situaties. Je kan het zien als een speelse vorm van maatschappijkritiek; het legt de onderwerping bloot aan verborgen regels, codes en waarden van een gemeenschap.’²

De bezoeker leert iets over aspecten van de werkelijkheid, bijvoorbeeld over zijn eigen subjectiviteit en over wat het betekent om waar te nemen en deze kennis over zichzelf en de wereld neemt hij mee. Dat geeft deze voorstellingen een politieke dimensie in de zin van ‘bewustmaken’. De ervaringen zijn niet vrijblijvend, maar openen de ogen voor sociale mechanismen en verhoudingen die in het dagelijks leven impliciet blijven. In sommige studies wordt deze politieke dimensie expliciet benoemd. Theaterwetenschapper Fleur Bokhoven besluit haar studie naar de politiek van de waarneming met:

‘Het politieke manifesteert zich hier in de aandacht voor de rol en ervaring van de toeschouwer en waarnemingsprocessen, en de vragen die opgeroepen worden over de relatie tussen individu en collectiviteit, en theater en werkelijkheid.’³

² Annette Embrechts, *Dicht op de huid* (NRC Handelsblad 4 september 2008).

³ Fleur Bokhoven, *Get political! Get theatrical! Get real! De ontwikkeling in theater van representatiepolitiek naar waarnemingspolitiek* (scriptie Universiteit Utrecht 2009) 89.

Getoetst aan de besproken voorstellingen lijken deze interpretaties te kloppen. Zo kan de geconcentreerde ervaring van alle nuances tussen 'kijken' en 'bekeken worden' in *Wij* de bezoeker na afloop aan het denken zetten over wat dat eigenlijk is: 'kijken' en wat dat doet met jezelf en de ander. Wie *Candyland* heeft meegemaakt, zal na afloop misschien zijn gedachten laten gaan over hoe hij in het echte leven als volwassene met kinderen omgaat, of over 'kinderlijke' trekken in zijn eigen karakter. En de deelnemer aan *Walking* zou in de langzame tocht een metafoor voor het leven kunnen zien, allemaal in de zelfde richting door de wereld, maar wezenlijk alleen.

Reflectie

Maar is de werking van deze voorstellingen daarmee uitputtend beschreven? Twee opmerkingen over reflectie zijn hier op hun plaats. Ten eerste: reflectie, denken, bestaat altijd uit drie elementen: de denker, de gedachte en het onderwerp waarover gedacht wordt. Deze drie gaan een hiërarchische relatie aan waarin altijd een zekere afstand, een 'tegenover' blijft bestaan. In deze relatie staat de denker bovenaan. Hij is de autonome instantie die in het denkproces zelf buiten schot blijft, hij vormt zich een gedachte over het onderwerp. Zelfs als dit onderwerp de denker of het denken zelf betreft – subjectiviteit, waarnemingsprocessen – dan nog plaatst hij zich in zijn hoedanigheid van denker tegenover en boven zichzelf als onderwerp van reflectie. Ten tweede: ons denken is erop gericht te ontdekken hoe de wereld in elkaar zit, het plaatst isgelijk-tekens in de

wereld. Ons denken houdt van duidelijkheid en afbakening: het gras is groen en de lucht is blauw. Niet dat we terugschrikken voor complexiteit of nuances, maar ook die zien we met name als een uitdaging om helderheid te scheppen: zit het zus, of zo? De wereld is een raadsel dat het denken mag oplossen. Dit zus-of-zo-denken weerspiegelt een ontologisch wereldbeeld, de overtuiging dat uiteindelijk van elke zaak gezegd kan worden dat het zo-en-zo *is*. Het raadsel heeft één oplossing. 'Zijn' is in deze opvatting de basismodus van de werkelijkheid. Verandering begrijpen we in termen van 'zijn', ontwikkeling gaat van de ene status naar de andere, worden is altijd *iets*-worden.

Deze kenmerken van het denken, een radicaal 'tegenover' en een ontologische preoccupatie, zijn terug te vinden in de kunstpraktijk. De toeschouwer plaatst zichzelf tegenover het kunstwerk en vraagt zich af: 'wat *is* dit?' en: 'wat betekent het, wat zegt het over hoe de wereld *is*?'. Deze kunstopvatting spreekt ook uit de hierboven aangehaalde citaten. De deelnemer aan een ervaringsvoorstelling plaatst zich mentaal tegenover zijn ervaringen en probeert deze te duiden, te begrijpen.

Maar is een dergelijke reflectie het enige doel van die ervaringen? Er is op zijn minst één aanleiding om daar aan te twijfelen. In contrast met de klassieke theatersituatie wordt in het ervaringstheater namelijk de directe analyse van wat er gebeurt, de onmiddellijke interpretatie, ontmoedigd. Doordat de bezoeker zich niet tegenover maar middenin de gebeurtenissen bevindt,

ontbreekt daarvoor de noodzakelijke afstand. Hij raakt betrokken in een proces, in een continu veranderende relatie tussen hemzelf en de voorstelling. Dikwijls is er wel ruimte voor een meer basale vorm van reflectie – je realiseert je dat je meedoet in een kinderspel of ongewoon lang aangekeken wordt – maar wat dat betekent of waar dat mee te maken zou kunnen hebben, aan dergelijke vragen kom je tijdens de voorstelling niet toe. Ervaringstheater ontmoedigt in eerste instantie het denken en stimuleert het ervaren. Pas na afloop is er ruimte om die ervaringen te duiden.

Stel nu dat deze ervaringen niet enkel in dienst staan van een reflectie achteraf. Stel dat het opschorten van de alledaagse omgang met de werkelijkheid, het opschorten van het denken, de procesmatigheid, onmiddellijkheid en onbepaaldheid een belang in zichzelf hebben. Wat zou dat belang dan kunnen zijn?

Experimenteren

Een mogelijk antwoord is te vinden in de kunstopvatting van de Franse filosoof Gilles Deleuze, als volgt verwoord door Deleuze-kenner en filosoof John Rajchman: 'Thus art is less the incarnation of a lifeworld than a strange construct we inhabit only through transmutation or self-experimentation'.⁴ In een notendop wijst dit citaat op een mogelijke alternatieve praktijk die zich aandient in het ervaringstheater, naast het aanzetten tot reflectie.

⁴ John Rajchman, *The Deleuze connections* (Cambridge, Massachusetts 2000) 135. Bovenstaande gedachten over de aard van het denken in relatie tot de wereld zijn ontleend aan het gedachtegoed van Deleuze.

Bewonen (*inhabit*) impliceert het aangaan van een verbinding, in contact treden, zich committeren. Daarin tekent zich een alternatief af voor de (mentale) afstand van het 'beschouwen tegenover'. Experimenteren met jezelf (*self-experimentation*) wijst op een open proces zonder afronding, niet het experiment van de wetenschapper ter verificatie van een theorie, maar het eindeloze experimenteren van een kind dat steeds nieuwe mogelijkheden van zijn lichaam en de wereld beproeft. Deze openheid staat tegenover de denkpraktijk van duiden en het oplossen van raadsels, die juist principieel gericht is op afronding. Experimenteren is in dit citaat niet vragen: 'Is het zus of zo?', maar het produceren van situaties: zo *en zo en zo en zo.....* het is een creatieve, scheppende daad. Het experimenterende kind steekt een vinger in zijn mond, rent zo hard als hij kan, hangt ondersteboven en creëert zo 'configuraties' van zichzelf-in-de-wereld die er daarvoor niet waren. De notie van het ondergaan van transformaties tenslotte (*transmutation*) wijst eveneens op deelname als alternatief voor beschouwen-op-afstand en bovendien op een alternatief voor de ontologische preoccupatie: transformeren, in verbinding treden met het 'worden' in plaats van het 'zijn'.

Kunst kan en moet volgens Deleuze dus situaties creëren waarin de bezoeker zich openstelt en verbindingen aangaat; met de wereld, met het kunstobject, met anderen. Kunst is niet primair een praktijk van representatie, het gaat niet 'over' de wereld – 'incarnation of a lifeworld' – maar een meer

experimenterende en producerende praktijk. Door het aangaan van verbindingen worden tijdelijke, nieuwe situaties 'geproduceerd'. Deze processen hebben een principieel open karakter. Ze zijn niet gericht op afronding, zoals de denkpraktijk van duiden en interpreteren. De verbindingen die de bezoeker aangaat, scheppen steeds nieuwe situaties, met mogelijkheden tot telkens nieuwe verbindingen.

Walking, Wij en Candyland

Deze kunstdefinitie werpt een nieuw licht op de beschreven voorstellingen. Enerzijds zet *Walking* onmiskenbaar aan tot reflectie: het trage tempo nodigt uit tot het observeren van details in het landschap en tot allerlei gedachten daarover, evenals over de vraag wat men hier in 's hemelsnaam aan het doen is. Maar daarbij, en zeker wanneer die gedachten uiteindelijk wegzinken – de wandeling duurde 4 uur –, is er ruimte voor een andere praktijk, die goed omschreven wordt door het bovenstaande citaat. De deelnemer ondergaat voor de duur van de voorstelling een heel concrete, fysieke transformatie: hij beweegt met een traagheid waarmee hij waarschijnlijk niet vaker bewogen heeft. De voorstelling organiseert zo een zone waar de deelnemer op een andere manier dan de alledaagse in de wereld staat (of beter: door de wereld loopt) en daar komt nauwelijks een theatrale ingreep aan te pas. Het is de bezoeker zélf die zijn looptempo vertraagt en daarmee de ervaring creëert. Hij wordt verleid de touwtjes zelf in handen te nemen en te experimenteren met deze ongebruikelijke staat-van-zijn, om nuances te beproeven: hoe is het als ik nog iets

langzamer loop? Of iets sneller? Als ik even stil sta? Als ik mijn ogen sluit? Hierbij speelt reflectie wel een rol, maar bescheiden, gericht op wat zich hier-en-nu voltrekt. Het experiment dient hier niet om het beeld van de wereld te vervolmaken – om de aard van subjectiviteit en waarnemingsprocessen te doorgronden –, maar de reflectie staat ten dienste van het experiment: 'hoe is deze situatie en wat kan ik nog meer proberen?'. De voorstelling vormt een vrijplaats om ongekende registers te bespelen op het instrument dat de bezoeker zelf is: fysieke, mentale, emotionele en andere registers.

In deze uitnodiging tot experimenteren-met-jezelf is de inbreng van Boukje Schweigman in dit samenwerkingsproject te herkennen. Zij maakt bij uitstek voorstellingen waarin denken wordt ontmoedigd en 'transformatie en zelf-experiment' de boventoon voeren. Maar ook in het werk van andere ervaringstheatermakers speelt deze praktijk een rol. De serie ontmoetingen in *Wij* zet enerzijds aan tot allerlei gedachten over kijken, bekeken worden en intimiteit. Maar daarnaast organiseert de voorstelling een experimenterende en creërende praktijk in de hierboven beschreven zin. De bezoeker 'bewoont' de constructie en ondergaat een stapsgewijze transformatie van toeschouwer-op-afstand tot deelgenoot in een intiem contact. Dit alles gebeurt zo langzaam en geconcentreerd, dat er alle ruimte is voor een mate van inbreng in dit experiment, voor het creëren en beproeven van verschillende 'configuraties' van jezelf-in-deze-situatie: blijf je kijken of wend je je blik af? Stel je je open of trek je een muur op? Praat je terug? En wat zeg je

dan? En ook hier weer de basale reflectie ten dienste van het experiment: wat doet dit met je, hier-en-nu?

Ook in *Candyland* spelen beide praktijken door elkaar. Recensent Robbert van Heuven schreef:

‘De manier waarop je als volwassenen wordt gemanipuleerd door de kinderen met het gevolg dat je je als volwassene bewust wordt van je eigen verhouding tot kinderen, maakt van *Candyland* een bijzondere en mooie voorstelling’⁵

Hij heeft gelijk, maar er is meer aan de hand. Ook hier wordt een open experiment georganiseerd, een zone voor ‘transmutation and self-experimentation’. Ditmaal betreft het experiment een schijnbaar helder en onwrikbaar aspect van de eigen identiteit van de bezoeker: zijn volwassenheid. Op een aantal manieren wordt in *Candyland* aan deze onwrikbaarheid getornd. Om te beginnen kom je als volwassene de voorstelling binnen en word je ontvangen door kinderen. Maar deze kinderen gedragen zich niet zoals je gezien hun leeftijd zou verwachten en ze laten zich daar ook niet toe verleiden door de grapjes en het vriendelijk lachen van de deelnemers; ze blijven stoïcijns en bovendien zijn ze de baas. Deze ambiguïteit in de identiteit van de aanwezigen wordt versterkt door een tweede mechanisme, namelijk de inleving. Wanneer je de kinderen door de duinen ziet rennen, bij een andere

volwassene op schoot of op de rug ziet kruipen of aan het eind in bed ziet liggen, kan je je gemakkelijk voorstellen – herinneren – hoe dat voelt.

Dit proces van inleving, dat in het traditionele theater één van de fundamenteen vormt – we verplaatsen ons in de hoofdpersoon, voelen angst als hij gevaar loopt, triomf als hij zegenviert – is ook in ervaringsvoorstellingen zelden helemaal afwezig. Enerzijds neemt *Candyland* net als veel ervaringsvoorstellingen een element van de ‘werkelijke’ identiteit van de bezoeker als uitgangspunt, in dit geval die van volwassene tegenover kinderen. Maar tegelijk nodigt de voorstelling hem uit zich nu en dan als toeschouwer op te stellen en zich te verplaatsen in deze ‘personages’, met deze kinderen mee te voelen, voor even hen te ‘zijn’.

Een derde gegeven versterkt dit proces waarin de identiteit van de bezoeker zijn afgebakende, eenduidige, ‘ontologische’ status verliest. Elke volwassene is ooit zélf kind geweest en draagt de sporen van die persoon in zich mee. In hoeverre ben je nog steeds wie je was toen je tien was? Ben je nu iemand anders of dezelfde persoon? De ambiguïteit bereikt een hoogtepunt wanneer de kinderen de deelnemers meenemen om theebransje te spelen. Een theebransje is in het dagelijks leven een sociaal ‘spel’ dat volwassenen spelen en dat kinderen imiteren in hun eigen spel. In *Candyland* wordt de volwassen bezoeker door een kind gevraagd om samen met hem of haar kind te zijn, juist door samen

⁵ Robbert van Heuven, ‘Recensie *Candyland*’, <http://www.robbertvanheuven.nl/recensies/recensiecandyland.html>.

‘volwassene’ te spelen zoals kinderen dat doen, namelijk door een volwassen ‘spel’ te imiteren....

Candyland zet de bezoeker dus niet alleen aan het denken over zijn gedrag als volwassene tegenover kinderen maar organiseert daarnaast een serie situaties waarin hij kan ervaren dat de scherpe afbakening van deze identiteiten misschien meer mentale constructie en sociale afspraak dan werkelijkheid is. De deelnemer wordt nu eens aangesproken als leeftijdsgenoot van de kinderen, dan weer als volwassene door een kind en vervolgens als kind door een ‘volwassene’ (gespeeld door een kind). De kinderen voeren hem nu eens vieze koude macaroni en kruipen dan weer bij hem op schoot. Zij verleiden de bezoeker dit vreemde land samen met hen tijdelijk te ‘bewonen’, ‘only through transmutation and self-experimentation’. *Candyland* organiseert een serie (zelf)experimenten en transformaties waarin de labels ‘volwassene’ en ‘kind’ hun heldere lijnen verliezen.

Een existentiële proeftuin

Ervaringsvoorstellingen als *Walking*, *Wij* en *Candyland* organiseren dus naast een beschouwende praktijk die aanzet tot reflectie, een experimenterende en creërende praktijk. Maar waartoe, wat zou het belang daarvan kunnen zijn? Een aantal mogelijke antwoorden dient zich aan. Om te beginnen kunnen de ervaringen die de deelnemer opdoet in zichzelf zinvol en vormend zijn. ‘Ervaring’ wordt vaak geassocieerd met iets vluchtigs en oppervlakkigs, maar in zekere zin zijn wij de optelsom van al onze ervaringen, ingrijpende én vluchtige. Waar

we een traditionele voorstelling vaak beleven als een *time out* van de werkelijkheid, een uitnodiging tot reflectie op die werkelijkheid, scheidt een ervaringsvoorstelling juist een zone waarin de werkelijkheid *geïntensiveerd* wordt. Dit is geen doen-alsof; de vertraagde wandeling, de intieme ontmoeting met de onbekende vrouw of het vervreemdende contact met de kinderen doen *werkelijk* iets met de bezoeker, veranderen hem, mits hij zich daarvoor openstelt. Deze verandering is het sterkst voelbaar in de uren na de voorstelling maar blijft ook daarna van kracht. Net als alle dagelijkse ervaringen kan deze ervaring, of in de woorden van Deleuze: dit zelf-experiment, onderdeel worden van wie we zijn. In die zin organiseert een ervaringsvoorstelling niet alleen reflectie op subjectiviteit, maar ook *productie* van subjectiviteit. Subjectiviteit is geen statisch (ontologisch) gegeven, maar een proces; niet enkel ‘zijnd’ maar ook ‘wordend’. Dat voortdurend ‘worden’ kunnen we bijsturen en dat is precies waar deze voorstellingen toe uitnodigen.

Daarnaast kunnen de transformaties en (zelf)experimenten van de ervaringsvoorstelling ook leiden tot het aanleren van vaardigheden. Bij *Walking* houdt de deelnemer zich voor de duur van de voorstelling op een nieuwe manier tot de wereld. Maar het belang daarvan rijkt verder: hij heeft daarmee zijn gereedschapskist uitgebreid, zijn palet aan vaardigheden. Hij zou in de komende dagen, maanden of jaren nog eens een langzame wandeling kunnen maken of op een andere manier proberen in contact te komen met die lagen in zijn wezen die tijdens de tocht naar boven

kwamen. De bezoeker van *Wij* zou dezelfde geconcentreerde blik ook buiten de voorstelling vaker kunnen aanwenden of in het contact met een onbekende zich kunnen openstellen voor een moment van echt contact. En wie *Candyland* heeft meegemaakt zal zich wellicht gemakkelijker kunnen open stellen voor de volwassen én kinderlijke kanten van ieder mens – kind of volwassene, zelf en anderen.

Deze ervaringsvoorstellingen laten de deelnemer dus proeven aan alternatieve modi van in-de-wereld-zijn, van omgaan met zichzelf en anderen. Maar behalve dat de deelnemer kennis maakt met één specifiek alternatief voor het alledaagse leven ontdekt hij ook dat er *überhaupt* alternatieven mogelijk zijn. In het opschorten van het oordeel en de vertrouwde omgang met de wereld verliest het alledaagse iets van zijn vanzelfsprekendheid. En dat gebeurt niet enkel om op dat alledaagse of op die vanzelfsprekendheid te kunnen reflecteren, maar evenzeer om de rijkdom aan alternatieven te verkennen; om, zoals eerder gezegd, ongekende registers te ontdekken op het instrument dat de bezoeker zelf is.

En ook deze meer algemene ervaring gaat gepaard met het aanleren van een vaardigheid, misschien wel de belangrijkste en meest radicale van het ervaringstheater. De bezoeker ontdekt hoe hij zich open kan stellen voor een transformatie, hoe hij kan experimenteren met zichzelf-in-de-wereld. Het grootste belang van deze voorstellingen schuilt wellicht niet in de specifieke aangeboden ervaringen zelf, maar in de *overgangen* naar

en tussen die ervaringen. *Walking, Wij* en *Candyland* trainen de flexibiliteit, het denken wordt losgezongen van zijn ontologische preoccupatie en haakt aan bij ‘worden’ als tweede fundamentele aard van de wereld, naast ‘zijn’. Ook en met name in deze zin functioneert het ervaringstheater als existentiële proeftuin.

Theater en wereldbeeld

Het theater als existentiële proeftuin, als zone om onze modus van in-de-wereld-zijn te verkennen en ontwikkelen – zo bezien neemt het ervaringstheater een nieuwe positie in binnen een lange traditie waarin theaterpraktijk en wereldbeeld zich tot elkaar verhouden. In het klassieke theater, zoals we dat kennen uit de schouwburg, kijkt de toeschouwer naar een schijnbaar gesloten en autonome wereld op het toneel. De toeschouwer zelf bevindt zich buiten en tegenover deze wereld. Hierin weerspiegelt zich een manier van kijken en denken die typisch is voor de moderne tijd. In dit wereldbeeld heeft ‘de werkelijkheid’ een autonome ontologische status, welke de mens kan beschouwen en interpreteren. De klassieke theaterpraktijk is een model en een voortdurende bevestiging en ‘heropvoering’ van dit wereldbeeld.⁶ In de schouwburgopstelling worden het eerder genoemde ‘tegenover’ en de ontologische preoccupatie van het denken bevestigd: de wereld is *zus of zo*.

⁶ Deze gedachten zijn ontleend aan de oratie van hoogleraar theaterwetenschap Maaïke Bleeker, *Grenzen aan de verbeelding? Inaugurale rede Theaterwetenschap aan de Universiteit Utrecht* (18 januari 2008).

In de loop van de twintigste eeuw ondergaat dit wereldbeeld een geleidelijke verandering, die zich weerspiegelt in de ontwikkelingen in het theater. De theatergeschiedenis toont een geleidelijke verkenning van het concept 'werkelijkheid' én van de bijbehorende denkpraktijk van beschouwen en interpreteren. Zo worden in het theater van Berthold Brecht de radicale autonomie en het 'tegenover elkaar' van denken en wereld gerelativeerd. De toeschouwer en dat waarnaar hij kijkt, zijn geen gescheiden eenheden meer, de mens kan ingrijpen in de wereld.

De gefragmenteerde werelden die Samuel Beckett, Robert Wilson e.v.a. vanaf de jaren zestig ten tonele voeren, weerspiegelen opnieuw een verschuivend wereldbeeld. En ook deze verschuiving gaat samen met een verandering in de praktijk van het toeschouwen. In plaats van te proberen dé betekenis van het getoonde te ontcijferen, wordt de toeschouwer uitgenodigd tot eigen associaties, te interpreteren zonder ooit tot een afgeronde, eenduidige betekenis te komen.⁷ Dit theater hoort bij een periode waarin het moderne denken wordt geconfronteerd met een postmoderne wereld. De denkpraktijk blijft in essentie 'modern' – duiden, interpreteren, pogen vast te stellen of het zus-of-zo is – maar deze pogingen loopt spaak. Het blijkt niet langer mogelijk tot een eenduidige, afgeronde conclusie over de wereld te komen.

⁷ Deze ontwikkeling wordt helder beschreven door Liesbeth Groot-Nibbelink, *Jan Walkers of het wollen dekentje*, 10-11.

In veel hedendaags theater wordt dit 'spreek lopen' nader bekeken en wordt het denken geprikkeld te reflecteren op zijn eigen subjectiviteit en functioneren. Ook hier weerspiegelt zich een nieuwe manier van kijken naar en denken over de wereld in de theaterpraktijk, een manier waarin onderkend wordt dat kijken altijd gebeurt vanuit een specifieke positie. Hiermee wordt, om Bleeker te parafaseren, recht gedaan aan het toegenomen bewustzijn van het relatieve karakter van wat wij als waarheid en werkelijkheid ervaren, zonder te vervallen in relativisme, in *anything goes*.

Vanuit dit historisch perspectief kan de experimentele praktijk van het ervaringstheater gezien worden als volgende stap. Ook in de 21^e eeuw is het theater een proeftuin voor nieuwe denkpraktijken. Het denken laat dan de reflectie op het eigen functioneren achter zich en beproeft *nieuwe* manieren van functioneren, nieuwe modi van relateren-aan-de-wereld. Het gaat voorbij aan het vertrouwde 'tegenover' en het plaatsnemen van isgelijktkens, aan de vraag: 'is het zus-of-zo?' en tast zijn eigen grenzen af op zoek naar openingen. Er ontstaat ruimte voor kennis van de wereld die minder tijdloos, bepaald, afgebakend en eenduidig is, maar daarmee nog niet onwaar; het denken verkent het gebied tussen het moderne 'zo is het' en het postmoderne '*anything goes*'. Daar dient zich een flexibele, voortdurend transformerende vorm van 'waarheid' aan, 'wordend' in plaats van 'zijnd', zoals de bezoeker van *Candyland* nooit honderd procent kind of volwassene is, maar zijn

identiteit zich voortdurend beweegt in een veld waarvan deze twee archetypen de contouren aangeven.

Ervaringstheater in de zaal

Maar deze nieuwe praktijken zijn niet uitsluitend voorbehouden aan voorstellingen die zich afspelen op ongebruikelijke locaties. Ook in veel hedendaagse zaalvoorstellingen spelen experiment en transformatie een rol. Om dat te verhelderen is het behulpzaam een onderscheid te maken tussen twee lagen van 'werkelijkheid' in het theater: de werkelijkheid van de theatersituatie waar de toeschouwer zich in bevindt en de (gerepresenteerde) werkelijkheid van de fictie, de 'incarnation of a lifeworld', waar de toeschouwer van buitenaf naar kijkt. In het ervaringstheater speelt deze tweede laag zoals gezegd slechts een geringe rol. Het experiment van de ervaringsvoorstelling werkt ondermeer doordat de bezoeker de indrukken niet of nauwelijks tot zich neemt als representatie maar als (geënceneerde) werkelijkheid, waar hij zelf deel van uitmaakt. Slechts af en toe ontstaat de afstand om elementen van de voorstelling te beleven als representatie, als plaatje *tegenover* je. Dit gebeurt bijvoorbeeld in *Candyland*, wanneer de bezoeker ziet hoe de kinderen bij andere deelnemers op schoot kruipen. Op dat moment hoeft hij zich even niet zelf te verhouden tot deze kinderen, kan hij toeschouwen en zich inleven. Ook *Wij* speelt met deze twee lagen. De eerste vrouwen die verschijnen, vormen een plaatje tegenover de toeschouwer. Pas later verdwijnt de afstand en bevindt de deelnemer zich in één 'werkelijkheid' met de vrouw tegenover hem.

In een traditionele zaalvoorstelling ligt de verhouding tussen deze twee lagen andersom. In de schouwburg ervaart de toeschouwer bijna alles dat er te zien en horen is als onderdeel van een fictieve werkelijkheid, op het podium tegenover hem. Slechts enkele indrukken worden ervaren als onderdeel van de eigen werkelijkheid: de stoel waarop de bezoeker zit, de mensen naast hem, het licht (of donker) in de zaal etc. Traditioneel is alles erop gericht de toeschouwer deze indrukken uit het hier-en-nu te doen vergeten en hem op te laten gaan in de gerepresenteerde werkelijkheid op het podium. Veel hedendaagse voorstellingen echter verleggen deze balans. Niet alleen wordt gespeeld met een vermenging van beide 'werkelijkheidslagen'. Dit doorbreken van de vierde wand gebeurt al langer in het theater. Maar nu wordt de werkelijkheid van de theatersituatie – toeschouwers in een zaal tegenover spelers op een podium – zélf uitgangspunt en onderdeel van een betekenisvolle ervaring.

Om één voorbeeld te noemen: in *Trip* van het jonge collectief White Horse voeren drie performers een uitputtende choreografie uit van ruim vijf kwartier. Hun bewegingen en poses roepen associaties op met uitzinnige mensenmassa's, marcherende soldaten, de chaos van revolutie. Deze trip wordt begeleid door een luide *soundscape* waarin ondermeer schreeuwende mensenmassa's en het geluid van zware machines te herkennen zijn. Gedurende al hun bewegingen blijft het drietal het publiek aankijken met een haast maniakale

uitdrukking, de ogen en mond wijd open gesperd. De beelden die zij oproepen met hun poses vormen een vluchtige, fictieve, gerepresenteerde werkelijkheid. Maar hun grimas, hun zweten en hijgen en het voortdurende lawaai zijn echt. Als toeschouwer zou je willen weglopen, weg van de herrie en van je eigen rol van passieve getuige van deze zelfopgelegde uitputtingslag.

Trip doet iets met je als toeschouwer. Behalve dat de voorstelling aanleiding geeft tot reflectie achteraf, organiseert White Horse hier een zone voor experiment en transformatie. Het experiment bestaat in dit geval niet uit langzaam wandelen of je mee laten voeren door kinderen, maar uit blijven zitten, kijken en luisteren, uit het ondergaan van de indringende beelden en geluiden. Zonder van je plaats te komen doorloop je een 'transformatie' van neutrale toeschouwer tot getuige, je passiviteit krijgt een lading tegenover dit drietal dat zichzelf staat uit te putten.

Een nieuwe dramaturgie

Het ervaringstheater brengt een aspect van theater aan het licht dat er altijd al was maar dat tegenwoordig een steeds belangrijker plaats inneemt: theater is een collectief spel, een variant van de werkelijkheid waar andere regels gelden. In dit spel, dit experiment, vormen representatie en fictie slechts één van de ingrediënten en is reflectie – tijdens of na de voorstelling – slechts één van de beoogde effecten. De typerende kenmerken van het ervaringstheater – het opschorten van de alledaagse omgang met de werkelijkheid en van het denken, ten

gunste van de ervaring, de procesmatigheid, de onmiddellijkheid en de onbepaaldheid – hebben een belang in zichzelf. Dit belang bestaat er ondermeer uit de deelnemer te verleiden tot het doorbreken van het ontologisch bepaalde denken (tegen)over de wereld en tot een bewuste ingreep in het voortdurende 'productieproces' van zijn subjectiviteit, 'only through transmutation or self-experimentation'.

Een nieuwe dramaturgie dient zich aan, niet langer verankerd in de getoonde fictie of in de compositie van theatrale middelen, maar gebaseerd op de elementen en het verloop van het experiment, op de serie ervaringen die de bezoeker krijgt toegediend. De belangrijkste vraag voor makers zowel als critici is dan niet langer: 'wat zegt dit kunstwerk over de werkelijkheid?', maar: 'welk experiment wordt hier precies georganiseerd?'; niet langer: 'wat *is* dit', maar: 'wat *doet* het en hoe werkt dat?'; 'welke rol speelt representatie en wat zijn de overige ingrediënten?' Als een voorstelling ook volgens deze dramaturgische principes goed in elkaar zit, kan zij de bezoeker verleiden zich open te stellen en het experiment aan te gaan. Dan kan het theater functioneren als laboratorium voor nieuwe manieren van in-de-wereld-zijn, als existentiële proeftuin.

Bas van Peijpe (1973) studeerde geschiedenis en theaterwetenschap aan de Universiteit van Amsterdam en is redacteur van Theater Schrift Lucifer. Hij is freelance dramaturg bij ondermeer Boukje Schweigman en Roos van

Geffen. Daarnaast werkt hij als scenarioschrijver voor de Nederlandse kindertelevisie.

Besproken voorstellingen:

Candyland - Alexandra Broeder (Bontehond 2008)

Trip – White Horse (Freischwimmer Festival (DE), Frascati en SNDO 2008)

Walking - Robert Wilson, Boukje Schweigman en Theun Mosk (Oerol 2008)

Wij - Roos van Geffen (Huis en Festival aan de Werf 2008)