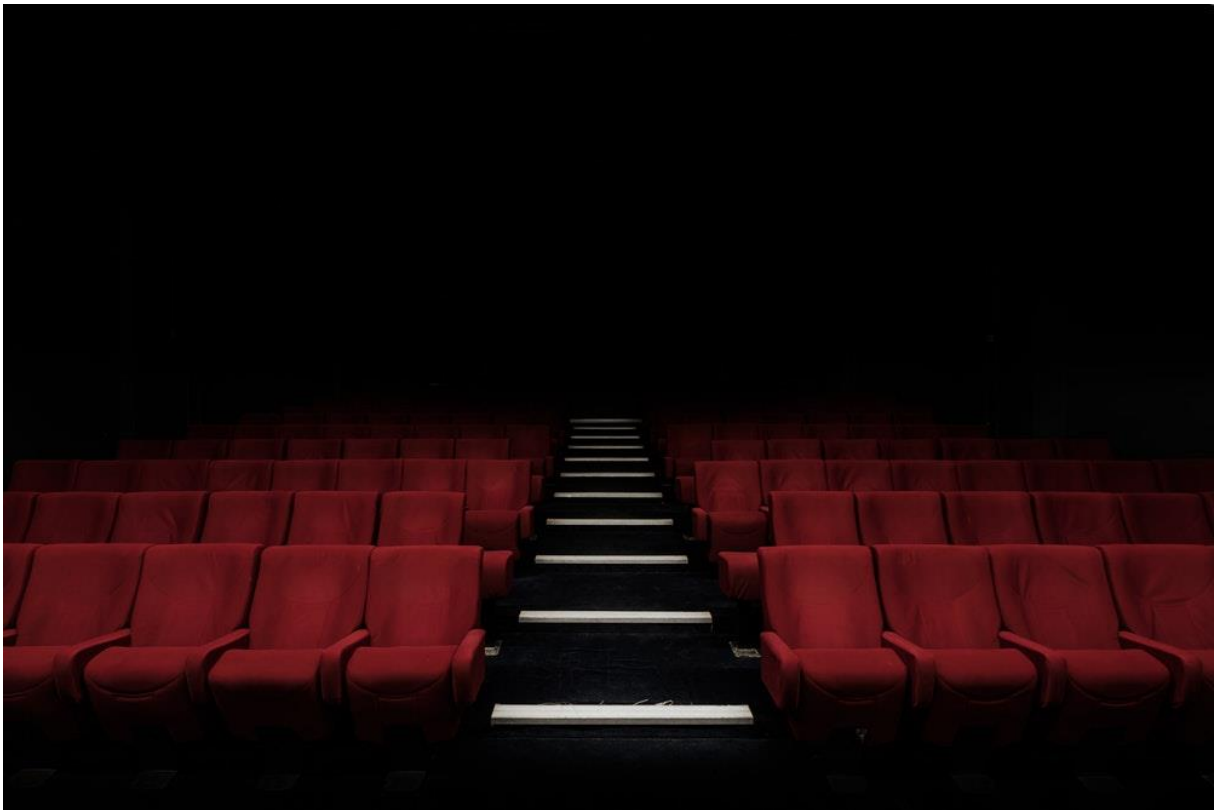


Een kwestie van ruimte

Een onderzoek naar locatietheater als benadering in de
programmeringspraktijk

Masterscriptie van Margaretha A.C. de Sera



Universiteit Utrecht

Informatiepagina

Titel: Een kwestie van ruimte.

Ondertitel: Een onderzoek naar locatietheater als benadering in de programmeringspraktijk.

Naam student: Margaretha A.C. de Sera

Studentnummer: 3495930

Datum: 15-08-2018

Begeleider: dr. Liesbeth Groot Nibbelink

Tweede lezer: dr. Chiel Kattenbelt

Masterscriptie ter afronding van de opleiding Theatre Studies, departement Media en Cultuurwetenschappen, faculteit der Geesteswetenschappen, Universiteit Utrecht.

Verantwoording afbeelding titelblad:

De foto op het titelblad is rechtenvrij verkregen via de website <https://unsplash.com/> en is van de hand van fotograaf Felix Mooneeram.

The theatre is space.

- Anne Ubersfeld, *L'Ecole du spectateur* (1981)

Voorwoord en dankwoord

Utrecht, 15 augustus 2018.

Deze scriptie is tot stand gekomen in het kader van de masteropleiding Theatre Studies aan de Universiteit Utrecht. Deze studie prikkelde mijn interesse in de scenografie en de werking van de (theater)ruimte. Oftewel de plek waar het publiek en de maker samenkomen om samen tot een theaterervaring te komen. Dat deze ruimte en diens ruimtelijke aspecten van groot belang zijn voor een theaterwerk wordt hopelijk goed duidelijk uit deze masterscriptie. De rol van de programmeur in het scheppen van de passende ruimtelijke voorwaarden is daarbij essentieel.

Mijn stage als assistent programmering podiumkunsten bij het Vlaams Cultuurhuis de Brakke Grond in Amsterdam leerde mij het belang van de theaterruimte te bezien vanuit het perspectief van de programmamaker. Ik ben tijdens de stage op veel inspirerende voorstellingen en ruimtes gestuit. Door de stage kwam ik veelvuldig in contact met makers en theaterprogrammeurs. Hier heb ik in deze scriptie dankbaar gebruik van gemaakt. Ik hoop met deze scriptie een waardevolle bijdrage te kunnen leveren aan het denken over de beroepspraktijk van de theaterprogrammeur in Nederland. Hoewel in reflecties over dit vakgebied de nadruk ligt op het creëren van contexten rondom een theatraal werk, focus ik in deze scriptie op de programmeringspraktijk in relatie tot de theaterruimte.

Ik ben veel dank verschuldigd aan mijn scriptiebegeleider Liesbeth Groot Nibbelink en de tweede lezer Chiel Kattenbelt. Ik was lang zoekende naar hoe ik mijn ideeën vorm moest geven, Liesbeth wees me daarbij op de goede weg. Met haar kritische blik heeft ze ervoor gezorgd dat ik het beste uit mezelf kon halen. Ik wil ook graag mijn dank uitspreken aan alle makers en programmeurs die ik in het kader van deze masterscriptie heb mogen spreken: Sien Vanmaele, Boukje Schweigman, Francesca Lazzeri en de programmeurs Marga Kroodsmas, Jolie Vreeburg, Simone Hogendijk en Lisa Wiegel. Laatstgenoemde wil ik ook bedanken voor het meedenken met het onderwerp tijdens mijn stage bij de Brakke Grond. Zij maakten veel tijd voor me vrij en boden me vele interessante inzichten in de theaterpraktijk, hierdoor heeft dit onderzoek de theorie uit het boek kunnen overstijgen.

Een speciaal dankwoord wil ik richten aan mijn ouders voor hun liefdevolle steun en begrip. Door deze steun kon ik de laatste puntjes op de i zetten. Belangrijk voor me was ook mijn maatje Annika die me liefdevol hielp en motiveerde waar ze maar kon. Ik ben ook veel dank verschuldigd aan Anne-Rose, een belangrijke steun en toeverlaat deze gehele periode. Ik zal onze gezamenlijke studiesessies vol rituelen, koffie, Koos, zelfspot en appjes missen. Door haar kan ik met een glimlach terugkijken op de afstudeerperiode. In die zin wil ik ook graag Hilde en Edwina bedanken voor de steun en het gezelschap in de universiteitsbibliotheek. Ik dank ook Aster en Suzette, wiens kritische blik ik mocht lenen. De steun van al deze naasten maakt dat ik oprecht kan zeggen: deze is voor jullie.

Inhoudsopgave

Informatiepagina	1
Quote Anne Ubersfeld	2
Voorwoord en dankwoord	3
Inhoudsopgave	4
Samenvatting	5
Inleiding	6
Hoofdstuk 1 Locatietheater als benadering voor het programmeren: de mate van ruimte-afhankelijkheid.....	20
Hoofdstuk 2 Locatietheater als benadering voor het programmeren: Host en Ghost.....	29
Hoofdstuk 3 Locatietheater als benadering voor het programmeren: de invloed van materialen.	37
Hoofdstuk 4 Locatietheater als benadering voor het programmeren: het model van Thirdspace.	47
Conclusie	57
Discussie	59
Bibliografie	62
Bijlagen	64
Interview Lisa Wiegel - programmeur Brakke Grond	64
Interview Jolie Vreeburg - programmeur Theater Kikker	75
Interview Marga Kroodsma - directeur Jonge Harten	89
Interview Simone Hogendijk - artistiek directeur Over het IJ Festival	101
Interview Boukje Schweigman.....	109
Interview Francesca Lazzeri (Wild Vlees).....	116
Interview Sien Vanmaele	122

Samenvatting

De voorstellingsruimte, de ruimte waarin de performers en toeschouwers samenkomen, is van groot belang voor de ervaring en betekenis van het werk. De theaterprogrammeur neemt een belangrijke rol in in de keuze van de voorstellingsruimte en draagt daarom veel verantwoordelijkheid. Echter zijn er genoeg voorbeelden te noemen van voorstellingen die niet in de meest gunstige ruimtelijke voorwaarden zijn geplaatst. Bovendien ontbreekt een kritische reflectie over dit gedeelte van de werkpraktijk van de programmeur.

Het doel van dit onderzoek is dan ook om een discours op gang te brengen over de programmeringspraktijk in relatie tot de keuze van de voorstellingsruimte en om daarbij concrete adviezen te geven over deze praktijk. Ik beschouw om verschillende redenen de theaterzaal als locatie. Ik zie de programmeur die de voorstellingsruimte vanuit locatietheater benadert als oplossing voor enkele knelpunten die kunnen optreden met betrekking tot het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte. Om dit onderzoek uit te kunnen voeren is de volgende onderzoeksvraag opgesteld: in hoeverre zijn benaderingen uit locatietheater als strategie inzetbaar voor het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte?

Om antwoord te kunnen geven op deze onderzoeksvraag is een literatuurstudie naar locatietheater gecombineerd met interviews met verschillende Nederlandse makers en programmeurs. Uit de bestudering van de theorie kwamen de volgende concepten naar voren die belangrijke ruimtelijke aspecten bespreken of een deel van de werking van ruimte uitleggen en daarmee van nut kunnen zijn voor de programmeringspraktijk: de mate van ruimte-afhankelijkheid, Host en Ghost, de vitaliteit van materialen en Thirdspace. Deze concepten worden in dit onderzoek getoetst aan de werkpraktijk van de programmeurs zoals deze in de interviews naar voren komt. Daarbij kijk ik in de eerste plaats naar wat de programmeurs al doen, om vervolgens te bekijken hoe ze de theorie verder kunnen implementeren in hun werkpraktijk.

De besproken benaderingen en concepten uit de locatietheatertheorie bieden voldoende raakvlakken met de programmeringspraktijk in relatie tot ruimte, en bieden tevens mogelijkheden tot verdere implementatie. Desalniettemin is locatietheater geen oplossing voor alle knelpunten in het vakgebied, noch omsluit deze benadering alle elementen waar programmeurs rekening mee kunnen en soms moeten houden. Het is een complex beroep. Ik beschouw deze mogelijke benadering van de programmeringspraktijk dan ook meer als een richtlijn voor programmeurs in de lezing van voorstellingsruimtes in wisselwerking met de voorstelling/performance zelf. Zeker in het geval van werk van jonge makers, alsook voor programmeurs die minder bekend zijn met het programmeren van theater, biedt deze benadering toepasbare handvaten. Evenwel ben ik een voorstander het kritische discours naar de rol van de theaterprogrammeur voorbij de notie van curator voort te zetten.

Inleiding

Mismatch met de ruimte

Op 12 mei 2017 bezocht ik de food performance *Spijs voor liefde* van de jonge theatermaakster Sien Vanmaele in de Verkadefabriek in Den Bosch. Met een twintigtal andere bezoekers nam ik plaats op houten banken in de binnenplaats grenzend aan de serre van dit theater. *Spijs voor liefde* is een intiem werk dat een kleine groep toeschouwers in een kring samenbrengt om deel te nemen aan een ritueel waarbij de maakster in de hoedanigheid van een priester met behulp van woord en eten de toeschouwers meeneemt in de verschillende fase van liefdesverdriet. In dit geval moest de maakster daarbij het hoofd bieden aan het geluid van passerende goederentreinen op het aangrenzende spoor en een borrel aan de overkant van de straat. De sereniteit en aardsheid van de voorstelling konden deze achtergrondgeluiden niet goed verdragen. De theaterervaring werd kortom verstoord.

Was er hier sprake van pech of is dit te beschouwen als een probleem op programmatorisch vlak? Het is namelijk de theaterprogrammeur die over het algemeen uitzoekt in welke ruimte of op welke locatie de voorstelling het beste kan staan. De voorbereidende treinen maken intrinsiek onderdeel uit van de buitenplaats die nu als voorstellingsruimte gebruikt werd. Had de programmeur daar geen rekening mee moeten houden bij het programmeren van deze intieme voorstelling?

Dit voorbeeld van een mismatch tussen voorstelling en ruimte is slechts één van de vele voorbeelden die er te geven zijn. Theaterbezoekers die ik over dit probleem sprak, haakten veelal instemmend in: ook zij konden wel een voorstelling noemen waarbij de theatrale werking verstoord werd door de ruimtelijke omstandigheden. Het is zoals de quote van Anne Ubersfeld aan het begin van dit onderzoek onderstreepte: de theaterruimte is een essentieel onderdeel van de theaterervaring. Als de theaterruimte een voorstelling of performance beïnvloedt, dan kunnen we ook stellen dat een programmeur met de keuze voor een specifieke locatie, ruimte of zaal invloed uitoefent op de voorstelling. Aandacht voor de voorstellingsruimte in de programmeringspraktijk is dus essentieel. In dit onderzoek bekijk ik hoe concepten uit het locatietheater ingezet kunnen worden om te zorgen dat voorstellingen geplaatst worden in de meest gunstige (ruimtelijke) omstandigheden. De ruimtelijke voorwaarden verschillen voor elk werk en er zijn vaak meerdere oplossingen mogelijk, maar het feit blijft dat je voelt of een ruimte werkt of niet. In hoeverre zijn benaderingen uit locatietheater als strategie inzetbaar voor het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte?

Programmeren van de theaterruimte - een afbakening

Dit onderzoek gaat over de programmeringspraktijk in relatie tot de voorstellingsruimte. Daarbij kijk ik naar locatietheater als mogelijke programmeringsstrategie. Aangezien ik me in deze studie richt op concepten uit dit vakgebied, zal ik kort toelichten wat ik versta onder locatietheater of zoals de Engelse term luidt 'site-specific performance'. Zowel Mike Pearson

als Joanne Tompkins wijzen in hun onderzoek op de verdeeldheid die bestaat onder onderzoekers over de precieze definitie van het begrip. Dit komt volgens Tompkins omdat '[...] what may or may not be deemed 'site-specific' transforms as the nature of a performance and/or a site itself alters.'¹ Het is kortom niet geheel duidelijk wat er precies onder de term valt, maar aangezien in dit onderzoek deze discussie niet centraal staat, neem ik voor de duidelijkheid van het argument evenals Tompkins de basisdefinitie over van Mike Pearson en Michael Shanks uit 2001: 'Site-specific performances are conceived for, mounted within and conditioned by the particulars of found spaces, existing social situations or locations, both used and disused [...].'² Locatietheater is een veel bestudeerd onderwerp binnen de theaterwetenschappen. De theorievorming geeft een rijk beeld van de wisselwerking tussen locatie en kunstwerk.

De theaterprogrammeur is diegene die probeert de optimale (ruimtelijke) voorwaarden bij een voorstelling te scheppen. De ruimte waar de voorstelling of performance getoond wordt, is meestal een theaterzaal, maar het kan ook een ruimte met een andere functie zijn binnen het theatergebouw of juist een ruimte op een geheel andere locatie. Als ik in dit onderzoek spreek over de (theater)ruimte of locatie van een voorstelling, dan doel ik op wat Gay McAuley in haar taxonomie de voorstellingsruimte ('performance space') noemt. In haar studie *Space in Performance* (1999) toont Gay McAuley hoe er onderscheid te maken is tussen de verschillende spatiale dimensies binnen het theatergebouw die invloed hebben op de theaterervaring. De voorstellingsruimte is de ruimte waar de performers en de toeschouwers samenkomen en gezamenlijk de theaterervaring creëren.³ Deze ruimte is zelf weer verder onder te verdelen in de toneelruimte ('stage space'), de presentatieruimte ('presentational space') en de fictieve ruimte ('fictional place'). De toneelruimte is de fysieke ruimte van het toneel en de materiële eigenschappen ervan, zoals afmetingen, diepte, afstand tot het auditorium, de mate van scheiding met het publieksgedeelte, het karakter van de achtergrondmuur, enzovoorts. Deze architectonische basisstructuren van het gebouw beïnvloeden de betekenis en ervaring van een stuk.⁴ De presentatieruimte ontstaat door de manier waarop de toneelruimte fysiek gebruikt wordt. Deze fysieke organisatie van het toneel gaat verder dan de scenografie: de kern is de fysieke aanwezigheid en de bewegingen van de performers op het toneel.⁵ De fictieve ruimte zijn die plaats of plaatsen die gepresenteerd of opgeroepen worden op, maar ook buiten de toneelruimte.⁶ Het is geen feitelijke ruimte, maar een geconstrueerde ruimte in het hoofd van de toeschouwer. De voorstellingsruimte gaat in dit onderzoek kortom om die (conceptuele) ruimte(s) waar de voorstelling of performance in geprogrammeerd wordt en waar het publiek en de maker(s)

¹ Joanne Tompkins, 'The 'Place' and Practice of Site-Specific Theatre and Performance,' in *Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice*, ed. Joanne Tompkins en Anna Birch (Londen: Palgrave Macmillan, 2012), 3.

² Quote Pearson en Shanks, in Tompkins, 'The 'Place' and Practice', 2.

³ Gay McAuley, *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre* (Ann Arbor: the University of Michigan Press, 1999), 26.

⁴ Ibidem, 29.

⁵ Ibidem, 29.

⁶ Ibidem, 29-30.

een relatie met elkaar aangaan om tot een bepaalde ervaring van de performatieve gebeurtenis te komen. Ik onderzoek deze voorstellingsruimte met name voor locatietheaterfestivals en vlakkevloertheaters in Nederland.

De programmeur functioneert als een bemiddelaar tussen de voorstelling en het publiek, omdat hij of zij de desbetreffende contexten en verbindingen uitlicht, de juiste voorwaarden schept voor het tonen van de voorstelling en daarbij rekening houdt met de identiteit en het publiek van het theater of festival. De relatie met het publiek speelt daarom een belangrijke rol bij het programmeren. In dit onderzoek wordt gesproken over de (theater)programmeur. Ik wijs de lezer er graag op dat dé theaterprogrammeur niet bestaat: het is een beroepspraktijk in het culturele veld, waarbij de werkwijze en functie-invulling voor ieder persoon en voor elk theater of festival verschilt. Lara Staal wijst er in haar artikel in *Etcetera* ook terecht op dat er geen richtlijnen voor bestaan.⁷ Het is om praktische redenen dat ik spreek van de theaterprogrammeur ware het een homogene groep.

Het denken over programmeren in relatie tot curatorschap

Het denken op het gebied van curatie en programmeren heeft binnen de Universiteit Utrecht eerder vorm gekregen in twee andere masterscripties. Deze twee studies richten zich op hoe de rol van programmeur vervuld kan worden binnen recente ontwikkelingen in het theaterveld.

Zo onderzoekt Marije Rispens in haar masterscriptie *Environmentalist Programming*⁸ een nieuwe werkwijze voor theaterprogrammeurs in tijden van bezuinigingen om het theater meer tot een sociale plek te maken. Met 'sociale plek' bedoelt Rispens het theater als een openbare werkplek voor makers gebaseerd op principes van *environmentalist programming*. Dit concept uit de beeldende kunsten baseert zich op de concepten laboratorium, lege tijd en ruimte voor spontane ontmoetingen, de gearrangeerde ontmoeting en een duurzame relatie met makers.⁹ Het is een manier van programmeren gericht op talentontwikkeling, maar *environmentalist programming* gaat ook over het vormen van een *community* met makers en publiek.¹⁰ Het onderzoek van Rispens biedt programmeurs handvaten om hun functie uit te breiden, zodat zij meer in kunnen spelen op veranderingen in het werkveld. Rispens ziet de rol van de programmeur als gesprekspartner en verzorger van de theatermaker. Het theater als sociale plek zien we terug in de residenties die theaters bieden of in de nagesprekken die tegenwoordig veel georganiseerd worden. Theater Kikker in Utrecht is hier bijvoorbeeld erg actief in.

Ook Eline Habraken schrijft haar onderzoek *De opkomst van de Creatieve Schouwburg* in het licht van de veranderingen door de bezuinigingen van de afgelopen

⁷ Lara Staal, 'De curator voor het voetlicht. Een pleidooi voor zichtbaarheid én engagement in de podiumkunsten,' *Etcetera*, 148 (maart 2017): 6-11.

⁸ M.H. Rispens, 'Environmentalist Programming. Een onderzoek naar een alternatieve werkwijze voor programmeurs om het theater meer tot een sociale plek te maken' (Masterscriptie, Universiteit Utrecht, augustus 2012), 1-51.

⁹ *Ibidem*, 47.

¹⁰ *Ibidem*, 48.

jaren.¹¹ Ze vraagt zichzelf actief af hoe het Nederlandse theaterveld de balans kan vinden en houden tussen artistieke kwaliteit en inhoud, en het voeren van een gedegen financiële bedrijfsvoering die het theater in staat stelt minder afhankelijk van subsidies te kunnen opereren. Habraken focust daarbij op de schouwburgen in de Randstad. Ze gebruikt het concept *Creative Community* van Richard Florida en onderzoekt de voorwaarden waar deze theaters aan moeten voldoen om als een creative community te kunnen fungeren, waarin een artistieke dramaturgie leidt tot een open plek die een diepere verbinding met de stad en gemeenschap legt, de creatieve identiteit van mensen versterkt en economische bronnen vergroot. Daarbij ziet ze een belangrijke rol voor de programmeur weggelegd.

Beide scripties zijn gestoeld op ideeën over programmeren als een vorm van ‘curatorschap’. Over deze ontwikkeling in de podiumkunsten spreekt ook Lara Staal. In haar artikel geeft Staal een uitgebreide functieomschrijving van de programmeur en pleit ze voor de toepassing van de term ‘curator’ (een begrip uit de beeldende kunsten) voor deze beroepspraktijk ter bevordering van de controlebaarheid van diens handelen en als pleidooi voor engagement in de kunsten.¹² De term ‘programmeur’ doet namelijk tekort aan diens functie; het legt volgens Staal ‘de nadruk op het plaatsen van werken en voorstellingen in een zaal’, terwijl de programmeur achter de schermen door diens keuzes en handelingen een grote invloed heeft.¹³ De functie van de programmeur behelst kortom meer dan het plaatsen van een bepaalde voorstelling in tijd en ruimte.¹⁴

Staal omschrijft een aantal gemene delers van programmeurs: ‘de programmator selecteert kunstenaars en gezelschappen, bepaalt het aantal voorstellingen en in welke zaal ze staan, ontwikkelt contextprogramma’s en stelt programma’s samen voor festivals of kleinere clusterprogramma’s.’¹⁵ De programmeur is verantwoordelijk voor de artistieke identiteit van een theater of festival en beheert het programmabudget. Naast het bepalen van de beste condities voor het vertonen van een werk of voorstelling, worden voorstellingen contextueel ingebed.¹⁶ Ook tijdens mijn stage bij de Brakke Grond ontdekte ik dat programmeren veel gaat over de juiste context verbinden aan een werk. Volgens Staal mogelijk een reactie op de bezuinigingen van de afgelopen jaren: ‘Het contextueel inbedden van werk doet een poging om kunst weer midden in de samenleving te plaatsen en verbindingen te leggen met andere disciplines en dagelijkse aspecten van het leven.’¹⁷ Het maakt inzichtelijk waarom de term ‘curator’ in de podiumkunsten in opkomst is.

Uit bovenstaande komt naar voren dat de podiumkunsten zich dus actief verhouden tot de samenleving. De programmeur als curator speelt hierin een belangrijke rol. Hij of zij

¹¹ Eline J. Habraken, ‘De opkomst van de Creatieve Schouwburg. Een onderzoek naar de bruikbaarheid van het concept Creative Community als artistieke strategie ten behoeve van het financiële beleid van de vier Randstedelijke Schouwburgen’(Masterscriptie, Universiteit Utrecht, augustus 2013), 1-143.

¹² Staal, ‘De curator voor het voetlicht,’ 7.

¹³ Ibidem, 8.

¹⁴ Ibidem.

¹⁵ Ibidem, 7.

¹⁶ Ibidem, 8.

¹⁷ Ibidem.

verbindt de verschillende werken aan elkaar, zoekt de relaties tussen afzonderlijke werken, maar zonder kant-en-klare antwoorden te bieden en scheidt aldus Staal een 'totaalruimte'¹⁸. Dit is dan ook de reden waarom Staal van mening is dat de invloedrijke positie van de programmeur vraagt om een begrip als 'curator'. Of zoals Staal stelt: 'Door in het woord nadruk te leggen op de keuzes die een programmator maakt, worden ze tastbaarder en daarmee bediscussieerbaar.'¹⁹ Staal wil de werkzaamheden van de programmeur publiekelijk inzichtelijk maken en daarmee een kritisch discours genereren over de betekenis van die rol, net zoals nu in de beeldende kunsten gebeurt.

Mijn scriptie bouwt voort op deze ideeën en werkt verder aan een discours over de functie van de programmeur, maar keert daarbij terug naar wat ik de basis van curatorschap zou willen noemen. Nu de aandacht zoveel ligt op de context van theateruitingen en de inbedding van theater(s) in de maatschappij of een stad, breng ik de focus graag terug naar waar deze uitingen ruimtelijk gezien afspelen. Hoewel ik geenszins af wil doen aan het belang van het creëren en verbinden van contexten in de podiumkunsten, daar dit ook van belang is voor de draagvlak van voorstellingen, ben ik ook van mening dat we binnen deze ontwikkelingen de theaterruimte zelf niet dienen te vergeten.

De programmeur als dramaturg

Om dit kracht bij te zetten, zie ik de theaterprogrammeur als een soort dramaturg. Dat de dramaturg een aanverwant beroep is blijkt wel uit het feit dat Cathy Turner en Synne K. Behrndt in *Dramaturgy and Performance* (2008) een hoofdstuk wijden aan 'The Dramaturg as Programmer'. In het hoofdstuk komen dramaturgen ter sprake die zich ook begeven op het werkveld van de programmeur. Een voorbeeld is Thomas Frank, voormalig dramaturg van Berlin's Sophiensaele:

Rather than seeing himself as someone who simply set out an agenda, Frank worked closely with artists in order to develop the work. [...] he was involved in discussions with the artists to help to refine their original concepts, to identify the core of their ideas and to discover the best ways of making them work. [...] the point is not the reshape and reinvent the artist's original conception, but to recognize and to realize it.²⁰

Deze elementen voeden mijn idee dat omgekeerd de programmeur raakvlakken heeft met de werkzaamheden van een dramaturg: uit de interviews komt een beeld naar voren van een programmeur als gesprekspartner van de makers die de essenties van het werk van een maker probeert te begrijpen en zich vervolgens bezighoudt met het vinden van de best passende (ruimtelijke) voorwaarden. Zoals Maaïke Bleeker stelt: '[...] dramaturgy turns into a mode of looking that implies an eye for the possibilities inherent in the ideas and the

¹⁸ Staal, 'De curator voor het voetlicht,' 8.

¹⁹ Ibidem, 7.

²⁰ Cathy Turner en Synne K. Behrndt, *Dramaturgy and Performance* (New York : Palgrave Macmillan, 2008), 111-112

material, as well as an eye for their implications, their effects.²¹ Het gaat om welke effecten bepaalde keuzes generen. Dit laatste is ook belangrijk voor de programmeur met betrekking tot het kiezen van een voorstellingsruimte. Uit de interviews blijkt dat daarbij de (vertrouwens)band met een maker belangrijk is. De programmeur is betrokken bij de maker, maar valt hier niet mee samen. Dit omschrijft Maaïke Bleeker in de context van dramaturgie als de ‘involved other’ in het creatieve maakproces:

He or she is not only an analytical, intellectual eye from the outside, but also a body who thinks along with the director or choreographer – that is, as a collaborator who moves along with him or her in a movement that involves both closeness and distance, both similarity and difference.²²

Ik beschouw de programmeur ook als een involved other in de samenwerking met de maker. Door deze aanname dat de programmeur als een dramaturg is te beschouwen, ligt in dit onderzoek de nadruk op het gesprek tussen de maker en de programmeur met betrekking tot de voorstellingsruimte.

De theaterruimte als locatie

In dit gedeelte leg ik uit waarom locatietheater als concept interessant is voor de programmeringspraktijk. In de theorie wordt de voorstellingsruimte buiten locatietheater om ‘a neutral space of exposition’ genoemd.²³ Uit eigen ervaring met dezelfde voorstelling in andere theaterzalen en ruimtes (zoals *Witlof from Syria* (2017) van Sien Vanmaele in de oude postsorteerruimte van de Big Building in Groningen en vervolgens in de kleine zaal van de Verkadefabriek in Den Bosch) weet ik dat een ruimte nooit volledig neutraal is. Er is altijd een interactie met het getoonde werk; de voorstelling reageert op de ruimtelijke elementen. De theaterzaal is niet slechts de ruimte die onderdak biedt aan de voorstelling of performance. Dat is een misconceptie die ik meteen graag bij de horens wil vatten. Ook McAuley beargumenteert in haar boek dat de theaterruimte slechts de plek is dat het stuk bevat.²⁴ Ik beargumenteer dat de theaterruimte evengoed als de locatie bij site-specific performance een dialoog aangaat met het werk en daarmee de receptie van de voorstelling beïnvloedt. Daarmee functioneert de theaterzaal als ‘locatie’. Bovendien kan het gemotiveerd worden om naar theorie uit het locatietheater te kijken, omdat in de beroepspraktijk programmeurs niet beperkt blijken tot de pure theaterzaal. Ook een theaterprogrammeur als Lisa Wiegel maakt gebruik van de andere ruimtes die het theater te bieden heeft. Daarnaast helpt locatietheater als concept om de ruimte als belangrijke betekenisdrager en invloed in het receptieproces te beschouwen, alsook om de werking van ruimte beter te kunnen begrijpen. Werken als *Space in Performance* (1999) van Gay McAuley en *De ruimte van het theater* (1996) van Peter Eversmann maken de complexe werking van

²¹ Maaïke Bleeker, ‘Dramaturgy as a mode of looking,’ *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, 13:2 (2003): 166.

²² Ibidem, 163.

²³ Mike Pearson, *Site-Specific Performance* (Londen: Palgrave Macmillan, 2010), 36.

²⁴ McAuley, *Space in Performance*, 151.

ruimte in relatie tot voorstellingen duidelijk. Via theorieën uit het locatietheater is op een meer overzichtelijke en constructieve manier een beter begrip van deze werking te krijgen.

Doel, hypothese, probleemstelling, onderzoeksvragen

In dit onderzoek staat de vraag centraal in hoeverre benaderingen uit locatietheater als strategie inzetbaar zijn voor het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte. Het onderzoek heeft als doel een discours op gang te brengen over de programmeringspraktijk en dan met name in relatie tot de keuze voor de voorstellingsruimte. Ik hoop bij te kunnen dragen aan een kritische reflectie op de programmeringspraktijk, alsook om enkele concrete adviezen uit te kunnen brengen over deze praktijk. Ik zie de programmeur die de ruimte vanuit locatietheater benadert als oplossing voor enkele knelpunten die kunnen optreden met betrekking tot het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte.

Om antwoord te kunnen geven op de hoofdvraag komen de volgende deelvragen aan bod: hoe komt de keuze voor een bepaalde voorstellingsruimte in de praktijk tot stand? Hoe werken programmeurs? Met welke ruimtelijke elementen kunnen programmeurs rekening houden? Welke knelpunten kunnen er spelen op dit gebied? De antwoorden op deze vragen zullen gehaald worden uit de interviews met vier verschillende Nederlandse theaterprogrammeurs. De vragen helpen om een beeld te krijgen van hoe de geïnterviewde programmeurs werken en welke ruimtelijke aspecten in hun praktijk van belang zijn. Voor een nog completer beeld interview ik daarom ook drie theatermakers.

Om vervolgens een beter inzicht te krijgen in de ruimtelijke werking, alsmede hoe dit ingezet kan worden in de programmeringspraktijk bekijk ik concepten uit het locatietheater en stel ik de volgende vragen: hoe is de ruimtelijke werking op een voorstelling te verklaren vanuit de theorie van het locatietheater? Hoe kan een notie als locatietheater de programmeringspraktijk helpen om voorstellingen in de benodigde theaterruimte te krijgen? In hoeverre is dit bruikbaar?

Het wetenschappelijke en praktische belang van dit onderzoek

Het valt misschien op dat ik me in dit onderzoek voor de praktische kant van de programmeringspraktijk vooral baseer op de interviews met programmeurs. Dat is nodig, omdat de wetenschappelijke literatuur over de programmeringspraktijk minder uitgebreid van aard is of zich voornamelijk richt op de notie van de programmeur als curator.

Er is uitvoerig geschreven en gereflecteerd over de curator in de beeldende kunsten. Met bekende werken als *A brief history of curating* (2008) van Hans Ulrich Obrist en *Issues in Curating Contemporary Art and Performance* (2007) met daarin het artikel 'The curatorial turn: from practice to discours' van Paul O'Neil. Of het recentere uitgegeven *Thinking Contemporary Curating* (2012) van Terry Smith. Er is zelfs een *Curator's Handbook* (2015) door Adrian George voor studenten die zich willen verdiepen in het organiseren van exposities voor musea en kunstgaleries. Hoewel er wel parallellen te trekken zijn tussen de podiumkunsten en beeldende kunsten, richten deze studies zich niet specifiek op de rol van

programmeurs van theaters en theaterfestivals.

In enkele werken wordt wel ingegaan op de curator in de podiumkunsten, zoals in vier artikelen in het boek *International Performance Research Pedagogies* (2017) onder redactie van Scruti Bala, Milija Gluhovic en anderen. Met name het artikel 'Pathways into Performance Curation' van William Peterson en 'Curation as Mediation Between Art and Knowledge Production' van Barbara Orel zijn daarbij interessant. Peterson opteert voor een vorm van cureren waarbij de relatie tussen proces, product, kunstenaar en toeschouwer samenvloeit. Het werk van de curator moet de zintuigen en het lichaam van de toeschouwer aanspreken. Orel heeft in haar artikel oog voor de verschillende stappen van het cureren van een festival en kijkt daarbij vooral naar het publiek, de inhoud van het programma en de sociale context ervan. Ze ziet de curator als een belangrijk uitwisselingspersoon tussen de kunsten en kennisproductie. Curatoren creëren een specifieke publieke ruimte waar over de maatschappij gereflecteerd kan worden via de kunsten. Interessant is verder het speciale nummer over cureren in de podiumkunsten in *Frakcija Performing Arts Journal* nummer 55 dat in 2010 uitkwam.

Wat opvalt aan deze bronnen is dat ze wel een reflectie bieden op de rol en taken van een curator van voorstellingen en performances, maar dat daarbij niet gereflecteerd wordt op de keuzes die gemaakt worden op ruimtelijk gebied, of anders gesteld: op de fysieke ruimte waar de voorstelling of performance staat en waar de ontmoeting met het publiek plaatsvindt. Het gaat voornamelijk over de sociale en contextuele rol van de curator, de verbinding met het publiek en de maatschappelijke verantwoordelijkheid van de rol.

Zo bezien mag de reflectie op de programmeringspraktijk nog uitgebreider op wetenschappelijk niveau doorgevoerd worden (zeker als je dit vergelijkt met het discours dat bestaat over de curator in de beeldende kunsten) en mogen bovendien de andere aspecten van de werkpraktijk van de programmeur verder belicht worden. Een dergelijke reflectie heeft de beroepspraktijk nodig om zich goed verder te kunnen ontwikkelen. Dit onderzoek hoopt hier aan bij te dragen.

Andersom is het interessant om te zien dat het wetenschappelijke discours over de theaterruimte geen reflectie biedt over het verband met de programmeringspraktijk. In werken als Marvin Carlson's *Places of Performance: The Semiotics of Theatre Architecture* (1989), Peter Eversmann's *De ruimte van het theater* (1996), Guy McAuleys *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre* (1999), Mike Pearson's *Site-Specific Performance* (2010) en Joslin McKinney en Philip Butterworth's *The Cambridge Introduction to Scenography* (2009), ontbreekt een reflectie over hoe deze kennis vorm krijgt in de programmeringspraktijk. Een gemis als je naar het belang van dit beroep kijkt voor de podiumkunsten. Het voorbeeld van de inleiding laat zien hoe belangrijk kennis van de voorstellingsruimte is voor de programmeringspraktijk. Een onderzoek naar locatietheater als programmeringsstrategie is mijns inziens daarom welkom in het werkveld van de programmeur. Daarnaast heeft dit onderzoek een praktisch belang: aangezien een voorstelling of performance soms zichtbaar verkeerd staat, heeft de vraag of concepten

binnen het locatietheater hierbij een oplossing kunnen bieden, een praktisch nut.

Bespreking kernproblemen/knelpunten

Uit interviews komt naar voren dat grote gezelschappen of gezelschappen die gewend zijn te touren en elk jaar bij een theater komen, niet het probleem vormen. Ik heb het dan over een gezelschap als Toneelgroep Oostpool die elk jaar in Theater Kikker staat. Deze groepen hebben een professioneel team achter zich staan (zijn vaak onderdeel van grote productiehuisen met veel huistechnici), zijn gewend om te touren (en zich aan te passen aan verschillende theaterzalen), zijn bekend met het theater, hebben een band met de techniek en/of de programmeur, en de programmeur kent hun werk goed. Iedereen weet kortom wat hij/zij kan verwachten, zowel van de makerskant als van de programmeurskant. Mochten er wel problemen optreden (het decor blijkt plots toch te groot te zijn voor de zaal), dan wordt de maker vaak ondersteund door een team van technici die het probleem kunnen oplossen. Waar spelen dan wel problemen op?

De volgende knelpunten heb ik uit de interviews kunnen halen. Er treden met name problemen op bij zalen die geen theaters zijn. Hier kan de locatiebenadering mogelijk uitkomst bieden. Ook bij jonge makers is het opletten, omdat zij niet over de hierboven omschreven productionele en technische ondersteuning beschikken en bovendien ervaring missen. Hun relatieve onbekendheid met de zaal en het theater, alsmede de nog prille band met de programmeur maakt dat zij met betrekking tot de keuze voor een ruimte in een kwetsbaardere positie zitten. Ook festivals die theater als iets extra's programmeren (waarbij de programmeurs niet toegespitst zijn op theater) kunnen problemen geven: hier staan voorstellingen vaak in te lawaaiige omgevingen. Ook intiem werk en solo teksttheater op locatie of buiten de zaal vormen een aandachtspunt. Daarnaast maakt het boeken van voorstellingen die nog in het maakproces zitten een belangrijk deel uit van de programmeringspraktijk. Deze voorstellingen worden dus ongezien geprogrammeerd. Aangezien plannen in het verloop van het maakproces nog weleens kunnen wijzigen, staan deze voorstellingen nog weleens te breed of te klein, waardoor het publiek de focus verliest. Termen als te groot/wijd staan, te klein staan, slechte akoestiek, geen goede zichtlijnen, te veel afstand, een te open of te gesloten ruimte, zijn zaken die programmeurs en makers aangeven met betrekking tot het verkeerd staan van voorstellingen. Ik zie ook een knelpunt in communicatie: het is belangrijk zaken te blijven bevragen, na te gaan en te controleren. Daarom beschouw ik ook in die zin de programmeur als involved other.

Methodologie

Het betreft een kwalitatief onderzoek naar in hoeverre benaderingen uit locatietheater als strategie inzetbaar zijn voor het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte. Aan de hand van een literatuurstudie van wetenschappelijke bronnen en verschillende interviews met makers en theaterprogrammeurs, tracht ik een beeld te geven van de programmeringspraktijk op het gebied van de keuze van de voorstellingsruimte en hier actief over te reflecteren.

De interviews betreffen kwalitatieve diepte-interviews op semigestructureerde basis. Bij het voorbereiden van de interviews, stelde ik enkele vaststaande vragen op. Naar aanleiding van het gesprek zelf kwamen hier vragen bij. Hierdoor zit er variatie in de interviews. Doel van de interviews met programmeurs was om een goed beeld te krijgen van hoe zij werken en met welke ruimtelijke aspecten zij rekening houden. Ook wilde ik weten of ze positieve en negatieve ervaringen op het gebied van het programmeren van ruimte hadden. De interviews met de makers waren hier een aanvulling op. Deze interviews hadden als doel om vanuit hun kant de programmeerpraktijk in relatie tot de keuze van de voorstellingsruimte te belichten. Ook kon ik op deze manier een breder palet aan knelpunten verkrijgen.

Na het afnemen en transcriberen van de interviews heb ik de gesprekken geredigeerd. Tijdens het redigeren ben ik dicht bij de originele tekst en inhoud gebleven, daarmee zijn de interviews waarheidsgetrouw, maar ik heb wel de tekst verbeterd, leesbaarder en daarmee ook representatiever gemaakt. Als de zinsbouw binnen één zin drie keer veranderde, maakte ik hier een logische en goedlopende zin van. Ook stopwoorden heb ik uit de zinnen weglaten. Bij het interview met de maker Francesca Lazzeri heb ik stukken weggelaten die dienden voor een ander onderzoek. Daarbij heb ik ook passages uit het interview op andere plekken geplaatst, maar verder niet inhoudelijk gewijzigd. Ook in het interview van Schweigman heb ik stukken overgenomen uit een eerder deel van hetzelfde interview dat diende voor een ander onderzoek. Het leek me namelijk alsnog nuttig het gedeelte met uitleg over haar werk in dit onderzoek erbij te voegen.

De theaterprogrammeurs die ik geïnterviewd heb zijn Lisa Wiegel (de Brakke Grond), Marga Kroodsmas (festival Jonge Harten), Jolie Vreeburg (Theater Kikker) en Simone Hogendijk (Over het IJ Festival). In deze mix van programmeurs komt zowel de vlakkevloertheater als het locatietheater aan bod, alsook de verschillende performatieve uitingen die het Nederlandse veld rijk is. Daar ik goed bekend ben met de theaterzalen van zowel de Brakke Grond als Theater Kikker door respectievelijk een stage en vrijwilligerswerk, lag de keuze voor de programmeurs van deze theaters voor de hand. Ook in hun activiteiten zijn beide theaters breed georiënteerd, en krijgen verschillende performatieve uitgingen een podium geboden. Lisa Wiegel richt zich daarbij op diverse podiumkunsten uit Vlaanderen. In haar werkwijze is het creëren van de juiste context van groot belang. Wiegel staat in persoonlijk contact met de makers en denkt actief met hun praktijk mee. Daarbij benut ze de verschillende ruimtes die de Brakke Grond rijk is, waaronder naast de theaterzalen ook de binnentuin, de studio of de expositieruimtes van het Vlaamse cultureelhuis.

Ook Jolie Vreeburg is een programmeur die zoveel mogelijk voorstellingen zelf probeert te zien voor ze deze selecteert in Theater Kikker. Ze staat veel in contact met de makers. Vreeburg is vergeleken met Wiegel beperkter in de keuze voor een voorstellingsruimte. De programmering staat voornamelijk in de twee theaterzalen (de kleine en grote zaal) van Theater Kikker. Daar deze specifieke kenmerken hebben en kleiner zijn dan gemiddelde theaterzalen vraagt dit om een programmeringshouding met een besef

voor de ruimtelijke condities.

Marga Kroodsmā programmeert voor festival Jonge Harten daarentegen op veel verschillende locaties en zalen in de stad Groningen; goed overleg met de verschillende jonge makers is daarbij essentieel. Dit geldt helemaal voor Simone Hogendijk die met Over 't IJ buiten de klassieke theaterzaal programmeert en de locatie tot onderdeel maakt van de voorstelling of performance. Door de keuze voor deze twee programmeurs wist ik me ervan te verzekeren dat er sprake is van een zekere bewustzijn en kennis over de werking van de voorstellingsruimte, omdat zij nog bewuster voor elke voorstelling de juiste condities dienen te realiseren.

Ik heb gekozen voor gelijkgestemden programmeurs met een soortgelijke werkwijze, om binnen dit onderzoek van een zekere continuïteit te kunnen spreken en meer gegronde uitspraken te kunnen doen. Ik ben me er desondanks van bewust dat deze vier programmeurs niet de algehele programmeringspraktijk kunnen representeren. Eerder dienen deze vier programmeurs voor mij ter voorbeeld. Over de toegepaste methodiek volgt later in de inleiding een verantwoording.

Het analysecorpus bestaat verder uit interviews met de makers Sien Vanmaele, Boukje Schweigman en Francesca Lazzeri (Wildvlees). De keuze voor deze makers is om verschillende redenen tot stand gekomen, naast praktische overwegingen, speelden daarbij voornamelijk inhoudelijke redenen een rol. Daar de voorstelling van Sien Vanmaele de directe aanleiding vormde voor het schrijven van deze scriptie, de maakster zowel op locatie als in theaterzalen speelt en ze zich daarbij bewust is van het belang van de voorstellingsruimte, was het voor mij een logische stap om met haar in gesprek hierover te gaan. Daar komt bij dat het een jonge maakster betreft, die net komt kijken in het veld en dus minder ervaring met zich meebrengt. Hoe ervaart een jonge maker de samenwerking met programmeurs?

Ook Boukje Schweigman is een maakster die zowel in de theaterzaal als (ver) daarbuiten werkt. Samen met haar scenograaf speelt ze bewust met de voorstellingsruimte en diens ruimtelijke kwaliteiten. Als gevestigde maakster met veel ervaring is ze een interessante toevoeging: maakt dit de dialoog met de programmeur anders?

Francesca Lazzeri maakt met collectief Wild Vlees fysiek theater dat op een directe manier de dialoog aangaat met de ruimte waarin ze spelen. Daarbij spelen ze zowel in theaters als op locatie. Ook deze maakster brengt een zekere bewustzijn voor ruimtelijke kwaliteit(en) met zich mee, wat interessante inzichten opleverden.

Door de keuze voor verschillende makers zorg ik ervoor dat verschillende kanten van de programmeerpraktijk en de werking van ruimtes belicht kan worden. Het is geenszins een selectie dat het Nederlandse theaterveld tracht te representeren. Dat is ook niet het doel van deze studie.

Ik startte vervolgens het onderzoek met een kritische lezing van de interviews: hoe werken programmeurs? Op welke ruimtelijke aspecten letten zij? Welke thema's en knelpunten

spelen er? Wat valt me op? Wat is belangrijk in de programmeerpraktijk met betrekking tot het programmeren van een voorstelling in een ruimte? Op die manier kon ik bepalen wat belangrijk in dit onderzoek zou zijn. Ik haalde kortgezegd uit de interviews met programmeurs en makers belangrijke thema's en knelpunten. Door de nadruk in de interviews op de benodigde kennis van de voorstelling, maker en ruimtes waar de programmeur over dient te beschikken, in combinatie met de interessante locatiebenaderingen die naar voren kwamen uit het interview met Simone Hogendijk, formuleerde ik het idee om de programmeringspraktijk te verbinden aan concepten uit het locatietheater. Dit idee werd versterkt toen ik ondertussen begon met een literatuurstudie naar de werking van de theaterruimte via eerdergenoemde werken van Peter Eversmann en Gay McAuley: ik ontdekte dat 'de werking van de theaterruimte' een complex geheel is van verschillende factoren. Het onderzoek dreigde daarmee te complex en onhaalbaar te worden, terwijl ik juist op zoek was naar een overzichtelijke benadering van de voorstellingsruimte voor de theaterprogrammeur.

Het basisboek van Mike Pearson, *Site-Specific Performance* (2010), waarin heel overzichtelijk de mogelijke benaderingen, modellen, soorten locaties, contexten en de dramaturgie van locatietheater behandeld worden, hielp me om die ruimtelijke concepten te vinden die interessant zouden kunnen zijn voor de programmeringspraktijk en die tevens konden helpen bij een beter begrip van de werking van de voorstellingsruimte. De interessante concepten die ik in deze basisbron vond, vulde ik aan met verdere studies. Zo gaven het artikel 'Mapping the Terrain: a Survey of Site-Specific Performance in Britain' (2002) van Fiona Wilkie en het artikel 'Being and Circumstance' (1985) van Robert Irwin een bruikbare indeling van de verschillende mates van ruimte-afhankelijkheid.

Een dieper begrip van het concept van Host en Ghost kreeg ik via het standaardwerk over locatiekunst: *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation* (2000) van Nick Kaye. Anders dan Pearson's onderzoek behandelt deze studie een breder palet aan kunstvormen. Cathy Turner richt zich in haar artikel 'Palimpsest or Potential Space? Finding a Vocabulary for Site-Specific Performance' (2004) juist wel op de performancepraktijk. Ze baseert zich deels op theorieën van Pearson op het gebied van archeologie, maar vult dit aan met theorieën uit de psychoanalyse om locatietheater uit te leggen. Ook in de bundeling artikelen over locatietheater, *Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice* (2012) onder redactie van Anna Birch en Joanne Tompkins kon ik uitleg vinden over het concept van Host en Ghost en me daarnaast een beter beeld vormen over wat locatietheater inhoudt.

Het andere concept wat me interesseerde, materialiteit en agency, kreeg duidelijk vorm in het artikel 'Vibrant Materials' (2015) van Joslin McKinney. McKinney begeeft zich op het snijvlak van fenomenologie en New Materialisme. Ze kijkt onder andere naar de materialiteit van de theaterruimte en scenografie, en voegt daar het concept van materie als actief element aan toe. Om de achtergrond en context van haar theorie beter te kunnen begrijpen, heb ik me ook verdiept in het gedachtegoed van Tim Ingold (voornamelijk het artikel 'The Textility of Making' (2010)) en Jane Bennett (het boek *Vibrant Matter: a political*

ecology of things (2010)). Hoewel de nuances verschillen, wijzen zij allebei een rol toe aan de vitaliteit en dynamiek van materialen.

Het artikel van Tara Munjee genaamd 'Appreciating "Thirdspace": An Alternative Way of Viewing and Valuing Site-Specific Dance Performance' (2014) verbindt het ruimtelijke model 'Thirdspace' van Edward Soja aan locatiespecifieke dansvoorstellingen. Om tot een beter begrip van dit model te komen heb ik ook de oorspronkelijke bron van Soja, *Thirdspace: journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places* (1996), bestudeerd. De theorie uit deze bronnen bespreek ik in de verschillende hoofdstukken en koppel ik vervolgens aan de programmeerpraktijk.

Verantwoording toegepaste methodiek

Ik ben me ervan bewust dat wanneer ik over de programmeerpraktijk spreek dit niet in verhouding staat met het aantal geïnterviewde programmeurs. Zoals ook Marga Kroodsmā in het interview aangaf bestaat dé theaterprogrammeur niet. Dit maakt de programmeerpraktijk uitermate divers en veelzijdig. Gezien de omvang van de scriptie en de beschikbare tijd was het echter niet mogelijk meer programmeurs te spreken en daarmee een breder en completer beeld te geven van de programmeerpraktijk. Hoe dan ook dienden de interviews als thematische diepgang, als voorbeelden. Ik beschouw ze niet als exemplarisch of de enige (juiste) manier om te kunnen programmeren. In combinatie met de interviews met de makers bieden deze interviews echter wel een ingang om te kunnen reflecteren over de programmeerpraktijk, ook al is deze praktijk niet zo eenduidig als zo'n term doet geloven. Dit onderzoek inspireert hopelijk tot discussie.

Als ik in dit onderzoek in praktische en algemene termen over de programmeerpraktijk spreek, komt deze informatie uit de afgenomen interviews. Ook de quotes van programmeurs en makers komen uit de interviews die te vinden zijn in de bijlage achter in dit onderzoek. Om het overzicht te bewaren, maak ik geen gebruik van voetnoten bij het citeren van de makers en programmeurs.

Opbouw van het onderzoek

De hoofdstukken van dit onderzoek volgen een duidelijke structuur waarbij eerst het concept wordt besproken en dit vervolgens wordt gekoppeld aan de werkpraktijk van de programmeur. Daarbij kijk ik eerst naar wat de programmeurs al doen en vervolgens naar wat ze nog meer zouden kunnen doen of wat nog meer mogelijk is. De hoofdstukken schetsen kortom een beeld van hoe theaterprogrammeurs programmeren en ook hoe dit theoretisch onder te brengen is. In het eerste hoofdstuk dat volgt na deze inleiding staat de mate van ruimte-afhankelijkheid centraal, gebaseerd op de ideeën van Fiona Wilkie en Robert Irwin. In het tweede hoofdstuk staat het concept van Host en Ghost zoals geformuleerd door Clifford McLucas en Mike Pearson centraal. In het daaropvolgende hoofdstuk ga ik in op de invloed en vitaliteit van materialen, zoals omschreven door Joslin

McKinney in de context van scenografie. Voor een volledig begrip van haar gedachtegoed ga ik eerst in op de ideeën van Tim Ingold en Jane Bennett die daar aan de basis liggen. In hoofdstuk 4 staat het Thirdspace model centraal van Edward Soja dat door Tara Munjee wordt toegepast op locatiespecifieke dansvoorstellingen. Het geheel wordt afgerond in de conclusie. In de discussie reflecteer ik op dit onderzoek en licht ik uit hoe dit onderzoek uitgebreid en verbeterd zou kunnen worden. Tevens breng ik in dit gedeelte de adviezen onder die ik naar aanleiding van dit onderzoek geformuleerd heb. Achter in dit onderzoek zijn in de bijlage de geredigeerde transcripties van de interviews te vinden.

Hoofdstuk 1 Locatietheater als benadering voor het programmeren: de mate van ruimte-afhankelijkheid

1.1. Inleiding hoofdstuk

In de komende hoofdstukken onderzoek ik hoe theorie over locatietheater de ruimte benadert. Ik richt me op die theorieën en benaderingen die de werking van de theaterruimte in relatie tot programmeren nader kunnen verklaren. In de inleiding heb ik het belang van de dialoog tussen de programmeur en maker onderstreept. Simone Hogendijk stelt dat de locatie vanaf het begin deel uit dient te maken van de artistieke gesprekken. Met dit uitgangspunt in gedachten volgt in dit eerste hoofdstuk een meer algemene benadering van de voorstelling in relatie tot de benodigde ruimte. In dit hoofdstuk wordt het idee uitgewerkt dat iedere voorstelling anders is en een andere relatie tot de locatie of ruimte heeft. Rekening houden met de ruimte-afhankelijkheid van een werk kan een strategie in het programmeren zijn.

1.2. Site-sympathetic, site-generic en site-specific: de mate van ruimte-afhankelijkheid

In de inleiding van dit onderzoek benadrukte ik dat er geen eenduidige definitie van de term locatietheater (of *site-specific theatre*) bestaat. Het staat voor een breed scala aan performatieve werken dat buiten de muren van het traditionele theater treedt en een (ruimtelijke) band aangaat met de specifieke locatie. De onderzoekster Fiona Wilkie poogt in haar oriënterende artikel 'Mapping the Terrain: a Survey of Site-Specific Performance in Britain' (2002) een beter beeld te krijgen van wat deze theaterpraktijk in Groot-Brittannië inhoudt. Interessant hierbij is het onderscheid dat ze maakt in de mate van ruimte-afhankelijkheid van performances.²⁵ Hiervoor baseert ze zich op de schaal zoals opgesteld door Stephen Hodge, lid van het theatergezelschap Wrights & Sites.²⁶ In dit schema komen verschillende termen ter sprake om de mate van ruimte-afhankelijkheid aan te geven, waarvan met name de begrippen 'site-sympathetic' (locatiesympathiek), 'site-generic' (locatiegeneriek) en 'site-specific' (locatiespecifiek) interessant voor dit onderzoek zijn. Locatiesympathieke werken zijn voorstellingen waarbij een bestaande tekst aangepast wordt op de eigenschappen en ruimte van een geselecteerde locatie. Locatiegeneriek werk is daarentegen geschikt om op verschillende soortgelijke locaties te plaatsen, zoals zwembaden of scholen. Dit zijn kortom locaties die veel eigenschappen met elkaar delen, maar wel telkens ergens anders zijn en daarom niet precies hetzelfde zijn. Ik denk dat voorstellingen voor de grote of kleine zaal in een theater hier ook onder gerekend kunnen worden. De derde categorie, locatiespecifiek werk, staat voor die voorstellingen die speciaal

²⁵ Dit kan overigens ook locatie-afhankelijkheid genoemd worden.

²⁶ Stephen Hodge, 'Sketch for a continuum of site-specific performance,' presentation given by Wrights & Sites at the Performance of Place conference, University of Birmingham, May 2001. <http://www.mis-guide.com/ws/documents/politics.html>

ontwikkeld zijn vanuit één of voor één enkele specifieke locatie. De verschillende lagen (historisch, fysiek, cultureel, etc.) van deze specifieke locatie spelen daarbij een essentiële rol in de betekenisvorming van het werk.

Zoals Wilkie terecht opmerkt wordt in deze schaal alleen de laatste categorie daadwerkelijk beschouwd als locatietheater. Het gaat om werken waarbij de diepe band met de locatie centraal staat in het maakproces en uitvoering van het werk, die niet op een andere plek kunnen staan en daarom ook niet kunnen touren.²⁷ Binnen deze schaal krijgen andere performatieve experimenten met niet-theater ruimtes een andere benaming. Wilkie wijst op een andere tekortkoming in de schaal van Hodge: binnen de schaal is er geen ruimte voor werken die *re-located* worden, dat wil zeggen tot een zekere hoogte aangepast aan een andere locatie, zodat ze ook op andere locaties kunnen staan (en dus kunnen touren). Deze werken vallen in die zin tussen de labels locatiegeneriek en locatiespecifiek.²⁸ Dit lijkt mij wel degelijk een belangrijke groep binnen de theaterpraktijk waarin veel voorstellingen op meerdere (verschillende, niet-gelijksoortige) locaties staan. De schaal van Hodge is daarmee niet volledig, maar kan voor een programmeur wel als richtlijn dienen. Hoewel binnen de schaal van Hodge maar een klein deel tot het locatietheater gerekend wordt, betekent dit niet dat de ruimte in de andere categorieën geen invloed op het werk heeft.

Ook in de beeldende kunst zien we een reflectie over de mate van ruimte-afhankelijkheid van kunstwerken terug. De kunstenaar Robert Irwin onderscheidt in 'Being and Circumstance' (1985) vier categorieën die dienen om het kunstveld beter te begrijpen: 'site dominant' (het werk staat op zichzelf en is niet aangepast op de locatie), 'site adjusted' (het werk staat nog wel op zichzelf en is gemaakt in de studio, maar er is rekening gehouden met de locatie), 'site-specific' (locatiespecifiek) en 'site conditioned/determined' (locatieafhankelijk/-bepaald; het sterkst verbonden aan de locatie).²⁹ Deze laatste twee categorieën zal ik nader bespreken. Interessant is om te zien dat de werken die bij Irwin vallen onder de categorie locatieafhankelijk/-bepaald in het artikel van Wilkie geschaard worden onder locatiespecifiek, terwijl deze categorie bij Irwin een mindere mate van verbondenheid met de locatie inhoudt. Dit komt met name doordat Irwin de mate van zichtbaarheid van 'de hand van de kunstenaar' in de beoordeling meeneemt. Als in de betekenisvorming van het werk het oeuvre en de stijl van de kunstenaar een prominenter referentiepunt inneemt dan de kwaliteiten van de locatie zelf, dan is dit werk volgens Irwin in mindere mate locatieafhankelijk dan als dit niet het geval zou zijn.³⁰ Ondanks dat locatiespecifiek werk wordt gemaakt met de locatie in het hoofd en dit de ruimtelijke voorwaarden bepaalt, is volgens Irwin daarbij de kunstenaar en diens oeuvre zelf het referentiepunt: 'Familiarity with his or her history, lineage, art intent, style, materials,

²⁷ Fiona Wilkie, 'Mapping the Terrain: a Survey of Site-Specific Performance in Britain,' *New Theatre Quarterly*, 18:2 (mei 2002): 150.

²⁸ Ibidem.

²⁹ Robert Irwin, 'Being and Circumstance,' (1985) in *Situation: Documents of Contemporary Art*, ed. Claire Doherty (Londen en Cambridge: Whitechapel Gallery en The MIT Press, 2009), 43-44.

³⁰ Ibidem, 44.

techniques, etc. are presupposed [...]'.³¹ Locatieafhankelijk/-bepaald werk daarentegen dankt zijn bestaansreden aan de locatie. Het maakproces begint dan ook met een intieme lezing van de locatie, waarbij de kunstenaar de tijd neemt om de verschillende ruimtelijke en ruimtegebonden aspecten (waaronder de weercondities) in beschouwing te nemen en deel uit te laten maken van het werk.³²

Het is een interessant idee om de mate van locatieafhankelijkheid te toetsen aan de mate waarin het werk refereert naar zichzelf. Minder aannemelijk vind ik het om te denken dat ruimtelijke afhankelijkheid niet samen zou kunnen gaan met een bepaalde stijl van werken van de kunstenaar. De reeks vragen die Irwin bij locatieafhankelijk werk plaatst ('What are the qualities of surface, sound, movement, light, etc.? [...] What are the histories of prior and current uses, present desires, etc.?') kunnen ook beantwoord worden bij een bepaalde methode van werken. Die werkmethode of -stijl hoeft kortom geen afbreuk te doen aan het in acht nemen van de ruimtelijke kwaliteiten van de locatie zelf.³³ Persoonlijk lijkt het me dat de kunstenaar zich hoe dan ook verhoudt tot de ruimte en het materiaal. Dit idee zal terugkomen in het gedeelte dat zich specifiek richt op materialiteit. Voor nu volstaat het om vast te stellen dat uit deze theorieën volgt dat er verschillende gradaties van locatiegevoeligheid dan wel ruimte-afhankelijkheid zijn.

Hoewel er dus verschillende benamingen en nuances aan performances en theatervoorstellingen op locatie gegeven kan worden, is het goed mogelijk om te denken in verschillende niveaus van locatieafhankelijkheid zonder daarbij werken onder een specifieke noemer te plaatsen.³⁴ Want welke naam je er ook aan wilt geven: elke voorstelling of performance heeft een zekere mate van ruimte-afhankelijkheid (of -gevoeligheid). Wat evenveel wil zeggen dat sommige ruimtes beter zullen passen/werken dan andere, of dat sommige soorten ruimtes zelfs noodzakelijk zijn voor een voorstelling en dat een voorstelling bepaalde ruimtelijke voorwaarden nodig heeft, al is het maar de aanwezigheid van grid in een theaterzaal. Ook Boukje Schweigman merkt dit in het interview op: 'Er zijn natuurlijk veel gradaties in hoe locatiespecifiek iets is. Is het alleen vanuit deze plek gedacht of is het iets wat gewoon buiten plaatsvindt?'. De voorstelling *Dreef* (2006) van de maakster, moet bijvoorbeeld op het water spelen, maar dat zouden in wezen verschillende locaties kunnen zijn. In die trant spreekt Schweigman van 'reisbare locaties'. Hoewel binnen het theaterveld verschillende sterktes van ruimtegevoeligheid/-afhankelijkheid zijn te ontwaren, kunnen we misschien zelfs stellen dat veel werken in ieder geval locatiegeneriek zijn, aangezien de meeste voorstellingen voor een theaterzaal gemaakt worden.

³¹ Irwin, 'Being and Circumstance,' 44.

³² Ibidem.

³³ Ibidem.

³⁴ Wilkie, 'Mapping the Terrain,' 149.

1.3. Koppeling aan werkpraktijk programmeur

De verschillende terminologieën en schalen mogen dan verwarrend lijken, ze kunnen vanuit programmeringstechnisch oogpunt een doel dienen: het meegeven van een bepaalde sensitiviteit dan wel opmerkzaamheid voor de locatieafhankelijkheid van een werk. Een strategie die nuttig lijkt bij het kiezen van een ruimte. Hieruit volgt dat het productief kan zijn om als programmeur bij een werk af te vragen: hoe ruimtegevoelig is dit werk? Deze vraag is mijns inziens onder te verdelen in vragen als: is dit werk gemaakt voor een bepaald type/soort ruimte of locatie? Hoe grote rol speelt de ruimte in het werk? In hoeverre houdt het werk rekening met de (eigenschappen van de) locatie/ruimte? Aan welke ruimtelijke voorwaarden moeten er in ieder geval worden voldaan? Dit is een belangrijke vraag om te stellen, omdat dit in de eerste plaats al uitmaakt welke locaties niet mogelijk zijn. Zo heeft de voorstelling *Erf* van Boukje Schweigman een bosrand zonder greppel nodig, omdat de performers anders door hun looprichting in het water zullen belanden. Maar ook theaterlicht of de aanwezigheid van een keuken kan een ruimtelijke voorwaarde zijn. De vraag over de ruimtelijke voorwaarden refereert naar de essenties van het werk. De strategie van de ruimte-afhankelijkheid vraagt om een manier van denken dat vertrekt vanuit het werk zelf. Bovendien vraagt dit om een zekere kennis van dit werk, bijvoorbeeld aan de hand van het daadwerkelijk zien van de voorstelling of het kennen van het werk van de maker. Hoe gaan programmeurs in de praktijk op dit punt te werk?

Deze vraag probeerde ik aan de hand van interviews met theaterprogrammeurs te beantwoorden. Uit de interviews komt naar voren dat de programmeurs in het werkproces uitzoeken wat het werk en de maker nodig hebben. De programmeurs houden rekening met de ruimte waar het stuk komt te staan. Een programmeur ziet vaak een werk, en vormt zich daarbij een idee van wat het werk nodig heeft. Kijken, dat wil zeggen het werk zien, lijkt daarbij een belangrijk middel om een beeld van de ruimtelijke wensen van een voorstelling te vormen. Ook artistieke gesprekken spelen daarin een belangrijke rol. De keuze voor een ruimte komt tot stand in overleg met het gezelschap of de maker.

Bovenstaande manier van programmeren past Jolie Vreeburg vooral toe bij jong werk dat in Theater Kikker in de kleine zaal staat. Daarbij is het vaak ook letterlijk de vraag of de voorstelling fysiek past in de ruimte, omdat de zaal klein van formaat is, maar ook kijkt de programmeur naar hoe de voorstelling staat en hoe de voorstelling esthetisch zou voelen in de eigen zaal. In de scouting neemt Vreeburg ook Parade-voorstellingen mee. Aangezien deze voorstellingen in een tent staan, vraagt ze zich bij deze voorstellingen af hoe het zich naar een zaal vertaalt. Vreeburg is zich bewust van een zekere ruimte-afhankelijkheid: 'Soms kan een voorstelling in duigen vallen als je de locatie verandert, omdat de sfeer anders is of om andere redenen.' Ze is daarom van mening dat je als programmeur moet nadenken en vooruitdenken over wat de effecten van (ruimtelijke) keuzes kunnen zijn.

De programmeur Kroodsma vindt dat je als programmeur de maker moet kunnen vertegenwoordigen. Ze onderstreept daarmee het belang van het kennen van het werk. In haar werkpraktijk staat wat de maker nodig heeft centraal. Daarbij geldt ook: 'Het is goed

kijken naar wat de voorstelling vraagt [...]’ Zo komt de keuze of een voorstelling op locatie speelt alleen tot stand als het werk dat nodig heeft. Kroodsma heeft veel oog voor de ruimte: ‘Ik ben als programmeur altijd erg bezig met het vertellen van het juiste verhaal en daarin is de ruimte net zo belangrijk als de voorstelling zelf.’ Ze is zich ervan bewust dat dit mis kan gaan en de voorstelling daardoor verkeerd over kan komen. De eerste stap in het programmeerproces is het kijken naar de voorstelling:

Op dat moment letten we ook op de juiste ambiance en kijken we op een praktisch niveau naar hoe de zichtlijnen zijn. Op Theater aan Zee hebben we bijvoorbeeld twee voorstellingen gezien die niet goed stonden. Op zo’n moment bedenk ik me al dat wij het als festival anders gaan doen. [...] Zo bedenk ik bijvoorbeeld: het publiek moet ook op de eerste rij goed kunnen zien wat er zich afspeelt, of vooraan het speelveld speelt zich veel af, dan plaatsen wij de voorstelling anders.

Uit deze uitspraken komt een zeker bewustzijn voor de ruimte-afhankelijkheid naar voren. Kroodsma benadrukt het kijken en praktisch nadenken in haar werk als programmeur. Daarbij zijn vragen aan de maker als wat hij/zij wil vertellen, wat hij/zij nodig heeft, hoe hij/zij de voorstelling zelf het liefste ziet, belangrijk. Aan de hand van die informatie denkt het team van Jonge Harten verder na over waar de voorstelling kan staan.

De programmeur Hogendijk werkt specifiek voor een locatietheaterfestival (Over het IJ), waarbij voorstellingen inhoudelijk gekoppeld worden aan locaties of er ruimtelijke beperkingen toegewezen worden. Meer nog dan bij de andere programmeurs het geval lijkt te zijn, is de locatie vanaf het begin onderdeel van de artistieke gesprekken. Of zoals de programmeur stelt: ‘Al in het eerste gesprek met een maker ga ik zoeken naar het antwoord op de vraag of de voorstelling echt op locatie moet zijn. Waar moet het dan aan voldoen? Wat heeft de maker nodig?’ Hogendijk toetst als programmeur of de voorstelling op locatie dient te staan en wat daarvan de urgentie is, alsook welke voorwaarden daarbij horen. Aangezien dit festival zo gebonden is aan locaties, is hier sprake van veel ruimte-afhankelijkheid. Dit is een iets andere situatie dan bij de andere programmeurs die meer programmeren in de theaterzaal. Hogendijk spreekt echter wel over voorstellingen op locatie waarbij de makers de locatie niet goed in hebben kunnen zetten. Op deze punten komt de schaal van Irwan van pas: deze werken zijn dan toch meer locatiespecifiek te noemen dan daadwerkelijk locatiebepaald.

Evenals Kroodsma benadrukt Lisa Wiegel dat het gaat om wat de specifieke voorstelling nodig heeft. Dat is leidend in haar programmeerpraktijk: ‘Als je dan weet dat het een voorstelling is in gespreksvorm, of dat het meer een soort lecture-performance is, of juist een werk dat erg in de illusie zit of in de spannende beelden, dan kun je als programmeur ook bekijken wat voor zaal daarbij past.’ Wiegel kiest op artistieke en praktische gronden voor een zaal of ruimte. De programmeur benadrukt dat het van belang is om voor ogen te hebben wat essentieel is in het werk, ook ruimtelijk gezien. In het verlengde hiervan spreekt ze over het belang van een langere werkrelatie en band met een maker. Dit belang van een band met de kunstenaar komt ook terug in de gesprekken met de andere programmeurs. Het maakt dat programmeurs niet alleen het werk beter kennen,

maar ook meer durven te vertrouwen dat het klopt als een maker een specifieke ruimtelijke wens heeft. Wiegel benadrukt ook dat kennis van het werk essentieel is voor het voeren van een gesprek:

Het is namelijk moeilijk als je een werk nog niet hebt gezien, want dan kun je ook niet veel zeggen over wat het nodig heeft. Als je het werk wel hebt gezien, dan heb je ook betere argumenten. Op zo'n moment kan je als programmeur zeggen: ik heb het daar gezien, dat was toen zus en zo en dat vond ik goed werken, of juist niet. Het is dan mogelijk te refereren naar het werk zelf. Als je dat niet kan, dan is er niet echt sprake van een gesprek. In zo'n geval moet je als programmeur puur afgaan op een technisch fiche.

Uit de interviews komt kortom het beeld naar voren dat de programmeurs bewust bezig zijn met de ruimte waarin de voorstelling of performance komt te staan. Ze kijken daarbij naar de ruimtelijke voorwaarden als afmetingen, zichtlijnen, techniek, omgevingsgeluid, sfeer, enzovoorts. Veelal is dit praktisch onderlegd. Hoewel niet letterlijk benoemd in de interviews spreekt hier een zeker besef van de ruimte-afhankelijkheid van voorstellingen uit. De interviews laten verder een complexiteit aan voorwaarden en factoren om mee rekening te houden zien: ruimtelijke beperkingen, context, publieksaantallen, planningen, budgetten, techniek, marketing, etc. De programmeur is de coördinator die alles goed dient te laten verlopen via communicatie. De interviews tonen de verantwoordelijkheid die programmeurs voelen naar (jonge) makers toe. Zo laat Vreeburg jonge makers vaker spelen, omdat dit goed voor hun speellijst is, en deelt Hogendijk haar kennis met de jonge makers. Het is daarmee een complex vak te noemen.

Het lijkt echter dat de in dit hoofdstuk besproken theorie wel een basis in de werkpraktijk heeft, maar nog verder toegepast zou kunnen worden. Hoewel de ruimte en de relatie van het werk met de ruimte zeker in afweging worden genomen, lijken de programmeurs in dit geval minder bewust bezig te zijn met in welke categorie het werk zou kunnen vallen of hoe ruimtegevoelig het werk is. In de praktijk lijkt dit ook weleens mis te gaan.

Zo komt uit het interview met Sien Vanmaele naar voren dat ze een locatie heeft geweigerd, omdat dit niet ten goede zou komen aan het werk. Het muziekfestival Copacobana wilde haar voorstelling *Hope she was worth it* boeken zonder daarbij aan de ruimtelijke voorwaarden te voldoen.

Deze voorstelling waarbij een jonge vrouw in de vorm van een opera-concert haar persoonlijke verhaal doet over het vreemdgaan van haar partner, steunt sterk op een uitgebreid lichtplan, muziek en de verhaallijn in de vorm van een monoloog. De maakster geeft aan dat ze om die redenen om een verduisterde ruimte vroeg, omschreef welke lichten benodigd waren, er geen in- en uitloop mocht zijn van publiek, en er niet te veel omgevingslawaai mocht zijn: 'Mijn muzikant kent het festival ook en die vertelde me dat als hij daar speelt met een band, dat ze soms last hebben van bands in andere tenten. Als wij daar kortom zouden staan met theater zou omgevingslawaai sowieso een probleem zijn.' Het festival bood een concerttent met doeken aan die de ruimte zouden verduisteren, maar die niet geluidsdicht zijn. Het gevraagde licht was niet aanwezig en het publiek zou binnen

kunnen lopen of weg kunnen gaan wanneer het wenste.

Zonder nu een schuldige aan te willen wijzen, omdat er altijd twee kanten aan een verhaal zijn, lijkt in dit geval de programmeur minder goed gedacht te hebben vanuit het werk en welke ruimtelijke condities deze nodig heeft. De benadering van de mate van ruimte-afhankelijkheid had hier een goede methode kunnen zijn om de voorwaarden van het werk te bepalen. *Hope she was worth it* is een locatiegenerieke zaalvoorstelling die ook re-located wordt, en daarmee soms aangepast wordt aan nieuwe locaties, zoals bijvoorbeeld een kerk in Weert tijdens het Limburg Festival. Ondanks deze relatieve flexibiliteit van de voorstelling, gelden daarbij minimale ruimtelijke voorwaarden, zoals een verduisterde ruimte. Een programmeur dient zich dan ook de vraag te stellen: aan welke ruimtelijke voorwaarden moeten er in ieder geval worden voldaan? Of zoals de maker Schweigman stelt wat belangrijk is bij de samenwerking:

Dat de programmeur zich afvraagt: deze voorstelling, wat voor locatie heeft die nodig?
Daar en daarom. En dat je op het moment dat het moeilijk wordt om die geschikte locatie te vinden samen op zoek gaat naar wat de essenties zijn. Wat moet de voorstelling in ieder geval hebben?

De eerder besproken programmeurs lijken naar deze essenties te zoeken, maar om de theorie nog verder toe te passen, zou ook de volgende vraag van belang kunnen zijn: Als dit werk ergens anders komt te staan, komt dit het werk dan ten goede of niet, of blijft het hetzelfde?

Bovendien lijkt er in de programmeringspraktijk grofweg een tweedeling in de manier van programmeren te bestaan: enerzijds het 'puur programmeren', zoals Marga Kroodsma dit noemt, waarbij de voorstelling bekeken wordt en vanuit daar verder gedacht wordt over de ruimte. En anderzijds de voorstellingen die ongezien, op basis van een plan, geprogrammeerd worden. Over de laatste categorie spreken alle vier de programmeurs. Dit lijkt een belangrijk deel uit te maken van de programmeringspraktijk. Het zijn de voorstellingen van makers met wie de programmeurs bijvoorbeeld al een langere band hebben of van grote gezelschappen die zich speciaal op de grote zalen richten. In ieder geval zijn deze gezelschappen bekend met het theater. Zowel Lisa Wiegel als Jolie Vreeburg geven aan dat ze het in zulke gevallen vooral aan de technici onderling overlaten om de ruimtelijke voorwaarden kort te sluiten. In zo'n geval gaat het in veel mindere mate om wat de voorstelling artistiek gezien nodig heeft, maar meer om praktische zaken zoals of het decor past. Het gaat hier vaak om pure zaalvoorstellingen, maar ook hierbij gaat het weleens mis: zowel Wiegel, Kroodsma als Vreeburg spreken over voorstellingen die te groot/wijd staan of juist te klein staan. Ook zaalvoorstellingen moeten fysiek passen en hebben bepaalde ruimtelijke voorwaarden. Vreeburg zegt hierover:

In sommige gevallen programmeer je op basis van een plan, dan is de voorstelling er nog niet. In zo'n geval bespreek je met een maker wat diegene gaat doen. Zo'n gesprek is vooral op inhoudelijk vlak. Pas aan het einde van het gesprek, vraag ik naar hoe het eruit

gaat zien. Ik ga er verder vanuit dat mensen weten wat ze komen doen en dat ze dus rekening houden met de zaal.

Vooraf dit laatste is interessant, de programmeur lijkt hier veel minder actief met de ruimte en het vinden van de juiste speelruimte bezig te zijn. Gezien het feit dat dit bij vooruitgeboekte voorstellingen weleens misgaat (plannen kunnen wijzigen), stel ik dat de programmeur hier zelf een actieve rol in zou kunnen spelen door te blijven vragen naar de ruimtelijke wensen en behoeftes. De eerdere opgetelde vragen kunnen juist ook nuttig zijn bij zaalvoorstellingen. De vragen en indeling en categorieën kunnen een handvat zijn in de zoektocht naar de meest gunstige omstandigheden.

Bij Hogendijk zou de schaal van Irwin (of Wilkie) verder ook kunnen helpen om jonge makers uitleg te geven over hoe locatietheater inspeelt op de ruimte. Wat maakt een voorstelling nu daadwerkelijk locatiespecifiek? De programmeur stelt namelijk dat jonge makers daar de eerste keer al te gemakkelijk over denken. Ze merkt op dat sommige werken meer site adjusted zijn dan site conditioned. De schaal van Irwin kan dan ook dienen als een manier om verschillen in ruimte-afhankelijkheid uit te leggen. Het educatieve aspect is bovendien voor Over het IJ Festival van belang.

Sowieso lijkt het van belang het werk van jonge makers zorgvuldig te benaderen, omdat zij in een andere positie verkeren: de programmeurs erkennen dat jonge makers nog minder ervaring hebben en geen organisatie achter zich hebben staan die hen ondersteunt bij praktische zaken als techniek en de keuze van een ruimte. Bovendien zullen jonge makers eerder instemmen met een minder gunstige speelplek, omdat ze nog met minder theaters en festivals een band hebben en toch een netwerk en speellijst op willen bouwen. Dit laatste spreekt ook uit het interview met de beginnende maker Sien Vanmaele. Juist in die gevallen lijkt het van belang dat de programmeur een actieve rol aanneemt en het werk toetst op de ruimte-afhankelijkheid, zodat de meest gunstige condities in acht kunnen worden genomen. Vanmaele spreekt zich daar ook voor uit: 'Bovendien ga ik ervanuit dat je als programmeur een voorstelling in de meest gunstige omstandigheden boekt. In de omstandigheden waar het werk echt tot zijn recht komt.'

1.4. Voorlopige conclusie

In dit hoofdstuk zijn twee verschillende schalen besproken die wijzen op de mate van ruimte-afhankelijkheid van een werk. Beide schalen van Wilkie en Irwin hebben hun beperkingen, maar kunnen als richtlijn dienen om te bepalen in welke mate de voorstelling of performance afhankelijk is van de locatie of ruimte, en in die zin dus helpen bij het kiezen van een ruimte bij het programmeren. Vanuit deze theorie heb ik enkele vragen opgesteld die nuttig lijken bij het programmeren. Uit dit hoofdstuk komt verder het belang van het kijken en het kennen van het werk naar voren. Alleen op die manier kan bepaald worden hoe ruimteafhankelijk een werk is. Ook het gesprek aangaan met de makers of het gezelschap is daarbij van belang. De programmeurs tonen zich bewust van het belang van de ruimte voor een werk en houden zich actief bezig met de ruimtelijke voorwaarden die het werk vraagt. Daar ze dit nog verder toe zouden kunnen passen, lijkt het kijken naar hoe

locatiespecifiek of hoe ruimte-afhankelijk iets is een werkbare strategie. Hoewel de theorie toepasbaar lijkt te zijn, legt deze nog niet de werking van de ruimte uit. Hoe komt het dat een werk dat ergens anders komt te staan, deels van betekenis verandert?

Nu in meer algemene termen is gekeken naar de mate waarin de voorstelling of de performance locatieafhankelijk is, zal ik in de volgende hoofdstukken dieper inzoomen op de ruimtelijke relatie tussen locatie en voorstelling. Binnen het onderzoek naar locatietheater bestaan er vele theorieën die kunnen helpen de ruimtelijke werking beter te begrijpen. De theorieën waarvan ik denk dat ze bij kunnen dragen aan de werkpraktijk van de programmeur, bespreek ik in de volgende hoofdstukken. In elk hoofdstuk toets ik hoe een concept uit het locatietheater ingezet kan worden in de programmeringspraktijk. Het is namelijk interessant dat hoewel programmeurs bewust bezig zijn met de voorstellingsruimte, het niet altijd gemakkelijk is om door hun redeneringen heen te kijken: ze spreken veelal over sfeer en in termen van gevoel. Oftewel in minder concrete elementen die niet gemakkelijk in een theoretisch kader te stoppen zijn. In de volgende drie hoofdstukken komen concrete ruimtelijke benaderingen aan bod die kunnen helpen de dialoog tussen maker en programmeur vorm te geven.

Hoofdstuk 2 Locatietheater als benadering voor het programmeren: Host en Ghost

2.1. Inleiding hoofdstuk

Dit hoofdstuk bouwt voort op het vorige hoofdstuk in die zin dat er dieper gekeken wordt naar hoe ruimte de voorstelling kan beïnvloeden. Voor een programmeur is begrip en kennis van de werking van de voorstellingsruimte essentieel. Er lijkt een algehele consensus te bestaan dat de ruimte of locatie door diens ruimtelijke eigenschappen, geschiedenis en materialen iets toevoegt aan het werk. Of zoals Pearson het stelt tijdens zijn lezing op de University of Art and Design in Helsinki in augustus 2007: 'Site is not just an interesting, and disinterested, backdrop.'³⁵ De theorie van Host en Ghost kan helpen om dit beter te begrijpen. De term werd voor het eerst gebruikt door wijlen Clifford McLucas, de artistieke leider van het locatietheatergezelschap Brith Gof uit Wales, maar is later ook door andere theoretici overgenomen en verder uitgewerkt. Binnen deze theorie wordt de locatie zelf gezien als een actief (onder)deel in de betekenisvorming van een (locatie)voorstelling.³⁶ In dit hoofdstuk zal ik uitleggen hoe de theorie van Host en Ghost een programmeur kan helpen de verschillende mogelijke invloeden van de basisarchitectuur van de locatie op de voorstellingen en de onderlinge wisselwerking te begrijpen en mee in de overweging te nemen.

2.2. Het concept van Host en Ghost (en de witness)

Volgens de theorie van Host en Ghost bestaan in een locatiespecifieke performance twee basisarchitecturen naast elkaar en overlappen elkaar, namelijk die van de bestaande locatie waar de voorstelling plaatsvindt (de 'host'), en die van de performance en diens scenografie zelf (de 'ghost').³⁷ De ghost wordt gecreëerd door de theatermaker(s) en wordt tijdelijk naar de host gebracht. Later voegde McLucas een derde actieve factor aan zijn theorie toe, de 'witness', oftewel het publiek. De toevoeging van dit element benadrukt het belang van de rol van de toeschouwer in locatiespecifiek werk. Het publiek identificeert namelijk de verschillende verhalen, relaties en lagen van de host en ghost, maar bepaalt op basis van eerdere ervaringen en de eigen identiteit ook zelf welke informatie relevant is.³⁸ Hierdoor heeft iedere toeschouwer een eigen versie van de voorstelling.³⁹

De metafoor van Host en Ghost staat voor de fundamentele (en actieve) uitwisseling tussen de locatie en de performance.⁴⁰ Van belang is dat de locatie als plek al voor de

³⁵ Pearson, *Site-Specific Performance*, 35.

³⁶ Ibidem, 36.

³⁷ Ibidem, 35.

³⁸ Cathy Turner, *Dramaturgy and Architecture: Theatre, Utopia and the Built Environment* (Londen: Palgrave Macmillan, 2015), 176 en Pearson, *Site-Specific Performance*, 37.

³⁹ Pearson, *Site-Specific Performance*, 37.

⁴⁰ Nick Kaye, *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation* (Londen en New York: Routledge, 2000), 53.

voorstelling bestaat en sociaal gevormd is.⁴¹ Dit is een gegeven waar een programmeur rekening mee dient te houden bij de keuze voor een voorstellingsruimte. Ruimte wordt in dit perspectief beschouwd als een 'layered entity', een entiteit met meerdere (mogelijke) (betekenis)lagen.⁴² Belangrijk binnen deze metafoer is dat de architectuur van de host zichtbaar blijft door het transparante karakter van de ghost.⁴³ Daarmee blijven de eigenschappen van de host zichtbaar en van invloed. Overigens dient de term 'architectuur' in deze context breed opgevat te worden. Het gaat om structurele elementen van zowel fysieke (ruimtelijke) als dramaturgische (conceptuele) aard.⁴⁴ Of zoals Cathy Turner het uitlegt in *Architecture and Dramaturgy* (2015): 'In each case, what is being articulated is the relationship of diverse elements in a spatio-temporal structure, at once conceptual, material/sensory and symbolic/mimetic.'⁴⁵

Een locatie brengt als host kortom verschillende (mogelijke) betekenislagen met zich mee. Wat zijn deze betekenislagen? McLucas stelt dat de locatie het volgende kan bieden:

- Een specifieke en onontkoombare geschiedenis (als voorbeeld noemt hij Auschwitz);
- Een specifiek gebruik (bijvoorbeeld een bioscoop, of een slachthuis);
- Een specifieke afstemming met de vormtaal van de ruimte (vorm, verhoudingen, hoogte, ordening van de architecturale elementen, etc.);
- Een specifieke politieke, culturele of sociale context (als voorbeeld geeft McLucas een museum, ziekenhuis, een winkel).⁴⁶

Deze elementen kunnen op verschillende niveaus het werk beïnvloeden. De locatie is met andere woorden door diens geschiedenis, vroegere gebruik, karakter, architectuur, etc. van invloed en maakt een lezing van de performance en locatie op 'multiple viewpoints' mogelijk door de aanwezigheid van verschillende (historische en hedendaagse) narratieven.⁴⁷ Volgens McLucas en Pearson probeert de ghost een verbinding aan te gaan met de verhalen en eigenschappen van de host en deze te activeren.⁴⁸ Als programmeur is het belangrijk deze narratieven vooraf te kunnen uitdenken. Zowel Pearson als McLucas betoogt dat de locatie als ruimte continu in ontwikkeling is door het gebruik ervan, hierdoor is de betekenis nooit volledig.⁴⁹ Het plaatsvinden van de performance wordt beschouwd als een herschrijving van de ruimte door de spanning tussen het nieuwe locatiegebruik en de eerdere manier waarop de ruimte werd gebruikt.⁵⁰

⁴¹ Turner, *Dramaturgy and Architecture*, 176.

⁴² Cathy Turner, 'Palimpsest or Potential Space? Finding a Vocabulary for Site-Specific Performance,' *New Theatre Quarterly*, 20:4 (november 2004): 373.

⁴³ Sophie Nield, 'Siting the People: Power, Protest, and Public Space,' in *Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice*, ed. Tompkins en Birch (Londen: Palgrave Macmillan, 2012), 222.

⁴⁴ Pearson, *Site-Specific Performance*, 36.

⁴⁵ Turner, *Dramaturgy and Architecture*, 173.

⁴⁶ Pearson, *Site-Specific Performance*, 148-149.

⁴⁷ Kaye, *Site-Specific Art*, 53 en 55.

⁴⁸ *Ibidem*, 53.

⁴⁹ Turner, 'Palimpsest,' 374.

⁵⁰ *Ibidem*.

Dit wil echter niet zeggen dat de locatie geheel hoeft samen te vallen met de performance.⁵¹ Dit heeft te maken met de transparantie van de performance zelf. Pearson zegt hierover: 'Site may facilitate the creation of a kind of purposeful paradox – tension not congruence – through the employment of orders of material seemingly unusual, inappropriate or perverse at this site [...].'⁵² Op zo'n moment is het publiek zich bewust van een zekere wrijving tussen de locatie en de performance. Het kan een artistieke keuze zijn om de locatie en de performance met elkaar te laten botsen.

Locatie en performance kunnen echter ook hand in hand gaan ('hand in glove congruence'), bijvoorbeeld in het geval dat een voorstelling over oorlogspatiënten wordt getoond in een ziekenhuis.⁵³ In zulke situaties versmelten de locatie en de performance met elkaar. De artistieke mogelijkheden van makers zijn kortom veelzijdig: 'Performance, in turn then, may reveal, make manifest, celebrate, confront or criticise site or location [...].'⁵⁴

De programmeur draagt een belangrijke verantwoordelijkheid bij de keuze van de voorstellingsruimte. In de eerder genoemde lezing aan de universiteit van Helsinki in 2007 stelt Pearson: 'Performance recontextualises such sites: it is the latest occupation of a location at which other occupations – their architectures, material traces and histories – are still apparent and cognitively active. Conversely, site relocates the dramatic material and suggests the environment, equipment and working processes that might mediate and illuminate it.'⁵⁵ Deze quote maakt duidelijk dat de host (de locatie) het werkproces, de theatrale inhoud, het materiaal en de benodigheden beïnvloedt dan wel stuurt. Dit lijkt mij belangrijke informatie om rekening mee te houden voor een programmeur, omdat je daarmee bij de keuze voor een ruimte aan het artistieke werkproces raakt.

De theorie van McLucas is verder uitgedacht door andere theoretici, daarbij hebben ze ook beperkingen aangestipt. Het is belangrijk deze aanvullingen in acht te nemen, om zodoende de werking van de ruimte nog beter te kunnen begrijpen. Binnen de metafoer van de Host en Ghost ligt de nadruk voornamelijk op de host als actieve component: omdat de ghost transparant is blijft de locatie zichtbaar en kan zodoende invloed uitoefenen op het werk. Turner stelt in het artikel 'Palimpsest or Potential Space?' (2004) echter terecht de vraag: 'Who Haunts Whom?'⁵⁶ Ze constateert dat het vaak onduidelijk is of de locatie zich ophoudt in de performance of andersom.⁵⁷ Turner benadrukt juist de wederkerige relatie tussen locatie en performance: 'We could suggest, therefore, that rather than offering a fractured space, where site-specific performance takes place in the clash or dynamic between what is 'of' the site and what is brought 'to' it, this theoretical framework places the event within a

⁵¹ Turner, 'Palimpsest,' 374.

⁵² Pearson, *Site-Specific Performance*, 36.

⁵³ Ibidem, 149.

⁵⁴ Ibidem, 35.

⁵⁵ Ibidem.

⁵⁶ Turner, 'Palimpsest,' 374.

⁵⁷ Ibidem.

‘potential space’, where these elements are envisaged as co-creative.⁵⁸ De term potential space is ontleent aan de psychoanalyticus en kinderarts Donald Winnicott. Het is uit te leggen als de interpersoonlijke ruimte waarbij het ik op een speelse manier de eigen grenzen van de subjectiviteit kan ontdekken, maar alsnog verbonden is aan de ander.⁵⁹ Het is de ruimte van zowel verbeelding als realiteit, een ruimte waar volgens Winnicott creativiteit kan ontstaan. Dit is dan ook het geval volgens Turner bij locatietheater: hoewel de twee basisarchitecturen onderscheidbaar van elkaar zijn, zijn ze ook met elkaar verbonden, in de wisselwerking tussen de twee ontstaat de theaterervaring.

Ook Sophie Nield onderstreept de wederkerige relatie in haar artikel ‘Siting the People: Power, Protest, and Public Space’ in navolging van Henri Lefebvre (*The Production of Space*): ze spreekt van een wederzijds proces van (betekenis)vorming, waarbij handeling wordt bepaald door ruimte, en omgekeerd ruimte de handeling bepaald.⁶⁰ Nield onderstreept dat de locatie niet een vaststaand gegeven is: ‘it is not a stable container’.⁶¹ De ruimte verandert door de activiteiten, maar andersom verandert de ruimte zelf ook de activiteiten. Ruimte is een product van de gebeurtenissen en activiteiten die er plaatsvinden.⁶² Er is dus wel sprake van een fysieke ruimte met bepaalde (hoewel dan niet onomstootbare) eigenschappen die vooraf gaat aan de performance, maar ook deze ruimte is in beweging als het ware. Nield spreekt in navolging van Lefebvre van een ‘horizon of meaning’: er is een onbegrensde hoeveelheid aan betekenissen mogelijk, onder invloed van handelingen of gebeurtenissen treedt tijdelijk een van deze betekenissen op de voorgrond.⁶³ Er is kortom sprake van een wisselende hiërarchie.

Deze nuanceringen van de Host en Ghost metafoor maakt duidelijk dat de twee *co-creative* zijn. Dit doet mijns inziens niets af aan de theorie zelf, of aan de invloed van de architectuur op de performance. Het vraagt slechts om een iets andere nuancering van de metafoor: host en ghost zijn niet onveranderlijk, maar juist in beweging. Er is sprake van een wederkerige scheppende relatie. Een programmeur dient daarom te kijken naar zowel de architectuur van de voorstelling, als de architectuur van de voorstellingsruimte.

De theorie is te verduidelijken aan de hand van de voorstelling *Body On* van het fysiek en beeldend werkende collectief Wild Vlees dat tijdens Festival aan Zee (editie 2015) speelde in een oude kapel. In deze performance zoeken twee naakte mannen de fysieke grenzen van elkaars lichaam op. Het onderzoekt de dunne lijn tussen actief en passief, tussen homo-en heteroseksueel. De performance kreeg een extra lading door de botsing van de architectuur van de host met het narratief of de nieuwe architectuur van de ghost. Hoewel de performance geen scenografie had, zijn de lichamen en bewegingen van de performers wel te beschouwen als de architectuur van de ghost. De host daarentegen draagt vanuit het

⁵⁸ Turner, ‘Palimpsest,’ 382.

⁵⁹ Ibidem, 379.

⁶⁰ Nield, ‘Siting the People,’ 223.

⁶¹ Ibidem, 231.

⁶² Ibidem, 223.

⁶³ Ibidem, 231.

verleden een specifiek gebruik mee (kerkelijke diensten), hier is een specifieke culturele, sociale en politieke context aan verbonden, alsook een bijna onontkoombare religieuze geschiedenis. De naakte lichamen die tegen elkaar aan beuken, swaffelen en twerken laat evenwel de architectuur en dus de context van de host zichtbaar. Zoals we door Turner en Nield nu begrijpen gaan die twee architecturen een wisselwerking met elkaar aan; ze reageren op elkaar. Nu komt ook de aan het begin genoemde dimensie van de witness in het spel: de toeschouwer die zich de misbruikschandalen van de afgelopen jaren in de katholieke kerk herinnert, de problematische verhouding van de kerk met het homohuwelijk. Daarmee houdt de voorstelling niet slechts twee naakte mannen in een kerkrimte in.

In dit geval werkte de extra betekenislaag in de performance goed en werd deze spanning met de ruimte ook opgezocht, aldus Lazzeri in het interview. Maar stel dat de ruimte puur op een esthetisch niveau had moeten werken, dan had de locatie niet gewerkt. Het benadrukt het belang van het vooraf bepalen van de effecten. Als programmeur dien je kortom bewust te zijn van hoe de host en ghost op elkaar zouden kunnen reageren.

In onderstaande gedeelte zal ik de theorie verder koppelen aan de werkpraktijk van de programmeur en bekijken wat de theorie van Host en Ghost kan betekenen binnen de programmeringspraktijk.

2.3. Koppeling aan werkpraktijk programmeur

Als we wederom de interviews bekijken, valt het op dat de programmeurs niet de terminologie van de Host en Ghost gebruiken. Dat wil niet zeggen dat de programmeurs zich niet bewust zijn van de verschillende betekenislagen van de voorstellingsruimte in combinatie met de voorstelling. Het concept van Host en Ghost is ook terug te voeren naar de theaterzaal. Zo tonen zowel Vreeburg als Wiegel zich bewust van de zekere pretentie of theatraliteit die omsloten ligt in de theaterzaal. Of zoals Vreeburg stelt:

De voorstelling veranderde ook door de locatie. Het kreeg een soort van losheid, omdat er geen vier muren omheen stonden. Dat is denk ik ook het grootste gevaar van een theaterzaal, dat het opeens een soort van pretentie kan hebben. Als je dat niet goed van tevoren hebt bedacht dan gaat dat niet goed.

Vreeburg stelt kortom dat de theaterzaal geen neutrale ruimte is. Als host blijft deze ruimte zichtbaar achter de ghost. Daarom werd er voor de intieme mime-voorstelling *Bambie Nul* gekozen voor de kleine zaal in plaats van de grote zaal, omdat dit de voorstelling een (misplaatste) grandeur zou geven: dit is theater.

De programmeur Wiegel spreekt in deze context over de voorstelling *Working Method* van Enkidu Khaled. In juni 2017 plaatste Wiegel deze lecture-performance in de Tuinzaal van de Brakke Grond, daarmee toonde ze zich bewust van het specifieke gebruik en de vormtaal van een ruimte in wisselwerking met de voorstelling:

Ik koos echter ook voor de Tuinzaal, omdat het werk van Khaled open was van structuur en het gevoel overbracht van een workshop. [...] Daar past zo'n expositieruimte of zo'n atelierachtige ruimte goed bij. De Tuinzaal heeft die sfeer al een beetje te pakken en door

deze zaal te gebruiken leg je er ook niet zo'n laag theatraliteit op, iets wat wel gauw in de Rode Zaal gebeurt. [...] Ik denk niet dat de voorstelling van Khaled in de Rode Zaal had gewerkt eigenlijk.

De programmeur stelt dat de Rode Zaal van de Brakke Grond een 'laag theatraliteit' oplegt aan de voorstelling: de balkons, de rode kleur van de ruimte. Dit is in lijn te trekken met de uitspraken van Vreeburg: de theaterruimte is historisch, cultureel en sociaal getekend. Deze betekenislaag werkt door op de voorstelling. Om deze reden is het volgens Wiegel ook lastig om een conceptueel werk in zo'n historisch getekende ruimte te plaatsen 'zonder je als toeschouwer te laten afleiden'. Om die reden werd tijdens *Something Raw 2017* het abstracte werk *Spacewalk* ook niet in de Rode Zaal geplaatst. Daar zit een bewuste redenering achter die raakvlakken vertoont met de theorie van Host en Ghost. Om dezelfde redenen speelt Wild Vlees *When everything is human* niet meer in een theaterzaal: '[het] werd door de theatrale ruimte veel meer een show'.

Uit het interview met Wiegel spreekt een besef dat sommige ruimtes neutraler zijn dan andere door de historiciteit of culturele lading die sommige locaties als host tekent (een kerk, een kasteel, etc.). Hierdoor stelt de programmeur, willen veel makers in de Expozaal staan: de ruime witte ruimte in het cultuurhuis die ook gebruikt wordt als expositieruimte. Makers zien dit als de meest toegankelijke en neutrale zaal, daar zoeken makers naar. Op die manier voorkom je dat de architectuur van de host een al te prominente rol speelt in de wisselwerking met het artistieke werk, de ghost.

De theorie van McLucas stoelt op een soort archeologische basis. De programmeur Hogendijk brengt het discours verder in de context van Over het IJ Festival:

Als ik verder tegen makers zeg dat ze zich moeten verhouden tot de plek, dan heb ik het niet alleen over de geschiedenis ervan. Dat kan ik het beste uitleggen aan de hand van een voorbeeld: neem deze werf, die heeft een geschiedenis, maar die heeft ook weer een nieuwe functie gekregen in het hier en nu en zal in de toekomst weer een andere functie vervullen, want hier gaat gewoond worden. Ik vind het spannend om een maker uit te dagen om die drie lagen mee te nemen in het verhaal dat diegene wil vertellen.

Behalve om naar het verleden en het eerdere gebruik van de ruimte te kijken, stimuleert Hogendijk de makers van het festival ook om het huidige gebruik en die van de toekomst in het proces mee te nemen. Hiermee benadrukt ze de ruimte als een plek in ontwikkeling.

In de interviews geven de programmeurs geen voorbeelden van dat het op het gebied van de wisselwerking tussen Host en Ghost niet goed liep. Zij noemen voornamelijk voorstellingen die fysiek te wijd of te klein staan, waardoor bijvoorbeeld bij dansvoorstellingen de looprichtingen of bewegingen niet goed tot zijn recht komen of decors van voorstellingen niet passen. Hoewel er voor deze voorstellingen gepleit kan worden dat de architectuur van de ghost niet past binnen de vormtaal van de host, ga ik hier dieper op in in het vierde hoofdstuk. Hoe dan ook zijn de interviews met de makers op dit vlak een goede aanvulling. Zo noemt Lazzeri van Wild Vlees enkele voorbeelden van locaties

die ze als collectief weigerden, omdat de host niet zou samenvallen of passen binnen hun artistieke wensen. Zo stelde Festival Boulevard eens een museum voor als locatie voor *An incomplete life*, een performance die ruimte maakt voor het idee van de dood. Een performer ligt onder een enorme zandloper, langzaam verdwijnt het lichaam van de performer onder een berg zout. De performance leunt sterk op het concept achter het beeld. Om die reden vinden de makers een museum minder passend door de context waarbinnen een museum normaliter functioneert: de esthetiek. Lazzeri zegt in het interview dat het risico bij *An incomplete life* is dat het door zo'n ruimte zijn betekenis deels verliest, en het alleen nog maar visueel mooi is, terwijl het voor de makers juist om de inhoud gaat. In een museum geldt een specifieke culturele context die het kijken en de esthetiek voorop stelt. Ook Vanmaele weigerde een ruimte toen haar door een programmeur gevraagd werd de voorstelling *Spijs voor liefde* in een locatie binnen te spelen. Het natuurlijke element van de ghost, het rituele met het vuur zou naar binnen verplaatst worden, waar niet alleen het vuur niet mogelijk zou zijn, maar waar tevens een andere architectuur (gebruik, vormtaal, sociale en culturele context) zou gelden.

Deze voorbeelden benadrukken wederom de benodigde kennis van de programmeur die de artistieke waarde van het werk dient te begrijpen om de best mogelijke voorstellingsruimte te kiezen. Daarbij komt de noodzaak voor een bewustzijn voor de wisselwerking tussen host en ghost. De meeste van de geïnterviewde programmeurs lijken hier (op een niet theoretische manier) een notie van te hebben, maar dit geldt zoals de voorbeelden laten zien niet voor alle theaterprogrammeurs. Doordat de theorie wel voeten in de programmeringspraktijk lijkt te hebben en kan helpen om de wisselwerking tussen de architectuur van de voorstelling en de architectuur van de ruimte te begrijpen of hier in ieder geval oog voor te hebben, zie ik dit als een benadering die verder toegepast zou kunnen worden. Het concept van Host en Ghost kan helpen een zekere sensitiviteit op te bouwen voor hoe ruimte en voorstelling op elkaar reageren en elkaar wederzijds beïnvloeden. De theorie kan een bepaalde manier van kijken stimuleren en helpen om de dialoog tussen de programmeur en de maker vorm te geven. Er kunnen bij de keuze voor een ruimte nog gerichtere vragen gesteld worden aan de maker. Niet zoals een programmeur stelt 'zou het leuk zijn op locatie?', maar: deze specifieke voorstelling (ghost), hoe zou dit reageren op de zichtbare architectuur en context van de voorstellingsruimte (host)? Welke geschiedenis, culturele achtergrond, sociale context en specifieke gebruik draagt deze host met zich mee? Wat is daarvan de invloed op de voorstelling? Als de host en ghost met elkaar botst of schuurt, is dit een spanning die gewenst is of iets toevoegt aan het werk? Het lijkt mij dat deze nieuwe set vragen het gesprek met de maker kan verrijken, alsook de programmeur in staat stelt nog gericht naar een ruimte te zoeken.

2.4. Voorlopige conclusie

De theorie van Host en Ghost is een goede metafoor die onderstreept dat ruimte geen passief hulsel is dat slechts de performance vasthoudt. Belangrijk voor de programmeur is dat de voorstellingsruimte zichtbaar blijft en bovendien al sociaal is gevormd. Dit betekent

dat je als programmeur bewust moet zijn dat het werk een verhouding aangaat met de gekozen ruimte. Een verhouding tot diens verleden, huidige gebruik, culturele en sociale context, de politieke lading of vormtaal. Het zijn alle mogelijke betekenislagen die door de performance in een nieuwe context kunnen komen te staan. Ik heb in dit hoofdstuk laten zien dat het voor de programmeur zinvol kan zijn deze betekenislagen te ontrafelen, en ook dat dit op zekere hoogte al wordt toegepast. Programmeurs lijken zich bewust van de betekenislaag die met name de theaterzaal geeft. De theorie helpt dit uit te breiden en maakt de programmeur bewust dat dit voor iedere ruimte geldt.

In het vorige hoofdstuk kwam naar voren dat een voorstelling in meer of mindere mate afhankelijk is van de voorstellingsruimte, de theorie uit dit hoofdstuk maakt duidelijk dat de host hoe dan ook zichtbaar blijft en daardoor ook invloed uitoefent op het niveau van betekenis. Wat je kortom ook bouwt in een zaal of ruimte, de geschiedenis en achtergrond van deze ruimte is van invloed op de voorstelling. Omgekeerd gaat de performance een relatie aan met de host en verandert het deze. Om de theorie concreter voor de programmeur te maken stelde ik dat een nieuwe set vragen als richtlijn kan dienen: hoe zou deze specifieke voorstelling reageren op de (conceptuele) architectuur van de voorstellingsruimte? Welke geschiedenis, culturele achtergrond, sociale context en specifieke gebruik draagt deze host met zich mee? Wat is daarvan de invloed op de voorstelling? Als de host en ghost met elkaar botst of schuurt, is deze spanning dan gewenst, voegt het iets toe aan het werk?

Ik stel kortom dat de Host en Ghost als benadering van nut kan zijn in de programmeringspraktijk. De sensitiviteit hiervoor kan nog verder versterkt worden.

Hoewel waarschijnlijk een bruikbare benadering voor de programmeringspraktijk met betrekking tot de keuze van een voorstellingsruimte, ligt de focus bij McLucas en Pearson toch nog voornamelijk op architecturale elementen, op scenografie, alsook op de historische context van een locatie. Dit maakt dat deze theorie alleen niet afdoende is om de werking van ruimte uit te leggen. Het valt me tevens op dat niet alle elementen uit de interviews door deze theorie worden gedekt. Zo heeft de programmeur Wiegel het over het zichtbaar maken van werk (de voorstelling *De Therapie* van Julie Cafmeyer) tijdens Brainwash voor andere bezoekers, vertelt Kroodsmá dat je bij jongeren voorstellingen de balkons dicht moet laten (anders gooien ze spullen naar beneden), spreken zowel Wiegel als Vreeburg uitvoerig over plannings en hoe dit de programmatie beïnvloedt (een geboekte zaal is nu eenmaal een niet meer te gebruiken zaal voor een andere voorstelling) en is Hogendijk afhankelijk van vergunningen van de gemeente. Op deze vlakken wint de logistiek en pragmatiek het van de theorie, of bieden de volgende hoofdstukken hier een uitkomst voor?

Hoe dan ook zal ik in het volgende gedeelte meer aandacht schenken aan een belangrijk aspect van de voorstellingsruimte dat tot nu toe onderbelicht is gebleven: de materialen waaruit deze ruimte is opgebouwd.

Hoofdstuk 3 Locatietheater als benadering voor het programmeren: de invloed van materialen

3.1. Inleiding hoofdstuk

Nu we gekeken hebben naar de mate van ruimte-afhankelijkheid, alsook hoe de verschillende betekenislagen van de voorstellingsruimte in wisselwerking kunnen staan met de voorstelling, besteed ik in dit hoofdstuk aandacht aan materialiteit. Materialiteit speelt een belangrijke rol in locatietheater. Door afstand te nemen van het theatergebouw openen zich nieuwe mogelijkheden op het gebied van technieken en materialen die ofwel al aanwezig zijn op de locatie, ofwel hieraan toegevoegd worden.⁶⁴ De locatie staat door diens eigenschappen een andere werkaanpak en andere middelen toe dan de theaterzaal. Dit kan zelfs noodzakelijk zijn. Pearson onderstreept dat locatietheater door deze extra mogelijkheden in staat is om te spelen met de verwachtingen van het publiek en op deze manier traditionele theaterconventies kan doorbreken.⁶⁵ Voor programmeurs die zich veel bezighouden met het programmeren van voorstellingen op locatie is bewustzijn van het belang en de rol van materialiteit nuttig, maar ook in de theaterzaal spelen materialen en objecten een rol en kan deze theorie toepasbaar zijn.

In dit kader stelt Pearson over objecten op locatietheater: 'Objects are inherently unstable, serving representational, decorative, functional, fictive or cognitive purposes, moment by moment. Their identity and meaning may be only partly controllable.'⁶⁶ De onderzoekster Joslin McKinney gaat een stap verder door in haar artikel 'Vibrant Materials' (2015) de focus volledig te leggen op de levendigheid en vermogens van materialen zelf in de context van scenografie. Een levendigheid die zij als onafhankelijk van menselijk handelen beschouwt. Een gedachtegoed dat mijns inziens belangrijk is om in de programmeringspraktijk in acht te nemen, omdat het een dieper inzicht geeft in de invloed van objecten en materialen op hoe voorstellingen ervaren worden. Kennis of begrip over hun rol is van belang voor het kiezen van de best mogelijke speelplek. McKinney merkt aan het begin van haar artikel daarover het volgende op: 'Trends in contemporary performance and multimedia, site-specific, and immersive theatre suggest that, more than ever, the materials of scenography— space, light, sound, structures, objects, fabrics, textures, and colors—play a central role in audience experience. Nonetheless, our understanding of this role played by materials is underdeveloped.'⁶⁷ Haar artikel heeft dan ook als doel om deze kennisachterstand (enigszins) te dichten. Het lijkt mij dat deze kennis ook onmisbaar is in de programmeringspraktijk. Vandaar dat ik in dit hoofdstuk zal bekijken hoe deze theorie in te

⁶⁴ Pearson, *Site-Specific Performance*, 115.

⁶⁵ Ibidem, 116.

⁶⁶ Ibidem, 119.

⁶⁷ Joslin McKinney, 'Vibrant Materials: The Agency of Things in the Context of Scenography,' in *Performance and Phenomenology: Traditions and Transformations*, ed. Maaïke Bleeker, Jon Foley Sherman en Eirini Nedelkopoulou (New York: Routledge, 2015), 121.

zetten is in deze praktijk.

3.2. Concept materialiteit en agency

Vanuit een fenomenologische achtergrond in combinatie met denkwijzen uit nieuw materialisme beschrijft McKinney hoe scenografische elementen (of in bredere zin: materialen) een actieve rol spelen in de manier waarop de voorstelling wordt ervaren. Om haar ideeën over scenografie te onderbouwen, maakt McKinney gebruik van de ideeën van twee denkers uit het veld van nieuw materialisme: Jane Bennett en Tim Ingold. Nieuw materialisme staat voor een brede stroming van verschillende denkers die zich verhouden tot huidige ontwikkelingen. De stroming is niet vast te pinnen op één denkwijze, maar het kenmerkt zich door een kritische aandacht voor materialiteit zelf. Bovendien stimuleert de stroming een andere manier van denken over onze eigen positie in de wereld, want: ‘Matter is not viewed in any way as something static, fixed, or passive, waiting to be molded by some external force [...]’.⁶⁸ Binnen deze denkstroming leggen Tim Ingold en Jane Bennett andere nuances. Hun denken zal ik in het onderstaande gedeelte verder toelichten als aanloop naar de theorie van McKinney. Voor een goed begrip van dit hoofdstuk is het nodig kort te vermelden wat ik versta onder de term *agency*: de denkers die ik in dit hoofdstuk aan het woord laat, hanteren hiervoor allen net een andere omschrijving. In mijn onderzoek gaat het niet zozeer om het vermogen tot handelen zelf, maar om de continue interactie tussen verschillende dynamische materialen en objecten (menselijk en niet-menselijk) waardoor alles constant in beweging is.

Waarom we ons vaak minder bewust zijn van de actieve rol van materialen en objecten zelf, komt volgens Tim Ingold door conventionele – en eeuwenoude – ideeën over de rol van de kunstenaar: ‘Contemporary discussions of art and technology continue to work on the assumption that making entails the imposition of form upon the material world, by an agent with a design in mind.’⁶⁹ De kunstenaar wordt gezien als iemand die een vorm oplegt aan passieve materialen, waarna de toeschouwer een omgekeerd vertaalproces volgt van een ‘finished object to an initial intention in the mind of an agent’.⁷⁰ In dit conventionele denken staat de intentie van de kunstenaar centraal en het resultaat (het afgeronde werk) ontstaat simpelweg door een keten van gevolg en oorzaak.⁷¹ In deze denkwijze komt actie/verandering/vorming alleen tot stand als effect van de intentie van de handelende persoon (‘agent’).⁷²

In plaats van dit conventionele gedachtegoed opteert Ingold voor een vorm van denken

⁶⁸ Francesca Ferrando, ‘Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations,’ *Existenz*, 8:2 (herfst 2013): 31.

⁶⁹ Tim Ingold, ‘The Textility of Making,’ *Cambridge Journal of Economics*, 34 (2010): 91.

⁷⁰ Ibidem.

⁷¹ Ibidem, 99.

⁷² Ibidem, 95.

waarin materialen zelf actief bijdragen aan maak- en kijkprocessen in de kunsten.⁷³ In dit denken wordt niet over materie gedacht in termen van (onveranderlijke) 'eindproducten', maar als 'substances-in-becoming'.⁷⁴ De vorming van objecten en materialen is een continu proces, daarmee is niets ooit werkelijk af en staat betekenis niet vast. Ingold ziet transformaties en ontstaansprocessen als het resultaat van de krachten en 'flows' van materialen die samenkomen in een actieve participatie.⁷⁵ Volgens Ingold volgt een kunstenaar (of ambachtsman) de flow van het materiaal zelf:

[...] the role of the artist [...] is not to give effect to a preconceived idea, novel or not, but to join with and follow the forces and flows of material that bring the form of the work into being. The work invites the viewer to join the artist as a fellow traveller, to look *with* it as it unfolds in the world, rather than behind it to an originating intention of which it is the final product.⁷⁶

De toeschouwer ervaart de wereld kortom van binnenuit. Als we de vertaalslag maken naar theatervoorstellingen, ervaart ook de toeschouwer de voorstelling van binnenuit en niet vanaf een afstand met een focus op de intentie van de maker. Ingold legt in zijn artikel de focus op zowel menselijke als niet-menselijke lichamen die alle deel uitmaken van een continu proces. Er is in die zin geen onderscheid tussen objecten en subjecten. Door de nadruk te leggen op de levendigheid en dynamiek van materialen zelf, neemt Ingold afstand van het idee dat acties het resultaat zijn van een handelend persoon.⁷⁷

McKinney op haar beurt neemt deze focus op de levendigheid van materialen zelf van Ingold over, alsook het idee dat we als onderdeel van de wereld zelf deze van binnenuit ervaren. Het ervaren van scenografie volgt het proces dat Ingold omschrijft: je kijkt mee hoe de scenografische elementen zich ontwikkelen in de wereld van de voorstelling. De ideeën van Ingold resoneren in McKinney's vaststelling dat scenografie ook niet louter de som van de intentie van de maker is.⁷⁸ Bovendien heeft McKinney in haar theorie oog voor die kracht en flow van materialen waar Ingold over spreekt: er is sprake van een wederkerige en dynamische relatie tussen subject en object.⁷⁹ McKinney neemt echter niet zo stellig afstand van het concept van agency als Ingold dat zelf doet.

Om haar ideeën verder te kunnen vormen vindt McKinney completering in de theorie van Jane Bennett over 'thing-power' en 'agency of assemblages'. Thing-power (ding-kracht) is volgens Bennett een 'vitality intrinsic to materiality'; materiaal is kortom levendig en produceert effecten.⁸⁰ Deze levendigheid kenmerkt zowel menselijke lichamen als niet-menselijke vormen.⁸¹ Bennett stelt dat elk materiaal dat ook maar enigszins een verschil

73 McKinney, 'Vibrant Materials,' 136.

74 Tim Ingold, 'Toward an Ecology of Materials,' *Annual Review of Anthropology*, 41 (2012): 435.

75 Ingold, 'The Textility of Making,' 96.

76 *Ibidem*, 97.

77 *Ibidem*, 95.

78 McKinney, 'Vibrant Materials,' 123.

79 *Ibidem*, 121.

⁸⁰ Jane Bennett, *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things* (Durham en Londen: Duke University Press, 2010), 3.

⁸¹ *Ibidem*, 122.

maakt, een effect bewerkstelligt of de loop der dingen kan veranderen, in ogenschouw genomen over een vorm van agency beschikt, maar dan wel een die over verschillende elementen verdeeld is.⁸² In andere woorden: vitale materialen opereren niet alleen.⁸³ Hier komt de notie van 'assemblages' in het spel, wat Bennett ontleent aan Deleuze en Guattari.⁸⁴ Bennett definieert assemblages als 'ad hoc groupings of diverse elements, of vibrant materials of all sorts.'⁸⁵ Materialen (menselijk en niet-menselijk) bundelen hun vitale krachten en vermogens als het ware in assemblages die bepaalde effecten generen (als voorbeelden noemt Bennett een stroomuitval, een orkaan, oorlog). Anders dan bij het traditionele idee van handelingsbekwaamheid als een capaciteit van een individueel handelende persoon, ontwikkelt Bennett een theorie ten gunste van een 'distributive agency'.⁸⁶ In het verbond zijn de handelende vermogens onevenredig verdeeld over de diverse 'macro- and microactants'.⁸⁷ Ondanks de intrinsieke vitaliteit, heeft geen enkel element in de assemblage een leidende invloed op de hele groep.⁸⁸ De (unieke) samenstelling van de groep bepaalt het handelende vermogen en de effectiviteit.⁸⁹ Een assemblage is echter geen solide entiteit; de verschillende elementen waaruit het is opgebouwd, blijven in beweging.⁹⁰ Bennett reflecteert op deze manier het idee dat materialen altijd in ontwikkeling zijn. Juist voor een programmeur kan dit idee van een distributive agency in de context van een assemblage interessant zijn: dit vraagt om een manier van programmeren, waarbij de programmeur oog moet hebben voor alle menselijke en niet-menselijke materialen en hun mogelijke onderlinge interacties.

Tot nu toe heb ik in dit hoofdstuk vooral aandacht geschonken aan het belang van de vitaliteit van materialen, maar juist het concept van de 'agency of assemblages' maakt duidelijk dat verschillende elementen met elkaar in verbinding staan en samen invloed uitoefenen. Zo bezien kunnen op een locatie tijdens een voorstelling verschillende materialen (menselijk en niet-menselijk) bijdragen aan de betekenis en dynamiek van het stuk. In die context spreekt de programmeur Hogendijk over de 'realiteit van de ruimte'. Ook Sien Vanmaele omschrijft dit goed wanneer ze spreekt over de voorstelling *Spijs voor Liefde* die een keer geprogrammeerd stond in een appelboomgaard tijdens het Limburg Festival:

Met *Spijs voor liefde* hebben we een keer op een appelboomgaard gespeeld. [...] Dat vond ik de mooiste locatie van allemaal. Er vielen tijdens de voorstelling wel appels op de mensen, maar dat was niet zo erg. De locatie was in ieder geval ver afgelegen, dus het publiek arriveerde per fiets op de boerderij. Van de boerderij zelf moesten de mensen nog iets van zeventig à tachtig meter wandelen. Tussen de bomen stond het decor. [...] Af en

⁸² Mckinney, 'Vibrant Materials,' 126-127.

⁸³ Bennett, *Vibrant Matter*, 20.

⁸⁴ Ibidem, xvii.

⁸⁵ Ibidem, 23-24.

⁸⁶ Ibidem, 23 en 31.

⁸⁷ Mckinney, 'Vibrant Materials,' 126.

⁸⁸ Bennett, *Vibrant Matter*, 24.

⁸⁹ Ibidem, 34.

⁹⁰ Ibidem, 24.

toe hoorde je de koeien van de boerderij en de kippen die daar rondscharrelden. Je ging zo terug naar de basis. Liefdesverdriet back to basics.

De vallende appels, de bomen, de koeien en kippen: het zijn allemaal vitale materialen die het assemblage van de voorstelling vormen en de ervaring ervan sturen.

Interessant aan de theorie van Bennett is dat ze ruimte laat voor de intenties van mensen. Ze stelt namelijk niet dat mensen geen intenties kunnen hebben, maar alsnog is er sprake van een samenspel van menselijke en niet-menselijke krachten.⁹¹ Onze intenties zijn kortom minder leidend in de uitkomst dan we willen denken: 'To figure the generative source of effects as a swarm is to see human intentions as always in competition and confederation with many other strivings, for an intention is like a pebble thrown into a pond, or an electrical current sent through a wire or neural network: it vibrates and merges with other currents, to affect and be affected.'⁹² Bennett geeft kortom de ruimte aan niet-menselijke lichamen in haar theorie, en herziet de positie van de mens.

Door niet volledig afstand te nemen van de invloed van de intenties van mensen, geeft Bennett ruimte aan de ideeën van McKinney. Laatstgenoemde benadrukt namelijk dat een scenograaf wel degelijk bepaalde intenties met een werk heeft. Deze intenties gaan echter een interactie aan met de scenografische elementen en materialen. McKinney neemt daarbij de ideeën van Ingold over dat de toeschouwer de scenografie ervaart vanuit de wereld van de performance zelf, niet zoekende naar de intentie van de scenograaf en maker, maar als een onderdeel van die wereld. De interactie met scenografie bestaat uit het meekijken met of het volgen van het materiaal.⁹³ Daardoor is scenografie niet slechts de som van de intenties van de maker.⁹⁴ McKinney is kortom van mening dat materialen niet passief de artistieke ideeën van de scenograaf ondergaan, maar ontkent ook niet dat de scenograaf die ideeën wel heeft en meeneemt in het werk.⁹⁵

McKinney vindt de notie van thing-power bruikbaar omdat het de mogelijkheid biedt van een levendigheid dat intrinsiek is aan materialen zelf.⁹⁶ Elk scenografisch element heeft volgens haar een bepaald handelend vermogen. Een belangrijk punt in de theorie van Bennett is dat thing-power functioneert in relatie tot andere bronnen van thing-power en daarmee altijd onderdeel is van een assemblage. Vanuit deze ideeën beschouwt McKinney de performance dan ook als een assemblage waarin de verschillende scenografische elementen een actief onderdeel zijn.⁹⁷ Aan de hand van het eerder genoemde voorbeeld *Spijs voor Liefde* kunnen we nu stellen dat de vallende appels evengoed onderdeel van dit assemblage zijn als het houten decor van de voorstelling zelf.

⁹¹ Bennett, *Vibrant Matter*, 31.

⁹² Ibidem, 32.

⁹³ McKinney, 'Vibrant Materials,' 136.

⁹⁴ Ibidem, 123.

⁹⁵ Ibidem, 136.

⁹⁶ Ibidem, 137.

⁹⁷ Bennett, *Vibrant Matter*, 137.

Deze scenografische elementen staan niet op zichzelf, maar werken in interactie met elkaar, en met de scenograaf/maker en toeschouwer. Een assemblage kortom van levendige menselijke en niet-menselijke materialen die zich voortdurend herschikt en in beweging blijft. Aangezien alle materialen anders in elkaar steken en over andere energiestromen, capaciteiten en sterktes beschikken is de verdeling van hun invloed binnen de performance (assemblage) ongelijk.⁹⁸ In ieder geval heeft de mens in het denken van McKinney over scenografie geen bevoorrechte positie. De vitaliteit van objecten, materialen en dingen kunnen ervaringen geven die onafhankelijk zijn van menselijk optreden.⁹⁹ In deze lezing van de theorie van McKinney resoneert het denken van zowel Ingold als Bennett.

Om duidelijk te maken hoe scenografische materialen actief bijdragen aan de ervaring van voorstellingen heeft McKinney met collega's een onderzoeksperspectief ontwikkeld die diende om de theorie te toetsen. *Beneath the Forest Floor* was een speciaal opgezette scenografische omgeving die de toeschouwer uitnodigde om te interfereren met de verschillende materialen en objecten op de scène om zo de capaciteiten en potentie van de materialen zelf te onderzoeken.¹⁰⁰ Voor een uitgebreidere omschrijving van deze performance verwijs ik naar het artikel, maar van belang is dat hoewel de performance specifiek met dit doel was opgezet, en de materialen waren gekozen door hun inherente kwaliteiten, dit niet betekende dat deze intenties niet tegengewerkt of weerlegd konden worden door de materialen zelf. De levendigheid, vermogens en inherente eigenschappen van de materialen nodigde uit tot verschillende interacties bij fysiek contact. Dit was ook weer afhankelijk per toeschouwer. Wat gold was dat 'the intersecting intentions of the scenographer and of the participants come into contact with the capacities of the materials themselves.'¹⁰¹ Het was in andere woorden een dynamische assemblage in continue beweging.

Zo kregen de toeschouwers, nadat de makers voor hadden gedaan wat de bedoeling was, witte handschoenen aan om hun rol als deelnemer te benadrukken. De handschoenen maakten dat de toeschouwers anders met hun handen omgingen.¹⁰² Of zoals McKinney stelt: 'In other words, the gloves alter the semiotic and the experiential qualities of the participants' interaction with the other materials. They impose their own structure and qualities on the nature of the action [...].'¹⁰³ Een materiaal als afplaktape lijkt in eerste instantie geen invloed uit te oefenen, maar bij fysiek contact plakken ze wel aan de handschoenen, wat de handelingswijze van de toeschouwer bemoeilijkt of verandert. De toeschouwer moet zich kortom aanpassen aan de kwaliteiten van het materiaal.¹⁰⁴ De dikte van papier bepaalt hoe gemakkelijk het gevouwen kan worden en vroeg om dit geval om een stevigere greep dan de delicate en aan elkaar plakkende confetti die alleen door een

⁹⁸ McKinney, 'Vibrant Materials,' 135-136.

⁹⁹ Ibidem, 136.

¹⁰⁰ Ibidem, 122.

¹⁰¹ Ibidem, 136.

¹⁰² Ibidem, 134.

¹⁰³ Ibidem.

¹⁰⁴ Ibidem, 133.

bepaalde manier van aanraking los van elkaar konden komen en naar beneden konden dwarrelen.¹⁰⁵ De toeschouwer volgt zogezeegd de ‘flow’ van het materiaal om met de woorden van Ingold te spreken. De materialen zelf geven vorm aan de ervaring. Er is sprake van een wederzijdse uitwisseling tussen de menselijke en niet-menselijke materialen, waarbij de verschillende vermogens verdeeld zijn.¹⁰⁶

Deze performance maakt ons kortom bewust van hoe de dingen en materialen zich zelf gedragen. Daarbij wijst McKinney ons op elementen die vaak over het hoofd worden gezien, maar wel degelijk interessant zijn, zeker wat locatietheater betreft: ‘Even materials and energies that are not designed but are nonetheless part of conditions of each performance are contributing: the shadowy dimensions of the studio, the temperature in the room, and dust caught in the light influence to some degree the way each performance develops.’¹⁰⁷ Dit zagen we ook bij *Spijs voor liefde* met de vallende appels. Ook al zijn de invloeden van deze elementen minder groot dan die van andere scenografische materialen, het concept van assemblage, maakt ons duidelijk dat ook elementen als licht, geluid, schaduw en wind, van invloed kunnen zijn op onze ervaring tijdens een voorstelling, juist omdat materialen niet op zichzelf staan, maar hun invloed laten blijken in hun interactie met elkaar.

3.3. Koppeling aan werkpraktijk programmeur

Nu het belang van materialen, hun vitaliteit en onderlinge interactie duidelijk is geworden en de link is gelegd met scenografie, is het interessant om te bekijken of en hoe dit denken vorm krijgt in de programmeringspraktijk. Zoals ook Vreeburg stelt wordt theoretische kennis uit de theaterwetenschappen meer intuïtief dan actief gebruikt: dit is ook het geval bij de in dit hoofdstuk besproken theorie van nieuw materialisme.¹⁰⁸ Hoe verhouden de geïnterviewde programmeurs zich dan tot de vitaliteit van materialen? Het valt me op dat de programmeurs in hun benadering van materialiteit verschillen.

De in dit hoofdstuk besproken theorie komt terug in het besef dat de programmeurs lijken te hebben van de performatieve kracht van materialen zelf. Vreeburg spreekt in het interview over materialen van de voorstellingsruimte (host) en de scenografie (ghost) die met elkaar matchen en daardoor elkaar versterken:

We hadden een keer de voorstelling *Might*, een dansvoorstelling van Korzo met een soort van schuivende panelen. [...] Het gezelschap maakte dit [een soort doolhof] op elke zaal apart. Wij hadden natuurlijk weer een van de kleinste zalen. Korzo-producties spelen voor het merendeel in grote zalen, maar de voorstelling stond hier alsnog goed, want de panelen waren onbeschilderd, dus die hadden gewoon een houtkleur. Onze achterwand is ook van hout, waardoor het supermooi bij elkaar kleurde.

¹⁰⁵ McKinney, ‘Vibrant Materials,’ 132.

¹⁰⁶ Ibidem, 128.

¹⁰⁷ Ibidem, 135.

¹⁰⁸ Overigens niet speciaal een theaterwetenschappelijke theorie, maar wel toepasbaar.

Ik zie dit matchen van materialiteit en kleuren ook als een vitale kracht van materialen zelf die de receptie van een voorstelling kunnen beïnvloeden. In dit kader spreekt ook Marga Kroodsmas over de stenen muur van het Grand Theatre in Groningen die past bij voorstellingen die iets rauws over zich hebben.

Ook de programmeur Lisa Wiegel houdt zich op een (indirecte/onbewuste) manier bezig met de vitaliteit van materiaal:

Wat verder wel zonde is, is dat we een andere voorstelling tijdens Something Raw niet meer in de Expozaal konden plaatsen, wat we wel graag hadden gewild. Dat was de voorstelling *Beauty of accident* van Quarto, waar ze een lang touw gebruikten. In ieder geval, toen we die voorstelling zagen op registratie wisten we gelijk dat die het best tot zijn recht zou komen in de Expozaal. [...] De performers waren geheel gekleed in het zwart, met een zwart masker op en dan met het lange zwarte touw erbij. Dat is perfect als dat tegen een witte achtergrond afgezet wordt. In de Expozaal heb je niet alleen de witte muren, maar ook een grootsheid, waardoor dat touw en de patronen die ze ermee maken goed tot zijn recht komen. Je moest ook op die patronen kunnen kijken. Het was echter niet te combineren met de andere voorstellingen die ook een grote zaal nodig hadden, dus Quarto stond uiteindelijk in Frascati 2. Daar stond de voorstelling ook best goed, maar het was mooier en indrukwekkender geweest in de Expozaal.

Uit deze quote volgt het belang van materialen zelf en hun actieve rol in de voorstelling. De verschillende elementen interacteren en reageren op elkaar, en zouden dit in dit voorbeeld waarschijnlijk doen op een manier die de zeggingskracht van de performance versterkt. Het geheel van alle menselijke en niet-menselijke materialen vormt de assemblage die de voorstelling is. Dit voorbeeld toont echter ook dat de benadering van materialiteit niet kan helpen met de meer pragmatische dan wel logistieke dimensie van het programmeringsvak: als meerdere voorstellingen tijdens een festival om ruimte-technische redenen dezelfde zaal behoeven, moet er een keuze worden gemaakt en zal één van de performances in een voorstellingsruimte geplaatst moeten worden die alsnog zo optimaal mogelijk is.

Hoewel Simone Hogendijk bij het programmeren voor Over het IJ ook veel let op de inhoudelijke matching van voorstelling en locatie, speelt bij haar ook de 'realiteit van de ruimte' een rol.

Ik merk qua ruimtelijkheid dat makers die voor het eerst op locatie gaan werken gemakzuchtig denken: dat gaan we wel even doen. Ze krijgen echter opeens met elementen te maken als wind, regen en zon. Dat de realiteit van de ruimte het soms wint van de fictie die zij in de ruimte willen brengen. De boten die langsvaren en die opeens alle aandacht krijgen.

De programmeur stelt dat je als maker die realiteit niet moet ontkennen. Dit wordt ook benadrukt door Wiegel die hierover spreekt in de context van de voorstelling *Working Method* van Enkidu Khaled. Ik zie op dit vlak een verband met de ideeën van Tim Ingold en Joslin McKinney dat je als maker de flow van het materiaal moet volgen. Hierin is 'materiaal'

een breed begrip voor de gehele omgeving van de performance, die net zo goed in interactie kan staan met het materiaal van de voorstelling, het publiek en de theatermaker. Ook in het volgende hoofdstuk ga in op de 'realiteit van de ruimte', maar dan zal ik dit benaderen vanuit het Thirdspace model. Op deze manier kan een programmeur ook kiezen welke benadering hem of haar het meest aanspreekt. Hoe dan ook kan in het kader van talentontwikkeling, maar ook voor een beter begrip van de interactie tussen performance en voorstellingsruimte, gekeken worden naar de flow die uit materialen zelf spreekt. Hoe een maker dit in kan zetten om de voorstelling te laten passen bij de gekozen ruimte.

Hoewel de geïnterviewde programmeurs zich dus bewust lijken van een zekere zeggingskracht, dan wel performatieve kracht die uit materialen spreekt, zou dit mijns inziens nog verder uitgebreid kunnen worden. In ieder geval lijken er voldoende aanknopingspunten te zijn om de theorie van de vitaliteit van materialen verder in de programmeringspraktijk toe te passen bij de keuze voor een voorstellingsruimte. Ik denk dat dit verrijkend zou kunnen zijn, omdat bij een bewustere kennis van wat materialen kunnen doen en hoe ze ook ons handelen sturen, zoals McKinney in haar onderzoeksperformance aantoonde, hier ook mee gespeeld kan worden en nieuwe creatieve mogelijkheden vrijkomen. Bovendien zou dit kunnen helpen bij het begrijpen van de artistieke keuzes en wensen van makers. Zoals Wiegel stelt is het niet altijd gemakkelijk om als programmeur je in de wensen van makers in te leven, zeker niet als er nog geen vertrouwensband is. De voorstelling en ruimte benaderen vanuit de vitaliteit van het materiaal kan dan wellicht de dialoog sturen. Dit had wellicht ook kunnen helpen bij het in hoofdstuk 1 besproken voorbeeld van het muziekfestival dat *Hope she was worth it* wilde programmeren in een concerttent. Door meer oog te hebben voor hoe de verschillende materialen uit de omgeving (muziek, passerende mensen) zouden participeren in het assemblage van de voorstelling en vorm zouden geven aan diens betekenis en ervaring ervan, had de dialoog mogelijk een meer productieve en oplossingsgerichte invulling kunnen krijgen.

Het lijkt mij daarom dat programmeurs nog meer de voorstelling zouden kunnen beschouwen als een actieve assemblage, waarbij de omgeving, de voorstelling, de voorstellingsruimte, het publiek en de theatermaker met elkaar in interactie staan. Programmeurs denken nu nog veel in ruimtelijke voorwaarden dan wel behoeftes, en in termen van de faciliteiten van een theater (techniek, licht, tribune). Er wordt nog veel gedacht vanuit het werk en de maker zelf: wat heeft dit nodig? Zoals eerdere hoofdstukken in dit onderzoek aantoonde is daar op zich niets mis mee en is dit zelfs een vruchtbare benadering in het programmeren. Echter is daarbij minder oog voor de vitaliteit en onderlinge interactie van materialen en daarmee met de mogelijke effecten die de fysieke aspecten van een voorstellingsruimte kunnen hebben. Bovendien komt uit de theorie van dit hoofdstuk naar voren dat de theaterervaring niet slechts de som van de intenties van de maker is. Het lijkt mij daarom nuttig om ook te denken vanuit de ruimte: welke (menselijke en niet-menselijke) materialen zijn hier aanwezig en wat doen die eigenlijk? In deze context vind ik een uitspraak van Pearson informatief:

At site, it may be difficult to distinguish what is in play. Anything that has passed the boundary into performance may be assumed to be significant. However prosaic or banal, nothing will remain neutral or simply decorative. And the audience will search for, and generate, meaning in everything they see.¹⁰⁹

Alles wat deel uitmaakt van de omgeving van de voorstellingsruimte zal op een bepaalde manier invloed uitoefenen op de performance en deel uitmaken van diens assemblage. Het is die vitaliteit van materialen waar programmeurs oog voor zouden moeten hebben, omdat sommige materialen (zoals geluid of passerende boten) nu eenmaal meer nadruk zullen hebben in de assemblage dan andere elementen.

Daarnaast valt het in de interviews op dat de programmeurs veelal spreken over 'sfeer' en de sfeer van een voorstellingsruimte. Het is lastig om dit begrip te definiëren en om precies te verwoorden wat eraan ten grondslag ligt. Ik zie de besproken benadering uit dit hoofdstuk als een mogelijke uitkomst voor programmeurs om hier concretere bewoordingen voor te vinden. Sfeer ontstaat onder invloed van de vitaliteit van materialen zelf en de connecties die ze oproepen. Het is een assemblage van verschillende elementen, waaronder elementen kunnen vallen zoals Lisa Wiegel stelt, als de inrichting van de ruimte of licht.

3.4. Voorlopige conclusie

In dit hoofdstuk is gekeken hoe de programmeringspraktijk rekening kan houden met de vitaliteit en vermogens van materialen zelf. Ik stelde dat het als programmeur belangrijk is om na te denken over alles wat aanwezig is in de ruimte, omdat dit op een bepaalde manier de ervaring van de voorstelling beïnvloedt. Ik beschouw daarbij de performance in de voorstellingsruimte als een assemblage waarin de 'flows' van het materiaal zelf gevolgd dienen te worden. Aan de ene kant is er de vitaliteit van materialen zelf, aan de andere kant hun onderlinge dynamiek en hun invloed op de betekenisvorming van een werk. Door alleen maar de focus te leggen op intenties, halen we de aandacht weg van de zintuigelijke perceptie, van het feit dat een toeschouwer de voorstelling van binnenuit ervaart. In dit hoofdstuk heb ik laten zien dat programmeurs tot een zekere hoogte al rekening houden met de vitaliteit van materialen en de effecten hiervan. De invloed van materialen is een toepasbare strategie in de programmeringspraktijk, omdat het al veel raakvlakken heeft en het bovendien mogelijk is om dit verder in beschouwing te nemen. Ik zie deze benadering namelijk als een versterking van het begrip van de programmeur voor de ruimtelijke wensen van de maker. Verder zou een begrip van de werking van materialen in assemblages de creatieve mogelijkheden van een programmeur kunnen vergroten. Om dit echter vast te kunnen stellen, is meer onderzoek nodig. Ondanks deze positieve aspecten, blijft ook bij deze benadering het geval dat het niet voor alle pragmatische aspecten van de programmeringspraktijk een oplossing heeft.

¹⁰⁹ Pearson, *Site-Specific Performance*, 119.

Hoofdstuk 4 Locatietheater als benadering voor het programmeren: het model van Thirdspace

4.1. Inleiding hoofdstuk

In het vorige hoofdstuk is de programmeringspraktijk uitgediept met een besef van de vitaliteit en onderlinge samenwerking van materialen. In dit hoofdstuk komen de voorgaande twee theorieën als het ware samen: de fenomenologische inslag met oog voor de kleinst waarneembare elementen (zoals luchtvochtigheid, geluidssterkte), het denken in verschillende lagen, de sociale context van ruimtes, en de invloed van materialiteit op de ervaring van de toeschouwer. Thirdspace zoals omschreven door Edward Soja in *Thirdspace: journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places* (1996), stimuleert een nieuwe manier van denken over ruimte en alles wat hiermee verbonden is.¹¹⁰ Het driedelige model 'links together historicity, sociality, and spatiality' in een open perspectief.¹¹¹ Juist het feit dat deze drie componenten nauw en gelijktijdig met elkaar verbonden zijn, maakt dat er volgens Soja een alternatieve benadering nodig was van ruimte die hier recht aan doet. Door de toepassing van deze theorie op locatiespecifieke dans door de onderzoekster Tara Munjee, ontstaat een manier om deze theorie door te trekken naar de programmeringspraktijk. De theorie kan helpen om ruimtelijke elementen die in de vorige hoofdstukken nog niet afdoende aan bod kwamen vanuit het oogpunt van de programmeur verder toe te lichten.

4.2. Thirdspace in de context van locatietheater

Munjee past in haar artikel 'Appreciating "Thirdspace"' (2014) het ruimtelijke model van Edward Soja toe om tot een beter begrip en preciezere lezing te komen van de werking van locatiespecifieke dans. Door haar interesse in kunsteducatie zoekt ze naar een analysemiddel dat helpt om de ervaring van locatiespecifieke dans onder woorden te kunnen brengen.¹¹² Munjee heeft veel oog voor de beweging van de dansers in relatie tot de ruimte. Hoewel de onderzoekster focust op locatiespecifieke dans, zijn haar ideeën ook breder te trekken naar andere performance uitingen en andere vormen van theater waarbij fysicaliteit of de bewegingen van de acteurs een belangrijke rol spelen. Dat maakt deze theorie ook interessant voor dit onderzoek. Het biedt programmeurs vanuit de invalshoek van beweging een manier om naar ruimte te kijken.

Zoals gezegd zocht Soja naar een nieuw model om over ruimtes te kunnen reflecteren, daarbij werd hij onder andere geïnspireerd door het gedachtegoed van Henri Lefebvre en

¹¹⁰ Edward W. Soja, *Thirdspace: journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places* (Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publishers Ltd, 1996), 11.

¹¹¹ Ibidem, 10.

¹¹² Tara Munjee, 'Appreciating "Thirdspace": An Alternative Way of Viewing and Valuing Site-Specific Dance Performance,' *Journal of Dance Education*, 14:4 (2014): 132.

Michel Foucault. Volgens Soja hebben sociale processen altijd een ruimtelijk component.¹¹³ Dit idee krijgt vorm in de theorie van Thirdspace. Zoals gesteld in het hoofdstuk Host en Ghost heeft een locatie meerdere lagen, en daarmee ook meerdere betekenissen. In de theorie van Thirdspace wordt dit idee gerespecteerd; het model stimuleert namelijk meerdere lezingen van een ruimte.¹¹⁴ Om de complexiteit van de huidige sociale werkelijkheid te kunnen vangen, stelt Soja een driedelig model voor, de 'Trialectics of Spatiality', waarin hij ruimte indeelt in de categorieën Perceived Space, Lived Space en Conceived space.¹¹⁵ Elke van deze categorieën representeert een andere conceptie van ruimtelijkheid.¹¹⁶ Hoewel Soja Thirdspace als een geheel van deze drie categorieën ziet, deelt Munjee het model op in de drie onafhankelijke delen, juist om goed te kunnen identificeren hoe elk van de categorieën kan bijdragen aan een begrip van locatiespecifieke dans.¹¹⁷ Of zoals Munjee stelt: 'The individual components of the Trialectic [...] are all ways to think about the spaces of the site and performance and also to problematize the relations between the site and the dance.'¹¹⁸ Zo bezien zijn de categorieën (Perceived Space, Lived Space en Conceived Space) drie verschillende manieren om locatiespecifieke dans te benaderen. In het onderstaande gedeelte zal ik elk van deze categorieën toelichten en verbinden aan de ideeën van Munjee.

Ten eerste Perceived Space: deze categorie wordt door Soja omschreven als:

[...] a material and materialized 'physical' spatiality that is directly comprehended in empirically measurable *configurations*: in the absolute and relative locations of things and activities, sites and situations; in patterns of distribution, designs, and the differentiation of a multitude of materialized phenomena across spaces and places; in the concrete and mappable geographies of our lifeworlds [...].¹¹⁹

Perceived Space is met andere woorden de feitelijke materiële ruimte, zoals deze waargenomen kan worden. Bij Perceived Space ligt de nadruk op objectiviteit en materialiteit. Het betreft de meetbare en kwantificeerbare ruimtelijke informatie, maar dit gaat zoals Munjee onderstreept verder dan alleen de afmetingen van de voorstellingsruimte.¹²⁰ Het gaat er namelijk ook om hoe de materiële ruimte wordt gebruikt. Volgens Munjee komt het denken in termen van Perceived Space naar voren als toeschouwers spreken over de contouren en grenzen van een locatie, hoe dansers met deze ruimtelijke grenzen omgaan en spelen, en hoe de verbintenis die de performers aangaan met de fysieke eigenschappen van de ruimte de lezing van de (dans)voorstelling sturen.¹²¹

Interessant voor de programmeringspraktijk is de link met fenomenologie die Munjee

¹¹³ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 135.

¹¹⁴ Ibidem, 131.

¹¹⁵ Soja, *Thirdspace*, 70.

¹¹⁶ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 132.

¹¹⁷ Ibidem.

¹¹⁸ Ibidem, 135.

¹¹⁹ Soja, *Thirdspace*, 74-75.

¹²⁰ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 133.

¹²¹ Ibidem.

vervolgens in haar artikel maakt door te stellen dat er op locatie nog andere meetbare elementen bij kunnen komen, zoals temperatuur, luchtvochtigheid, geluidsvolume, het aantal natuurlijke en artificiële lichtbronnen, enzovoorts. 'All of these are both perceptual and measurable, but audience members might not initially realize the degree to which these aspects contribute to their performance valuing.'¹²² We zijn ons kortom niet altijd bewust van hoe deze aspecten bijdragen aan onze waardering van een voorstelling, maar dat betekent niet dat ze geen rol spelen. Volgens Pearson is onze zintuiglijke betrokkenheid fenomenologisch te noemen. Geleidelijk in de voorstelling maken we perceptuele oordelen over afstand, richting, nabijheid, wat binnen en buiten zicht is, etc.¹²³ Dit lijken mij allemaal elementen waar programmeurs bij de keuze voor een ruimte in relatie tot een voorstelling rekening mee kunnen houden, mits ze van invloed worden geacht op de perceptie van de voorstelling. Hier kom ik in het werkpraktijkgedeelte uitgebreider over te spreken.

Het is interessant is nu dat Munjee in haar artikel benadrukt dat de toeschouwersreactie op de Perceived Space anders is als de voorstelling bijvoorbeeld plaatsvindt in een open stuk in een bos in plaats van in een fabriek.¹²⁴ Dit komt omdat de condities van Perceived Space de toeschouwerservaring beïnvloeden. Zo is een dansvoorstelling op het dak van een gebouw van twee verdiepingen anders dan op het dak van een gebouw van 30 verdiepingen hoog. Ook het wel of niet ontbreken van een vangrail ter bescherming van de dansers zorgt voor een andere reactie bij het publiek.¹²⁵ Munjee gaat niet dieper op deze constatering in, maar concludeert wel: 'From a Perceived Space perspective, the specific physical qualities of the site environment factor into the appreciation experience.'¹²⁶ In bovenstaande voorbeeld zou dit kunnen betekenen dat de dansvoorstelling met een vangrail een andere impact maakt op de toeschouwer.

De tweede categorie, Conceived Space, heeft betrekking op de theorievorming rondom ruimte. Soja beschouwt dit als de 'geconceptualiseerde ruimte'. Het gaat om de manier waarop we over ruimte en de essentie van ruimte denken. Conceived Space is de ruimte van 'scientists, planners, urbanists, technocratic subdividers [...], as of a certain type of artist with a scientific bent'.¹²⁷ De ideeën die voortkomen uit Conceived Space worden gebruikt om ruimtes te produceren en te ordenen. Het is een perspectief dat de aan ruimtes en locaties verbonden betekenissen identificeert.¹²⁸ Dit kan dan ook een vraag zijn die een programmeur zich bij een bepaalde ruimte stelt.

Munjee stelt dat onderzoek naar de Conceived Space vaak sociale verhoudingen en werkingen van ruimtes aan het licht brengt. Dit komt omdat verankerd in het Conceived Space perspectief noties zitten over sociale codes die menselijk gedrag sturen.¹²⁹ Via het

¹²² Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 133.

¹²³ Pearson, *Site-specific performance*, 29.

¹²⁴ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 133.

¹²⁵ Ibidem.

¹²⁶ Ibidem.

¹²⁷ Soja, *Thirdspace*, 66-67.

¹²⁸ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 133.

¹²⁹ Ibidem.

perspectief van Conceived Space zou een programmeur uit kunnen zoeken welk sociaal gedrag bij een bepaalde ruimte hoort en hoe kortom een ruimte voor een bepaald doeleinde geordend zou kunnen worden. Het is echter wel zo dat iemands denkwijze over Conceived Space afhankelijk is van de persoonlijke geschiedenis, afkomst en gender van die persoon. Volgens Munjee bepalen deze factoren namelijk wat iemands positie is in de fysieke en sociale wereld.¹³⁰ Hierdoor kunnen er verschillende interpretaties van locatiespecifieke (dans)voorstellingen bestaan.

Voor een programmeur is het nuttig om oog te hebben voor de (sociale) ideeën en betekenissen die we aan ruimtes verbinden, omdat hier in voorstellingen bewust mee gespeeld kan worden. Een andere locatie kan in die zin de betekenis van een werk veranderen. Munjee legt in haar artikel uit dat door bij locatiespecifieke performances aandacht te schenken aan de Conceived Space nieuwe ruimtelijke en sociale inzichten worden gestimuleerd.¹³¹ Het kan toeschouwers opmerkzaam maken voor ruimtes waar ze minder bekend mee zijn of niet in het dagelijks leven mee in aanraking komen. Volgens Munjee kan op deze manier de ‘epistemological power’ van ruimtes worden geproblematiseerd, oftewel de dominerende ideeën en kennis die we over ruimtes hebben kan worden bevraagd.¹³²

Als voorbeeld noemt Munjee de fysieke dans *Hatch* (2010) van Rowan Fae in een gevangenis. Een mogelijke lezing vanuit het Conceived Space perspectief van deze dans is dat door het fysieke contact van de danser tegen de muren van de ruimte de toeschouwer bewust wordt gemaakt van hoe een gevangenis mensen beperkt in hun eigen (bewegings)vrijheid.¹³³ Het narratief van de Conceived Space kan het bewustzijn van de toeschouwer voor de ruimte vergroten. Ik moet ook denken aan de eerder genoemde voorstelling *Body On* van Wild Vlees in een oude kapel bij Festival aan Zee. De twee naakte mannelijke performers die in deze ruimte fysiek het contact met elkaar aangingen en samen de grenzen van intimiteit opzochten, botsten met ideeën die mensen hebben over menselijk gedrag in kerkelijke ruimtes en met religieuze ideeën over intimiteit en seksualiteit.

Makers kunnen kortom in hun werk spelen met de dominerende ideeën die omsloten liggen in ruimtes. Munjee ziet het fysieke aspect van dans als een uniek middel om te protesteren tegen heersende conventies zoals waargenomen in Conceived Space.¹³⁴ Juist door bewegingen te tonen die niet in de sociale context van de ruimte passen, kan de betekenis van de ruimte overdacht worden. Als voorbeeld noemt de onderzoekster een dansvoorstelling in een voormalig militair fort waarin de vloeiende en lyrische bewegingen van de performers in contrast staan met de bewegingen die we koppelen aan het militaire systeem.¹³⁵ Via de ideeën en betekenissen die uit het Conceived Space perspectief naar

¹³⁰ Munjee, ‘Appreciating ‘Thirdspace’, 133.

¹³¹ Ibidem, 134.

¹³² Ibidem.

¹³³ Ibidem.

¹³⁴ Ibidem.

¹³⁵ Ibidem.

voren komen over de voorstellingsruimte, kan de programmeur op inhoudelijke basis besluiten of dit binnen de artistieke waarde van het werk past.

De laatste categorie uit het model is Lived Space, of zoals Soja dit perspectief omschrijft: 'Here then is space as directly *lived*, with all its intractability intact, a space that stretches across the images and symbols that accompany it, the space of 'inhabitants' and 'users'.¹³⁶ Lived Space is de ruimte van het dagelijkse leven, het terrein van alledaagse menselijke activiteiten en van kinesthetische ervaringen.¹³⁷ Lived Space is ook de ruimte waar kunstenaars, schrijvers, filosofen, psychoanalisten en antroposofen geïnteresseerd in zijn; 'who seek only to *describe* rather than decipher and actively transform the worlds we live in.'¹³⁸ Als ik echter denk aan de schrijvers of filosofen die met hun teksten ons wereldbeeld hebben doen kantelen, ben ik het niet geheel met deze uitspraak eens, maar deze groep schrijft inderdaad geen ruimtes voor, maar omschrijft ze eerder.

In het Lived Space perspectief staan de repetitieve fysieke handelingen van mensen centraal die bijdragen aan hoe ruimtes betekenis krijgen. Het achterliggende idee is dat wat mensen doen in een ruimte het karakter van deze ruimte mede bepaalt.¹³⁹ Of zoals Pearson stelt: 'Architecture and events constantly transgress each other's rules.'¹⁴⁰ Architecten en stadsplanners kunnen wel betekenis aan ruimtes geven, maar dat wil niet zegen dat mensen in die ruimtes ook daar naar handelen. Pearson omschrijft dit beeldend met de volgende zin: 'we know that murders are committed in bathrooms'.¹⁴¹ Daarmee kan bestudering van de Lived Space tegen het perspectief van de Conceived Space ingaan. In die zin kunnen we ook stellen dat een voorstelling of performance de ruimte (tijdelijk) verandert: 'The work's structures, in tension with those offered by the site, produce, through performance, a new version of what Lefebvre terms 'lived space', a contemporary spatial practice.'¹⁴² Met de voorstelling ontstaat er een nieuwe realiteit, de Lived Space die de ruimte betekenis geeft. Alsnog blijft, zoals in hoofdstuk 2 is gesteld, de host onderscheidbaar van de ghost. Op die manier kunnen verschillende Lived Spaces met elkaar in aanraking komen.

Handelingen vormen kortom mede de betekenis van een ruimte en daarmee van een voorstelling. Om die reden kan het van nut zijn voor een programmeur om te letten op de bewegingen van de performers in relatie tot de ruimte. Onderstaand gedeelte is met name van toepassing op voorstellingen die op locatie staan. Hoewel ook binnen de andere twee categorieën lichamelijke waarneming van ruimtes van belang is, ligt binnen het perspectief van Lived Space des te meer de nadruk op lichamelijke activiteit.¹⁴³ Toegepast op locatiespecifieke dans ligt de focus op de kenmerken van de gechoreografeerde beweging.

¹³⁶ Soja, *Thirdspace*, 67.

¹³⁷ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 134.

¹³⁸ Soja, *Thirdspace*, 67.

¹³⁹ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 134.

¹⁴⁰ Pearson, *Site-specific Performance*, 38.

¹⁴¹ Ibidem, 38.

¹⁴² Turner, 'Palimpsest,' 374.

¹⁴³ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 134.

Dit is voor Munjee een breed begrip dat staat voor zowel de dagelijkse bewegingen die uitgevoerd worden tijdens de voorstelling, als specifieke dansbewegingen die waargenomen bewegingen abstraheren of representeren.¹⁴⁴ Munjee noemt de voorstelling *Laundromatinee* (2008) van Heidi Duckler Dance Theatre als een voorbeeld waarin bewegingen die horen bij de bezigheden die mensen op de locatie verrichten, in dit geval een wasserette, worden afgewisseld met geabstraheerde dagelijkse bewegingen die het karakter van de locatie veranderen.¹⁴⁵ De vorming kortom van een nieuwe Lived Space.

Ook de rol van de toeschouwer kan in een voorstelling geïntensiveerd worden. Binnen het perspectief van Lived Space neemt de toeschouwer niet alleen de lichamelijke activiteiten van de performers waar, maar de toeschouwer spiegelt zich ook lichamelijk aan de diverse uitgevoerde handelingen: '[...] Lived Space thinking might address audience members' somatic engagement with the site and dance.'¹⁴⁶ Dit geldt des te sterker voor voorstellingen op locatie waarbij deelnemers een route lopen, waardoor het begrip van Lived Space vergroot wordt door hun eigen fysieke inspanning.¹⁴⁷ Dit kan met name interessant zijn voor de werkwijze van een festival als Over het IJ, waar makers regelmatig een route door een stadswijk maken. Via de bewegingen van de dansers kan de toeschouwer bovendien bewust worden gemaakt van de fysieke inspanning die nodig is in situaties of werkzaamheden waar de toeschouwer zelf niet bekend mee is.¹⁴⁸ Op deze manier wordt via beweging een nieuwe Lived Space gecreëerd die de toeschouwer verrijkt in zijn besef voor de ruimte.

4.3. Koppeling aan werkwijze programmeur

Het opdelen van het Thirdspace model geeft drie mogelijke manieren om voorstellingen en performances in relatie tot hun ruimte te benaderen. In de interviews komt de theorie niet in letterlijke bewoordingen terug, maar is het wel interessant om te zien dat met bepaalde aspecten uit de theorie wel degelijk rekening wordt gehouden.

Zo tonen de geïnterviewde programmeurs zich met name bewust van de feitelijke materiële ruimte, oftewel de Perceived Space en hoe die fysieke aspecten de ervaring beïnvloeden. Ze spreken over de afmetingen van de zaal, hoe performers de materiële ruimte en de grenzen ervan gebruiken, over afstand en nabijheid (en dat je ergens te ver van af kan zitten of juist die afstand nodig hebt), geluidsvolume, zichtlijnen en kijkrichtingen. In ieder geval spreken ze over die ruimtelijke eigenschappen die waarneembaar zijn en waarover we een oordeel vellen tijdens de voorstelling. De programmeur Vreeburg zegt hier in het interview over:

In onze kleine zaal werkt het bijvoorbeeld niet als makers doen alsof ze in een grote zaal spelen. Het komt vreemd over als het publiek hier zit en de maker doet alsof ze helemaal daar zitten. Dat werkt niet. We zien dat sommige voorstellingen juist in deze kleine zaal

¹⁴⁴ Munjee, 'Appreciating 'Thirdspace'', 134.

¹⁴⁵ Ibidem.

¹⁴⁶ Ibidem.

¹⁴⁷ Ibidem, 134-135.

¹⁴⁸ Ibidem, 135.

extra mooi zijn, terwijl er bij andere voorstellingen geen connectie is. Je probeert dit van tevoren zo veel mogelijk in te schatten en daar ook je beslissing van af te laten hangen. Ik ben kortom als programmeur veel bezig met de specificaties van de zaal.

Uit deze overwegingen spreekt een besef van de Perceived Space en of de bewegingen in de voorstelling matchen met deze ruimtecategorie. Vreeburg onderstreept dat dans 'fysiek de ruimte nodig heeft' en dat daarbij een kleine zaal niet past. Ook de programmeur Wiegel spreekt hier in het interview over. Ze kijkt in de eerste plaats of een voorstelling, dat wil zeggen het decor, fysiek past. Ook zij beseft zich dat dansvoorstellingen meer ruimte nodig hebben, maar dat juist de kleine voorstellingen van beginnende makers bij Fringe Festival beter tot hun recht komen in de Rode Zaal dan in de Expozaal. In zo'n grote zaal verliest het werk de aandacht: 'Je kijkt in het midden van het podium naar een voorstelling of een kleine opstelling, maar die ruimte daaromheen lijkt wel energie op te zuigen.'

Ook de programmeur Kroodsmas houdt zich hiermee bezig, evenals met de zichtlijnen. Een goede (kijk)ervaring voor het publiek is van belang. Als de voorstelling niet matcht met de Perceived Space dan wordt 'het publiek onrustig als de voorstelling te groot staat', aldus Kroodsmas. De programmeurs gebruiken onbewust het perspectief van Perceived Space om iets te zeggen over of de voorstelling binnen de voorstellingsruimte tot zijn recht kan komen.

In het programmeren van de voorstelling *De Therapie* van Julie Cafmeyer in de Witte Zaal tijdens Brainwash, alsook bij de ruimtelijke ordening tijdens Museumnacht, werkt de programmeur Wiegel op een manier die raakvlakken vertoont met het denken in termen van Conceived Space. Ik zal dit voor de Museumnacht toelichten. Bij de programmering van dit event denkt de programmeur met het team na over hoe de ruimte op zo'n manier te ordenen dat het aansluit bij de sociale codes van het publiek van het festival: het publiek loopt namelijk de hele avond in en uit. Wiegel zegt hierover:

Met festivals probeer ik wel meer verschillende soorten ruimtes te gebruiken, omdat je op deze manier sneller in het hele huis een sfeer krijgt, die festivalsfeer die je graag wilt hebben. [...] Het extreemst doen we dit tijdens Museumnacht, dan zetten we werkelijk het hele huis vol [...]. We kiezen daarom voor makkelijk toegankelijke ruimtes die een soort van overgaan in de foyer of richten hoeken van de foyer hiervoor in. [...] Op die manier heb je het gevoel dat het gehele huis één kunstroute of installatie is. Zodra je binnen stapt in de Brakke Grond hoef je als bezoeker niet eerst te gaan zoeken naar een programma en daar bewust voor te kiezen, je wordt meteen meegenomen door en in het programma. Dat is het doel van zo'n avond. Tijdens de Museumnacht lopen mensen de hele avond plek in plek uit. Als ze ergens binnenlopen en ze zien niet direct iets wat ze interessant vinden, dan kun je ze ook weer snel verliezen.

Dit voorbeeld toont hoe de programmeur op zoek gaat naar de essentie van ruimte binnen de codes van zo'n festival. Het Conceived Space perspectief vertelt daarbij veel over de werking van ruimte.

Desalniettemin valt het me op dat in de interviews met Kroodsmas, maar ook met Wiegel en

Vreeburg meer vanuit Perceived Space lijkt te worden gedacht dan vanuit de andere twee ruimtelijke categorieën: Conceived Space en Lived Space. Hieruit spreekt naar mijn idee het feit dat deze programmeurs voornamelijk programmeren in een theaterzaal. Hoewel ik al eerder besprak dat de programmeurs zich daarbij wel bewust zijn van het feit dat theater een bepaalde sociale context (Conceived Space) en dus bepaalde verwachtingen met zich meedraagt, en er theatermakers zijn die juist bewust met deze heersende theaterconventies spelen, is het ruimtegebruik in het theater toch meer conventioneel te noemen. Het lijkt daarom ook minder nodig de andere twee categorieën een prominente rol in hun werkpraktijk te laten zijn.

In de context van Over het IJ Festival lijkt Lived Space en Conceived Space (hoewel niet zo expliciet benoemd) een duidelijkere plek in te nemen. De programmeur Hogendijk geeft aan bij het programmeren rekening te houden met de sociale context die op de locatie of in de stad in het algemeen geldt. Niet zozeer de ordening, maar wel de werking van plekken staat centraal, evenals de Lived Space; de betekenis die de locatie heeft gekregen door het gebruik. Hogendijk heeft het in het interview over 'de realiteit van de ruimte'. Dit kan mijns inziens vertaald worden als een combinatie van Perceived Space en Lived Space: de ruimtelijke kwaliteiten, evenals hoe mensen via hun fysieke handelen betekenis geven aan de ruimte. Ze stelt dat de realiteit van de ruimte het altijd wint van de fictie die makers in de ruimte willen brengen. Daarom moet je als maker 'de realiteit van de ruimte inzetten':

Twee jaar terug stond er een project op de pier met een tekst van Als de beren komen. Midden in de première kwam er een feestboot met ontzettend harde muziek langs gevaren. De groep had dit tijdens het repeteren nog niet eerder meegemaakt, dus zij waren in eerste instantie geschokt. Later hebben ze dat soort zaken juist mooi ingebouwd in hun voorstelling. Dat is namelijk ook de realiteit waarmee je om moet gaan en waar je op moet reageren. Als je die realiteit als maker gaat ontkennen, haal je jezelf en het werk onderuit. De realiteit wint het op zo'n moment.

Dit voorbeeld laat zien hoe dwingend deze realiteit kan zijn en benadrukt daarom het belang om de verschillende ruimtelijke categorieën goed in acht te nemen, als programmeur, maar ook als maker.

Hogendijk stelt dat locatietheater een nieuwe blik op de omgeving kan geven, daarmee toont ze zich bewust van dat een voorstelling op het niveau van Conceived Space kan functioneren. Voorstellingen kunnen nieuwe ruimtelijke en sociale inzichten geven. Zoals het project *Reverse* van de theatermaker Johannes Bellinkx dat in de zomer van 2017 op Over Het IJ stond, en waarbij de toeschouwer achteruit over de NDSM-werf liep met een soundcape op. Door inzet van het eigen lichaam ging de toeschouwer deze ruimte op een andere manier bezien. De ideeën van de Conceived Space worden daarmee uitgedaagd.

Zo bezien vinden op een wat minder uitgebreide manier de ideeën van Thirdspace draagvlak in de programmeringspraktijk van de besproken programmeurs. Hoe zouden programmeurs

deze theorie verder in hun praktijk in kunnen zetten?

Hoewel er veel oog is voor de Perceived Space, de feitelijke materiële ruimte, lijken programmeurs hier nog meer op te kunnen letten, omdat het op dit vlak qua zichtlijnen, afmetingen, geluidsoverlast, de fysieke ruimte voor de performers, etc. weleens mis lijkt te gaan. Een bestudering van de interviews laat echter zien dat hier meer praktische redenen aan ten grondslag liggen: miscommunicatie, onverwachte wijzigingen in de plannen, de onervarenheid van makers, de bezetting van andere zalen, etc. Hoewel de benadering van Thirdspace kan dienen om het gesprek vorm te geven en het denken te structureren, is het niet een directe oplossing voor deze zaken.

Maar Perceived Space kan als benadering wel gebruikt worden om ruimtes visueel met elkaar te vergelijken. Wat Munjee in haar artikel uitlichtte over dat specifieke eigenschappen van de locatie de reactie en waardering van het publiek beïnvloeden, is iets wat programmeurs mogelijk meer in hun praktijk mee zouden kunnen nemen. Dit komt naar voren in voorbeelden waarin programmeurs meer pragmatisch dan inhoudelijk denken. In het interview met de maker Lazzeri vertelt zij bijvoorbeeld hoe een programmeur bij een performance van Wild Vlees een vloerzeil neer wilde leggen, zodat er minder rommel gemaakt zou worden. Het zeil zou niet alleen visueel de performance veranderen, maar ook de lezing ervan door de toeschouwer: in dit geval zou een beschermende vloer kunnen betekenen dat de voorstelling minder impact maakt.

Als programmeur kan er verder rekening gehouden worden met wat Hogendijk 'de realiteit van de ruimte' noemt en wat ik vertaal als de combinatie van Perceived Space en Lived Space. Bij het voorbeeld uit de inleiding van de voorstelling *Spijs voor liefde* van Sien Vanmaele zagen we dat dit niet goed ging: verschillende Lived Spaces stonden te dicht bij elkaar en kwamen met elkaar in botsing. Op de locatie ging de Lived Space van andere mensen door. Dit kwam vervolgens vanuit het Perceived Space perspectief binnen bij de voorstelling. Het is als programmeur daarom belangrijk goed bewust te zijn van deze twee ruimtelijke categorieën en om hierover met de maker te communiceren. In het kader van talentontwikkeling deelt de programmeur Hogendijk ook zo veel mogelijk van haar kennis hierover met de makers. Het concept van Thirdspace zou daarin opgenomen kunnen worden in de communicatie naar (jonge) makers toe.

Zoals gesteld ligt in de interviews de focus minder op de Conceived Space, maar creativiteit op dat vlak kan een voorstelling een andere betekenis of lading geven, zoals we ook gezien hebben bij de voorstelling *Body On* van Wild Vlees in een kapel: in het maakproces van deze performance was deze voorstellingsruimte niet ingedacht, maar bij het voorstel van de programmeur vonden de makers dit wel een spannende ruimte. Sien Vanmaele vraagt ook van programmeurs een zekere mate van creativiteit: 'Ik vind ook dat een programmeur bijna een soort van artistieke invulling moet hebben. Of beter gezegd dat een programmeur daar creatief in moet zijn, soms denken programmeurs te praktisch.' Daarbij moet je als

programmeur volgens Lazzeri echter 'niet dienstbaar zijn aan je eigen expressie'.

Programmeurs zouden tevens de notie van Conceived Space en de ideeën die uit dit perspectief voortvloeien over de theaterruimte kunnen gebruiken om via een uniek gebruik van de theaterruimte een nieuw inzicht te genereren in wat theater kan zijn of inhouden. Zo bezien zou Thirdspace als benadering het creatieve denken van de programmeur kunnen stimuleren.

4.4. Voorlopige conclusie

In dit hoofdstuk zijn de afzonderlijke delen van het Thirdspace model gebruikt als verschillende manieren om een fysieke performance te kunnen duiden. De theorie is vanuit de theaterpraktijk gezien interessant door de koppeling van beweging aan materiële ruimte, conceptuele ruimte en de geleefde ruimte. Wat opvalt in dit model toegepast op locatiespecifieke dans is de betrokken rol van de toeschouwer. De toeschouwer en diens persoonlijke ervaring, kennis en lichaam is een belangrijk aspect. Zo bezien kan ook de programmeur uit zijn of haar eigen ervaring putten. Uit de interviews blijkt dat programmeurs in hun werkpraktijk letten op de fysieke aspecten van de ruimte die te scharen zijn onder de categorie Perceived Space. In mindere mate spelen ook Lived Space en Conceived Space een rol, zeker in het geval van locatietheater. Ik zie echter nog mogelijkheden om de theorie verder te implementeren in de programmeringspraktijk. Daar Conceived Space gaat over de ideeën die we hebben over bepaalde ruimtes en de betekenissen die we aan deze ruimtes verbinden, is dit een belangrijke ruimtelijke categorie om in acht te nemen als programmeur. Bijvoorbeeld in het geval dat een zaalvoorstelling op een andere locatie buiten het theatergebouw wordt gezet. Vanuit het interview met Simone Hogendijk formuleerde ik ook een theoretisch begrip van de 'realiteit van ruimte', en onderstreepte ik het belang om dit goed in acht te nemen, zeker in omgevingen waar meerdere Lived Spaces samenkomen. Inachtneming als programmeur van deze ruimtelijke categorieën kan helpen tot een beter begrip van de interactie tussen een voorstelling en ruimte. Het biedt bovendien de mogelijkheden om hier creatief mee om te springen in de keuze van een voorstellingsruimte. Ik zie Thirdspace dan ook als een benadering die de creativiteit van de programmeur kan vergroten.

De theorie heeft kortom raakvlakken met de programmeringspraktijk en is verder toepasbaar. De vraag is wel hoe bruikbaar programmeurs het model zelf zullen vinden. Wederom vinden de in de voorlopige conclusie van hoofdstuk 2 vermeldde logistieke en pragmatieke elementen die een belangrijk deel van de programmeringspraktijk uitmaken, ook met betrekking tot de keuze van ruimte (zoals plannings, budget, zaalbezetting, faciliteiten, etc.), geen plek in deze theoretische benadering. Hier zal ik verder over uitweiden in het volgende gedeelte: de slotconclusie.

Conclusie

In dit onderzoek is gezocht naar een antwoord op de vraag: in hoeverre zijn benaderingen uit locatietheater als strategie inzetbaar voor het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte? Hiervoor is via interviews en een literatuurstudie een kwalitatief onderzoek uitgevoerd naar de programmeringspraktijk in relatie tot enkele theoretische concepten uit locatietheater.

Ik stelde in de inleiding dat ik de programmeur die de ruimte vanuit locatietheater benadert als oplossing zie voor enkele knelpunten die kunnen optreden met betrekking tot het programmeren van voorstellingen in een voorstellingsruimte. Om tot deze hypothese te kunnen komen, deed ik enkele aannames, te weten: 1) ik beschouw de theaterzaal als een locatie en 2) ik zie de programmeur als een gesprekspartner van de maker die op dramaturgische wijze keuzes en essenties van het werk be vraagt, maar daarbij een zekere afstand tot het maakproces bewaart.

In de inleiding gaf ik naar aanleiding van een analyse van de interviews aan dat knelpunten met name optreden bij ruimtes die geen theaterzalen zijn en bij werk van onervaren makers. Het werk van jonge makers staat niet altijd in de meest gunstige ruimtes. Dit komt door meerdere factoren; deels ligt dit aan hun ervaring, deels aan de nog opbouwende band met de programmeur. Uit het onderzoek blijkt dat deze band belangrijk is voor het vinden van de meest gunstige voorstellingsruimte. Daarnaast stelde ik dat festivals die theater als extra programmering hebben, dit niet altijd op de juiste manier doen door het ontbreken van vakspecifieke kennis. Ook voorstellingen in (co-)productie die van te voren zijn geboekt, komen in sommige situaties verkeerd te staan als de plannen door het maakproces heen wijzigen. Dit in combinatie met het feit dat (ruimtelijke) afspraken niet meer gecontroleerd of be vraagd worden, zie ik als een knelpunt. In dit onderzoek heb ik gekeken in hoeverre de benadering van locatietheater hiervoor een oplossing kan bieden.

Het onderzoek toont het belang van vakspecifiek kennis (van het werk en de werking van ruimte), van de artistieke dialoog en van het zien van voorstellingen, in de keuze voor een voorstellingsruimte. In dit onderzoek werd de theorie rondom locatietheater opgedeeld in vier concrete concepten, namelijk de mate van ruimte-afhankelijkheid, Host en Ghost theorie, de vitaliteit van materialen en het Thirdspace model (Perceived Space, Conceived Space, Lived Space). Deze concepten werden vervolgens getoetst aan de werkwijze van de programmeurs. Bij elk hoofdstuk stelde ik vast dat hoewel de programmeurs niet in letterlijke bewoordingen over de theorie spraken, hun werkpraktijk wel deels via de theorie uitgelegd kon worden. Tevens vond ik aanknopingspunten om de theorie verder toe te passen in hun werkpraktijk.

Ik stelde dat locatietheater als benadering kan dienen om het discours te concretiseren dan wel vorm te geven, en om de sensitiviteit van de programmeur voor ruimtelijke aspecten te versterken. Hierdoor kan deze benadering een oplossing zijn voor

verschillende knelpunten, waaronder om de lacune in de kennis van de (jonge) maker op te vangen of juist om programmeurs van niet-theaterfestivals toch te voorzien van theaterspecifieke kennis die toepasbaar is in de werkpraktijk. Het kan tevens een manier voor programmeurs zijn om werk te blijven bevragen.

Zo stelde ik dat oog voor de verschillende gradaties van hoe locatiespecifiek een voorstelling is, helpt de minimale ruimtelijke voorwaarden te bepalen. Er zijn daarvoor twee schalen die de programmeur zou kunnen toepassen. Tevens ontwikkelde ik aan de hand van die theorie een set vragen die een programmeur bij een werk zou kunnen stellen. De programmeurs hebben veel oog voor Perceived Space, de feitelijke materiële ruimte, maar ze zouden nog meer de ideeën en sociale codes die we over ruimtes hebben kunnen aanspreken. De Host en Ghost theorie maakt namelijk duidelijk dat de specifieke sociale, politieke of culturele context, de geschiedenis, de vormtaal en het specifieke gebruik van de host zichtbaar blijven tijdens de voorstelling. Er kunnen gewenste of ongewenste spanningen optreden tussen de architectuur van de host en de architectuur van de ghost. Een programmeur kan daar rekening mee houden. Door te denken in termen van de vitaliteit van materialen wordt de programmeur gewezen op allerlei ruimtelijke aspecten die mogelijk in eerste instantie niet van belang leken (schaduw, temperatuur, vallende appels), maar die wel bijdragen aan de theaterervaring. Ik stelde vast dat een performance een assemblage is van verschillende menselijke en niet-menselijke materialen die onderling op elkaar reageren en invloed uitoefenen.

Dit onderzoek heeft het denken van programmeurs in relatie tot de keuze voor een voorstellingsruimte een theoretische inbedding kunnen geven. Dit kan bijdragen aan een mogelijke verdere reflectie op deze beroepspraktijk. Hoewel er is vastgesteld dat elementen in de theorie en in de beroepspraktijk overeenkomen, dat de denkwijze van de geïnterviewde programmeurs is onder te brengen in de verschillende ruimtelijke concepten uit de locatietheatertheorie, dien ik ook te onderstrepen dat in de werkpraktijk van programmeurs nog een andere meer pragmatische en logistieke dimensie erbij komt kijken: beschikbare zalen, budget, plannings, vergunningen, zichtbaarheid, etc. In het onderzoek stelde ik vast dat deze aspecten niet zozeer vanuit de concepten van locatietheater benaderd kunnen worden. Het is daarmee niet een allesomvattende theorie voor de werkpraktijk van de programmeur.

De ideale voorstellingsruimte bestaat niet, maar er kan wel geprobeerd worden aan zoveel mogelijk ruimtelijke voorwaarden te voldoen en de meest ideale omstandigheden aan te bieden. Ik hoop met dit onderzoek programmeurs aan het denken te zetten en hopelijk een discussie te generen over het plaatsen van voorstellingen in de best mogelijke ruimtelijke omstandigheden. Specifieke adviezen die ik naar aanleiding van dit onderzoek heb geformuleerd, heb ik ondergebracht in het volgende gedeelte: de discussie.

Discussie

Ik ben me ervan bewust dat ik in dit onderzoek een groot deel van de vakmensen onbesproken laat. Dat er programmeurs zullen zijn die denken: je had mij ook moeten spreken hierover, want ik werk op een andere manier en ik denk er züs en zo over. Het is al aangestipt in de inleiding, maar gezien de omvang van de scriptie en de beschikbare tijd was dit niet mogelijk. Ik denk wel dat het voor vervolgonderzoek interessant kan zijn om met een grotere groep programmeurs uit het vakgebied hierover te spreken.

Hoe dan ook diende dit onderzoek als eerste aanzet om het werk, en dan met name de keuzes op ruimtelijk gebied van de programmeur zichtbaarder te maken en de aanzet te geven tot een hernieuwede kritische dialoog over de werkpraktijk van de theaterprogrammeur dat zich niet alleen richt op de rol van de programmeur als curator.

Ik denk dat deze aanzet tot interessante ideeën en observaties heeft geleid. In de inleiding sprak ik de hoop uit om enkele concrete adviezen uit te kunnen brengen over de programmeringspraktijk. Het onderzoek heeft voor mij duidelijk gemaakt dat deze praktijk gebaat kan zijn bij een continue inhoudelijke dialoog, waarin de programmeur een voortrekkersrol inneemt. De programmeur moet zich rekenschap geven van de kwetsbaardere positie van de jonge theatermaker en hen extra begeleiding en ondersteuning bieden op ruimtelijk en technisch gebied. Locatiebezoek kan deze makers ook helpen om een beter idee te krijgen van de voorstellingsruimte, aangezien zij meestal nog niet met die ruimtes bekend zijn. Het zou daarom goed zijn als programmeurs hier meer budget voor vrij kunnen maken. Verder dient een programmeur bij vooruit geboekt (en dus ongezien) werk bedacht te zijn op plannen die kunnen wijzigen. Het is daarom aan te raden vanuit een theoretische insteek vragen te blijven stellen over bijvoorbeeld de ruimteafhankelijkheid, de gebruikte materialen en de bewegingen en scenografie in relatie tot de Perceived Space. Het gevaar is namelijk dat een programmeur te pragmatisch, dan wel te gemakkelijk denkt en ervan uitgaat dat het gezelschap of de maker zelf rekening houdt met de specifieke voorstellingsruimte van het theater. Uit de interviews blijkt dat dit niet altijd het geval is. Ook festivalprogrammeurs van niet-theaterfestivals die in hun programmering plek willen bieden voor theatervoorstellingen, dienen zich rekenschap te geven van de specifieke werkingen en ruimtelijke behoeftes van theater in relatie tot de voorstellingsruimte. Dit geldt zeker voor klein en intiem werk dat op locatie staat. De werkrelatie tussen de maker en programmeur is van groot belang in de keuze voor een voorstellingsruimte en het vinden van de optimale ruimtelijke voorwaarden, maar bij een nog prille relatie kan het stellen van de juiste vragen ook een programmeur helpen inzicht te krijgen in het werk en de wensen van de maker. Dit vraagt om kennis van de materie. De locatietheaterbenadering biedt meerdere opties om aspecten van de ruimte in relatie tot de voorstelling beter te kunnen begrijpen of bevragen. De programmeur is daarbij uiteraard vrij om te bepalen welke concepten hem of haar het meeste aanspreken. Hoe dan ook is het aan te raden om de voorstellingsruimte vanaf het begin onderdeel te laten zijn van de artistieke

gesprekken, ook als een voorstelling in een theaterzaal staat of een gezelschap een ervaren productieteam heeft.

In deze discussie moet echter opgemerkt worden dat een belangrijk deel van het verhaal is weggelaten: door de analyse van de interviews ontdekte ik dat ook de technici een belangrijke rol in de voorstellingsruimte speelt, en dan met name in de dialoog met de maker of de technici van het gezelschap. De huistechnicus van een theater of festival maakt misschien niet de keuze voor een bepaalde ruimte, maar bepaalt wel tot een zekere hoogte de ruimtelijke mogelijkheden. In de interviews komt hun rol goed naar voren, maar in dit onderzoek is hun rol onderbelicht gebleven. Dit was echter ook niet de focus van dit onderzoek, maar een verdere reflectie vanuit de technische kant kan een meerwaarde zijn in vervolgonderzoek. Voor mij staat het immers vast dat een verdere reflectie op de programmeringspraktijk nodig is. Dit is mede ingegeven door het feit dat er in dit onderzoek geen ruimte was om alle elementen en factoren waar de programmeur rekening mee dient te houden in ogenschouw te nemen. Dit had tevens dit onderzoek te praktisch van aard gemaakt. Evenwel hangt de keuze voor een voorstellingsruimte ook samen met economische en marketingtechnische factoren, waardoor de vraag opspeelt hoe groot de invloed van deze factoren is op de programmeringspraktijk. Is er nog voldoende ruimte voor de inhoudelijke kant van het verhaal?

Bij het literatuuronderzoek naar de werkzaamheden van een theaterprogrammeur, viel het me op dat hier anders dan bij de curator in de beeldende kunsten geen overzichtsbundels over bestaan en er geen groter boekwerk te vinden is dat zich specifiek richt op een kritische belichting van deze werkpraktijk. Er zijn wel artikelen over dit onderwerp te vinden, maar de kennis is nog te veel gespreid. Ik denk dat de werkpraktijk van de programmeur gebaat is bij een onderzoek dat deze kennis en discussies bundelt en analyseert, en vanuit daar beredeneert en uitzoekt welk onderzoek er verder nodig is om het discours rondom de theaterprogrammeur vorm te geven zoals dit ook voor de werkpraktijk van de curator bestaat.

Als laatste punt een kritische noot naar dit onderzoek zelf, want hoewel zorgvuldig en met veel toewijding uitgevoerd, zou ik achteraf gezien enkele zaken anders doen. Zo heb ik me nu laten leiden door de interviews in het vinden van een theoretisch kader (locatietheater als benadering), hoewel ik volledig achter het nut van een dergelijk kader in de programmeringspraktijk sta, maakt het ook dat ik minder gerichte vragen aan de programmeurs heb kunnen stellen. Als ik meer vanuit de theorie de interviews had gevoerd, zouden er mogelijk andere zaken naar voren zijn gekomen.

Ik vind het spijtig dat ik niet alle informatie uit de interviews heb kunnen gebruiken in dit onderzoek. De programmeurs, maar ook de makers, hebben mij een rijk en goed beeld gegeven van de theaterpraktijk als ook van de uitdagingen die in dit veld spelen. Deze

informatie had echter niet altijd een raakvlak met het onderwerp van dit onderzoek, waardoor ik het niet kon gebruiken. Toch geven de interviews een goed beeld van de problemen die in de praktijk spelen. De interviews kunnen daarom voor studenten (bachelor en master) een inspiratiebron en startpunt vormen voor onderzoek naar bijvoorbeeld de invloed van het subsidiestelsel op de uitdaging van makers om genoeg speelplekken te krijgen, de kwetsbare positie van de jonge theatermaker en hoe schouwburgen uit de regio hun teruglopende bezoekersaantallen kunnen terugdringen. Ik nodig mensen dan ook uit de interviews te lezen ter inspiratie.

Bibliografie

Bennett, Jane. *Vibrant Matter: A Political Ecology of Things*. Durham en Londen: Duke University Press, 2010.

Bleeker, Maaïke. 'Dramaturgy as a mode of looking.' *Women & Performance: A Journal of Feminist Theory*, 13:2 (2003): 163-172.

Ferrando, Francesca. 'Posthumanism, Transhumanism, Antihumanism, Metahumanism, and New Materialisms: Differences and Relations.' *Existenz*, 8:2 (herfst 2013): 26-32.

Habraken, Eline J. 'De opkomst van de Creatieve Schouwburg. Een onderzoek naar de bruikbaarheid van het concept Creative Community als artistieke strategie ten behoeve van het financiële beleid van de vier Randstedelijke Schouwburgen.' Masterscriptie, Universiteit Utrecht, augustus 2013.

Hodge, Stephen. 'Sketch for a continuum of site-specific performance.' Presentation given by Wrights & Sites at the Performance of Place conference, University of Birmingham, May 2001. <http://www.mis-guide.com/ws/documents/politics.html>

Ingold, Tim. 'The Textility of Making.' *Cambridge Journal of Economics*, 34 (2010): 91-102.

Ingold, Tim. 'Toward an Ecology of Materials.' *Annual Review of Anthropology*, 41 (2012): 427-42.

Irwin, Robert. 'Being and Circumstance,' (1985) In *Situation: Documents of Contemporary Art*, edited door Claire Doherty, 43-46. Londen en Cambridge: Whitechapel Gallery en The MIT Press, 2009.

Kaye, Nick. *Site-Specific Art: Performance, Place and Documentation*. Londen en New York: Routledge, 2000.

McAuley, Gay. *Space in Performance: Making Meaning in the Theatre*. Ann Arbor: the University of Michigan Press, 1999.

McKinney, Joslin. 'Vibrant Materials: The Agency of Things in the Context of Scenography.' In *Performance and Phenomenology: Traditions and Transformations*, edited door Maaïke Bleeker, Jon Foley Sherman en Eirini Nedelkopoulou, 121-139. New York: Routledge, 2015.

Munjee, Tara. 'Appreciating 'Thirdspace': An Alternative Way of Viewing and Valuing Site-Specific Dance Performance.' *Journal of Dance Education*, 14:4 (2014): 130-135.

Pearson, Mike. *Site-Specific Performance*. Londen: Palgrave Macmillan, 2010.

Rispens, M.H. 'Environmental Programming. Een onderzoek naar een alternatieve werkwijze voor programmeurs om het theater meer tot een sociale plek te maken.' Masterscriptie, Universiteit Utrecht, augustus 2012.

Soja, Edward W. *Thirdspace: journeys to Los Angeles and other real-and-imagined places*. Cambridge, Massachusetts: Blackwell Publishers Ltd, 1996.

Staal, Lara. 'De curator voor het voetlicht. Een pleidooi voor zichtbaarheid én engagement in de podiumkunsten.' *Etcetera*, 148 (maart 2017): 6-11.

Tompkins, Joanne en Birch, Anna, ed. *Performing Site-Specific Theatre: Politics, Place, Practice*. Londen: Palgrave Macmillan, 2012.

Turner, Cathy. 'Palimpsest or Potential Space? Finding a Vocabulary for Site-Specific Performance.' *New Theatre Quarterly*, 20:4 (november 2004): 373-390.

Turner, Cathy en Behrndt, Synne K. *Dramaturgy and Performance*. New York : Palgrave Macmillan, 2008.

Turner, Cathy. *Dramaturgy and Architecture: Theatre, Utopia and the Built Environment*. Londen: Palgrave Macmillan, 2015.

Wilkie, Fiona. 'Mapping the Terrain: a Survey of Site-Specific Performance in Britain.' *New Theatre Quarterly*, 18:2 (mei 2002): 140-160.

Bijlagen

Interview Lisa Wiegel - programmeur Brakke Grond

Datum: Dinsdag 4 juli 2017.

Locatie: Vlaams Cultuurhuis de Brakke Grond, Amsterdam.

De Sera: Jullie beschikken in de Brakke Grond over verschillende zalen. Houd je bij het programmeren daar rekening mee als je een maker in een zaal zet?

Wiegel: Als in dat ik bewust kies welke zaal het is? Dat doe ik zeker. Het heeft met verschillende zaken te maken, zowel praktisch als artistiek. We hebben in principe twee theaterzalen: de Expozaal en de Rode Zaal. Daarbij is de Expozaal een meer neutrale ruimte, een black box, maar dan in de kleur wit. Het is dus eigenlijk een soort white cube, aangezien de zaal ook wordt gebruikt als expositieruimte, in ieder geval één keer per jaar.

Desalniettemin functioneert de Expozaal vooral als theaterruimte en conferentieruimte. Deze zaal is in principe de meest neutrale en daardoor diverse ruimte, maar het is wel vrij moeilijk om de tribune te verplaatsen, dat maakt het iets lastiger. De Rode Zaal is de meest karakteristieke zaal op een bepaalde manier. De zaal heeft kleine balkons en is rood, dat maakt een verschil. Deze zaal is ook wat kleiner dan de Expozaal. Daar de Expozaal zo neutraal is, kan deze gemakkelijk naar je hand gezet worden. Veel makers willen graag zo'n neutraal mogelijke ruimte. De Rode Zaal heeft al een sfeer van zichzelf, maar dat kan soms juist ook heel erg helpen. Technisch zijn er ook wel andere dingen mogelijk. Verder beschikken we natuurlijk ook nog over de daadwerkelijke expositieruimtes: de Witte Zaal en de Tuinzaal. Er komt straks een nieuwe zal bij, die we vooralsnog de Steegzaal hebben gedoopt – daar bedenken we vast nog een betere naam voor. Deze expositieruimtes zijn de laatste tijd redelijk verbouwd, waardoor het makkelijker is geworden om er licht op te hangen en de ruimte te verduisteren. Na de verbouwingen is me ook op het hart gedrukt door de technicus van beeldende kunst dat deze zalen ook echt te gebruiken zijn voor theaterprojecten en installaties. Daar ben ik nu langzaam gebruik van aan het maken. Bijvoorbeeld voor de maker Enkidu Khaled die hier begin juni speelde met *Working Method*. Toen hebben we de Tuinzaal gebruikt, omdat ik vond dat zijn werk dat echt vroeg. Deels koos ik voor deze ruimte, omdat ik niet verwachtte dat het helemaal vol zou zitten. Het is dan fijn om het in een iets kleinere ruimte te kunnen zetten, zodat het lijkt alsof het zo hoort. Ik koos echter ook voor de Tuinzaal, omdat het werk van Khaled open was van structuur en het gevoel overbracht van een workshop. Het was wel echt een theatervoorstelling, maar het was vermomd als een soort workshop of lezing. Daar past zo'n expositieruimte of zo'n atelierachtige ruimte goed bij. De Tuinzaal heeft die sfeer al een beetje te pakken en door deze zaal te gebruiken leg je er ook niet zo'n laag theatraliteit op, iets wat wel gauw in de Rode Zaal gebeurt. In zo'n zaal zou je denk ik niet op diezelfde manier die voorstelling kunnen laten spelen. Ik denk niet dat de voorstelling van Khaled in de Rode Zaal had gewerkt eigenlijk. Op deze manier houd ik er wel rekening mee, maar dat zou

ik nog meer kunnen doen. Dit hangt echter ook samen met hoe we in de Brakke Grond samenwerken en dat in feite de expositieruimtes al gauw door de programmeur Wietske worden geboekt voor langlopende exposities. Het is moeilijk om daar nog iets tussendoor te programmeren. Theater en beeldende kunst hebben bovendien een ander ritme van programmeren. Daar loopt de afdeling muziek ook tegenaan, want die heeft een nog korter ritme dan theater en beeldende kunst hebben. Muziek zit daardoor helemaal in de knoel met ruimtes. Het is kortom aan de ene kant een heel praktisch verhaal, en aan de andere kant toch ook een keuze van wat je denkt dat artistiek beter werkt.

Wat me de laatste tijd opvalt is dat veel makers automatisch in de Expozaal willen staan, omdat deze zaal het ruimste is, het makkelijkst en het meest neutraal. Zij zien dit kortom als de meest toegankelijke zaal. Ik vind dat eigenlijk zonde, omdat de Rode Zaal ook ontzettend fijn is en veel sfeer geeft. Bovendien als er niet veel bezoekers zijn, zit je in deze zaal eerder intiemer en knusser. Soms stimuleer ik makers daarom om toch in de Rode Zaal te staan. Dit najaar heb ik dat bijvoorbeeld gedaan met een soort van theatrale muziekvoorstelling. De makers wilden zelf graag in de Expozaal, maar ik vond de voorstelling een soort concert. De Rode Zaal is op een bepaalde manier ook wel een concertzaal. Ik dacht ook dat de voorstelling spannender zou staan in deze zaal. Dan stuur je de makers wel actief om toch in de Rode Zaal te gaan staan. Ze moeten hun decor een beetje inschuiven, maar ik denk dat deze ruimte de voorstelling uiteindelijk wel beter tot zijn recht doet komen.

De Sera: Dat was ook een vraag die ik je wilde stellen: hoe gaat een samenwerking meestal met een maker? Geven zij wensen aan? Zeg jij vervolgens: deze zaal krijg je en dit zijn de specificaties daarvan?

Wiegel: Meestal sturen de makers een technisch fiche op, soms kennen ze de zalen al en geven ze meteen aan dat ze in de Expozaal willen staan. Het kan ook zijn dat we naar het technisch fiche kijken en op basis daarvan besluiten in welke zaal het moet staan. Enerzijds heeft dat te maken met de grootte van het decor en of het zeg maar letterlijk in de Rode Zaal past of dat de voorstelling door de afmetingen alleen maar in de Expozaal kan staan. Sommige decors kunnen namelijk gewoon niet worden ingekort, dus dan kan het fysiek gewoon niet in de Rode Zaal staan. Als programmeur kijk je hier als eerste naar: in welke zaal zou het allemaal kunnen staan? Als het dus in principe in alle zalen zou kunnen staan, dan vind ik dat ik de ruimtes het beste ken en dat ik het beste kan bepalen welke zaal past. Dan hoop je dat de makers daar op vertrouwen als ik zeg: ik denk dat het goed hier zou passen en wel om die en die reden. Dat moet je als programmeur natuurlijk wel goed kunnen uitleggen en onderbouwen. In de meeste gevallen vertrouwen ze daar op. Met Julie Cafmeyer heb ik daar bijvoorbeeld wel langer over gepraat.

Met deze maakster zitten we in een langer traject. De voorstelling *De Therapie* wilde ze perse in de studio hebben. Dat is best een verafgelegen, donkere ruimte. Ik vond het zelf niet de meest interessante ruimte, maar ik had er toen niet zo'n bezwaar tegen. Het was ook wel gemakkelijk dat we niet de hele theaterzaal hoefden te gebruiken. Bij de eerste speelreeks ging ik er dus mee akkoord. Tijdens Brainwash stond *De Therapie* weer in de Brakke Grond. De maakster wilde wederom in de studio staan, maar ditmaal heb ik me hard

gemaakt dat we de voorstelling in de Witte Zaal zouden plaatsen, in de expositieruimte waar toen ook een expositie stond. Ik heb uiteraard vooraf met de programmeur beeldende kunst besproken of het een probleem zou zijn als de voorstelling midden in de expositie zou staan, maar we dachten niet dat dit zou storen en vermoedden zelfs dat het een interessante locatie zou zijn. Ik koos dit keer voor een andere zaal, deels met de reden dat ik de studio te sfeerloos vond, en deels omdat ik wilde dat de voorstelling veel meer plaats zou vinden in het festival en dat mensen zouden kunnen zien wat er aan de hand was. Dat hun nieuwsgierigheid geprikkeld zou worden als ze door het glas van de zaal konden zien dat mensen daar in een voorstelling zaten. Het geeft een extra dimensie als de toeschouwers zichtbaar zijn voor het festivalpubliek dat daar rondloopt. Het was echter niet zoals in een vissenkomp. De toeschouwers konden van de glazen wand af, dus voor hen was het niet storend, maar van buitenaf was het wel te zien dat er iets gaande was. Ik ben blij dat we voor deze andere zaal hebben gekozen, want anders was de voorstelling weggemoffeld geweest. Deze keuze maak je wel in samenspraak, maar je kan als programmeur dat soort redenen aandragen: ik denk dat deze ruimte beter is voor de aandacht van het publiek, de ruimte is groot genoeg, het is geen theaterruimte, dus je vermijdt dat je het gesprek opeens theatraleert, enzovoorts. Op deze manier kom je er in een gesprek samen wel uit.

De Sera: Let je er als programmeur ook op wat het werk van de maker of makers zelf inhoudt?

Wiegel: Ja, dat is wel leidend. Het gaat niet perse om de maker zelf, maar het gaat om die specifieke voorstelling wat die nodig heeft. Dat is leidend. Als je dan weet dat het een voorstelling is in gespreksvorm, of dat het meer een soort lecture-performance is, of juist een werk dat erg in de illusie zit of in de spannende beelden, dan kun je als programmeur ook bekijken wat voor zaal daarbij past. Soms kan het een keuze zijn om de voorstelling te veranderen, maar dat is dan uiteraard alleen in samenspraak. Dat je als programmeur vraagt of het niet interessant zou zijn om er een keer iets anders van te maken op een andere plek.

De Sera: Heb je daar ook een voorbeeld van?

Wiegel: Meestal is het dan niet letterlijk dezelfde voorstelling, maar een voorbeeld is Yinka Kuitenbrouwer. Zij maakt documentaire-achtig theater – je hebt natuurlijk *Honderdhuizen* hier gezien. Volgend seizoen staat ze weer in de Brakke Grond met een nieuwe voorstelling. Dat is in principe gewoon een zaalvoorstelling, maar ik wil haar ook terugvragen op Brainwash dat een paar weken na haar voorstelling plaatsvindt. Tijdens Brainwash kun je niet een hele voorstelling van een uur doen, dus ik wil dan aan haar vragen of ze een extract kan doen, of een verhaal over de voorstelling, of een soort lecture-performance over haar onderzoek van twintig minuten. Dat zou ook in een andere ruimte plaats kunnen vinden, dat hoeft niet perse in de theaterzaal. Hoe dan ook vraag je dan eigenlijk aan een maker of ze iets anders willen doen naar aanleiding van een voorstelling of een onderdeel daarvan willen laten zien.

De Sera: Jullie organiseren in de Brakke Grond zowel festivals als dat jullie doen aan gewone programmering. Zit daar qua ruimte nog een verschil in?

Wiegel: Met festivals probeer ik wel meer verschillende soorten ruimtes te gebruiken,

omdat je op deze manier sneller in het hele huis een sfeer krijgt, die festivalsfeer die je graag wilt hebben. Als je de programmering beperkt tot de twee theaterzalen, dan is er in de foyer niets van het festival te merken. Het extreemst doen we dit tijdens Museumnacht, dan zetten we werkelijk het hele huis vol en proberen we zelfs te vermijden dat we überhaupt de Expozaal – de grootste en makkelijkste zaal – gebruiken. Enerzijds scheelt ons dat een hoop technisch werk, toezicht en opbouw, anderzijds is het ook het type zaal dat als je erin zit, dan zit je er ook echt in. Op dat moment ben je weg van de foyer en de feestvreugde van de Museumnacht. We kiezen daarom voor makkelijk toegankelijke ruimtes die een soort van overgaan in de foyer of richten hoeken van de foyer hiervoor in. We maken daarom veel gebruik van de Witte Zaal en de Tuinzaal, deze zalen grenzen namelijk aan de foyer. Op die manier heb je het gevoel dat het gehele huis één kunstroute of installatie is. Zodra je binnen stapt in de Brakke Grond hoef je als bezoeker niet eerst te gaan zoeken naar een programma en daar bewust voor te kiezen, je wordt meteen meegenomen door en in het programma. Dat is het doel van zo'n avond. Tijdens de Museumnacht lopen mensen de hele avond plek in plek uit. Als ze ergens binnenlopen en ze zien niet direct iets wat ze interessant vinden, dan kun je ze ook weer snel verliezen. Daarom is het belangrijk om ervoor te zorgen dat een bezoeker makkelijk overgaat van het één naar het andere programmaonderdeel. Daar richt je dan het huis echt op in, maar daar stem je ook de programmering op af. Op zo'n avond kun je natuurlijk niet werken neerzetten die een stille ruimte vereisen en waar het publiek een uur vastzit. Als programmeur moet je dan ook werken programmeren die dat aankunnen en die in zo'n concept passen.

De Sera: Grappig. Dat is eigenlijk toch een andere vorm van programmeren. Meer op de ruimte toegespitst die je hebt.

Wiegel: Inderdaad, de ruimte, maar ook de aandachtsspanne en de kijkhouding van mensen op zo'n avond. Dat is het gegeven waaruit je vertrekt. Vanuit daar bekijk je welke werken daarbij passen of welke maker je kunt vragen om daar iets voor te maken of aan te passen. Een werk dat al bestaat, maar dat ze dan op een andere manier kunnen presenteren bijvoorbeeld. Dat is inderdaad een andere manier van programmeren. Het is dan niet dat ik zie, bedenk dat ik het graag wil tonen en dat dat dan toevallig op de Museumnacht terecht komt.

De Sera: Als ik je zo hoor praten, dan lijkt ook sfeer een belangrijk element te zijn. Ervaar je dat zelf ook zo en ben je daar veel mee bezig als programmeur?

Wiegel: En sfeer van wat? Van de voorstelling of...?

De Sera: Zowel de sfeer van de voorstelling als van de ruimte zelf. De interactie tussen de twee. Hoe bijvoorbeeld de Rode Zaal een bepaalde sfeer meegeeft die je in sommige werken niet wilt.

Wiegel: Dat kan je inderdaad wel sfeer noemen, denk ik. De Rode Zaal heeft zeker wel een bepaald soort atmosfeer.

De Sera: Als je juist iets kleins en intiems hebt dat je het dan eerder in de Rode Zaal plaatst.

Wiegel: Ja, zeker. Maar sfeer is ook iets wat je kan beïnvloeden, dus het is niet dat je in de

Expozaal absoluut geen sfeer kunt maken. Deze zaal heeft echter eerder een soort van abstractie die in de Rode Zaal minder aanwezig is. Het lijkt me best moeilijk om in de Rode Zaal bijvoorbeeld een abstracte dans neer te zetten. Deels is dat door de afmetingen van het speelvlak, maar ook door wat je om je heen ziet. De Expozaal is neutraal en abstract, daar valt dat visueel veel meer samen. Dus wat je zegt, de zalen roepen allemaal inderdaad een sfeer op. De Tuinzaal heeft bijvoorbeeld de sfeer van dat daar alleen kleine congressen en lezingen worden gehouden. Dus dan zit je in die ruimte ook snel in z'n sfeer, hoewel dat ook te bepalen is door hoe je de ruimte inricht en met licht. Voor de exposities die er worden samengesteld, speelt sfeer ook een belangrijke rol. De Witte Zaal wordt voor elke expositie geheel omgebouwd. Deze zaal is de ene keer juist donker en een beetje mysterieus, de andere keer is het een strakke, lichte ruimte met hier en daar een paar foto's aan de muur, maar dat het verder één grote witte ruimte is. Voor theatervoorstellingen bouwen we de Witte Zaal niet elke keer compleet om, maar kun je met licht al veel bereiken. Als iemand een groot decor heeft of een andere opstelling wil met stoelen, bijvoorbeeld met stoelen op het podium, dan ontstaat al gauw een ander soort sfeer. Tot op een zekere hoogte kun je sfeer creëren.

De Sera: Heb je voorbeelden van werk dat hier in de Brakke Grond in een verkeerde zaal stond?

Wiegel: Ik werk hier pas een jaar, anderhalf jaar, dus ik heb nu nog geen concrete voorbeelden, maar ik heb wel een voorbeeld van dat ik een keer ruzie met een gezelschap heb gehad over de zaal. Zij wilden koste wat kost de Expozaal geheel leeg hebben, wat betekent dat ook de tribune weg moest. Wij verwijderden de tribune één keer per jaar, voor de winterexpo. Het kost drie man twee volle dagen tijd om de tribune weg te halen, dus dat kunnen we niet zomaar doen. Ook qua planning en mankracht niet. Ik heb toen bij de groep aangegeven dat dit niet mogelijk was, en ze er ook op gewezen dat ze dit niet aangegeven hadden eigenlijk, en dat ze daarom niet een korte tijd van tevoren de wens kunnen communiceren dat de gehele Expozaal leeg dient te zijn. Daarop volgde een moeilijk gesprek over waarom dit zo essentieel voor het werk is en wat een alternatief zou kunnen zijn. De groep had een bepaald soort leegte in gedachten in ruimtelijkheid. Ze waren op dat moment ook op residentie in Lapland of een dergelijk land, dus ze zaten in een sfeer dat het maar vier uur per dag licht was en ze zaten in een leeg, afgelegen landschap, onder de sterrenhemel met verder niets. Daardoor hadden zij in het hoofd: het moet een volledig lege ruimte zijn, een grote ruimte en dat wij als spelers heel klein zijn in die grote ruimte. Ik stelde de groep toen voor om de tribune af te hangen, omdat je op die manier nog steeds een behoorlijk groot en substantieel speelvlak overhoudt. De Expozaal is immers vrij groot. Zonder stoelen op het speelvlak is de ruimte dan alsnog leeg. Ze vonden gordijnen echter niet mooi en ook niet passen in het concept. Als programmeur vind ik het lastig om volledig mee te kunnen gaan in wat ze dan precies willen bereiken, want ik heb de voorstelling dan nog niet gezien. Ik weet nog niet wat het precies inhoudt. Soms zijn het ook dingen die vooral in het hoofd van een kunstenaar leven, maar waarbij het voor het publiek niet altijd zichtbaar is waarom die nuances dan zo belangrijk zijn. Daar moet je als programmeur dan op vertrouwen. Het is

lastig om een kunstenaar er blind op te vertrouwen dat dat het stuk kan maken of breken als je nog niet echt een relatie hebt met deze kunstenaar. Bovendien hebben we ook beperkingen in wat we kunnen doen op dat moment. Uiteindelijk kon het niet anders en hebben we de tribune inderdaad afgehangen met gordijnen. Ik vond het goed staan in die ruimte en het gezelschap was eigenlijk toch ook tevreden. Hoe dan ook zijn dat lastige gesprekken, omdat je als programmeur dan moet gissen naar wat zo essentieel is aan wat de makers voor ogen hebben, en probeert mee te denken met hoe dit bereikt kan worden binnen de mogelijkheden die er zijn.

De Sera: Omdat het ook altijd een praktisch verhaal is?

Wiegel: Het is zeker ook een praktisch verhaal. Je hebt een planning waar je rekening mee dient te houden. Je hebt niet opeens extra bouwdagen beschikbaar, de zaal is immers gewoon in gebruik. Bovendien heb je een beperkt aantal technici. Daar komt bij dat ook op fysiek vlak niet alles mogelijk is met de zaal, sommige dingen kunnen gewoon niet. Ik neem aan dat makers dat ook weten, zij staan immers altijd op een andere plek, dat is nooit een identieke ruimte, dus tijdens een tournee moeten ze sowieso constant zaken aanpassen. Voor de meeste makers is dat niets nieuws aan de horizon, maar de voorstelling waar we net over spraken, was de première, dan moeten de makers het ook allemaal nog deels uitvinden. Het is dan gecompliceerder.

Ik ben nog even verder aan het nadenken over voorstellingen die ik verkeerd heb gezet. Ik weet het niet. Ik denk wel dat ik me eens een keer heb laten overhalen door gezelschappen om het in een bepaalde ruimte zetten, omdat het zogenaamd echt nodig was, maar dat ik achteraf vond dat het evengoed in de Rode Zaal had kunnen staan. Ik heb weleens dat een voorstelling in de Expozaal een beetje verzuipt, juist omdat het zo'n grote zaal is.

De Sera: En leeg.

Wiegel: Inderdaad zeer leeg en dat werkt minder goed bij een klein decor. In die zin is Fringe Festival van vorig jaar wel een voorbeeld. We hebben hun toen de Expozaal aangeboden, omdat we vaak moesten ombouwen en ik dacht dat we dit door de grotere ruimte gemakkelijker zouden kunnen doen. Bij meer ruimte is het immers makkelijker om in dezelfde ruimte verschillende lichtplannen te combineren. Een praktische keuze kortom. De Expozaal was echter een veels te grote zaal voor die kleine/bescheiden voorstellingen voor weinig publiek. Je kijkt in het midden van het podium naar een voorstelling of een kleine opstelling, maar die ruimte daaromheen lijkt wel energie op te zuigen. Achteraf gezien had ik voor de Rode Zaal gekozen. De Rode Zaal is veel Fringe-achtiger vind ik en voor de meeste voorstellingen was toch weinig techniek nodig, en niet zo veel decor. Het was mogelijk iets krapper geweest voor de twee dansvoorstellingen die in het programma zaten, maar ik denk dat het voor de sfeer en het gevoel voor het publiek, maar ook hoe een voorstelling tot zijn recht komt, de keuze voor de Rode Zaal beter was geweest. Desondanks doen we Fringe dit jaar toch weer in de Expozaal.

De Sera: Hoe komt dat?

Wiegel: Dat heeft te maken met het overige programma van Fringe. Ze hebben hun Fringe-

voorstellingen en ze hebben een eigen Fringe-programma met de nachtclub van Club Gewalt. Die nachtclub heeft zo'n punkachtige sfeer, maar is ook burlesk te noemen. Dan kan het niet anders of deze voorstelling moet in de Rode Zaal staan. Dat is beter en Club Gewalt wil dan ook gebruikmaken van de balkons, dus ze willen de zaalopstelling omdraaien, zodat je als publiek richting de balkons kijkt.

De Sera: Net als Walden heeft gedaan.

Wiegel: Inderdaad net als Walden eigenlijk. Bovendien willen ze in de zaal ook aan hun performance werken. De voorstelling is onderdeel van het programma dat Fringe in opdracht laat maken, en dat krijgt dan voorrang, daarom staat Club Gewalt in de Rode Zaal. Dat betekent dat de voorstellingen van de Fringe-makers weer in de Expozaal staan. Dit keer gaat de techniek echter wel proberen om de ruimte op een bepaalde manier kleiner te maken. Je kunt geen schotten neerzetten of iets dergelijks, maar het idee is nu om een aantal stoelen aan de zijkant weghalen, zodat het publiek meer in het midden van de tribune komt te zitten.

De Sera: Maken ze dan ook gebruik van gordijnen?

Wiegel: Gordijnen op de tribunes staat niet mooi, maar misschien dat de techniek nog gebruikmaakt van afstoppen in de zaal. Soms kan je daarvoor evengoed met licht werken en heeft dat ook al effect. Ik kan het nu nog niet zo goed voor me zien, dus ik ben benieuwd. Ik hoop in ieder geval dat het intiemer en voller voelt dan vorig jaar.

De Sera: Belangrijk om dat in ieder geval in gedachten te houden. Kun je ook voorbeelden noemen van een voorstelling die juist bijzonder goed stond in de Brakke Grond? Ik weet er zelf wel eentje zo uit mijn hoofd, maar ik ben eerst benieuwd aan welke voorstellingen jij zelf moet denken.

Wiegel: Ik was erg blij met Enkidu Khaled. Ik vond dat deze voorstelling volledig op zijn plek viel. Deels om de reden dat de maker echt gebruik had gemaakt van de ligging van de zaal. Hij had de gordijnen die de ruimte verduisterden omhoog laten komen, waardoor je opeens de tuin tevoorschijn zag komen en het licht naar binnen viel. De maker maakte kortom gebruik van de zaal zoals deze is. Ik vind het leuk als een maker dit doet, dat je niet probeert te doen alsof je ergens anders bent. Daarnaast had de techniek een mooie, kleine tribune neergezet. De setting klopte. Het gaf inderdaad een lezing- of workshopgevoel met de witte muren waar dan al die tekeningen op hingen. Ik was er zeer tevreden mee dat het zo stond.

Ik heb de voorstelling nog niet gezien, maar ik denk dat Julie Cafmeyer in september met haar nieuwe dialoog in de Rode Zaal ook goed zal staan. Deze dialoog is toch iets theateraler dan haar vorige werk, maar de Rode Zaal is nog steeds intiem, maar maakt het wel een beetje serieuzer. Dat is namelijk het gevaar: soms lijkt wat Cafmeyer doet net iets te geïmproviseerd voor een publiek, zeker voor een professioneel publiek. In de Rode Zaal geef je er toch iets meer gewicht aan. Ik wilde de voorstelling niet weer wegstoppen in de studio. Dan lijkt de voorstelling ook niet echt deel uit te maken van het programma.

De Sera: Zo van: we stoppen deze maker ergens diep weg in het gebouw.

Wiegel: Inderdaad, of dan lijkt je te communiceren: het is nog maar een repetitie, want het zit ergens achter in de proefstudio. Dat was overigens ook de discussie die we met de

Toneelschuur hadden. Toen de voorstelling daar speelde, wilden ze het eigenlijk ook niet in hun atelierruimte of studioruimte doen. Ze wilden er juist mee naar buiten komen en het kenbaar maken als een serieus werk. De maakster wilde dat niet perse, maar ik denk zelf wel dat het op een gegeven moment belangrijk is voor een publiek dat ze het gevoel hebben dat het een volwaardige voorstelling is. Dat bereik je niet als je een voorstelling altijd in repetitieruimtes zet. Ik ben daarom blij dat die dialoog bij ons in een theaterzaal staat, maar wel een mooie, kleine, intieme theaterzaal en dat dan die andere voorstelling, *Bombastische liefdesverklaring*, die het gevoel mag geven van een voorstelling die elk moment een gesprek kan worden, of een soort ontmoeting met het publiek is, dat die in de nieuwe zaal komt te staan, de Steegzaal.

De Sera: Die zaal wordt gebouwd waar nu het kantoor is toch? Wat voor ruimte wordt dit?

Wiegel: Klopt. Het wordt een soort expositieruimte/repetitieruimte, maar niet op de manier van zwarte muren, zwarte gordijnen en een dansvloer, maar juist dat het meer het gevoel heeft van een atelier in plaats van een repetitieruimte. Ik vind dat een interessantere ruimte voor die voorstelling. Het is een lichtere ruimte en de buitenwereld komt een beetje naar binnen, omdat je via de ramen naar buiten kunt kijken. Ik denk dat die combinatie goed gaat werken. Aan welke voorstelling dacht jij?

De Sera: Aan *Spacewalk* van Michele Rizzo dat tijdens *Something Raw* in de Expozaal stond.

Wiegel: Dat was inderdaad perfect, omdat de ruimte toen ook gebruikt is zoals deze is. Het wit van de muren werd niet verborgen. Het is eigenlijk vrij bijzonder om een black box te hebben die volledig wit is met ook nog eens een witte vloer erop. De ruimte kwam bij de voorstelling goed tot z'n recht en ook de grootsheid ervan. Conceptueel vielen de voorstelling en de ruimte geheel samen.

De Sera: Heb je daar bewust over nagedacht?

Wiegel: Daar hebben we gezamenlijk veel over nagedacht. Met het team van *Something Raw* zijn we daar constant mee bezig eigenlijk. Op een gegeven moment hebben we tien voorstellingen geselecteerd die we ergens neer moeten zetten. We hebben zes potentiële zalen: in de Brakke Grond twee, misschien wel vier en in Frascati nog vier zalen. Dan kijk je: wat heeft welke ruimte nodig? Wat moet waar staan? Volgens mij hebben we toen best wel wat geschoven en veranderd, maar op een gegeven moment gaf Frascati aan dat *Spacewalk* eigenlijk wel in de Expozaal zou moeten. Het was een Frascati-productie, dus zij wisten wat wel en niet kon, en hoe de voorstelling ongeveer qua vorm zou worden. De grote zaal van Frascati zelf is én smaller, én heeft zuilen aan de zijkanten. Net als de Rode Zaal heeft het een bepaalde karakteristiek. Het is dan lastig om zoiets straks en conceptueel erin te zetten zonder je als toeschouwer te laten afleiden door het historisch getekende van die ruimte.

De Sera: In die zin is de Expozaal inderdaad een zeer neutrale ruimte.

Wiegel: Precies en dat werkte goed met de dansvoorstelling *Spacewalk*. Wat verder wel zonde is, is dat we een andere voorstelling tijdens *Something Raw* niet meer in de Expozaal konden plaatsen, wat we wel graag hadden gewild. Dat was de voorstelling *Beauty of accident* van Quarto, waar ze een lang touw gebruikten. In ieder geval, toen we die

voorstelling zagen op registratie wisten we gelijk dat die het best tot zijn recht zou komen in de Expozaal. De voorstelling moest gewoon in die zaal staan. De performers waren geheel gekleed in het zwart, met een zwart masker op en dan met het lange zwarte touw erbij. Dat is perfect als dat tegen een witte achtergrond afgezet wordt. In de Expozaal heb je niet alleen de witte muren, maar ook een grootsheid, waardoor dat touw en de patronen die ze ermee maken goed tot zijn recht komen. Je moest ook op die patronen kunnen kijken. Het was echter niet te combineren met de andere voorstellingen die ook een grote zaal nodig hadden, dus Quarto stond uiteindelijk in Frascati 2. Daar stond de voorstelling ook best goed, maar het was mooier en indrukwekkender geweest in de Expozaal. Je moet als programmeur dan een overweging maken. We hadden tijdens Something Raw ook Michiel Vandevelde die veel ruimte nodig had, evenals Alexander Vantournhout. We hebben toen besloten dat we de voorstellingen van de Vlamingen en de eigen Frascati-producties belangrijker vonden dan de voorstellingen van de Zweden met wie we waarschijnlijk niet snel meer gingen samenwerken. Dan kies je voor je eigen makers. Al vind je het wel jammer: het liefste had ik alles in de Expozaal geplaatst, maar dat was geen doen.

De Sera: Was Quarto zelf tevreden over de ruimte?

Wiegel: Ik denk dat ze redelijk tevreden waren, maar ook omdat we ze nooit hebben verteld dat we de Expozaal hadden overwogen. Je let wel op met wanneer je zaken toezegt. Je zorgt ervoor dat ze niet weten dat ze eerst in een andere zaal stonden ingepland en dat we het daarna hebben verschoven. Dat is belangrijk.

De Sera: Het scheelt dan vast ook dat ze niet bekend zijn met de zalen.

Wiegel: Precies, dat scheelt wel, anders is het gecompliceerder. Ik bedoel [Miquel?] gaf gelijk aan in de Expozaal te willen staan, anders zou het geen doorgang hebben. Vandevelde was ook lastig om in een andere ruimte te plaatsen. Wij dachten dat de Rode Zaal zou passen, maar de maker was hier koppig in en vond dat dit niet kon qua opstelling, de Expozaal was al minimaal. Het is als programmeur altijd aftasten van wanneer je erop vertrouwt dat de maker een goed punt heeft en wanneer je bij je eigen punt blijft en aangeeft dat dit het enige is dat mogelijk is. Sommige makers weten namelijk goed wat ze wel en wat ze niet kunnen doen, andere makers zijn echter niet in staat dit in te schatten van tevoren. Het is daardoor soms lastig om dat onderscheid te maken; dat je als programmeer weet wanneer een voorwaarde serieus is.

De Sera: Wat is nodig om die samenwerking beter te laten verlopen, zodat werken in de goede dan wel best mogelijke ruimte terechtkomen?

Wiegel: Het helpt enorm als je als programmeur een langere relatie met een maker hebt. Dat je elkaar al langer kent en samenwerkt, en dat je het werk goed kent van die maker. Dat laatste is belangrijk. Het is namelijk moeilijk als je een werk nog niet hebt gezien, want dan kun je ook niet veel zeggen over wat het nodig heeft. Als je het werk wel hebt gezien, dan heb je ook betere argumenten. Op zo'n moment kan je als programmeur zeggen: ik heb het daar gezien, dat was toen zus en zo en dat vond ik goed werken, of juist niet. Het is dan mogelijk te refereren naar het werk zelf. Als je dat niet kan, dan is er niet echt sprake van een gesprek. In zo'n geval moet je als programmeur puur afgaan op een technisch fiche.

Soms is er nog geen technisch fiche, omdat de voorstelling nog niet in première is geweest. In die situaties probeer ik het eerder aan de technici over te laten en dat zij met elkaar bellen. Ik geef dan wel instructies mee aan onze technicus over waar ik de voorstelling het liefste wil hebben en of hij na kan gaan of dit mogelijk is. Zo'n gesprek draait dan volledig op technische voorwaarden en of de voorstelling kan worden aangepast aan de beschikbare ruimte. Dan heb je het niet meer perse over de sfeer en dat soort zaken. Het gaat er dan om of het haalbaar is of niet. Sommige jonge makers hebben echter geen eigen technicus tot hun beschikking, dan is het een lastig gesprek. Het is gemakkelijker als er een neutrale tussenpersoon is die aan kan geven wat de mogelijkheden van het decor zijn, of hoe het decor passend voor de ruimte gemaakt kan worden.

Dat doet me denken aan een voorval met de maker Sachli Gholamalizad. Een vrij jonge maker die verbonden is aan de KVS. Ze had pas één voorstelling hier gedaan. Haar tweede voorstelling (*(Not) My Paradise*) stond lang van tevoren in de Rode Zaal ingepland. Een maand voordat het stuk bij ons zou staan, ging ik naar de première. Op dat moment zag ik pas hoe groot de voorstelling was en dat dit niet zou passen in de Rode Zaal. Op het moment van boeken wisten ze zelf nog niet dat het zo groot zou worden. De KVS is een groot productiehuis en wat was nu het geval: in de laatste twee weken was er nog veel geld in de voorstelling geïnvesteerd en een groot team van ontwerpers en kostuumontwerpers op de voorstelling gezet. Er is toen een dure productielaag overheen gekomen met een groot, breed decor, toegespitst op de grote zaal van de KVS. Je bent dan echter al op een punt gekomen dat je als theater aangeeft dat je grote zaal vol zit en alleen de Rode Zaal mogelijk is. Dan moeten ze natuurlijk het decor wel aanpassen. Dan heb je ook weer geluk met een huis als KVS die daar op is ingericht: zij beschikken over een groot technisch team dat het decor aangepast heeft en dichter tegen elkaar aanzet. Het was alsnog niet ideaal, maar het kon wel. Het kan echter ook dat je op een gegeven moment tot de conclusie komt dat het stuk hier niet kan spelen. Dan zou het echter wel een slechte productieplek zijn, omdat je de tournee al hebt verkocht. Je hoort dan te weten voor welke zalen je de voorstelling maakt. De meeste productiehuizen maken twee decors, namelijk één voor de grote zaal en één voor de tourneeverisie.

De Sera: Worden veel werken al in de productiefase verkocht aan theaters?

Wiegel: Meestal worden voorstellingen verkocht voordat ze überhaupt gemaakt zijn. Dan moet het productiehuis inschatten voor welke zaal de voorstelling wordt verkocht. Dat gaat meestal goed. Als een maker heeft aangegeven een grote zaal productie te maken, dan moet hij of zij het daarvoor ook maken. Alleen als er een erg artistieke kern is kan het voorkomen dat een maker plots aangeeft iets anders te willen maken, voor een andere locatie. In zo'n geval heb je als productiehuis een probleem, omdat dit veel geld gaat kosten. Daar moet je kortom van tevoren goed over nadenken. Daarom verkoopt niet iedereen voorstellingen al zo vroeg, maar veel plekken doen dit wel. Dit gebeurt dan overigens wel vaak met gezelschappen die al jaren hetzelfde doen of met gezelschappen die onder bepaalde voorwaarden werken. Als je als jonge maker bij een wat groter productiehuis of gezelschap

werkt dan moet je je werk of artistieke idee inpassen binnen die voorwaarden. Dat voorkomt dat een maker opeens iets anders gaat doen voor een andere ruimte.

De Sera: Zijn registraties nu eigenlijk afdoende om een werk goed in te kunnen schatten? Bij Something Raw herinner ik me bijvoorbeeld dat je vertelde dat je van best een aantal voorstellingen alleen een registratie tot je beschikking had.

Wiegel: Ik vind het geen ideale situatie. Het hangt ook van de registratie zelf af. Het is lastig: hoe professioneler de registratie, hoe minder je ervan meekrijgt. Dit komt omdat sommige registraties gebruikmaken van technieken als close-ups, dan zie je nooit het volledige toneelbeeld. Dat geeft een vertekend beeld van wat de voorstelling inhoudt, omdat je in het theater ook niet zo dicht op de huid zit van mensen.

De Sera: Het wordt dan eigenlijk meer een soort film.

Wiegel: Het is dan inderdaad een filmversie van de voorstelling. Daar heb ik als programmeur niets aan, want ik weet dan niet wat er precies gebeurt. Dan kan iets er opeens heel spannend uitzien, maar mogelijk zie je het vanaf één standpunt en gebeurt er eigenlijk niets. Het hangt kortom van de registratie af of het een goede kwaliteit is en of er niet al te veel wisselende camerastandpunten zijn.

De Sera: Een totaalbeeld is dan belangrijk.

Wiegel: Dat je inderdaad vaak teruggaat naar een totaalbeeld, maar zelfs dan vind ik het lastig om te programmeren op basis van een registratie. Voor Something Raw moet het echter soms wel voor het internationale deel van het programma. Het is deels een gok, maar je baseert je ook op basis van eerder werk bijvoorbeeld of op basis van advies van een artistiek leider die je vertrouwt. Voor de afgelopen editie van Something Raw hebben we vrij last-minute nog iets veranderd. We hadden een aantal registraties van MDT gezien, waarvan één voorstelling onze interesse wekte, maar we bij de andere veel minder enthousiast waren. Lara Staal op een festival in Stockholm gaan kijken. Toen bleek dat de voorstelling die ons interessant leek, tegenviel in het echt, en juist de voorstelling waar we niet enthousiast over waren meeviel. We hadden kortom een heel verkeerd beeld. Naar aanleiding van wat we live hadden gezien, hebben we toen nog in het programma geschoven en zaken aangepast. Ik probeer me daarom als programmeur zo min mogelijk te baseren op registraties. Ik gebruik registraties wel om te bekijken welke stijl een maker heeft. Registraties geven ook een beeld van of iets traditioneel is, of het meer beeldend of fysiek werk is. Registraties zijn daarom niet volledig onbruikbaar, maar je mist iets. Ik vind het ook moeilijk om naar te kijken, omdat ik de concentratie mis. Ik zit niet daar in dezelfde zaal, dus niets dwingt me om me eraan over te geven. In het echt kan je soms in trance raken, dat lukt bijna nooit met een registratie.

Interview Jolie Vreeburg - programmeur Theater Kikker

Datum: Woensdag 23 augustus 2017.

Locatie: Theater Kikker, Utrecht.

De Sera: Om maar meteen met de deur in huis te vallen, houd je bij het programmeren rekening met de specificaties van een zaal?

Vreeburg: Dat doe ik zeker. Wij hebben hier twee zalen: een grote en een kleine. Als ik programmeer vanuit een voorstelling die ik eerst zie voordat ik het plaats – dat doe ik eigenlijk alleen bij jong werk, want het gevestigde werk dat boek ik anderhalf jaar van tevoren ongezien, ik ken die gezelschappen en zij kennen de zaal ook – kijk ik binnen één minuut naar het decor of het gaat passen. Als het namelijk niet past, dan kan ik er niets mee. Op zo'n moment kijk ik puur praktisch: er komt iets uit de lucht, dat gaat bij ons niet. Onze kleine zaal is namelijk niet erg hoog. Dus ik ben dan erg oplettend op de ruimte. Maar ik geef ook aandacht aan: hoe staat het? Of hoe zou het esthetisch voelen? Parade-voorstellingen neem ik ook mee in mijn scouting, deze voorstellingen spelen in een tent. Bij zulke voorstellingen bedenk ik: hoe vertaalt dat zich naar een zaal? Soms kan een voorstelling in duigen vallen als je de locatie verandert, omdat de sfeer anders is of om andere redenen. In onze kleine zaal werkt het bijvoorbeeld niet als makers doen alsof ze in een grote zaal spelen. Het komt vreemd over als het publiek hier zit en de maker doet alsof ze helemaal daar zitten. Dat werkt niet. We zien dat sommige voorstellingen juist in deze kleine zaal extra mooi zijn, terwijl er bij andere voorstellingen geen connectie is. Je probeert dit van tevoren zo veel mogelijk in te schatten en daar ook je beslissing van af te laten hangen. Ik ben kortom als programmeur veel bezig met de specificaties van de zaal.

De Sera: Maar je daarbij gebruik van theorieën of gaat dit puur op gevoel?

Vreeburg: Nee, dat gaat op gevoel en praktisch inzicht. Bijvoorbeeld: deze makers maken nu gebruik van een paard van vier meter, dat kan gezien de afmetingen niet. Of we hadden een keer een voorstelling waarbij ze een boot naar beneden lieten zaken, dat was ook niet mogelijk in onze zaal. Uiteindelijk hebben we de voorstelling wel getoond met een aanpassing, de makers trokken de boot uit de coulisse, maar met zulk soort zaken moet je dus als programmeur wel rekening houden. Want anders, zeker omdat ik een voorstelling ruim van tevoren boek, dan komt het hier binnen en als de makers hier niet bekend zijn, dan zadel ik de mensen van nu op met een probleem wat ik dus anderhalf jaar geleden heb gecreëerd. Ik moet daar kortom goed over nadenken en als er bijvoorbeeld sprake is van een groot decor, de voorstelling in de grote zaal plaatsen. Jonge makers worden bij ons eigenlijk niet in de grote zaal geplaatst vanwege de publieksaantallen, maar wel als we een festival hebben. Bij een voorstelling met een groot decor van een jonge maker die ik graag wil programmeren, moet ik goed over de planning nadenken. Als ik het dan in december tijdens het festival in de grote zaal doe, dan kan het wel. Er hangt veel van af, maar het zijn eigenlijk allemaal praktische zaken waar ik rekening mee dien te houden. Het is dus niet zo dat ik echt gebruik maak van theorie. Ik gebruik de theaterwetenschappenboeken vooral intuïtief.

De Sera: Uit wat je zegt volgt dat er een verschil is tussen festivalprogrammering en

gewone programmering. Waarom kan tijdens een festival jong werk wel in de grote zaal terecht?

Vreeburg: Omdat we bij het festival de Wintercollectie, het festival voor jonge makers, er iets groots omheen bouwen en veel investeren in de pr. We maken er dan echt iets van, daarmee hopen we dat er meer mensen op afkomen. Met een groter publiek kun je je veroorloven om jong werk in een grotere zaal te zetten. Tijdens zo'n festival zet ik ook vaak een werk maar één keer neer. Normaliter plaats ik voorstellingen twee, drie, soms vier keer in de kleine zaal, aangezien maar zeventig mensen in deze zaal kunnen, creëer ik op deze manier toch een soort volume qua toeschouwers. Bovendien is het voor jonge makers fijn om meerdere keren te kunnen spelen, op deze manier heb je als maker meer grip. Daarnaast is het voor hun speellijst goed als ze veel spelen. Een festival als de Wintercollectie maakt het programmeren anders. De sfeer of vibe die je dan wil uitzenden is belangrijk. Het is wel een festival in de kleinste zin van het woord. Het is geen locatieparade, maar een bundeling van voorstellingen in twee zalen. Ik denk er soms over na om er ook andere ruimtes bij te betrekken, zoals deze keukenruimte. Dat hebben we vroeger ook weleens gedaan. We zijn nu bezig om de hal te verbouwen. Ik hoopte daar een installatie kwijt te kunnen, maar het is helaas toch wat kleiner geworden dan ik dacht. Ook bij zulke programmeerideeën speelt de ruimte een rol. Ik kan niet zomaar een werk hier in de keuken neerzetten. Je moet namelijk ook nadenken over waar het publiek vandaan gaat komen. Het publiek moet in zo'n geval langs de zaal. Als daar iets speelt, kan er echter geen publiek langs. Ook in het geval van de hal, dat is een open ruimte, als je daar dan bijvoorbeeld iets wil plaatsen dat heel intiem is, dan gaat dat niet goed samen met de openheid van de ruimte. Als programmeur moet je dus nadenken en vooruitdenken over wat het effect zou kunnen zijn. Daar heb je soms ook met de maker gesprekken over, dan bespreek ik wat ik heb bedacht en vraag ik of diegene dat ziet zitten. Soms is de maker het in zulk soort gesprekken niet met me eens en laat ik me overhalen om het anders te doen. Het komt voor dat ik dan achteraf toch merk dat ik gelijk had. Het is een wisselwerking. Het is niet dat ik regels bedenken en de ander zich daar in moet voegen. Je bekijkt dit constant met de maker en ook natuurlijk met de technici van het theater, want zij moeten het uiteindelijk doen. Ik heb niet genoeg verstand van techniek. Ik controleer daarom ook bij de techniek of zaken die ik heb bedacht kloppen. Zoals vorig jaar, toen we voor het eerst bij het Uit-feest een buitenprogrammering hadden, omdat we graag naar buiten toe wilden laten zien dat er binnen wat gebeurde. De makers van de Theatertroep zouden hun Parade-voorstelling vijf keer achter elkaar buiten doen op een eigen meegebrachte podium. Mijn taak als programmeur is om dan zo snel mogelijk de techniek erbij te betrekken. Wat is dat voor een podium? Waar komt het te staan? Mag het op straat staan? Is daar een vergunning voor nodig? Hoe lossen we het op als het gaat regenen? Zulk soort vragen spelen dan een rol. Een idee heeft op deze manier allerlei voeten in de aarde die ik van tevoren goed moet bedenken. Ik moet me bovendien afvragen wie binnen het team ervan op de hoogte moet zijn. De buitenvoorstelling is uiteindelijk goed geslaagd. De voorstelling veranderde ook door de locatie. Het kreeg een soort van losheid, omdat er geen vier muren omheen stonden. Dat is denk ik ook het grootste gevaar van een

theaterzaal, dat het opeens een soort van pretentie kan hebben. Als je dat niet goed van tevoren hebt bedacht dan gaat dat niet goed.

De Sera: Zo klinkt het dat programmeren veel vooruitdenken inhoudt, het nadenken over de effecten en de betekenis van een ruimte.

Vreeburg: Ja en ook vaak fouten daarin maken, want soms heb je iets bedacht wat alleen in gedachten werkt. Het kan een soort van gedachteruimte zijn. Een paar jaar geleden wilden we graag in de foyer extra activiteiten programmeren. We bedachten soms muziekoptredens na een voorstelling. Dit werkte niet, omdat mensen in een theatervibe zitten, dat gaat niet per definitie vanzelf over in een muziekvibe, zeker niet als mensen niet om deze extra programmering gevraagd hebben. We hadden ook een keer iets extra's bij de voorstelling *Bimbo* geprogrammeerd. Dat was een soort mime-voorstelling. Ken je deze?

De Sera: Ja, ik heb deze voorstelling in Theater Kikker gezien.

Vreeburg: Bij deze voorstelling leek het ons een goed idee om op een scherm in de foyer een soort van ouderwetse pin-up films te projecteren. Deze korte films had onze vormgeefster op het internet gevonden. De pin-up films moesten bijdragen aan het vasthouden van een sfeer. Ons idee was gewoon niet goed. De mensen hadden net een heftige, pornografische voorstelling gezien en bij het verlaten van de zaal zagen ze opeens suikerzoetevideo's. De beelden van het scherm en de voorstelling gaan een soort relatie met elkaar aan, maar dat hebben de makers in de zaal niet bedacht. Wij gingen kortom bijna in het artistieke proces van de makers zitten. Dat kun je van tevoren niet goed voorspellen. Nu achteraf gezien wel, maar op dat moment stonden we er open in. De directeur en ik hadden meteen door dat het niet klopte, maar dat weet je pas op het moment zelf. Zodoende maak je fouten.

De Sera: Probeer je lering te trekken uit zulke ervaringen?

Vreeburg: Je probeert die fouten niet te herhalen en de kennis mee te nemen, maar het is natuurlijk nooit precies dezelfde situatie.

De Sera: Je gaf eerder aan dat je van tevoren bedenkt hoe het in de zaal past, maar dat het desondanks voorkomt dat als het eenmaal in de zaal staat, het toch niet goed werkt. Heb je daar ook voorbeelden van?

Vreeburg: Een vrij recent voorbeeld waar we intern nog veel over gediscussieerd hebben of het nu wel of niet kon, was Liliane Brakema met de voorstelling *Face to face*. Als jonge maker had ze al één keer in de collectie gestaan in de grote zaal, omdat die voorstelling een enorm decor had en het toen in de grote zaal kon. Brakema had een tweede voorstelling gemaakt dat ze heel graag in Theater Kikker wilde laten zien, maar haar planning is natuurlijk anders dan die van ons. Ik had de grote zaal niet meer beschikbaar. Deze zaal is eigenlijk anderhalf jaar van tevoren al vol. Ik vond het ook spannend om haar als jonge maker in de grote zaal te plaatsen. Ik heb haar toen de kleine zaal voor twee dagen aangeboden en daarbij gevraagd of dat qua decor mogelijk was. De maakster antwoordde toen dat ze ervoor zou zorgen dat het ging werken. Bij grote gezelschappen is dat ook een vuistregel: je maakt je decor op de kleinste zaal. Grote gezelschappen weten immers precies waar ze gaan spelen. De technici denken dat uit en zij maken een soort schaal die je dan groter kan maken. Je maakt het decor echter op de kleinste zaal, zodat je zeker weet dat het daar past.

De voorstelling van Brakema zou in ieder geval in onze kleine zaal gaan spelen. Een paar maanden later werd ik echter gebeld dat het decor toch grotere vormen begon aan te nemen, of daarom de voorstelling toch niet in de grote zaal gezet kon worden. Zoals eerder gesteld was dit niet mogelijk, daarom opperde ik om de voorstelling af te zeggen. Het gezelschap wilde dit echter niet, omdat ze de speelbeurten nodig hadden. Als oplossing stelde ik voor om de zaal te draaien. Dat doen we vaker. We plaatsen de stoelen dan op een andere manier, waardoor de zaal breder wordt. Dit ging echter ook niet werken. We hebben toen gezamenlijk veel overlegd of we de voorstelling doorgang zouden geven of niet. Uiteindelijk hebben we besloten om het toch te doen. Op het moment van de voorstelling merkte ik op dat het gezelschap uit meer acteurs bestond dan ik dacht. Ik kon zien dat het alleemaal erg opeengepakt was. Het was een fysieke voorstelling met allerlei looprichtingen voor de acteurs, maar die looprichtingen konden ze in onze kleine zaal eigenlijk niet maken, waardoor de choreografieën veranderden en het geheel wat onbeholpen overkwam. Andere toeschouwers prezen echter juist de intimiteit van de voorstelling. Ik vond ook dat het nog wel kon. Ik ben op de avond zelf naar de maakster toegegaan om het met haar te bespreken. Je kon gewoon zien dat doordat de acteurs de ruimte niet konden pakken dat er iets van de voorstelling af ging. Daarnaast hanteerden ze een vervreemdende speelstijl, zo'n stijl van spelen werkt beter als het publiek verder weg zit en ook als er wat meer ruimte omheen is. Dan krijg je meer een abstracte filmische ervaring, nu was het erg in your face theater. De groep maakte ook gebruik van spiegels, maar konden nu maar de helft gebruiken. We hebben nog steeds niet helemaal besloten wat we er van vonden. De directeur zei wel dat we dit niet meer moeten doen. Maar de groep was er zelf toch wel weer blij mee. Desalniettemin qua decor, maar ook in speelstijl en -richting paste de kleine zaal minder goed bij deze voorstelling. Dat is ook de reden waarom we bijna nooit dans doen in de kleine zaal, omdat dans gewoon fysiek de ruimte nodig heeft. Omdat we deze kennis hebben programmeren we dansvoorstellingen altijd in de grote zaal. Helaas is daar weinig publiek voor, dat is dan net jammer in een grote zaal.

De Sera: Bekijken makers van tevoren de kleine zaal?

Vreeburg: Bij jonge makers is het vaak hun eerste tournee, dan hebben we het erover. Zij komen ook nog weleens langs, dan maken ze een afspraak. Ook met Liliane Brakema hebben we vooraf de zaal bekeken op wat we ermee zouden doen. De grote gezelschappen komen niet op locatiebezoek. Zij bekijken gewoon de afmetingen van de zaal, maar zij staan dus ook meestal in de grotere zalen. Onze grote zaal is echter ook niet groot voor grote zaal begrippen. Ik noem het de grote zaal, maar in een schouwburg zou het een kleine zaal genoemd worden. Het is een middelgrote zaal. Doordat de afmetingen afwijken van andere grote zalen, worden veel decors bij ons een slag kleiner gemaakt. Bij Emilia Galotti van Toneelschuur bijvoorbeeld hebben ze toen de voorstelling hier speelde gewoon één paal eruit gelaten. Op die manier paste de voorstelling toch in onze zaal.

De Sera: Is dit dan vaak praktisch op te lossen?

Vreeburg: Dit is inderdaad vaak praktisch op te lossen. Zulke gezelschappen weten ook: we gaan naar Theater Kikker, dat theater is zo hoog. De decorbouwer is daarvan op de hoogte

en diegene zorgt ervoor dat het decor in verschillende versies opgebouwd kan worden. Dat gaat meestal goed, maar niet altijd. We lossen dit ook wel op door de eerste rij in de grote zaal weg te nemen, dat doen we bij Toneelgroep Oostpool vaak, want zij hebben vaak grote decors. We kunnen dan minder kaarten verkopen, maar op deze manier heb je wel 80 centimeter of net een meter meer aan de voorkant. Dat kan het verschil zijn of iets past of niet. En vooral ook hoe het voelt voor de toeschouwer. In ieder geval dat denk je dan als programmeur. Het zijn vage begrippen, 'hoe iets voelt', daar kun je wetenschappelijk niet iets mee, maar je weet het wel gewoon als je in de zaal zit: dit klopt of dit klopt niet helemaal.

De Sera: Hoe steekt dat gevoel in elkaar? De programmeur Lisa Wiegel sprak hier ook over, over dat voelen, het belang van de sfeer.

Vreeburg: Ik praat veel met Lisa Wiegel en met andere collega's ook om mezelf te checken, want soms weet ik het niet. We hebben het gezamenlijk veel over sfeer en dat soort niet tastbare zaken. Soms heb je een voorstelling gezien, en dan is de ene programmeur erg enthousiast en de andere niet. Dan zeg ik: was je op dezelfde dag? Want dat kan dus uitmaken. Zat je naast elkaar? Ook dat kan uitmaken. Dat gevoel is moeilijk te omschrijven. Het heeft wel te maken met veel voorstellingen in een zaal zien. Ik zie bijna elke voorstelling die hier in Theater Kikker staat. Ik denk dat ik er op jaarbasis misschien drie of vier niet zie. We hebben elk seizoen honderdtwintig verschillende voorstellingen. Ik ken de zaal zo goed. Ik weet gewoon helemaal hoe het zit.

De Sera: Je kent iedere hoek.

Vreeburg: Precies. Hoe het voelt. Hoe het zit. Dus het is ook die afstand. Het komt gewoon neer op veel herhaling. Dat gevoel van of iets werkt of niet, dat kan je ook in een andere zaal hebben. Dat bouw je toch op de een of andere manier op door ontzettend veel voorstellingen te zien. Daar zijn geen handboeken voor. Er is geen theaterwetenschappelijke theorie die ik kan naslaan. De boeken hebben echter wel die intuïtie gevormd. Het meest concrete wat ik erover kan zeggen is dat het niet zozeer enkel op gevoel is gebaseerd, maar ook kennis.

De Sera: Als ik je goed begrijp is het dus belangrijk om als programmeur je eigen zalen door en door te kennen, alsook om veel voorstellingen te zien.

Vreeburg: Ja, daarom zie ik ook zoveel mogelijk hier en niet de première in een ander theater, ook omdat ik het publiek moet voelen. Al voel ik soms ook dingen die er niet zijn. Dat ik het gevoel heb dat een voorstelling niet goed is, maar ik mensen achteraf hoor zeggen dat ze het mooi vonden. In zo'n geval heb ik mijn eigen interpretatie op het publiek geplakt. Als programmeur is het daarom goed om in de foyer te peilen hoe het publiek de voorstelling ontvangen heeft. Je hoort het ook aan het applaus. Daar zitten verschillen in. Het is zo belangrijk om de voorstelling inderdaad gewoon in de eigen setting te zien, want pas dan weet je wat het doet.

De Sera: Als ik je net zo hoorde gaat er vooral veel tijd zitten in samenwerkingen met jongere makers. Hoe verloopt zo'n samenwerking meestal tussen jou en de techniek van Theater Kikker en tussen jou en de makers?

Vreeburg: Eén keer in de drie weken loop ik samen met de techniek de programmering van de komende drie, vier weken door. Ik geef dan aan of ik een voorstelling wel of niet heb gezien. We maken ook gebruik van een soort codes, bijvoorbeeld om aan te geven of het jonge makers betreft. Zo'n code geeft de techniek aan extra op te letten. Ik probeer er dan ook rekening mee te houden dat ze bijvoorbeeld een extra bouwdag in de zaal hebben. In het verdere proces gaat onze techniek met de techniek van het gezelschap verder. Ik praat dus eigenlijk niet met de techniek van het gezelschap, maar alleen met de regisseur. Het ligt er wel aan hoe de samenwerking tot stand komt. In sommige gevallen programmeer je op basis van een plan, dan is de voorstelling er nog niet. In zo'n geval bespreek je met een maker wat diegene gaat doen. Zo'n gesprek is vooral op inhoudelijk vlak. Pas aan het einde van het gesprek, vraag ik naar hoe het eruit gaat zien. Ik ga er verder vanuit dat mensen weten wat ze komen doen en dat ze dus rekening houden met de zaal. Zulke gesprekken gaan vooral ook over publiek, dat wil zeggen de pr-kant. Het gaat om de vraag: hoe ga je publiek opbouwen? De focus op het technische is eigenlijk vooral als ik een voorstelling heb gezien, op een festival of ergens anders, en het dan in Theater Kikker wil programmeren. Bij het programmeren van Vlamingen is dit ook belangrijk, want zij zijn andere zaken gewend. Zij zijn gewend aan grotere zalen. Bovendien is het systeem in Vlaanderen anders qua geldstromen. Daar moet ik als programmeur opmerkzaam voor zijn. De Vlaamse makers moeten wel weten dat als ze hier binnenkomen dat ze ongeveer alles zelf moeten doen. In Vlaanderen is het precies andersom, daar wordt alles voor je gedaan. Ik bespreek dan met de makers of ze überhaupt met een technicus komen. Dat is namelijk nog weleens de vraag. Dat inventariseer ik en vervolgens geef ik deze informatie door aan onze technisch coördinator. Bijvoorbeeld: ze hebben een technicus, maar het is eigenlijk een bevriende acteur die de knoppen bediend. Dan weet de coördinator dat er twee technici van Theater Kikker aanwezig moeten zijn. Als er een professionele technicus meekomt, dan volstaat één technicus van ons theater. Het heeft kortom consequenties voor de personeelsplanning. We maken gebruik van een boekingssysteem waar alle medewerkers de benodigde informatie uit kan halen, niet alles is voor iedereen beschikbaar, maar in principe kunnen techniek en financiën alles zien wat ik doe. Ik houd bij wanneer ik een afspraak heb gemaakt, voor hoeveel geld, hoeveel dagen ze spelen, welke bijzonderheden er zijn. Zo heb ik ook een 'knutselcode', waarmee ik aangeef: techniek, let op, bereid je voor: dit is een voorstelling van onervaren makers. Verder staat er ook in het systeem wanneer de groep binnenkomt. De meeste gezelschappen willen om tien uur beginnen, maar Vlamingen willen altijd om negen uur beginnen. Er staat ook in of er een hotel geregeld moet worden bijvoorbeeld, of wat de kaartprijs gaat zijn. Op deze manier is iedereen op de hoogte. Als dit niet goed ingevuld wordt, wat mij nog weleens gebeurt, dan word ik daar op aangesproken, want stel dat ik morgen een ongeluk krijg, dan moet die informatie terug te vinden zijn. We communiceren ook veel via computersheets.

De Sera: Dat mag ook wel met honderdtwintig voorstellingen, als je dat allemaal moet onthouden.

Vreeburg: Ja, precies. Toch is het voor een deel ook gebaseerd op veronderstellingen. Ik heb

van die honderdtwintig voorstellingen vijftig voorstellingen gezien, maar zeventig ook niet. En met sommige gezelschappen, bijvoorbeeld met Toneelgroep Oostpool of de Toneelschuur, heeft onze techniek zo'n goede band met de techniek van het gezelschap, dat ik daar niet meer tussen hoeft te zitten. Onze techniek bespreekt het decor dan zelf met de techniek van het gezelschap. Dat regelt zichzelf.

De Sera: Bij ervaren gezelschappen is het als programmeur dus minder nodig de ruimte onderwerp van de gesprekken te laten zijn. Heb je het met jonge makers dan nog wel veel over de ruimte en over wat zij daarin nodig hebben?

Vreeburg: Ja, vooral als ik vermoed dat het een probleem is. Over veiligheid gaat het soms ook bijvoorbeeld bij mimevoorstellingen. Ik heb toevallig net een mime-voorstelling gezien die ik graag wil uitnodigen om te komen spelen, maar dan controleer ik wel even of het in de zaal past en of ze de voorstelling wel twee keer achterelkaar kunnen spelen. Dit vraag ik dus vooral als ik vermoed dat het een probleem is. Bij een solovoortelling, een monoloog, is het eigenlijk nooit een probleem. Bij groepen is het eigenlijk altijd een probleem. Neem bijvoorbeeld de Theatertroep, van tevoren weet je dat ze hier om negen uur willen beginnen. Ze hebben een kleine vrachtwagen met de grootst mogelijke rommel die je je voorstellen kan. Vervolgens gebruiken ze de hele dag om de zaal daarmee vol te hangen.

De Sera: Ik heb de wanorde inderdaad mogen aanschouwen tijdens hun voorstelling op de Parade.

Vreeburg: Wij hebben het daar dus niet meer over, omdat zowel de techniek als ik weten: de Theatertroep dat betekent veel troep. Dat regelt zichzelf. Anders is dit bij de jonge makers, dan bespreek ik welke zaal ik in gedachten heb, hoe het publiek zit en dat dit een intieme setting is. Het kan echter ook de vraag zijn of we de zaal anders gaan bespelen. Soms wil ik bij een locatievoorstelling graag dat de groep de grote zaal als locatie benadert. Om die reden hebben we ook weleens de tribune er helemaal uitgehaald en losse stoelen neergezet, of juist weer een losse tribune opgebouwd. Je kan je dan afvragen waarom we dit doen, maar op deze manier krijg je een soort loodsachtige sfeer en ik had de voorstelling in een loods gezien. Ik probeer dan de omstandigheden waarin ik de voorstelling gezien heb zo goed mogelijk na te bootsen. Daarentegen weet je als jonge maker: zo veel plekken zo veel verschillende vibes. Als programmeur verwacht ik van een maker dat hij/zij ook daarmee speelt. Dat is uitermate leerzaam. Daarom is het ook goed als voorstellingen touren, al houdt dit maar één verplaatsing in. Het is ontzettend leerzaam om ergens binnen te komen en je als maker te bedenken hoe je deze ruimte eigen gaat maken.

Er is ook in een theaterzaal veel mogelijk. Het gebeurt bijvoorbeeld steeds vaker dat we in de kleine zaal de tribune wegschuiven – die kan tot op zekere hoogte weg – en een speelvlak in het midden maken waar rondom een soort tribune staat. Dit hebben we bijvoorbeeld met een marathonvoorstelling gedaan. Het is denk ik bij ons wel meer een issue dan bij andere zalen, omdat wij dus een uitdagende ruimte hebben. Zo hadden we een keer een voorstelling met een canta die in de kleine zaal moest. Op de dag zelf bleek dat de canta wel door de deur paste, maar dat de gang te smal was, waardoor de wagen de draai niet kon

maken. De techniek moet op dat moment een oplossing bedenken. Op de dag zelf kan opeens alles anders zijn, maar negen van de tien keer gaat het gewoon goed.

De Sera: Je zegt ook dat je een groot deel van de voorstellingen nog niet van tevoren ziet, vind je dat lastig in het programmeren?

Vreeburg: Nee, dat zijn eigenlijk de makkelijkste voorstellingen om te programmeren. Dit zijn namelijk de voorstellingen van makers die we goed kennen. Ik weet bij deze groepen ongeveer wat ik ga krijgen. Ook voor de techniek en pr zijn dit de makkelijkste voorstellingen, want zij weten inmiddels ook wat bijvoorbeeld een toneelgroep als Dood Paard ongeveer inhoudt. Ik vind het ook gemakkelijker, omdat ik de voorstelling ook voor het eerst zie en niet vanuit de eigen kijkervaring programmeer. Het komt voor dat je dan een voorstelling hier voor de eerste keer ziet en het minder sterk vindt dan hun andere voorstellingen. In zulke gevallen twijfel ik of ik het dan wel had moeten programmeren, maar ik weet ook heel goed waarom ik dat wel heb gedaan. Namelijk omdat het gezelschap hier al tien jaar speelt, dus zij spelen hier ook het elfde jaar. Wij programmeren geen losse voorstellingen, wij programmeren makers. Dat is een andere werkwijze dan bij het schouwburg: zij programmeren echt losse voorstellingen die ze ook nog niet gezien hebben. Een schouwburg bekijkt meer of ze nog iets nodig hebben qua muziek of mime, en programmeren vervolgens zo'n voorstelling. Wij volgen makers en we doen eigenlijk alles wat deze makers willen tonen. Ook als de voorstelling niet helemaal is gelukt, maar dat is minder belangrijk. Het gaat bij Theater Kikker om de langere lijn.

Ik vind het daarom spannender en dat was zeker in het begin het geval, als ik een voorstelling heb gezien, het goed of interessant genoeg vond en het vervolgens hier in Kikker nog een keer met publiek erbij zie. Dan vraag ik me constant af wat het publiek ervan vindt. Wat als ik iets fantastisch vind, maar het publiek er niets mee kan? Dat is eigenlijk veel spannender en voelt als een soort examentest. Hoe meer je dit doet, hoe minder eng het wordt, maar zeker in het begin was dat erg spannend. Ik kan me die spanning nog goed herinneren bij mijn eerste Wintercollectie. Je krijgt uiteindelijk wel het vertrouwen in je eigen beoordelingsvermogen, bij twijfel vraag je na bij collega's wat zij ervan vonden, of zij het ook goed vonden. Het gebeurt ook andersom. Soms zijn collega's helemaal lyrisch over een voorstelling, maar dat ik het niet zie. Ik heb dan even wat hulp nodig en vraag waarom ze het zo goed vinden. Soms begrijp ik het daarna en als ik dan bijvoorbeeld nog wel mime wil programmeren, dan geef ik de voorstelling een kans. Het komt echter ook voor dat ik echt niet zie. Ondanks dat iedereen het dan wel programmeert, wacht ik nog even af. Ik bekijk de volgende voorstellingen en denk er nog even over na. Zeker met Vlaams werk ben ik terughoudender, omdat het duurder is dan Nederlands werk en niet de kernopdracht van Theater Kikker is. Bij ons ligt de eerste focus op Utrechtse makers en andere Nederlandse makers. Vlaams werk programmeer ik daarom minder snel. Een werk dat de nadruk op taal legt, past ook minder in dit theater. Het gaat dus niet alleen om de kwaliteit van een werk, maar ook of het bij het imago van je theater past. Maar nu wijd ik een beetje uit. Het gaat niet meer over de ruimte.

De Sera: Dat is niet erg. Het geeft een goed beeld van de overwegingen die je als

programmeur maakt. Ik vroeg je net of een voorstelling weleens verkeerd stond, maar gebeurt ook weleens het omgekeerde, dat je iets in Theater Kikker terugzag en het beter vond staan?

Vreeburg: Ik heb regelmatig dat ik een voorstelling hier goed vind staan. Ik kan even niet zo een concreet voorbeeld bedenken, maar ik heb wel met dansvoorstellingen dat ik dit vaak mooi vind staan in ons theater. Jeugdvoorstellingen staan hier ook vaak mooi. De kleinere jeugdvoorstellingen omdat dit in de kleine zaal goed werkt met kinderen, omdat de voorstelling dan zeer dichtbij is. Jeugdvoorstellingen werken goed in de grote zaal, omdat we over een vrij steile tribune beschikken, daardoor is de voorstelling goed zichtbaar voor de kinderen. Dan kijk ik als programmeur vooral vanuit het publiek. Wat me verder aantrekt aan een festivalweek als de Wintercollectie is dat in zo'n week elke dag een andere voorstelling opgebouwd wordt met uiteenlopende decors. Natuurlijk heeft de techniek hard gewerkt om dat te kunnen realiseren, maar ik ben daar zelf niet bij. Zodoende is het geweldig om elke dag die zaal binnen te lopen en weer in een volledig andere ruimte te zijn. We hebben een keer een soort theatraal spel gehad van Emke Idema. De tribune was volledig ingeschoven, waardoor de gehele zaal een speelvlak was. Dat was een voorstelling die ik mooi hier vond staan. De volgende dag hadden we weer een traditionele opstelling met een ingewikkeld decor met gordijnen en alles. Dat geeft me energie. In zo'n week is alles in beweging. Hoe dan ook vind ik negentig procent van de voorstellingen hier mooi staan. Vooral als de voorstelling goed bezocht is; je haalt immers ook energie uit de rest van de toeschouwers. Helaas zijn er daadwerkelijk een aantal voorstellingen met weinig publiek. Dat vind ik moeilijk. Als echter een toneelgroep als Oostpool er is, dan weet je: de zaal zit vol, het decor is mooi gemaakt, het ziet er goed uit. Dat voelt als een overwinning. Daar moet je het dan ook wel van hebben, omdat je weet dat er de komende week bij een paar voorstellingen weinig publiek zal zijn. Het zijn mooie voorstellingen, maar alsnog ligt dat van tevoren vast.

De Sera: Helpt daar de kleine zaal bij, om dan toch de sfeer erin te krijgen?

Vreeburg: Dat is zeker zo. Als er dertig mensen in de kleine zaal zitten, dan voelt dat goed. Als er vijftig mensen in de kleine zaal zitten, dan voelt dat als een volle zaal, en dat terwijl de zaal een capaciteit heeft van zeventig mensen. Als er echter veertig of vijftig mensen in de grote zaal zitten, dan ben ik van mening dat je als publiek een minder fijne kijkervaring hebt. Helemaal uitverkocht kan ook weer juist te vol voelen. Sommige bezoekers hebben ook veel invloed op de sfeer in de zaal. We vinden het bijvoorbeeld erg fijn dat studenten van de HKU veel naar Theater Kikker komen, maar met name de acteurs hebben in hun opleiding geleerd om veel terug te geven. Zij lachen kortom veel en snel, of ze kennen iemand op het podium. Deze prominente reacties kunnen je eigen ervaring van de voorstelling beïnvloeden. Het harde lachen kan de anderen storen, maar een omgekeerde situatie: er moet gelachen worden, maar er wordt niet gelachen, omdat je met maar tien mensen in de kleine zaal zit, is ook geen wenselijke situatie. Het gaat er zodoende om dat je als programmeur je publiek het gevoel wil geven dat ze goed zitten. In de situatie van een lege, kale ruimte bij een voorstelling waar een publieksaantal van honderd nodig is, geef je een signaal af dat het publiek niet goed gekozen heeft, want veel andere mensen hebben dit klaarblijkelijk niet

gekozen. Je wilt kortom graag dat de mensen denken: ik zit goed. Dit kan echter ook bereikt worden met zeventig mensen bij een intieme dansvoorstelling. Dat maakt niet uit.

De Sera: Ben je ondertussen nog op andere voorstellingen opgekomen die erg goed stonden in Theater Kikker?

Vreeburg: We hadden een keer de voorstelling *Might*, een dansvoorstelling van Korzo met een soort van schuivende panelen. De tribune in de zaal was ingeschoven. Het publiek werd in groepen van tien ingedeeld met ieder een eigen kleur. Bij iedere kleur hoorde een dans. In groepen moesten we door een soort doolhof. Normaliter plaats ik dansvoorstellingen voor één dag, omdat er minder publiek voor is, maar aangezien we de grote zaal geheel moesten ombouwen, heb ik het twee dagen geboekt. Het gezelschap maakte dit op elke zaal apart. Wij hadden natuurlijk weer een van de kleinste zalen. Korzo-producties spelen voor het merendeel in grote zalen, maar de voorstelling stond hier alsnog goed, want de panelen waren onbeschilderd, dus die hadden gewoon een houtkleur. Onze achterwand is ook van hout, waardoor het supermooi bij elkaar kleurde. Dat is een voorbeeld waarvan ik dacht: dit staat hier goed.

Ik vind het ook het fijnste als er geen afhangend is, als met andere woorden de gordijnen niet hangen. Dit geldt met name in de kleine zaal. Kale muren vind ik het mooist. Het hout in de zaal werkt bij sommige voorstellingen goed, maar vaker zou ik willen dat we gewoon een zwarte muur hadden. Als we nu bij ons een zwarte muur willen, dan moeten we de gordijnen gebruiken en dan wordt het zo'n 'toneeltje'. We zien die ruimte echter liever als een multi-interpretabele theaterruimte.

De Sera: Waarom is het zo erg als een theaterruimte een theaterruimte is?

Vreeburg: Een 'theatertje' straalt mijns inziens een zekere mate van knulligheid uit. Met name in de kleine zaal geeft dit een soort High-School-Musical-gevoel. Het komt dan over als een amateurorganisatie. Terwijl als die wanden zichtbaar zijn het een expositieachtig gevoel geeft. Eén van de grote ingrepen in onze kleine zaal is overigens niet door ons zelf bedacht. De kleine zaal had namelijk een donkerpaarse muur. Het was een soort van bijna zwart, maar geen zwart. Normaliter heb je een black box of een white cube. Wij hadden kortom een purple box wat eigenlijk gewoon een black box was. De theatermaker Phi Nguyen wilde graag voor zijn voorstelling *Koken voor de doden*, een vervreemdende voorstelling met eten dat tijdens de voorstelling werd gemaakt, in de voorstelling de muur schilderen. Wij vonden dit goed op voorwaarde dat de muur daarna weer donkerpaars zou worden gemaakt. De voorstelling stond hier tijdens Tweekt voor iets van vijf dagen, elke dag werd de muur een stukje verder geschilderd. Zodoende was aan het einde van de speelreeks bijna de gehele muur lichtgrijs. Ik werkte toentertijd nog niet voor Theater Kikker, maar techniek en de directeur vonden de kleur eigenlijk wel goed staan en hebben toen besloten de muur af te maken in plaats van over te schilderen. Sindsdien is onze kleine zaal lichtgrijs. Niemand had van tevoren bedacht dat de muur lichter moest, maar toen het eenmaal zo was, toen ontdekten we dat lichtgrijs een handige kleur is als je op de muur wilt projecteren. Het is namelijk geen wit, dus de kleur kan ook met licht gecombineerd worden, dan kan het donker aanvoelen. Ik vind het grappig dat op zo'n manier de ruimte de afgelopen – wat zou het

zijn? – zeven jaar is bepaald door een voorstelling. Dat is typisch Kikker, dit soort dingen waarbij je je afvraagt: hoe verzin je het?

De Sera: Het is niet voor niets ooit begonnen als studententheater.

Vreeburg: Ja, ik vind het ook leuk dat dit soort dingen kunnen. Desondanks zou ik graag die houten panelen over willen schilderen, omdat ik zwart vaak mooier vind, maar dat mag niet. Het feit dat de muren niet geschilderd zijn komt voort uit geldnood. Verbouwingen vallen altijd duurder uit en op een gegeven moment was het geld gewoon op. De panelen zaten toen al op de muur, maar volgens mij moest er nog een verflaag overheen. Dat hebben ze toen zo gelaten. Ik mag daar niet aankomen. Dat hoort bij Kikker. Ik ga daar natuurlijk ook niet over, maar een egaal zwarte wand of lichtgrijs zou ik zelf een goede kleur vinden.

De Sera: Want zo'n houten wand brengt een bepaalde sfeer mee?

Vreeburg: Ik vind dat een jaren negentig sfeer oproept. Het geeft een soort van constructiegevoel. Dat was in de jaren negentig in. Aan de andere kant geeft dit wel het ruwe wat Theater Kikker heeft. Het is geen gepolijst theater. Wat we programmeren is ook niet gepolijst. Het geeft op deze manier goed weer wat we zijn en waar we voor staan. We hebben ook geen rode pluche stoelen, maar paarse. Het is continu net iets anders, en dat is wel des Kikkers. Een zwarte wand zou in die zin te gewoontjes zijn, maar ik vind het nu dus soms qua kleurstelling te licht met de houten panelen. Soms maken makers ook opnames in onze zaal voor registraties. Ik kan dat altijd zien, want je ziet namelijk die wand. Eén keer zag dansmaker Ann van de Broek de wand en die kon zich toen ook herinneren dat ze in onze zaal een registratie hadden opgenomen. Gelukkig vindt zij de wand wel mooi. Hoe dan ook is het bepalend, je weet het meteen.

De Sera: Je bent in Kikker.

Vreeburg: Ja. Daarnaast zijn er acteurs die ons herinneren door de steile tribune. Acteurs vinden die steile tribune namelijk ingewikkeld. Normaal praat je op een bepaalde manier naar het publiek, door de steile tribune moeten ze zich op een andere manier tot hun publiek richten en raken ze ook in de war. Dan zeggen ze: Theater Kikker is dat kleine theater met die steile tribune.

De Sera: Als publiek heb je door die tribune wel goed zicht.

Vreeburg: Dat klopt. Alleen voor de acteurs voelt het dus anders en dat kan uitmaken. Er is ook een verschil tussen dansers en acteurs. Acteurs komen meestal later, die komen soms om vier uur 's middags, maar soms ook pas rond zes uur. Vroeger was dit anders en aten de gezelschappen vaak samen. Als de acteurs arriveren gaan ze in de zaal kijken, ook om de kantelrichting waar te nemen. Dansers komen echter veel eerder, omdat zij precies moeten weten waar de muur is. Die muur was gisteren drie meter verder, maar hier, in onze zaal is de afstand tot de muur kleiner. De dansers komen als het ware spacen. Bij een festivalvorm moet je er daarom ook rekening mee houden dat je niet zomaar de ene voorstelling na de andere in de zaal kan zetten. Deze fout heb ik ook weleens gemaakt met acteurs. Ik dacht dat de voorstelling er zo in en uit kon, maar toen bleek dat de acteurs de hele dag in hun rol wilde zijn in de desbetreffende ruimte. Dat was echter niet meer mogelijk, omdat er ook een workshop geprogrammeerd was. Toch kan dat heel belangrijk zijn. Het is daarom belangrijk

dat je daar van tevoren over praat. Als je als maker dusdanige behoeftes hebt, is het belangrijk dit van tevoren naar mij te communiceren. Dat conflict hebben we op een andere manier op kunnen lossen. Maar dat soort dingen zijn dus bij het programmeren wel belangrijk om rekening mee te houden. Dansers moeten precies weten waar alles is. Het kan bijvoorbeeld een esthetische functie hebben dat de dansers in een ster staan, maar als dat niet gaat wordt het lastig.

De Sera: Soms gaat het dus niet goed met de keuze van een ruimte. Wat denk je dat er in de samenwerking tussen makers en programmeurs nodig is om dit te verbeteren?

Vreeburg: In eerste instantie veel communicatie. Meestal is dit het geval, maar soms ga je te gemakkelijk van zaken uit. Je moet echter dingen altijd blijven controleren. Ikzelf als programmeur, maar ook techniek. Bijvoorbeeld met zo'n gezelschap dat de hele dag in personage in de ruimte willen zijn. Op dat moment kon ik het niet meer voor hen regelen, maar mogelijk zes maanden daarvoor wel. Tijdigheid is daarom ook een belangrijk aspect. Dat gaat altijd mis met jonge makers, omdat zij geen organisatie achter zich hebben. Bij een groot gezelschap is dit anders, daar zijn mensen die dit voor de makers regelen. Een jonge maker heeft dat natuurlijk allemaal niet, die moet alles zelf doen, waardoor dit soort organisatorische zaken misgaan. Daarnaast, en dat ben ik ook nog steeds aan het leren, kunnen sommige dingen gewoon niet, dat moet je accepteren. En ook eerlijk hierover zijn, dus dat kan inhouden dat een voorstelling niet in Theater Kikker speelt. Het kan zelfs inhouden dat je een week van tevoren besluit om het niet te doen. Dat is natuurlijk een extreme maatregel, maar ik kan me daar wel in vinden. Zo zijn er bijvoorbeeld voorstellingen die perse op locatie willen. Wij doen geen voorstellingen op locatie en programmeren alleen in onze zalen. Dan programmeren we deze voorstellingen niet. Dat doet pijn, maar dat is beter dan besluiteloos eromheen te blijven draaien. Om diezelfde reden gaf de directeur daarom aan dat we bij de voorstelling van Liliane Brakema eerder de knoop hadden moeten doorhakken om het niet te doen. In zo'n situatie wil jij graag dat de maker naar je theater komt, de maker zelf wil het nog liever, en dan ga je dingen doen waarvan je eigenlijk van tevoren wist dat het niet kon. Daarom dat ik nu zeg dat een soort van eerlijkheid hierin belangrijk is, en ook goed weten waar je grens ligt. Dat ligt mijns inziens vooral bij de maker. Als programmeur moet je daar begrip voor opbrengen. Ik heb bijvoorbeeld weleens de situatie gehad dat ik makers had gevraagd om een voorstelling te hernemen in ons theater, maar dat ze later terugkwamen op hun besluit en aangaven de voorstelling niet meer te kunnen spelen, omdat het om verschillende redenen geen goede voorstelling zou kunnen worden. Ik wil dat uiteraard ook niet. Het is dan jammer, maar dat is dan zo. Het is dan ook niet nodig een maker op een zwarte lijst te zetten. Het is het belangrijkste dat je met elkaar in gesprek blijft daarover.

De Sera: Dus de band met de maker is ook heel belangrijk daarin.

Vreeburg: Inderdaad en dat is voor een kleiner theater zoals Theater Kikker, waar we echt op makers drijven en een soort van continuïteit willen, nog belangrijker dan bij bijvoorbeeld een schouwburg. Daar is meer techniek aanwezig, waardoor meer mogelijk is, maar het is wel allemaal wat vluchtiger qua contact. Hun programmering is veel uitgebreider, waardoor het

ook lastiger is een band te hebben met alle makers. Dan moet je als programmeur met driehonderd of driehonderdvijftig mensen, zevenhonderd mensen misschien als je de programmering van de kleine en grote zaal meerekent, contact houden, dat gaat kortom niet. In Theater Kikker kan deze band met de verschillende makers nog wel. De behoeftes van makers zijn ook wat specifiek hier, dus het is handig dat dit kan. Het is niet zo'n spannend antwoord, maar op communicatie drijft alles. Daar komt het op neer.

De Sera: Een duidelijk antwoord. Ik heb trouwens nog een vraag. Ik zag dat Bambie dit jaar twee keer in de programmering staat. Nu viel mij op dat de voorstelling *Bambie Nul* in de kleine zaal staat en *Bambie is back* wordt getoond in de grote zaal. De voorstellingen verschillen niet perse van elkaar qua opzet (d.w.z. decorgrootte, publieksopstelling).

Waarom staan de voorstellingen dan toch in twee verschillende zalen?

Vreeburg: Dat is interessant dit specifieke voorbeeld. Bambie is een tijd weggeweest, omdat ze geen subsidie meer kregen. Op dat moment wisten ze even niet hoe door te gaan. Later hebben ze toch op eigen initiatief een voorstelling gemaakt, een kleine proefvoorstelling voor zichzelf, die ze *Bambie Nul* hadden genoemd. Zij zouden dat hier gaan spelen, maar door een miscommunicatie hadden ze dit niet aan ons bevestigd. Ze dachten in Theater Kikker te gaan spelen, maar wij wisten van niets. Vandaar dat we de voorstelling moesten opschuiven. Bij ons heeft hun werk altijd in de grote zaal gestaan, dat ging ook qua publiek altijd gemakkelijk. Ook dit keer stond hun nieuwe voorstelling in de grote zaal gepland. Twee maanden van tevoren echter gaven ze opeens aan zich niet gemakkelijk te voelen bij de keuze voor de grote zaal. Voor hen was deze proefvoorstelling precair, een werk dat intiem voelt. Bambie was er niet van overtuigd dat het in de grote zaal zou gaan lukken. Ze hadden ook geen decor of iets. We zijn toen bij elkaar gekomen en hebben toen besloten dat ze in de kleine zaal zouden gaan spelen en dan een extra dag zouden staan. We hadden echter in de kleine zaal al iets anders gepland, alleen is Bambie zo belangrijk voor ons dat we dat wel voor wilden laten gaan, maar afzeggen doe je als theater niet. Ik had het gevoel dat de andere groep wel graag in de grote zaal wilde en dit ook qua publiek aan zouden kunnen, dus toen hebben we de zalen omgeruild. De voorstelling van Bambie werkte ontzettend goed in de kleine zaal, dat was een goede beslissing geweest. Bij Kikker Kiest, waarin de voorstellingen herhalen, hebben we daarom ook *Bambie Nul* weer in de kleine zaal geplaatst. Het verschil met de voorstelling *Bambie is back* is dat dit eigenlijk weer een klassieke Bambie-voorstelling met muziek is en de groep zelf het gevoel heeft het weer aan te durven, omdat ze hun draai weer gevonden hebben. Het was kortom vanuit de makers zelf dat we zo gehandeld hebben. Dit kwam tot stand in gesprek met de maker. Gelukkig was het mogelijk, want negen van de tien keer lukt zoiets niet. Dat is toeval. Gelukkig herinnerde ik me dat het andere gezelschap, Boesjans, juist in de grote zaal wilde spelen. Sterker nog, toen we voor de boeking in gesprek waren, wilden ze graag in de grote zaal, maar dat mocht toen niet van mij. Nu kon ik doen alsof ik een enorm gebaar maakte, terwijl ze eigenlijk mijn probleem oploste. Ik heb ze later ook verteld hoe het gegaan is, maar ze waren er erg blij mee. Het is leuk dat je op deze manier twee groepen blij maakt.

De Sera: Is het voor jou eigenlijk de rol van de kleine zaal om juist die intieme

voorstellingen een plek te geven?

Vreeburg: De kleine zaal heeft eigenlijk twee rollen: het is geschikt voor die intieme voorstellingen – soms solovoorstellingen – en voor die voorstellingen die nog niet zo veel publiek trekken. Het is een wat veiligere omgeving. Helaas gaat het soms mis en past de voorstelling niet in de kleine zaal. Dan ga je wel nadenken over wat veilig is. Vaak is de kleine zaal echter wel veiliger.

De Sera: Voor Bambie pakte dat gelukkig goed uit.

Vreeburg: De kleine zaal paste inderdaad goed bij hun voorstelling, want het was een heel kwetsbaar, intiem werk. Als die voorstelling in de grote zaal had gestaan, dan had het een soort pretentie gekregen of een soort grandeur die de voorstelling niet had kunnen verdragen. Dit komt deels doordat je er verder vanaf zit, en deels door de ruimte, dan krijgt het opeens een zekere grandeur. Terwijl het niets meer dan een bescheiden mimevoorstelling met twee mannen inhield. Het was vooral belangrijk hun mimiek en bewegingen goed te kunnen zien. De kleine zaal paste daarom goed.

Interview Marga Kroodsmas - directeur Jonge Harten

Datum: Donderdag 24 augustus 2017.

Locatie: Blauwe Theehuis, Vondelpark, Amsterdam.

De Sera: Ik heb me uiteraard in Jonge Harten verdiept, maar hoe zou jij het festival typeren?

Kroodsmas: Jonge Harten is ontstaan als jongerentheaterfestival om jonge mensen echt bij kwalitatief goed theater te brengen. Die context is altijd belangrijk geweest, ook voor de marketing eromheen. Bovendien willen we bij dit festival jonge mensen ook echt in het theater brengen. Hoewel je nu een beweging ziet van makers die op locatie willen werken, willen wij als publieksfestival de mensen juist graag over de drempel van het theater brengen. Om ze duidelijk te maken dat het geen enge plek is met alleen rode pluche. Het theater is ook een plek voor jou. Bovendien zijn er veel voorstellingen die om een theaterzaal vragen. Het is belangrijk dat je snel kan schakelen: tijdens het festival hebben we tien dagen lang elke dag voorstellingen. In een theater kan je veel sneller switchen dan op locatie, anders moet je grid inhangen of constructies bouwen voordat een voorstelling op de locatie kan staan. Om die redenen is een theater zelf voor ons belangrijk. We kijken naar:

a) Het publiek: we zijn er voor een publiek en om hen naar het theater te krijgen. Jonge Harten is ook ontstaan uit twee theaters, het Grand Theatre en de Schouwburg. Nu zijn we meer een zelfstandige stichting en werken we met hen samen.

en b) De maker: we letten op wat de makers nodig hebben. In de eerste plaats zien we makers en bedenken we of we dit willen programmeren. Vanuit daar kijken we naar wat de maker nodig heeft. Soms kan dit ook iets anders zijn dan de theaterzaal, maar we zijn dus niet een locatietheaterfestival. Dat is een bewuste keuze, omdat we vinden dat andere festivals daar geschikter voor zijn. Bovendien vindt het festival plaats in de winter, dan is het voor het publiek niet prettig om een koude loods of buiten te zitten. We maken alleen bewust de keuze voor een voorstelling op locatie als het werk daar om vraagt.

De Sera: Je benoemt het al deels, maar dat is ook een vraag die ik je wilde stellen, namelijk of je bij het programmeren rekening houdt met de ruimte.

Kroodsmas: Ik houd veel rekening met de ruimte. Dat is essentieel, want dit kan misgaan en daar is niemand blij mee. Dan komt de voorstelling verkeerd over. Zo wordt het publiek onrustig als de voorstelling te groot staat. Het is kortom ontzettend belangrijk dat je als programmeur nadenkt over de context, over waar je iets plaats, over wat de maker zelf wil. Er zijn ook theatermakers die aangeven dat ze eerst willen voelen waar ze spelen. Dat leren ze deels af als ze vaak gaan spelen, maar ik snap hun behoefte daarvoor wel. Soms denken programmeurs namelijk niet goed na over de ruimte en plaatsen dan een voorstelling op een lawaaiige of een te kleine plek. Ik snap daarom de vraag van makers om eerst de ruimte te voelen, maar wij zijn als festival juist altijd bewust bezig met de ruimte.

De Sera: Hoe gaat zo'n samenwerking meestal met een maker?

Kroodsmas: In de meeste gevallen zien we eerst de voorstelling. Soms bevindt de voorstelling zich nog in het maakproces en zijn wij daarbij betrokken als co-producent. In andere gevallen

ken je een maker al, vertrouw je op diens werk en programmeer je de voorstelling voordat het in première is gegaan. Maar in het geval van puur programmeren zien we de meeste voorstellingen eerst. De eerste stap is kortom dat we kijken. Op dat moment letten we ook op de juiste ambiance en kijken we op een praktisch niveau naar hoe de zichtlijnen zijn. Op Theater aan Zee hebben we bijvoorbeeld twee voorstellingen gezien die niet goed stonden. Op zo'n moment bedenk ik me al dat wij het als festival anders gaan doen. Dan ga ik daar als programmeur ook naar op zoek. Zo bedenk ik bijvoorbeeld: het publiek moet ook op de eerste rij goed kunnen zien wat er zich afspeelt, of vooraan het speelveld speelt zich veel af, dan plaatsen wij de voorstelling anders. Het komt kortom neer op kijken en praktisch nadenken, daarnaast vragen we ook bij gezelschappen of makers wat ze nodig hebben of hoe ze de voorstelling zelf het liefste zien. Sommige makers geven dan aan: ik zou het liefste daar en daar willen spelen, of ik heb dat en dat nodig. Met behulp van die informatie denken wij verder na over waar de voorstelling kan staan. Vervolgens gaan we in gesprek met techniek en controleren we of onze ideeën kloppen. Het is dus een continue dialoog. Omdat wij als festival de locaties beter kennen, doen wij een voorstel en zijn het meestal niet de makers die dat doen, want die hebben er soms minder goed zicht op. Zo heb ik vorig jaar een gezelschap gehad, waarvan wij zeker wisten dat een bepaalde plek mooi bij hun werk zou passen. Zij vertrouwden ons voorstel echter tot op het laatste moment niet, maar ze konden niet eerder langskomen. Om die reden kwamen ze toch een dag van tevoren. Daarvoor betaalden wij de overnachting en dergelijke, want als dit echt zo belangrijk voor hen was, wilden we hen tegemoet komen. Maar die gaven uiteindelijk aan dat we gelijk hadden en boden hun excuses aan. Toch steun je de makers als festival daarin, want je wilt ook niet dat ze er ongelukkig of zenuwachtig van worden. Dat gebeurt vaak genoeg op andere plekken. En helaas ook weleens bij ons, al is dat wel wat je wilt voorkomen.

De Sera: Jullie programmeren veel jonge makers, vind je dat een extra uitdaging? Ik sprak gisteren met Jolie Vreeburg en die gaf aan dat ze bij jonge makers meer zorg moet bieden.

Kroodsmā: Ik denk dat je altijd veel zorg moet bieden, behalve als een voorstelling enorm veel speelt. Dan is de technici van de groep zo'n geoliede machine dat je erop kunt vertrouwen dat ze weten hoe het werkt. Ik denk dat jonge makers sowieso veel zorg nodig hebben, ook qua marketing. Dat heeft op een bepaalde manier ook met de ruimte te maken: hoe zet je iets in de markt? Komen er überhaupt mensen op af? Op het gebied van marketing merk je echt dat makers door hun jonge leeftijd minder ervaring hebben. Dat ze denken een fantastisch PR-beeld voor hun voorstelling te hebben, terwijl ik het dan wel artistiek vind, maar het me verder niet aanspreekt. Ook met betrekking tot de inschatting van ruimtes is er extra aandacht nodig. Zo is het goed om als programmeur vooraf te bedenken waar komt een gezelschap vandaan? Hoe groot of omvangrijk is het werk? Hebben ze al vaker gespeeld? Zo vraagt een Frans of Vlaams gezelschap vaak een extra opbouw dag, terwijl onze technici het gemakkelijk in één dag kunnen doen. Je moet je goed bewust zijn van hoe het in Nederland, België of Frankrijk geregeld is, dat geldt niet alleen bij jonge makers.

De Sera: Hoe komt dat verschil met Vlaamse en Franse groepen?

Kroodsmas: Dat heeft te maken met culturele verschillen en verschillen in arbeidsethos. Een theatergroep uit Rusland bijvoorbeeld kent een sterke hiërarchie. Ze kennen een onderverdeling van het werk in verschillende hoofden: zo hebben ze bijvoorbeeld een hoofd decor en binnen dat decor is er weer een hoofd voor een specifiek onderdeel daarvan en een ander hoofd voor een ander aspect van het decor. Als Nederlandse technicus mag je vervolgens niks aanraken als je wilt helpen. Je moet dan bijvoorbeeld eerst toestemming vragen om de vloer te mogen vegen. Naast deze culturele verschillen hangt het ook af van of de groep gewend is om te touren.

Ik weet ook niet precies of je kunt zeggen dat het in de cultuur van België of Frankrijk zit, maar hoe dan ook valt het me op dat als we van hen verzoeken krijgen over dat ze de dag van tevoren willen opbouwen en hun eigen technici mee willen nemen, omdat het decor zo 'ingewikkeld' is, dat het opvallend vaak op het moment zelf bleek mee te vallen en dat het decor gauw stond. Je treft uiteraard als maker bij het touren plekken waar de technicus niet goed op de hoogte is, daar zit denk ik ook het probleem. Ik begrijp dat je als maker het zekere voor het onzekere wil nemen, maar wij hebben bij dit festival gewoon goede technici werken, daar mag je dan ook op vertrouwen. Het is altijd een wisselwerking.

De Sera: Het festival speelt in alle theaterzalen in Groningen. Hoe zoek je de juiste zaal bij elk werk?

Kroodsmas: Ik denk dat het daarbij nuttig kan zijn om in voorbeelden te denken. Bij Sien Vanmaele is het bijvoorbeeld duidelijk: zij wil niet in een theater spelen. Haar voorstelling heeft zowel inhoudelijke als praktische redenen om in een grote keuken te staan. De maakster moet kunnen koken op de plekken, daar let je dan op. Verder hebben we als festival en als coproductanten aangegeven dat een voorstelling voor tien mensen te duur is. Zo denk ik overigens het liefste niet, maar soms moet je daar toch rekening mee houden. Het is goed kijken naar wat de voorstelling vraagt: veertig mensen is weinig, maar om zo'n voorstelling intiem te houden is dat weer veel publiek. Daar kijk je dan naar bij het kiezen van de speelruimte.

Verder hebben we bijvoorbeeld Alexander Vantournhout in een theaterzaal. Onderdeel van zijn theaterconcept is dat hij zijn eigen tribune meeneemt. Aangezien dit een belangrijk onderdeel van het concept is, gaan we daar in mee. Het kost veel geld, er kunnen daardoor minder mensen in de zaal, het betekent dat je de hele tribune weer op moet ruimen, en de voorstelling moet plaatsvinden in een grote zaal met veel technische mogelijkheden, dus dan is het Grand Theatre de enige optie. Dit heb je er voor over, omdat je gelooft in die maker en in het concept, maar het heeft wel om die redenen die theaterzaal nodig.

Op Jonge Harten hebben we verder veel jongerenvoorstellingen. Overdag hebben we een programma gericht op jongeren, in de avond zijn het meer 18plus-voorstellingen. De schoolvoorstellingen overdag zijn voorstellingen die zijn gewend om te touren; die hebben een snelle opbouw. Deze voorstellingen spelen in een theaterzaal. Dat heeft ook te maken met de logistiek: de leerlingen moeten ergens hun jas kunnen ophangen. Omdat we dan een heel ander publiek hebben, zetten we de voorstelling bewust in een theater.

In de voorstelling die ik op Theater aan Zee had gezien, gebeurde veel vooraan het speelvlak. Als programmeur weet je dat goede zichtlijnen dan essentieel zijn. Een theater biedt goede zichtlijnen. Op locatie moet je een tribune bouwen en de zichtlijnen zijn dan toch vaak slechter. Als programmeur kijk ik daar op een praktisch niveau naar. Ook als ze in een voorstelling een magische wereld creëren waar licht van groot belang is, dan moet die voorstelling in een theater staan, want alleen daar kun je die sfeer creëren.

De Sera: Ik merk dat programmeurs het vaak hebben over dat bepaalde sferen worden opgeroepen en dat je daar ook rekening mee probeert te houden. Hoe voel je dat precies aan, of hoe kun je daar goed rekening mee houden?

Kroodsmā: In het theater kun je veel doen met licht, rook en andere middelen. Vorig jaar stond Bosse Provoost op Jonge Harten, zijn voorstelling was letterlijk een spel met licht. Dan zag je iets vaags, wits in de verte, maar door de juiste belichting verscheen het weer. Op een gegeven moment leek iets zelfs te zweven. Dat is niet mogelijk op locatie, of je moet alle techniek daarnaartoe brengen. In een theater kan het wel, omdat dit alle faciliteiten heeft. Dat bedoel ik kortom met de juiste sfeer. Soms moet iets echt de aandacht hebben, bijvoorbeeld als de tekst een solo is. Dit kun je op locatie zetten, maar het risico is groot dat de akoestiek niet goed is en dat een maker moet vechten tegen omgevingsgeluiden. Het is een kwestie van ervaring en goed mee kunnen denken.

Ik ben een programmeur van beginnende makers en van een festival, dan denk je ook meer in termen van context en publiek, maar een programmeur van een schouwburg programmeert vaak uit boeken. Zo'n programmeur bekijkt wat het impresariaat aanbiedt. Is de voorstelling voor een grote zaal? Dan wordt het in de grote zaal geplaatst. De voorstelling is daar vaak ook helemaal speciaal voor gemaakt. Het gaat bij dit soort programmeren ook over aantallen, want de huur van het megapand moet wel worden betaald. Het is een andere manier van werken. Je kan het dus ook niet hebben over de programmeur. Die zijn allemaal verschillend, maar kunnen elkaar ook herkennen. Ik bedoel, ik lijk weer wat meer op Jolie Vreeburg en op Lisa Wiegel. We komen elkaar ook altijd tegen bij de voorstellingen. Andere programmeurs zullen ons echter helemaal niet kennen, want die programmeren voornamelijk voor de grote zaal. Deze programmeurs zijn vaak te vinden in hun eigen zaal, en als ze wel buitenshuis programmeren, gaan ze naar geheel andere voorstellingen. Een René van de schouwburg in Amsterdam bijvoorbeeld, bekijkt voornamelijk voorstellingen in het buitenland. Iedere programmeur is daar verschillend in. Wat in de provincie vaak wordt geprogrammeerd zijn weer niet jonge makers, die programmeurs moeten veel veiliger, welnu dat moet niet, ik vind zelf ook echt dat daar iets in moet gebeuren, maar die mensen programmeren vaker voorstellingen die een bepaalde periode een tournee hebben. Dan is het voornamelijk een puzzel: deze dag of dagen hebben wij nog vrij binnen de twee maanden dat de theatergroep op tournee is. In de provincie wordt veel braver geprogrammeerd, met minder risico. Die risico's worden ook zoveel mogelijk uitgesloten, die voorstellingen zijn bijvoorbeeld echt gemaakt voor die zaal. Dat hebben wij bij Jonge Harten niet. Wij moeten veel meer nadenken over vragen als: wat wil je vertellen? Hoe komt dat het beste over? Wat voor publiek hebben wij? Zou het leuk zijn op

locatie? We wilden bijvoorbeeld een keer het festival openen met een voorstelling van Club Gewalt in ons festivalhart, om er een echt feest van te maken, maar de ruimte was daar te klein voor. We hebben toen ons concept voor de openingsavond moeten aanpassen, want die voorstelling die moest gewoon groter staan. Ik ben als programmeur altijd erg bezig met het vertellen van het juiste verhaal en daarin is de ruimte net zo belangrijk als de voorstelling zelf.

De Sera: Denk je daarin ook actief mee met de makers?

Kroodasma: Ja, wij doen meestal een voorstel terug en geven dan aan wat wij denken wat goed zal zijn. Daar kunnen de makers weer op reageren. Wij zijn echter wel de doorslaggevende factor, omdat we zowel de ruimtes goed kennen als de verantwoordelijkheid dragen. Alleen als een maker echt zegt het niet met de keuze voor een ruimte eens te zijn, dan doe ik het niet. Ik probeer de makers echter wel mee te nemen in mijn gedachten en argumentatie. Dan zijn ze vaak wel overtuigt.

De Sera: Is het dan, ondanks dit alles, toch weleens een keer misgegaan?

Kroodasma: Ja, dat hebben we voornamelijk in zalen wat geen theaters zijn. Een voorstelling kan achteraf toch te klein blijken te staan, of dat de voorstelling nog niet van tevoren af was en dat je een inschatting hebt gemaakt van waar het moet staan, maar dat als het dan eenmaal klaar is het toch blijkt dat het wat groter had kunnen staan. Dat komt inderdaad wel voor. Ik ben verder ook niet technisch onderlegt, dus ik moet altijd nog toetsen of het klopt. Zoals nu ook. De programmering is bijna af. We hebben de locaties bedacht, maar onze productie leider begint pas echt volgende week, want hij had nu nog een ander festival. Het eerste wat ik ga doen, is met hem samenzitten en nagaan of alles wat we bedacht hebben mogelijk is. Je hebt zo veel voorwaarden waar je aan moet voldoen. Bijvoorbeeld: in het Grand Theatre heb je een boven- en een benedenzaal. Als je boven iets programmeert en er daarna op dezelfde avond nog een voorstelling beneden is, dan kunnen ze boven niet laden en lossen. Het gezelschap moet dan blijven. Als programmeur moet je ook rekening houden met dat soort zaken. Het is altijd een puzzel. Het dient in afstemming te gaan met zowel de maker als met de techniek. Ik programmeer in nauw en direct contact met de maker, maar de meeste programmeurs van grote theaters die hebben alleen met het impresariaat te maken. Zij spreken de maker niet of dat is dan ook vaak een gezelschap in plaats van een maker.

De Sera: Heb je nog een voorbeeld eigenlijk van een groep die niet op een goede speelplek stond?

Kroodasma: Ja, dat was een jongerengedzelschap van wie we de voorstelling niet van tevoren hadden kunnen zien, omdat deze pas later in première ging. We gunden dat gedzelschap echter graag een speelplek in Groningen, ook omdat ze zich altijd zo specifiek op jongeren richten. Deze voorstelling stond echter te wijd. Het stond in de Oosterpoort in de kleine zaal, van oorsprong een popconcertzaal. De zaal heeft een tribune. Er worden vaker voorstellingen in gehouden, maar voor deze voorstelling was de zaal te groot. De voorstelling verloor daardoor zijn focus. De jongeren worden dan onrustig.

De Sera: Dus je merkt het aan de reactie van het publiek.

Kroodsmas: Je merkt het inderdaad aan de reactie van het publiek. Ik vond de voorstelling ook niet goed. Of in ieder geval kwam het niet goed over. De zaal klopte niet. Het communiceert dan niet met elkaar. Ik zat er echt te ver van af. Ook belangrijk zijn de zichtlijnen: soms moet je ergens echt recht voor zitten en er niet aan de rechterkant nog naar binnen kunnen kijken. Helaas werd bij deze voorstelling in die zaal te veel afstand gecreëerd. De voorstelling is juist goed ontvangen door anderen, dus ik weet ook dat het grotendeels aan de zaal lag. Het was ook een gezelschap dat een eigen technicus meenam en niet gewend was om te touren. Onze technicus gaf later ook aan dat ze niet veel wisten. Het is in die zin ook een wisselwerking.

Verder moeten we letten op de verschillende publieksgroepen. Wat we overdag doen verschilt van wat we doen in de avond. In de avond gaan mensen individueel naar het theater, eventueel met een vriend of vriendin. Overdag komen toeschouwers met de hele klas, dus dat is natuurlijk hét uitje om vervelend te doen als je het niet goed regisseert. Dus we hebben weleens gehad dat we in een schouwburg het balkon erbij hadden genomen. Dat moet je in het geval van jongeren niet doen: mensen kunnen dan van boven dingen naar beneden gooien. Al doende leert men. Dus dat doen we niet meer: we doen niet meer te veel jongeren in een zaal. Ook al willen de scholen perse naar die voorstelling, dan wijzen we dat nu toch van de hand. We willen wel dat de mensen die komen een fijne ervaring hebben.

De Sera: En het omgekeerde scenario: heb je ook voorbeelden van voorstellingen die ergens heel goed stonden?

Kroodsmas: Dat is meestal het geval. Ik zit vaak in een zaal en dat ik het dan vind kloppen. Dat merk je omdat het publiek erin wordt gezogen.

De Sera: Of heb je voorbeelden van een voorstelling die je eerst ergens anders hebt gezien, maar dat toen het bij Jonge Harten stond, het nog beter tot zijn recht kwam?

Kroodsmas: Ik denk überhaupt het Grand Theatre één van de mooiste theaters van Nederland is, waar werk heel goed uit naar voren komt. Ze hebben verschillende zalen: boven is er een kleine zaal waar het podium iets hoger is, beneden is het juist een vlakke vloerzaal. Daar kies je als programmeur dan wel op: bij welke voorstelling is het belangrijk dat je op het podium kijkt? De benedenzaal van het Grand Theatre is gewoon zo'n cadeau, daar moet je zo weinig mogelijk aan doen. Het heeft zo'n rauwe stenen muur. Dat kan ook alleen maar bij voorstellingen die dat hebben. In die benedenzaal heb ik het dus meestal dat een voorstelling goed tot zijn recht komt of mooier staat. Wat betreft locatievoorstellingen... Kijk, we denken er zo goed over na, dat het meestal zo is dat het klopt en dat makers zelf bovendien tevreden zijn. Een voorbeeld is de voorstelling van Wild Vlees die vorig jaar in Minerva stonden. Zij waren erg blij met deze locatie.

De Sera: Welke voorstelling was dit?

Kroodsmas: De voorstelling *When Everything is Human, the Human is an Entirely Different Thing*, de voorstelling met het gips. Deze voorstelling hadden we in een kunstacademie geplaatst. Dat werkte gewoon goed. Je kon er helemaal rondom lopen. Er was een soort trap dat meteen ook de tribune was. Over de setting hadden de makers goed nagedacht. Op zo'n moment denk je: dit klopt. Maar het is eigenlijk de bedoeling dat dit altijd zo is, want je hebt

al zo veel onzekere factoren: komt er een publiek? Dit is nogal edgy werk, hoe gaat het publiek het ervaren? De ruimte is zo'n belangrijk onderdeel, want dit kun je nog enigszins bedenken. De rest kan je allemaal niet bedenken. Er zijn al zo veel factoren die onzeker zijn of die energie kosten voor de makers zelf, dat je dit goed moet regelen, vind ik.

De Sera: Ik vroeg me af of je ook ideeën hebt over hoe de samenwerking tussen makers en programmeurs nog beter kan met betrekking tot het kiezen van de best mogelijke ruimte.

Kroodsmā: Dat is een goede vraag. Een soort opleiding voor programmeurs... Ik denk sowieso dat een programmeur goed contact moet hebben met de technicus van de zaal of met de technici. Dat zij echt in gesprek met elkaar zijn. Dat zij de tijd hebben om te kunnen overleggen waarom er voor een bepaalde plek gekozen wordt. Maar ook dat je als programmeur echt in contact bent met een maker. Dat het niet een soort automatische bandwerk is. Je dient kortom als programmeur de maker te kunnen vertegenwoordigen: wat is belangrijk voor deze maker? Dit betekent echter ook dat je op dat vlak de techniek serieus dient te nemen als die aangeeft dat iets niet kan. Dit moet een dialoog blijven. Het komt voor dat technici al jaren op dezelfde plek werken en op een gegeven moment minder motivatie voor verzoeken op kunnen brengen dan ze in eerste instantie zouden doen. Als je ergens nieuw bent wil je ideeën aanpakken. Dat gesprek is daarom essentieel. Een ander probleem is het feit dat mensen over steeds minder tijd beschikken. Dat is eigenlijk het grootste gevaar.

Het is een goede vraag die je stelt. Festivals spelen daar namelijk best een belangrijke rol in. Neem bijvoorbeeld die maker die de vorige keer bij Jonge Harten ervaaarde dat zijn zorgen niet reëel waren geweest en we een goede ruimte hadden uitgezocht. Ik denk dat deze maker bij een volgend festival meer op de expertise van de mensen daar zal vertrouwen, dus dat hij van deze ervaring geleerd heeft dat mensen er ook over nadenken. Tegelijk komt de gedachte in mij op: voor hetzelfde geld vertrouwt hij daar nu op en dan treft hij weer een programmeur die juist helemaal niet goed daarover nadent... Het zou in die zin over de inhoud moeten blijven gaan. Dat is niet bij alle festivals zo. Bij deze festivals gaat het gewoon om aantallen, of het programma moet uit van alles en nog wat bestaan: het moet muziek hebben, maar ook een beetje van dit, het moet dat, en laten we ook nog iets met theater doen. Ik denk dat vooral bij dat soort festivals, die theater als extra erbij hebben, de makers ongelukkig kunnen zijn op de plekken waar ze staan, bijvoorbeeld door geluidsoverlast. Het moet daarom altijd een gesprek zijn. Het is leuk om hier over na te denken. Hoe zou je dat in een langere lijn kunnen vormgeven? Het zijn echter allemaal individuen over wie we spreken. Al staat de maker daarin wel centraal.

De Sera: Hoe denk je over het ongezien programmeren van theater? Of het programmeren op basis van registraties?

Kroodsmā: Ik denk dat niemand echt op registraties alleen programmeert. Misschien komt dit voor als een programmeur het gezelschap heel goed kent, maar eigenlijk kun je uit een registratie niet goed opmaken wat de voorstelling inhoudt. Wat betreft het ongezien programmeren, kun je je vraag nog iets concreter stellen?

De Sera: Ik heb zelf het idee dat het soms ook misgaat, doordat een werk niet van tevoren

gezien is. Dat een heel belangrijk aspect van programmeren en de beste mogelijke ruimte kiezen is het werk echt door en door kennen.

Kroodasma: Bedoel je dan ongezien dat het dan nog niet af is, of ongezien als het al wel af is? Dat is namelijk een groot verschil. Als een maker zegt: 'ik ben nog aan het repeteren, ik weet op dit moment nog niet hoe het wordt.' Dan is dat iets anders dan wanneer je als programmeur iets programmeert dat al vaker heeft gespeeld. Als de makers dan aangeven wat ze nodig hebben, dan weet je als programmeur ook dat dit zo is, omdat ze al vaker hebben gespeeld. Dat is kortom anders dan wanneer een maker de voorstelling nog niet af heeft, want dan moet je er maar op vertrouwen dat het klopt wat de maker aangeeft. We hebben vaak genoeg gehad dat mensen van tevoren allerlei zaken aangeven en dat het werk vervolgens bij voltooiing kleiner blijkt te zijn. Dat is altijd een beweging. Dat risico neem je echter als je werk programmeert dat nog niet af is. Ik denk overigens dat een grote groep programmeurs gewend is om werk te tonen dat speciaal bedacht is voor de grote zaal, dat zelfs de speelduur daarop aangepast wordt. Persoonlijk vind ik dat het ergste wat je kan doen. Omgekeerd doet de Parade dit ook; makers en gezelschappen mogen daar alleen spelen als de voorstelling maximaal een halfuur duurt. Daardoor kort iedereen voor de Parade de voorstelling in. Voor sommige voorstellingen komt dat inderdaad toevallig beter uit, maar ik vind dat je op die manier afbreuk doet aan het werk zelf. Andersom zijn er soms voorstellingen op Jonge Harten die toen we het zagen een uur duurden, maar dat de makers als ze hier komen zeggen dat het anderhalf uur à twee uur duurt. Dan blijkt dat de makers de voorstelling hebben aangepast, omdat de programmeurs een pauze in willen kunnen lassen, zodat de horeca van het theater weer kan draaien, dus een voorstelling moet gewoon zoveel uur duren. De makers gaan daar in mee, omdat op die manier hun voorstelling verkoopt. Het gaat hier vaak om grote producties. Ik heb deze groep toen ook aangegeven dat het op Jonge Harten niet zo lang hoefde. Wij vermoedden namelijk al dat dit de inhoud niet ten goede zou komen. Uiteindelijk hebben de makers toen een middenweg gevonden, maar het verlengen had inderdaad echt niet gehoeven.

De Sera: Wat zonde.

Kroodasma: Het is vreemd hoe soms commerciële overwegingen iets raars kunnen doen met voorstellingen. Ik denk dat daarom commercie en tijd de gevaren zijn.

De Sera: Zo lijkt er een grote diversiteit in programmeurs en werkwijzen te bestaan.

Kroodasma: In die zin zou je echt met de schouwburgprogrammeurs moeten gaan spreken, ook uit de provincie. Dan ga je een heel ander verhaal horen. Daar ben ik wel benieuwd naar. Wellicht blijkt dat ik juist veel vooroordelen heb over programmeurs uit de provincie. Ik mag dat zeggen, want ik kom zelf uit de provincie.

De Sera: Ik kom uit Doetinchem. Het valt me inderdaad op dat de programmering van de schouwburg daar geheel anders is.

Kroodasma: Precies, en nog interessanter dan om na te denken over welke ruimte past, is hoe we programmeurs op kunnen leiden. Ik snap het namelijk ook wel. Hoe ik heb gewerkt, dat is ook niet vol te houden. Ik ga daarom ook stoppen. Het is intensief. Als programmeur volg ik enorm veel jong werk: ik ga naar de toneelacademie, ik bezoek allerlei proeven. Soms heb

je een werk na vijf minuten al gezien, maar dan duurt de voorstelling nog een uur. Dat is intensief, maar op deze manier kun je tenminste wel veel werk leren kennen en makers ontdekken. Als je met een maker affiniteit hebt, dan ga je ook in gesprek en ga je vervolgens als programmeur zo'n iemand volgen. Dat is ook het geval met Sien Vanmaele; ik ken haar van haar opleiding. Ik vind dat juist leuk aan het beroep van programmeur, maar er zijn veel programmeurs die anders werken, die zoals ik zei impresariaten kennen. Zij krijgen zo ieder jaar te horen wat het aanbod is en kiezen hier uit. Bovendien kennen zij bepaalde makers met wie ze zelf contact hebben. Hoe dan ook is dit een andere manier van werken. Ik snap deze andere manier van programmeren ook. Stel dat je kinderen krijgt, dan kun je niet meer iedere avond naar het theater en je wilt ook dat theater leiden, dus ik begrijp de overweging om het anders aan te pakken. Je kan niet overal naartoe reizen. Daarnaast dien je gastheer of gastvrouw in het eigen theater te zijn. Desondanks wil ik een pleidooi houden dat er veel spannender wordt geprogrammeerd. Op een gegeven moment zijn er veel grote zalen bijgekomen. Dat is een onlogische keuze geweest: de theaters hebben nu veel moeite om deze vol te krijgen. De theaters zetten vooral musicals in deze zalen, maar zelfs de bezoekersaantallen daarvan lopen nu terug. In deze grote zalen is het niet mogelijk bijzondere en jonge makers te tonen, want de meeste jonge makers richten zich niet meer op de grote zaal, slechts enkele doen dat nog. Ik begrijp dat je als programmeur van zo'n theater dan niet alles kan programmeren, maar je kunt wel meer risico nemen en nadenken over hoe betrek ik een publiek voor iets wat ze nog niet kennen? Voor dat laatste wil echt een krachtig pleidooi doen. Je kan als programmeur niet zeggen dat je ergens geen publiek voor hebt. Daar werk je dan aan. Als we namelijk het publiek hapklare brokken gaan brengen met het idee 'dit (vr)eeet het publiek wel', dan zal er ook nooit meer iets ontstaan. In zo'n situatie wordt het referentiekader van het publiek ook: ik ga naar het theater om te lachen, gieren, brullen. Maar sinds ik dit werk doe is mijn slogan: wat je van tevoren niet had kunnen verwachten en achteraf niet had willen missen. Dat is precies wat je met theater kan bereiken. Iedereen wil tegenwoordig weten: wat krijg ik voor mijn geld? Dat kan bij theater echter niet. Een maker kan nog zo'n goede promotietekst hebben, je weet als bezoeker alsnog niet wat er gaat gebeuren. Als je precies van tevoren wilt weten waar je aan toe bent, dan ga je naar een voorstelling in de schouwburg, zo'n voorstelling waarvan je weet: er speelt een bekende Nederlander in en het stuk is ook nog eens bekend. Lekker makkelijk. Terwijl voor hetzelfde geld neem je zo'n iemand mee naar de ervaring die ik dan mensen gun, en dan denken ze achteraf: fuck, dit was bijzonder. Ik moet er nog steeds over nadenken, of wat heeft dat me ontroerd. Ik hoop dat ze dan een volgende keer sneller naar iets gaan wat ze nog niet kennen. Ik vind dat er een landelijk manifest moet komen wat iedere programmeur ondertekent en waarin iedere programmeur belooft er alles aan te doen om zijn of haar publiek iets anders voor te schotelen dan hapklare brokken. Dat kan namelijk echt. Mensen zijn niet dom, die kunnen dat prima hebben, maar je moet het wel de kans bieden.

De Sera: Je zei ook nog iets anders interessants, namelijk over de opleiding van programmeurs. Waarom vind je dat zo belangrijk?

Kroodsmas: Om deze redenen. Ik weet dat er op een aantal plekken programmeurs op die positie komen, omdat ze al bij het theater in de horeca werkten en er dan een vacature vrijkwam. Of dat er theaterdirecteuren aan worden genomen die voornamelijk managers zijn, maar verder niets van theater weten. Het resultaat daarvan is dat er veel sneller gedacht wordt in termen van inkomsten. Ik vraag me dan af: waarom ben je op aarde als programmeur? Ik denk dat dit per programmeur erg verschilt.

De Sera: Hoe zou zo'n opleiding voor programmeurs eruit moeten zien?

Het is lastig om te zeggen hoe zo'n opleiding eruit zou moeten zien. Er zijn veel verschillende type programmeurs. Zo zijn er pure theaterwetenschappers die alle historische werken kennen. Daar zie je nu overigens al een verandering in, omdat veel makers zich verhouden naar het nu. Verder zijn er festivalprogrammeurs, schouwburgprogrammeurs. Er zijn programmeurs die zowel theater, muziek, als dans en beeldende kunst moeten programmeren. Zij moeten alles tegelijk doen, dus zij kunnen zich ook niet echt verdiepen.

De Sera: Omdat het gewoon te veel is?

Kroodsmas: Het is daardoor niet mogelijk om overal in te duiken. Het wordt dan meer algemeen. In een opleiding voor programmeurs is oog voor het publiek belangrijk, maar ook niet te belangrijk. Dat moet in evenwicht zijn, want als je alleen maar programmeert wat het publiek wil, ga je denken dat het publiek dat wil, terwijl zoals ik net zei, je het publiek ook kunt verrijken met een nieuwe ervaring die ze niet hadden verwacht.

De Sera: Misschien een ander voorbeeld dat hier aan raakt, maar dat vind ik soms ook jammer aan Netflix, waar ze op basis van je kijkgedrag suggesties geven van welke films of series bij je passen. Op deze manier ontdek je echter nooit iets nieuws, omdat je alleen maar films voorgeschoteld krijgt die lijken op de films die je al hebt gezien. Daar doet me je kritiek met betrekking tot theaterprogrammering aan denken.

Kroodsmas: Ik denk dat dat een heel goed voorbeeld is. Een opleiding voor programmeurs bestaat volgens mij niet, maar ik denk wel dat het goed zou zijn om programmeurs van de grote theaterzalen eens meer kennis te laten maken met hoe kleinere theaters en festivals programmeren.

De Sera: Bestaan daar geen uitwisselingsdagen voor?

Kroodsmas: Deze dagen zijn er wel, maar die vind ik dan niet interessant. Het zijn echt twee verschillende werelden.

De Sera: Waardoor zijn die dagen niet zo interessant?

Kroodsmas: Omdat het hier voornamelijk om grote organisaties gaat en dan alle schouwburgen bij elkaar komen. Zij werken zo anders festivals bijvoorbeeld. Er bestaat ook een vertegenwoordiger, de VSCD, de Vereniging van Schouwburg- en Concertgebouwdirecties. Dit is eigenlijk een soort vakbond voor het theater, maar de festivals zijn er op een gegeven moment ook uitgestapt, omdat we ons er helemaal niet meer in herkenden. We betaalden veel geld voor een lidmaatschap, maar het was niet duidelijk wat we daar voor kregen. We hebben ons nu zelf georganiseerd in de Verenigde Podiumkunstenfestivals. Dat werkt beter, want als festivals kennen we een heel andere dynamiek, met kortere lijntjes, geen schouwburgbrochure die al een jaar van tevoren af

moet zijn. We werken gewoon veel sneller. Deze manier van werken zie je nu ook bij de (kleinere) theaterzalen, die willen het liefste een festival zijn, en programmeren nu ook vaker in context of ze geven geen brochure meer voor een jaar uit, waardoor ze ook wat kortere deadlines hebben. Aan de andere kant is die andere manier ook goed, want er zijn mensen die ontvangen ieder jaar de brochure, waarna ze meteen kaarten gaan bestellen. Dat is nog steeds een groot aandeel van het publiek ook, zij zijn dit zo gewend.

De Sera: Dit is vooral het geval bij schouwburgen, toch?

Kroodsmas: Klopt en het betreft voornamelijk een ouder publiek ook.

Ik bedenk me nu trouwens dat het ook goed zou zijn als programmeurs niet ergens vijftien jaar blijven, maar dat ze maximaal vijf jaar op dezelfde plek werken. Zodat die fascinatie er zelf ook nog is in plaats van dat het een routine wordt. Desnoods dat je naar een andere zaal gaat, om daar weer te leren: hoe werkt het hier? Wat voor publiek is er? Hoe ga ik daar een verbinding mee aan?

De Sera: Dat lijkt me deels problematisch. De band als programmeur met makers is heel belangrijk, als je dan telkens verkast...

Kroodsmas: Bij Jonge Harten komt straks ook een nieuwe directeur. Als festival heb je een bepaalde missie of visie en daar moet je je als directeur naar houden. Ik hoop inderdaad dat er straks iemand aangenomen wordt die ook echt oprecht die interesse heeft in beginnend werk, maar hoe dan ook hebben we een heel duidelijke missie, dus iemand kan niet ineens iets totaal anders gaan doen. Het is gezond om weer een nieuw elan te krijgen. Ik kan nu wellicht dingen bedenken die in mijn hoofd waar zijn, maar mogelijk vindt de nieuwe directeur dit onzin en doet het vervolgens anders. Dat vind ik alleen maar goed. Het beweegt toch. Net zoals makers, die zijn en blijven ook niet hetzelfde. Ik bedoel, de oudere generatie acteurs zijn anders dan de acteurs met wie wij bij Jonge Harten werken.

De Sera: Hebben jullie ook makers die jaarlijks terugkeren?

Kroodsmas: Ja.

De Sera: Merk je als directeur dat hier een ontwikkeling in zit? Dat de makers groeien ten opzichte van het jaar daarvoor?

Kroodsmas: We proberen ervoor te zorgen dat ze een publiek opbouwen, dat lukt vaak wel. Dat mensen de naam herkennen en er weer naartoe willen. Ons publiek is eigenlijk vrij onvast. We hebben weinig terugkerend publiek. Ons publiek is opgebouwd uit jonge mensen en zij vertrekken na hun afstuderen bijvoorbeeld. Bij deze makers merk je echter dat ze toch hun eigen (bescheiden) publiek opbouwen. Dat is een doel van ons. En uiteraard groeien de makers, omdat ze weer iets nieuws ontwikkeld hebben en ons inmiddels kennen. Ze weten nu ook dat we aan blogs doen en dragen dan ideeën aan. Dat ze verder ook meedenken in de contextprogrammering. We hebben nu op 4 en 8 september een makersdag. Op die dag ontvangen we de makers met de marketingmedewerkers. De makers kunnen dan vertellen over hun voorstelling en wij op onze beurt vertellen over het festival. We trekken dan ook samen op in de randprogrammering, of denken samen na over de vraag hoe we het publiek betrekken of welke acties we online zullen doen. We vinden het belangrijk deze vraagstukken als dialoog te voeren. Dat het niet een situatie is waarin de makers slechts hun

publiciteitstekst sturen met foto en wij daar mee aan de slag gaan.

De Sera: Kunnen makers zich in het huidige veld goed ontwikkelen?

Kroodsmā: Er is iets veranderd bij in ieder geval de festivals, bij de schouwburgen weet ik dat niet precies. Ik denk dat die dat nooit zo sterk hebben gehad, maar er is een tijd geweest dat iedereen een unieke programmering wilde. Ik verklaar dat door de subsidies. Festivals werden gefinancierd door een Fonds Podiumkunsten, op voorwaarde dat hun programmering onderscheidend moest zijn. Hierdoor hadden veel festivals op een gegeven moment de gewoonte om tegen een maker te zeggen: we gaan je programmeren, maar dan moet je bij ons de première hebben. Hierdoor mocht een gezelschap dat op Oerol in première ging niet meer spelen op Boulevard of op Noorderzon. Daar hebben we een handje van gekregen. Op een manier van: het moet allemaal uniek zijn, want we zijn wel een vakfestival en het gaat over het voorstel of de makers. We kunnen ons terecht de vraag stellen wat een maker ermee opschiet als hij of zij niet kan spelen. Daar zijn we in doorgeschoten. Een maker kan namelijk geen uren draaien als programmeurs hun werk niet boeken. Ze kunnen zo ook geen begroting opstellen. Voorstellingen die in het begin misschien nog niet zo goed zijn, kunnen nog prima tot iets ontwikkelen, alleen krijgt bijna niemand de kans. Daarnaast zijn er veel kleine creatieve projecten die bedacht worden, die makers spelen dan ergens drie keer voor een leuk festivalletje, waarna het weer verdwijnt. Ik vind dat daar een verantwoordelijkheid voor de programmeurs ligt. Wij doen met Jonge Harten bijvoorbeeld van tevoren al veel gesprekken met makers, met als doel om een netwerk te creëren waar ze als maker in ieder geval kunnen gaan spelen. Dit doen we om te voorkomen dat iets een eendagsvlieg wordt. Als maker is het essentieel om uren te draaien, zodat de voorstelling zich kan ontwikkelen. Weinig mensen krijgen die kans, of worden voor een moment opgepikt, omdat ze op dat moment hip en happening zijn, maar daarna? Die verantwoordelijkheid dragen we als programmeurs ook. Ik vind dat je als programmeur moet nadenken over hoe je kunt zorgen dat makers zich kunnen blijven ontwikkelen. Een festival als Jonge Harten is niet geheel de juiste plek daarvoor, want wij programmeren niet jarenlang dezelfde makers, maar een theater zou deze rol wel op zich kunnen nemen en daarnaast kunnen blijven vernieuwen. Het gaat me erg van het hart hoe weinig makers kunnen spelen. Ik vind dat we naar een situatie moeten waar programmeurs meer risico's kunnen nemen, zonder in de problemen te komen als iets niet werkt. Dat gebeurt nu wel, omdat er dan geen inkomsten zijn. Daar zouden we iets voor moeten verzinnen, een soort risicoprogrammering. Er is al een regeling bij het fonds, maar dat zou nog meer mogen.

Interview Simone Hogendijk - artistiek directeur Over het IJ Festival

Datum: Dinsdag 24 oktober 2017.

Locatie: Kantoor Over het IJ Festival, NDSM-werf, Amsterdam.

De Sera: Hoe zou je als artistiek leider zelf festival Over het IJ typeren?

Hogendijk: We zijn hét locatietheaterfestival van de stad. Ik bedoel van Amsterdam, maar ook vanuit een grotere context gezien. Zoals Oerol hét locatietheaterfestival is in een natuurlijke omgeving, zetten wij juist de stad centraal in het programma. Dat doen we door makers te vragen om zich te verhouden tot thema's en vraagstukken die urgent zijn of die spelen en die leven hier in de stad. We vragen ze om los van de fysieke locatie waar ze de voorstelling maken, te zoeken naar de sociale context ervan en om dat op een bepaalde manier een plek te geven in het werk. De ene maker doet dat expliciet door samen te werken met bewoners, andere makers opereren autonomer, maar gaan wel in op grootstedelijke problematiek bijvoorbeeld. Dat is het grotere verhaal van het festival. Daarbinnen heeft jong talent een zeer belangrijke focus. We kijken secuur hoe makers door kunnen stromen binnen het programma. Zo hebben we een speciale zeecontainerprogramma waar makers die in hun vierde jaar zitten of net zo'n twee jaar zijn afgestudeerd, een kleine voorstelling kunnen maken in een container. Vervolgens kunnen ze doorstromen in het nieuwe makersprogramma. Hiervoor werken we samen met Oerol. We hebben zo een aantal fases waar makers idealiter in door kunnen stromen.

De Sera: Produceren jullie ook zelf?

Hogendijk: We produceren en co-produceren en programmeren. We doen behoorlijk veel zelf daarin. We hebben veel samenwerkingspartners in het theaterveld en hier in de stad, ook veel locatiepartners daarin, omdat onze makers op de meest vreemde en bijzondere plekken staan. Dat is ook nog belangrijk om te vermelden: we richten ons bij Over het IJ op Amsterdam-Noord. Dat is ons directe speelterrein, al doen we weleens uitstapjes langs de oevers van het IJ en naar de andere kant. Dit geeft ons een afgebakend gebied waarbinnen we ons bewegen.

De Sera: In welk soort ruimtes programmeren jullie het werk?

Hogendijk: We maken gebruik van een divers scala aan ruimtes, dat wisselt. Bijvoorbeeld een oude draadkabelfabriek verderop in Noord. Afgelopen jaar mochten we die ruimte voor het eerst inzetten. De fabriek was net gesloten. Er zat een enorm verhaal omheen. De werknemers fungeerden als een soort gemeenschap, die viel ineens uit elkaar doordat de fabriek moest sluiten. Maar we gebruiken ook de oude scheepshellingen of loodsen die hier op de NSDM-werf staan. We hebben ook projecten dieper in Noord. Molenwijk is bijvoorbeeld een gebied waar veel verschillende bewonersgroepen naast elkaar leven. Een project van ons is de wijkmaker, een maker wordt dan een halfjaar lang aan een wijk in Noord gekoppeld. Eén van deze makers hebben we aan Molenwijk gekoppeld en deze maker maakt een tour door die wijk. We hebben veel makers die routes doen. De locaties zijn daarom ofwel overal en nergens, ofwel geconcentreerd op een plek.

De Sera: De locatie kan dus eigenlijk alles zijn.

Hogendijk: Het kan inderdaad alles zijn. Het kan dat schip zijn, ik zie daar iemand op staan nu. Het kan overal zijn, maar ik daag makers daarin graag uit om het echt uit te laten maken dat die voorstelling op de plek die ze hebben gekozen staat. Dat de locatie kortom inhoudelijk klopt of uitmaakt en dat de voorstelling niet net zo goed bij wijze van spreken op de Dam had kunnen staan of in Frascati in het theater. Er komen veel makers naar mij toe met plannen. Ik kan gauw zien of het om een voorstelling gaat die al gemaakt is in een theater of waarbij de plek eigenlijk niet uitmaakt. Het gaat voor ons niet alleen om het stuk grond waar de voorstelling op staat, maar ook om het verhaal dat daar deel van uitmaakt. Wat op een bepaalde manier een laag krijgt in zo'n voorstelling.

De Sera: Dan wordt het denk ik in de programmering ook belangrijk om rekening te houden met die ruimte.

Hogendijk: Dat is zeker zo.

De Sera: Waar hangt die ruimte mee samen?

Hogendijk: Het hangt altijd samen met bepaalde kernwaarden van makers. Ik weet niet of dit echt een antwoord gaat zijn op jouw vraag, maar we hebben bijvoorbeeld een traject samen met Oerol, waar makers dezelfde voorstelling maken op het eiland, in de natuur, en die vervolgens moeten vertalen naar de stedelijke context hier. Iedereen doet dat op zijn eigen manier, maar het is altijd terug te voeren naar een aantal kernwaarden, waarin het bijvoorbeeld gaat over een voorstelling die ruimte nodig heeft, of juist een intieme plek behoeft. Het kan ook het geval zijn dat de voorstelling op het eiland de ruimte benut, maar door het feit dat Amsterdam zo volgebouwd wordt, de voorstelling hier intiemer moet worden gemaakt. Dan wordt dat een bepaalde kernwaarde. Deze kernwaarde is gekoppeld aan de locatie.

De Sera: In mijn scriptie houd ik mij bezig met de vraag hoe je als programmeur rekening kunt houden met de ruimte of locatie. Soms zie je namelijk een voorstelling waarbij de ruimte niet klopt, die kortom niet in de goede ruimte staat. Hoe houd je als programmeur rekening met de eigenschappen van een ruimte?

Hogendijk: Bij Over het IJ laten we vanaf het begin de locatie en het inhoudelijk praten over de voorstelling samen opgaan. Bijvoorbeeld met Hilde Tuinstra die hier zojuist zat, heb ik lang over de mogelijke locatie gesproken waar ze haar audiotour over veiligheid kan houden. Al in het eerste gesprek met een maker ga ik zoeken naar het antwoord op de vraag of de voorstelling echt op locatie moet zijn. Waar moet het dan aan voldoen? Wat heeft de maker nodig? In het geval van Tuinstra: zij heeft een proef gedaan op de Dam, daar merkte ze dat het te druk was. Er was te veel afleiding. We hebben net gesproken dat het een schonere ruimte moet zijn, misschien wel een winkelcentrum of het festivalhart. Maar om op je vraag terug te komen, ik houd rekening met de ruimte door vanaf het begin verschillende zaken te blijven toetsen:

- 1) Waarom het op locatie moet, wat de urgentie daarvan is;
- 2) Welke voorwaarden daarbij horen of verlangt zijn.

We hebben een aantal locaties die we al vaker op het festival hebben ingezet, maar er komen altijd makers met nieuwe ideeën. Samen met ons hoofd productie, Leonie Baars,

gaan ik rondfietsen, plattegronden bekijken en spreken met het stadsdeel. Bij het stadsdeel weten ze welke gebouwen leegstaan bijvoorbeeld. Soms komen ze zelf ook met suggesties voor gebouwen waarvan ze denken dat wij er misschien iets mee kunnen. We kijken in ieder geval altijd vanuit de inhoud hoe we iets kunnen koppelen. Soms nemen we ook de lijst met locaties en de lijst met geplande projecten voor ons en dan bekijken we wat waar klopt. Het moet hoe dan ook inhoudelijk kloppen, en dat gaat over verschillende zaken. Dus of iets thematisch aansluit, of qua gevoel – gevoel is vaak belangrijk bij makers merk ik. Boukje Schweigman heeft dat ooit een keer aan mij uitgelegd. Als zij naar een locatie zoekt, dan gaat ze daar een tijdje zitten en voelen. Zij noemde dat de 'genius loci', de geest van de plek. Het moet kortom gevoelsmatig ook kloppen. Het is daarom ook niet altijd in woorden uit te drukken. Als ik verder tegen makers zeg dat ze zich moeten verhouden tot de plek, dan heb ik het niet alleen over de geschiedenis ervan. Dat kan ik het beste uitleggen aan de hand van een voorbeeld: neem deze werf, die heeft een geschiedenis, maar die heeft ook weer een nieuwe functie gekregen in het hier en nu en zal in de toekomst weer een andere functie vervullen, want hier gaat gewoond worden. Ik vind het spannend om een maker uit te dagen om die drie lagen mee te nemen in het verhaal dat diegene wil vertellen.

De Sera: Ik vroeg me verder af hoe zo'n samenwerking met een maker verloopt. Je gaf eerder in het gesprek al even aan dat het veel praten is.

Hogendijk: Het begint eigenlijk nog eerder en dat is bij het volgen en zien van ontzettend veel makers, lang praten met elkaar en uiteindelijk op iets komen waarin je kan samenwerken. Eenmaal geprogrammeerd, is het inderdaad veel praten en dat in een vroeg stadium. Voor de zomer was ik met sommige makers al aan het praten over volgende zomer. In eerste instantie zijn dit artistieke gesprekken, op een gegeven moment worden deze gesprekken ook meer praktisch en realistisch van aard. Dan komt onze hoofd productie erbij en gaan we over de locaties praten. Op een later moment komt het hele team erbij. Dat hebben we twee jaar geleden ingevoerd, zodat zo gauw mogelijk op alle vlakken zaken met elkaar afgestemd kunnen worden, dus qua publiciteit en marketing, zakelijk, productioneel en artistiek. Dit doen we, omdat het zeker bij locatietheater allemaal met elkaar samenhangt of iets mogelijk is of niet. Je kan namelijk nog zoiets moois bedacht hebben, maar als je de vergunning van een locatie niet rond krijgt, dan kan het alsnog misgaan.

De Sera: Is dat weleens de vraag of een locatie gaat lukken?

Hogendijk: Het afgelopen jaar hadden we een project van Timen Jan Veenstra. Een documentair project dat was gekoppeld aan het heden. Het ging over een pater die veel voor Noord had betekend. Zijn thuisbasis was een kerk in Tuindorp Oostzaan. De maker wilde de voorstelling uiteraard graag daar spelen, maar we kregen die locatie maar niet rond. Pas twee weken voor de première kregen we te horen dat het mogelijk was. Zonder die locatie zou de voorstelling eigenlijk niet meer kloppen, omdat de maker op inhoudelijk vlak het verhaal van die plek nauw had verbonden met zijn tekst en voorstelling. Het is dan spannend om iets toch op zijn plek te krijgen. Met het kleine team van het festival willen we dat zo goed mogelijk doen, en kunnen we dit ook goed.

De Sera: Ik vraag me dan af bij zulke gesprekken, zulke makers komen met hun wensen, wat doe je vervolgens als programmeur? Wat breng je in die gesprekken in?

Hogendijk: Ik ben als programmeur iemand die erg bevraagt, maar het ook concreet weet te maken. Ik probeer verder makers ook te inspireren door met bijzondere locaties te komen of bijzondere verhalen over locaties. Een goed voorbeeld is van drie jaar geleden: je hebt hier een scheepshelling, één grote en een iets kleinere. Onder één van die hellingen zaten ateliers. Een gedeelte daarvan was al sinds lange tijd dichtgetimmerd. Op een gegeven moment heeft iemand dat hout weggehaald, toen bleek daaronder een oude schaftruimte te zijn, een kleine kantine. Alles lag er nog. De glazen stonden nog op tafel. De jassen hingen nog aan de haakjes. Er lag een krant open uit 1979 op tafel. De werf is toen gesloten, en alles is gewoon zo dichtgetimmerd. Het was echt gestolde tijd en dat was echt prachtig. Ik kende een theatermaker, theatervormgever, Marieke van Veen die heel erg werkt vanuit ruimtes en wat die vertellen. Ik was al met haar in gesprek of zij had een plan waarvan ik dacht dat het zou passen, maar in ieder geval heb ik haar de locatie laten zien. Zij heeft daar toen een installatie neergezet. Ze heeft een mooi verhaal geschreven waar die installatie deel van uitmaakte. Ik heb haar als het ware een verhaal gegeven wat aanhaakte bij haar eigen fascinatie. Dit heeft zij vervolgens helemaal naar zich toegetrokken. Dat was een mooi voorbeeld van hoe je als programmeur een maker iets kan meegeven.

De Sera: Is dit nog anders bij jonge makers? Ik kan me namelijk voorstellen dat jonge makers op ruimtelijk gebied een andere manier van kijken hebben of sommige basics misschien nog missen, omdat ze nog niet zoveel ervaring hebben in het theater maken in het algemeen.

Hogendijk: Ik merk qua ruimtelijkheid dat makers die voor het eerst op locatie gaan werken gemakzuchtig denken: dat gaan we wel even doen. Ze krijgen echter opeens met elementen te maken als wind, regen en zon. Dat de realiteit van de ruimte het soms wint van de fictie die zij in de ruimte willen brengen. De boten die langsvaren en die opeens alle aandacht krijgen. Als programmeur probeer ik een bewustwording daarvan mee te geven. Dat doe ik niet alleen. We hebben bijvoorbeeld een heel begeleidingsteam op het atelier zitten die acht maanden lang de makers hierop begeleiden. Zo hebben we ook voor het zeecontainerprogramma een begeleidingsteam die hetzelfde doet voor dat programmaonderdeel. Ik ben daar nauw bij betrokken. Ik kan daarom ook mijn kennis delen. We vinden het erg belangrijk om kennis te delen, of dit nu op artistiek vlak is of productioneel. Bovendien hebben we los van onze eigen kennis, een heel netwerk van theatermakers en kunstenaars die al langer op locatie werken dat we daarvoor inzetten. Zo probeer ik zo veel mogelijk te geven en te delen. Dat is iets wat ik essentieel vind en waar het festival voor staat. Het is belangrijk in het kader van talentontwikkeling en dat is toch de kern van ons werk.

De Sera: Zoals je het omschrijft, worden de voorstellingen speciaal gemaakt voor een locatie of spelen ze daar in ieder geval op in. Staat het dan alsnog weleens verkeerd?

Hogendijk: Ja, dat komt wel voor. Of dat je goede gesprekken hebt gevoerd met een maker die dan vervolgens de locatie toch vooral als decor inzet. Dat gebeurt ook weleens. Ik

vertelde je net over die draadkabelfabriek. Dat was een fantastische locatie met een rijk verhaal eromheen, maar het gezelschap dat daar stond heeft het gewoon niet echt goed kunnen inzetten. Achteraf gaven ze ook aan dat ze dat jammer vonden. De volgende stap voor hen is om dat meer uit te gaan zoeken. Ik was daar inderdaad ook teleurgesteld over, omdat wij zo blij waren met die locatie. Het was veel gedoe geweest om dat rond te krijgen. Desondanks lukte het niet. De makers hadden net te weinig tijd, of ze konden hun eigen haakje daarin niet vinden. Je kunt van tevoren nog zo iets uitdenken en denken dat het klopt, maar soms klopt het toch niet. Een andere keer juist weer wel. Dat gebeurt en daar leren wij ook weer verder van. Dat betekent namelijk dat je nog scherper moet zijn in zowel de artistieke als productionele gesprekken bijvoorbeeld, of daar nog meer op moet zitten.

De Sera: Gaan jullie ook met de makers naar de locatie toe?

Hogendijk: We ondernemen altijd hele locatietochten door Noord met makers. Op zo'n moment gaan we soms wel vijf locaties langs, op zoek naar de perfecte locatie. We zien ook weleens meer locaties, dan gaat één locatie niet door vanwege allerlei redenen. Soms wordt een locatie die we hadden bedacht opeens bebouwd bijvoorbeeld. Dat gebeurt hier in Noord gauw.

De Sera: Moet je met veel praktische dingen rekening houden?

Hogendijk: Dat is inderdaad toch iets om mee rekening te houden. Het vraagt om een bepaalde mate van flexibiliteit. Je kan nog zo hard roepen dat alleen het artistieke belangrijk is, maar dat is niet het enige. Ik sta ook enorm voor het artistieke en daarom ben ik ook zeer te spreken over ons hoofd productie die ook echt goed artistiek mee kan denken, maar zelfs zij moet soms tegen me zeggen dat iets gewoonweg niet mogelijk is. Om die reden heb ik een keer een mooi project dat ik artistiek heel belangrijk vond, moeten afzeggen. Daar lagen praktische redenen aan ten grondslag: we konden geen goede locatie krijgen. De locatie die we wel tot de beschikking hadden, daar zou zo veel bewaking bij moeten, dat dit niet realistisch voor ons en voor het gezelschap in kwestie was. Dat was de meest pijnlijke beslissing in de afgelopen twee jaar die ik heb moeten maken. Op zo'n moment merkte ik dat je altijd ook het praktische mee moet nemen, ook in de overweging van het opstellen van het programma. Het is met name zoeken naar de juiste balans daarin. Dat het artistieke een grote rol en een grote stem heeft, maar dat het ook praktisch mogelijk moet zijn. We hebben een kleine organisatie, anders kunnen we dat ook niet dragen.

De Sera: Bepaalt de gemeente of je een locatie mag gebruiken?

Hogendijk: De gemeente gaat daar uiteindelijk over. Het klinkt denk ik zwaarder dan het is, want los van dit ene project, is het altijd wel gelukt. Ook de meest bijzondere projecten. Zo hadden we afgelopen jaar een project van Collectief Walden. Zij wilden de aanzet van een brug over het IJ bouwen. Dat betekende ook dat het publiek in het IJ moest kunnen springen. De constructie moest uiteraard ook veilig zijn. Ons productieteam is er lang mee bezig geweest om dat op allerlei gronden rond te krijgen, maar het is gelukt. Het geeft energie als een moeilijk project lukt. Dat het lukt om iedereen daarvoor warm te krijgen, dat iedereen zich vervolgens van harte inzet om dat rond te krijgen.

De Sera: In hoeverre willen jullie als festival laten zien dat theater overal kan

plaatsvinden? Speelt dat als uitgangspunt een rol? Je zei namelijk stellig over de mail: ‘we bannen de theaterzaal uit’.

Hogendijk: Ik wilde inderdaad dat het duidelijk voor je was dat we geen dingen in het theater doen. Dat is wel belangrijk, maar het festival is ooit gestart met het uitgangspunt dat het voorstellingen moesten zijn die ook midden in de samenleving staan. Daar staan we voor, voor dat samengaan van de realiteit en fictie. Misschien hoeven we niet eens zozeer te zeggen dat theater overal kan staan: de kracht van locatietheater is dat je er met je neus bovenop zit en dat het speelt in de realiteit. De kracht schuilt in het feit dat als je een voorstelling hebt gezien op een bijzondere locatie en je komt daar een andere keer nog eens langs, je nooit meer naar die plek kunt kijken als voorheen. Ik geloof erin dat locatietheater in die zin een nieuwe blik op je omgeving kan geven. Theater kan overal staan, maar ik zoek wel echt naar een verbinding met dat overal.

De Sera: En die realiteit van het theater, wat houdt dat precies in? Is dat bijvoorbeeld ook de geschiedenis?

Hogendijk: Dat is voor mij een breed begrip. Dat kan inderdaad de geschiedenis zijn van de locatie of iemand die toevallig langsfiets. Twee jaar terug stond er een project op de pier met een tekst van Als de beren komen. Midden in de première kwam er een feestboot met ontzettend harde muziek langs gevaren. De groep had dit tijdens het repeteren nog niet eerder meegemaakt, dus zij waren in eerste instantie geschokt. Later hebben ze dat soort zaken juist mooi ingebouwd in hun voorstelling. Dat is namelijk ook de realiteit waarmee je om moet gaan en waar je op moet reageren. Als je die realiteit als maker gaat ontkennen, haal je jezelf en het werk onderuit. De realiteit wint het op zo’n moment.

De Sera: Hoe bereid je als programmeur makers voor op die realiteit van de theaterruimte?

Hogendijk: Het is eigenlijk grappig. Elk jaar weer, en in elk gesprek proberen we de verwachtingen van de makers te sturen en geven we ze aan dat ze niet moeten verwachten een rustige plek te krijgen. Alsnog merken we dat ze dit pas echt snappen als ze gaan werken op de locatie. Ze schrikken altijd van de omstandigheden. Dit is altijd zo, want het gaat nooit vlekkeloos. Er zijn altijd mensen die klagen die er ook in de buurt werken. Er is altijd wel iets. Je kan niet ongestoord werken. We proberen daarom de makers daar zo veel mogelijk op voor te bereiden. Om diezelfde reden vinden we het belangrijk en vragen we makers ook om zo veel mogelijk tijd echt op de locatie zelf door te brengen. Ik snap het dat sommige makers eerst in de repetitieruimte willen werken, maar juist door zo snel mogelijk buiten te beginnen of binnen een locatie, dan pas kan het werk en de locatie samengaan. Je ziet het vaak terug als makers maar twee dagen de tijd daarvoor hebben genomen. Dat proberen we nu eigenlijk voor te zijn, juist door de ervaring uit het verleden dat we zagen dat het gewoon niet goed werkt. Het is namelijk altijd aanpassen aan de omstandigheden. Je hebt te maken met schepen die langskomen, of je staat in een grote scheepsbouwloods waar allemaal ateliers in zitten met mensen die het lastig vinden als daar opeens tijdens een voorstelling een band staat te spelen. Het is op locatie – als je echt op locatie wilt werken – lastig om alleen maar even langs te komen en de voorstelling neer te zetten. Het werkt het beste als je

als maker echt contact hebt met de mensen die ook op en om die locatie wonen of werken. In locatietheater moet je de realiteit van de ruimte echt inzetten.

De Sera: Heb je vanuit je ervaring ideeën over wat je als programmeur kunt doen om te zorgen dat de samenwerking met makers op het gebied van ruimte goed loopt? Wat is daarvoor nodig volgens jou?

Hogendijk: Tijd is in die samenwerking een belangrijk aspect. Dat je makers kortom vraagt om zich te verdiepen in een plek. Dat kan in de vorm van een research zijn, maar ik merk ook dat het gaat over ergens zijn, ergens daadwerkelijk werken. Het maakt dan niet uit of dit een autonoom project betreft op een locatie hier op de NSDM-werf, of een wijkmaker van het wijkproject die we voor een halfjaar en soms langer aan een buurt koppelen: je moet tijd doorbrengen op locatie. Zeker voor het wijkproject is dit belangrijk, op die manier komt de verbinding met zo'n buurt of locatie en de maker tot stand. Er zijn ongetwijfeld nog meer punten te bedenken, maar de factor tijd en het investeren daarin is wat me nu te binnen schiet.

De Sera: Kun je een voorstelling noemen waar de ruimte en de voorstelling elkaar versterkten?

Hogendijk: Dat was het geval bij de voorstelling van Timen Jan Veenstra bij die kerk waar ik eerder over vertelde. Die voorstelling klopte geheel op die plek. Johannes Bellinkx stond dit jaar op Over het IJ, maar twee jaar geleden heeft hij hier ook met een project gestaan dat *Framing* heette. De maker had een soort kijkmachine gemaakt met kaders van waaruit je naar de ruimte keek. Deze kijkmachine had hij schuin over de grote scheepshelling gezet. De kijkmachine werd bewogen en als toeschouwer bewoog je daarin mee. De maker liet je de ruimte vanuit en andere hoek zien en deed in die ruimte ook allerlei interventies. Het landschap en de inhoud vielen in dit werk samen. Dat vond ik een mooie voorstelling. Dit jaar had Bellinkx een project dat meer een eerste proeve was. We zijn nu aan het kijken of het volgend jaar een groter project kan worden. Het project heet *Reverse* en daarin loop je alleen achteruit over de NDSM-werf met een soundscape op. De maker had de lijnen zo gepositioneerd dat je als toeschouwer de vormgeving van de werf vanuit een bijzondere hoek zag. Het werk ging over ruimte, dus dat vond ik daarin spannend. Bellinkx houdt zich erg bezig met het waarnemen van de ruimte, dat zie je in zijn werk terug. Ook Davy Pieters had het dit jaar weer op haar geheel eigen manier gedaan. Deze voorstelling *Re-enactment of the Now* heeft ook in Utrecht gestaan. Zij speelde de voorstelling hier op een te bebouwen stuk grond omringd door allerlei flats, bij het Slotermeer Plein in de buurt, naast een snelweg. Ze heeft de tekst van de voorstelling op deze locatie aangepast, waardoor het daadwerkelijk ging over het toekomstige gebied. Ik vond dit sterk in haar project: je zit daar op een braakliggend stuk grond, maar zij refereerde al aan de woningen die er zouden komen te staan. Hoe ze de ruimte benutte liet je op een andere manier naar de toekomst kijken. Zo is de locatie meer dan een decorstuk.

De Sera: Je hebt ook ervaring met het programmeren in een theater, namelijk bij Theater Kikker die over twee zalen beschikt. In hoeverre komt dat overeen met locatietheater qua ruimte? Je hebt daar natuurlijk te maken met zaken als bepaalde afmetingen, etc. Komen

dat soort zaken ook bij de programmering van Over het IJ terug of is het anders?

Hogendijk: Qua ruimte is het anders. In een theater gaat het meer over kaders, over grootte en lengte van voorstellingen. Bij Over het IJ gaat het niet zozeer daarover. Een kleine onderzoeksmatige voorstelling kan voor mij in een grote ruimte plaatsvinden. Dat staat in Theater Kikker altijd in de kleine zaal. Het is grappig om te merken dat het qua grootte hier niet uitmaakt, maar in een theater wel. Een theater vind ik wat dat betreft beperkender. Hoewel ik toentertijd makers ook wel uitdaagde om de ruimte op een andere manier in te zetten, want die mogelijkheden zijn er in een theater natuurlijk ook wel. Zo kun je publiek op het toneel zetten en andersom spelen. Ik werkte in die tijd al als dramaturg voor Over het IJ, daarom was ik al dingen aan het uitproberen qua ruimte. Ik zeg nu wel dat het qua grootte en ruimte niet uitmaakt, maar dat is niet geheel waar. In het zeecontainerprogramma, het programmaonderdeel voor de allerjongste makers, krijgen de makers als kader een kleine zeecontainer. Deze container is eigenlijk te beschouwen als een mini-zaal. Ik daag de makers wel uit om die container op een andere manier in te zetten. Er is weleens een maker geweest die de container op z'n kop heeft gezet, en ook een maker die juist bovenop de container speelde, of een die drie containers op elkaar stapelde en erop ging klimmen. Ondanks dat ik de makers uitdaag om de ruimte op een andere manier te gebruiken, is er wel sprake van een beperking qua ruimte. Ook in het programmaonderdeel van het atelier leggen we qua ruimte een beperking op. In het atelier begeleiden we drie makers samen met Oerol. Het is een langer ontwikkeltraject. Deze makers hebben we dit jaar het gebied van de NDSM-werf gegeven om zich toe te verhouden. Dat is ook een vorm van ruimtelijke beperking. De makers in het Nieuwe Makersprogramma heb ik trouwens ook die beperking gegeven. Dat heeft een praktische reden: deze voorstellingen vallen binnen het festivalbandje en op deze manier zijn ze heel bereikbaar voor het publiek. Dit werkt zeer goed, omdat het publiek de makers allemaal gaat bekijken en het ze niet uitmaakt dat ze hen niet kennen qua naam. Qua marketing leg je dan een beperking in de ruimte op. De andere makers mogen vrij in Noord kiezen, maar we dienen uiteraard wel toestemming voor een locatie te krijgen.

Interview Boukje Schweigman

Datum: Dinsdag 23 mei 2017.

Locatie: De Binnentuin Hermitage, Amsterdam.

De Sera: Hoe zou je je eigen werk omschrijven?

Schweigman: Het is zintuigelijk, op de grens van alles. Het is geen dans, maar ik heb wel duidelijk een mimeachtergrond. Ik zou zeggen dat mijn werk te omschrijven is als beeldend, fysiek en zintuigelijk.

De Sera: Wat wil je dat het publiek ervaart als ze naar je voorstellingen kijken?

Schweigman: Voor mij is het de vraag: waarom maken we theater? Als je een statement wilt maken of iets wilt zeggen over deze tijd, dan denk ik dat er media zijn waarmee je veel meer mensen bereikt dan met het theater. Daarom wil ik niet iets vertellen wat heel rationeel is, omdat we daar veel meer andere kanalen voor hebben die veel efficiënter zijn. Ik heb andersom gedacht: ik maak theater, wat trekt mij daar in aan en wat is voor mij de essentie van theater? Daaruit volgde dat het voor mij erom gaat dat iedereen zo'n moeite doet om met z'n hebben en houden met de trein te gaan, op de fiets te stappen of iets anders, om daar echt fysiek aanwezig te zijn.

Het is die fysieke aanwezigheid van zowel de performer als de toeschouwer dat het theater zo uniek maakt. Het is dat samenkomen. Je kan als maker de toeschouwer dan ook aanspreken op zijn fysieke aanwezigheid, op zijn zintuiglijkheid. Op gebeurt het voor je, gebeurt het achter je, gebeurt het boven je? Is het werkelijk hier of is het slechts verbeelding? Dat soort vragen: is het werkelijk hier, zijn we werkelijk hier of niet? En wat betekent het dan om werkelijk hier te zijn met je lichaam? Hoe verhoudt lichaam en geest zich tot elkaar? De meerwaarde van theater is dat het vervolgens een spel aan kan gaan met die fysieke aanwezigheid van beide partijen.

Ik vind het een probleem dat makers tegenwoordig denken dat ze een vorm van engagement in hun werk moeten hebben en iets moeten zeggen over vluchtelingen, Donald Trump, enzovoorts. Dit kunnen we allemaal al lezen in de krant en op internet. Er zijn zoveel kanalen om je mening te uiten. Ik haak af als ik in het theater ook een mening moet aanhoren. Als ik naar een voorstelling ben geweest dan stel ik altijd de vraag: had ik mijn lichaam mee moeten nemen? Als dat wat beklijft niet iets is waarvoor ik mijn lichaam had mee hoeven nemen, dan was theater misschien niet de nodige vorm geweest.

De Sera: Je speelt op veel verschillende locaties. Hoe komt de keuze voor die ruimtes tot stand? Kun je dit zelf bepalen of zijn het vaak de programmeurs die daar over meedenken of een keuze in maken?

Schweigman: Als programmeur stel je natuurlijk een programma samen. En ga je daarbinnen voor de maker of ga je voor een bepaalde voorwaarde, zoals Over het IJ die zegt: 'het werk moet zich verhouden tot de stad'. In zo'n geval denk ik wel: is het wenselijk als de maker zich aanpast aan de wensen van de programmeur? Ik ben van mening dat het gewoonweg toevallig moet matchen. Ik maak iets wat voor mij een intrinsieke noodzaak heeft en als het dan in het programma past, dan is dat mooi meegenomen. Ik merk bij zulke bijeenkomsten

over talentontwikkeling dat veel jonge mensen bezig zijn met waar de mogelijkheden liggen, daar ja op zeggen en dan simpelweg hun werk daar op aanpassen. Ik vind dat ingewikkeld. Je moet ook wel iets maken wat voor jou noodzaak heeft, maar het is dubbel, want een beperking kan enerzijds ook weer inspireren. Het kan ook een opening geven. Als het goed is heb je een goede klik met een programmeur en kom je er samen uit.

Ik heb ook wel eens gewerkt vanuit een verzoek van een programmeur. Bij de voorstelling waar ik het over had met die stoelen, die vond plaats in een heel oud gebouw, in het Kruithuis in Den Bosch. Ik was net afgestudeerd toen de toenmalige directeur van Boulevard me vroeg: ik heb hier zo'n mooi gebouw beschikbaar, zou jij daar iets voor willen maken? Ik ben toen naar dat gebouw gegaan en ik begreep meteen wat hij bedoelde. Ik vond het ook een mooi gebouw. Vervolgens ging ik nadenken over wat voor bouwwerk het precies is. Het is een kruithuis, dus dat gaat over dynamiet, maar het is ook onderdeel van een verdedigingsmuur, waardoor ik dacht: laten we dan ook iets maken over hoe het publiek te openen, dus dat je je eigen verdediging mag neerleggen binnen de dikke muren van het kruithuis. Dat werkte goed. In zo'n geval maak je echt iets specifiek voor dat festival en die locatie. Het kan dan ook eigenlijk alleen op die locatie spelen.

De Sera: Hoe zit dat met reguliere voorstellingen?

Schweigman: Bij die voorstellingen verzijn je zelf een uitgangspunt. Met de voorstelling *Huid* bijvoorbeeld heb ik lang gestoeid met de locatie en opstelling. Ik wilde aan de ene kant in de theaterzaal werken, omdat je dan met donker en licht kan werken en daarmee intimiteit kan creëren – dat is op locatie vaak een probleem. Aan de andere kant vond ik dat als het over huid gaat dat we de mensen juist aan moeten kunnen raken. Door dit dilemma heb ik lang gestoeid met vragen als: waar moet het spelen? In wat voor opstelling? Wil ik het over aanraking hebben of juist over de grens van onze huid? Uiteindelijk hebben we gekozen voor de uitdaging om je aan te kunnen raken zonder je daadwerkelijk aan te raken. Juist dat je in de grote zaal toch bijna je eigen huid gaat voelen.

De Sera: Spelen er dan nog zaalproblemen op?

Schweigman: Het probleem in Nederland is de grote reisverplichting voor een relatief klein land. Daardoor reis je met je voorstelling van Haarlem, naar Amsterdam, naar Purmerend. Dat is veel gedoe met opbouwen en afbreken. Bovendien is elke ruimte anders. *Huid* is eigenlijk gemaakt voor een grote vlakke vloer zaal. Zo heeft de Toneelschuur de perfecte zaal, maar Frascati is bijvoorbeeld eigenlijk te smal. Maar het is een zaalvoorstelling en je wilt ook in Amsterdam staan, dus dan speel je daar toch. Tegen dat soort zaken lopen we vaak aan, ook in onze internationale voorstellingen. We hebben best wat locatie-eisen, omdat de ruimte zo meespeelt in het werk. Het is een ander verhaal als je als maker gewoon een goede tekst hebt en je vertelt een verhaal, in dat geval maakt de ruimte wat minder uit. Bij ons is de ruimte altijd een essentieel onderdeel. We zouden nu ook met *Huid* in Londen gaan spelen, maar in heel Londen is geen geschikt theater te vinden. Dat verbaast me.

De Sera: Pas je in zo'n geval je voorstelling aan of gaat het dan niet door?

Schweigman: Je past aan waar je aan kan passen, maar op den duur houdt dat gewoon op. Ik ben daar vrij rigide in. Daardoor spelen we minder dan we zouden willen, maar dat is een

keuze. Ik heb het daar ook wel met de scenograaf Theun Mosk aan het begin van onze loopbaan over gehad. Hij werkte eerder voor André [Chezera?]¹⁴⁹, die inmiddels is overleden, maar die wilde als maker de wereld over met zijn werk. Daardoor moest Theun in zijn vormgeving veel concessies doen, want dat stond bovenaan: je moet kunnen reizen. Ik ben daarin veel eigenwijzer. Voor mij geldt: dit is de ervaring, dat moet het zijn en dan zijn slechts bepaalde plekken mogelijk. Dat betekent dat je minder reist, want je hebt geen voorstelling die je overal neer kunt zetten. Zoals wel het geval is met *Wiek*, deze voorstelling komt volgend jaar in reprise, daarvoor wordt een grote turbine gebouwd en een ronde tribune. Dat kan je dan overal neerzetten.

De Sera: Want is het weleens voorgekomen dat je ergens hebt moeten spelen waar je werk niet echt goed tot zijn recht kwam?

Schweigman: Je staat inderdaad weleens in zalen waar je merkt dat de voorstelling minder goed tot zijn recht komt dan in een andere zaal. Met zo'n voorstelling als *Wiek* is dat juist ook weer leuk, want als je midden op het strand staat, op Oerol, dan werkt het toch anders dan op de NDSM-werf bij Over het IJ Festival. Het gaat altijd een verhouding aan. Het verhaal dat je vertelt wordt anders door de plek waar je staat.

De Sera: Ruimte heeft dus veel invloed.

Schweigman: Ruimte heeft ontzettend veel invloed. Dat is ook het bijzondere aan theater op locatie: je gaat helemaal naar die plek toe, dat is al een deel van het gebeuren. De voorstelling begint eigenlijk al in de tocht ernaar toe. Dat is toch anders dan dat je naar de Brakke Grond gaat waar je al meerdere voorstellingen hebt gezien.

De locatie moet gewoon kloppen. Nu bij Boulevard is dat wel even zoeken. We hebben eigenlijk een theaterzaal nodig, maar we willen ook de hele week kunnen spelen. In de paar theaterzalen waarover Den Bosch beschikt, staat dan toch vaak de meer flexibelere programmering. Dat is kortom op dit moment nog een puzzel.

De Sera: Denkt de programmeur dan mee in zo'n zoektocht of moeten jullie zelf een oplossing vinden? En hoe lastig is het om een goede locatie te vinden?

Schweigman: Het festival zoekt een locatie voor ons. Anders was dit bij *Erf*, toen was het erg ingewikkeld om een locatie te vinden. We wilden in Utrecht spelen, want we zijn officieel een Utrechts gezelschap. We hebben stad en land afgezocht, maar het was gewoon niet te vinden. Je zou denken dat het niet zo moeilijk is om een bosrand te vinden met een veld ervoor. Het probleem was dat in Utrecht alles een bestemming heeft. Als stiltegebied of als het toch kon, dan moesten we veel geld betalen. Er waren wel bosranden, maar nergens konden we die voorstelling neerzetten. Uiteindelijk zijn we naar de Flevopolder gegaan. Waar heb jij de voorstelling gezien?

De Sera: Volgens mij bij Amersfoort in de buurt.

Schweigman: Dat was achter Almere. Dat was een prachtige locatie, maar niet in Utrecht. Je moet maar net de juiste locatie vinden.

De Sera: Heb je zulke problemen dan niet ook op Oerol?

Schweigman: Je kan inderdaad niet op het hele eiland spelen. Uiteindelijk zijn het een paar

¹⁴⁹ Naderhand niet kunnen achterhalen wie deze maker is.

locaties waar steeds weer wat te zien is. Het klinkt allemaal vrij, maar het zijn toch vaak dezelfde plekken.

De Sera: Heb je enige zeggenschap in de locatiekeuze bij een festival?

Schweigman: Je geeft bepaalde locatie-eisen door en dan ga je samen op zoek. Uiteindelijk is het festival verantwoordelijk voor de plek, dus zij zoeken de locatie. Vervolgens ga je op locatiebezoek, dan bekijk je wat ze je aanbieden of wat zij dan voor locaties hebben. Het is kortom een gezamenlijke zoektocht. Soms kom je er echter niet uit. Ik ben ook weleens naar New York gegaan, omdat we daar *Dreef* zouden spelen. Echter was er in heel New York geen goed water waarop we de voorstelling konden spelen. Dat was een leuke trip naar New York, maar we hebben de voorstelling helaas nooit daar kunnen spelen. Je moet maar net de locaties kunnen vinden. Oerol is natuurlijk best een uniek festival, omdat ze over veel natuurlocaties beschikken, maar de meeste festivals vinden plaats in de grote steden, dat zijn heel ander soort locaties.

De Sera: Wat vind je zelf belangrijk dat de programmeur denkt of doet in de samenwerking? Wat helpt bij die zoektocht?

Schweigman: Dat de programmeur zich afvraagt: deze voorstelling, wat voor locatie heeft die nodig? Daar en daarom. En dat je op het moment dat het moeilijk wordt om die geschikte locatie te vinden samen op zoek gaat naar wat de essenties zijn. Wat moet de voorstelling in ieder geval hebben?

De Sera: Je bedoelt dat er vooral vanuit het werk gedacht moet worden?

Schweigman: Inderdaad, tenzij je dus vanuit een festival een opdracht krijgt om een voorstelling specifiek voor een gebouw of locatie te maken. Dan is het een ander verhaal, maar dat komt minder vaak voor. Ook omdat festivals steeds minder programmeergeld hebben. Vaak is het denk ik toch andersom. Dat weet ik niet.

De Sera: Hoe bedoel je?

Schweigman: Een festival heeft ook productiegeld bedoel ik. Er zijn verschillende scenario's mogelijk. Ofwel je wordt als maker gevraagd iets specifiek voor een bepaalde locatie te maken. Dan ga je echt samen op zoek. Ofwel een programmeur vindt het concept van een voorstelling interessant en wil dit graag binnen het festival programmeren, dan ga je samen op zoek naar de juiste plek daarvoor. Het is natuurlijk duur om iets te maken voor een specifieke plek, dan kan het ook alleen maar daar spelen. Dat vond ik jammer bij de voorstelling in het Kruithuis, dat was een prachtige voorstelling, maar de voorstelling heeft alleen tien dagen op Boulevard gespeeld. Het kon daarna nergens meer heen, omdat het zo specifiek voor die plek gemaakt was. Dat heeft ook zijn charme natuurlijk: je was erbij of niet. Ik merk wel dat we steeds meer op zoek zijn gegaan naar een soort reisbare locaties. *Dreef* moet bijvoorbeeld op het water, maar in principe kan dat op wat voor meer dan ook staan. De voorstelling *Wiek* zou op iedere grote vlakte kunnen spelen. Er zijn natuurlijk veel gradaties in hoe locatiespecifiek iets is. Is het alleen vanuit deze plek gedacht of is het iets wat gewoon buiten plaatsvindt? Net als *Erf*, dat zou bij verschillende bosranden kunnen staan.

De Sera: Dan moet je ze wel vinden...

Schweigman: Er komen inderdaad ook zeer praktische zaken bij kijken. Zo mag er bij de voorstelling *Erf* geen greppel tussen de bosrand en het veld zitten. Dat is in Nederland al een uitdaging om te vinden. Er loopt namelijk bijna altijd een slootje om een veld voordat je het bos in komt. Dit is problematisch, want als de mensen tijdens de voorstelling uit het bos komen gelopen, dan zouden ze in de sloot stappen. Je dient kortom rekening te houden met praktische, bijna banale zaken, zoals dat het mogelijk moet zijn om om te kunnen lopen. Het vinden van een geschikte locatie is eigenlijk een heel praktisch verhaal.

Ik bedenk me nu dat ik eigenlijk ook niet weet hoe programmeurs werken. Ik houd ook niet zo van bijeenkomsten met programmeurs. Van het weekend was ik ook naar zo'n lunch met programmeurs en makers bij Spring. Het is altijd zo'n vreemde ontmoeting tussen programmeurs en makers.

De Sera: Hoe komt dat?

Schweigman: Als je mensen kent dan is het gewoon leuk. Ik ben altijd heel blij om zo'n iemand als Kees van Oerol of Victorien van Boulevard te zien. Met die programmeurs heb je al een band en volgt een natuurlijk gesprek over wat je gaat maken. Je weet van elkaar wat je doet en waar je voor staat. Dat is gewoon fijn. En wij weten ook precies: die voorstelling die we gaan maken, dat is echt iets voor Oerol, of dat is echt iets voor Boulevard.

De Sera: Dan benader je zelf ook al de goede plekken misschien.

Schweigman: Dan kun je inderdaad in een gesprek aangeven dit is echt iets voor jullie. Of dan zeg je zelf ook meteen: nee dit is zo grootstedelijk dat moeten we niet op Oerol willen spelen. Of deze voorstelling is zo gemaakt om binnen te spelen, waarom zouden we dan op Oerol staan? Op die manier.

De Sera: Dus in die zin is de band tussen een programmeur en maker eigenlijk essentieel, omdat je dan van elkaar weet wat de ander kan bieden of wat de ander nodig heeft.

Schweigman: Ik weet ook niet precies hoe programmeurs denken.

De Sera: Aan de ene kant is dat een financieel verhaal: hoeveel budget heb ik? Wat vraagt een groep? Anderzijds kijk je naar welke werken zijn interessant, welke werken zijn interessant voor mijn publiek die specifiek in mijn theater komt? Welke zalen heb ik? Pas dit erin? Er zijn best veel facetten waar rekening mee gehouden moet worden. Ook kan je een werk heel goed vinden, maar soms heb je er gewoonweg de juiste context niet voor.

Schweigman: In die zin hangt het dus ook maar net af van toevallige, praktische zaken. Zaken zoals dat de zaal er te klein voor is.

De Sera: Dat soort zaken kunnen inderdaad bepalen of iets geprogrammeerd kan worden of niet.

Schweigman: Ik weet ook niet in hoeverre programmeurs een soort contact met een maker willen of louter een werk zien en dan denken: dit wil ik.

De Sera: Het is lastig om in algemene termen te spreken, omdat ieder theater en festival anders werkt, maar in ieder geval bij de Brakke Grond en dan specifiek voor de programmeur Lisa Wiegel bij wie ik stage loop, zij wil met de makers ook een zekere binding aangaan. Zeker ook omdat de Brakke Grond vanuit de Vlaamse overheid wordt gesubsidieerd en het ook de bedoeling is dat Vlaams werk in Nederland verspreid wordt.

Schweigman: Er zit een duidelijke opdracht natuurlijk achter om Vlaams werk te tonen.

De Sera: Klopt, het gaat daarbij ook niet om het slechts één keer tonen in de Brakke Grond. Het is daarbij ook van belang om een duurzame band op te bouwen en te zorgen dat de makers hier, maar ook in andere steden in Nederland een publiek opbouwen. Belangrijk daarbij zijn samenwerkingsverbanden met andere partners. Dat maakt dat het een andere vorm van programmeren is. De Brakke Grond doet ook veel met residenties.

Schweigman: Ik wist niet dat de Brakke Grond ook aan residenties doet. Frascati programmeert niet meer in de Brakke Grond of wel? Dat deden ze namelijk eerder wel.

De Sera: Dat klopt, zij hebben echt hun eigen zalen nu, maar de Brakke Grond en Frascati werken veel samen, dus tijdens een festival maken ze nog weleens gebruik van een zaal.

Schweigman: De voorstelling *For the time being* had ik graag in de Expozaal willen zetten. Alleen gaf Frascati toen aan dat ze niet meer programmeren in de Brakke Grond.

De Sera: Dat is inderdaad echt gescheiden nu.

Schweigman: Dat is jammer, want de Expozaal is een erg mooie zaal.

De Sera: Dat zou je kunnen oplossen door voor een Vlaamse link te zorgen.

Schweigman: Zo zijn er dus veel verborgen voorwaarden. Dan gaat het niet eens over de ruimte, maar dan gaat het gewoon over het profiel. De Brakke Grond is er voor de Vlaamse maker, dan moet er een Vlaamse link zijn. Zo gaat Nazomer Zeeland voor Zeeuwse groepen. We kwamen nooit binnen bij dat festival, tot ik een keer een Zeeuwse componist had, toen mochten we daar spelen.

De Sera: Hoe zit dat bij theaters?

Schweigman: Bij theaters speelt de band een grote rol. We hebben met bepaalde theaters een band opgebouwd, zoals met Frascati, de Toneelschuur, het Grand Theatre. Als we dan een voorstelling hebben die in de zaal past, dan spelen we daar. Het is inderdaad ook vaak gewoon relatie opbouwen met een theater. De huidige stand van zaken in de programmering vind ik apart. In de provincie nemen ze geen enkel risico meer. Ze doen alleen nog maar aan cabaret.

De Sera: Ik ben nu voor mijn stage alle theaters aan het uitzoeken op welke theaters nog interesse zouden kunnen hebben in een Vlaamse programmering. Dan je ook dat veel theaters niet meer aan een internationale programmering doen.

Schweigman: Dat zie je helaas ook bij festivals. Bijvoorbeeld zo'n Noorderzon of zo'n Nazomer Zeeland, die gaan heel erg voor een unieke programmering. Ze willen een unieke programmering hebben. Dit is voor makers vervelend. Als Nederlandse maker wil je graag speelbeurten maken, dus als een locatievoorstelling gewoonweg geschikt is voor een festival, dan wil je daar spelen. Festivals verschillen daar echter wel in. Een festival als Boulevard voelt zich naar mijn idee ook verantwoordelijk voor de Nederlandse maker. Bij dat festival ben je welkom als het een goed werk is. Daartegenover staat een festival als Noorderzon die graag internationaal een soort aanzien wil, of ik weet niet wat zij precies willen, maar zij willen in ieder geval iets bijzonders. Aan de ene kant is dit goed, maar ik begrijp niet waarom het uitmaakt als we ook in Den Bosch spelen; het publiek in Groningen is anders en als de voorstelling verder kwalitatief goed is. Ik vind het apart dat de

Nederlandse overheid wel geld geeft om die voorstelling te maken, maar tegelijkertijd stimuleert dat zo'n festival een unieke programmering nastreeft. Als maker heb je simpelweg speelbeurten nodig.

De Sera: Je wordt toch ook afgerekend op het aantal speelplekken?

Schweigman: Dat klopt. Het is dan niet eens zo dat ze het werk niet mooi of interessant vinden, maar de reden dat ze het niet willen programmeren is omdat we al op Oerol en Boulevard spelen. Het is vervelend dat iedereen een première wil. Ook Holland Festival hoort een voorbeeld van een festival dat alleen premières wil. Vanuit de programmeur snap ik die wens om uniekheid, want daarmee genereer je publiciteit, maar dat maakt het voor de maker lastig om nog een gedegen speellijst te creëren.

De Sera: Ik heb het er weleens met Lisa over gehad dat er ook echt makers zijn die er tussen vallen inderdaad. Zij maken kwalitatief goed werk, maar worden niet als vernieuwend genoeg gezien of zijn niet groot genoeg qua naam om op die manier publiek te trekken. Dat is een lastige situatie.

Schweigman: En dat vraag ik me dan ook wel eens af of een programmeur daar dan ook weer een... het lijkt me ook wel een lastig beroep hoor, programmeur.

De Sera: Het is een gepuzzel met veel verschillende aspecten, merk ik. Er zijn veel zaken waar je rekening mee moet houden en ondertussen wil je ook met bepaalde makers een band opbouwen.

Interview Francesca Lazzeri (Wild Vlees)

Datum: Woensdag 7 juni 2017.

Locatie: Vlaams Cultuurhuis de Brakke Grond, Amsterdam.

De Sera: Hoe zou je het werk van Wild Vlees zelf omschrijven?

Lazzeri: We maken werk dat op de grens zit tussen beeldende kunst, performance en theater. We beginnen altijd vanuit een duidelijk concept of onderwerp dat we willen onderzoeken. Het is voor ons belangrijk de tijd te nemen voor het inhoudelijke vooronderzoek, zodat we voldoende materiaal en informatie verzamelen over het onderwerp en steeds meer kunnen specificeren waar het precies over gaat. Aan de hand daarvan proberen we vervolgens een vertaling te vinden die aan de ene kant een bepaalde mate van toegankelijkheid en directheid heeft en aan de andere kant op een zintuigelijk niveau een impact zou kunnen hebben op de toeschouwer. We proberen kortom nadat het onderwerp duidelijk is geworden en we tot de kern zijn gekomen van wat we willen vertellen, een vertaalslag te vinden waarin het onderwerp niet letterlijk uitgelegd wordt, maar die de toeschouwer op een meer associatieve niveau uitnodigt om over het onderwerp na te denken.

De Sera: Hoe vertaalt dat zich in het werk?

Lazzeri: Bij *When everything is human, the human is an entirely different thing* bijvoorbeeld, proberen we mensen zoveel mogelijk gelijk te stellen aan de rest van de omgeving. In dat geval gebruiken we als makers gips om op te gaan in de omgeving, zodat we ook letterlijk de bijzonderheid van de mens visueel bevragen in plaats van dat we het antropomorfisme benoemen. We proberen op een visuele en associatieve manier een vertaling te vinden die voor ons de essentie van het onderwerp in zich houdt.

De Sera: Met wat voor concepten werken jullie zoal?

Lazzeri: Het heeft altijd iets te maken met de manier waarop we als mensen met elkaar omgaan, onze positie ten opzichte van het universum, ten opzichte van andere soorten of ten opzichte van onze omgeving. Het heeft in die zin altijd iets te maken met mens zijn en de manier hoe we vorm geven aan ons leven. Het is tot nu toe geen persoonlijk verhaal over onszelf.

Bij *When everything is human* zijn we vertrokken vanuit het idee om jezelf niet te veel te identificeren met je eigen lichaam. Om kortom die uniciteit van je eigen lichaam en van het mens zijn te bevragen. Om de dood te relativiseren en om dit gegeven ergens meer acceptabel te maken. Als je namelijk denkt dat je na je dood doorleeft in het universum en alles wat bestaat, dan identificeer je je minder met je eigen lichaam en persoon. Dat relativiseert de dood en geeft ons mensen een gevoel van rust en acceptatie. Voor de performance *Incomplete life* borduren we voort op deze gedachte om de dood te relativiseren, maar dit keer zoomen we in op het feit dat de dood als onderwerp nog steeds een taboe is. We wilden ruimte aan geven, alsook een openbaar moment daarvoor creëren. Een confrontatie met het feit dat het leven een bepaalde duur heeft, maar dat dit goed is. We wilden eigenlijk ruimte maken om de dood bespreekbaar te maken en aanwezig te laten

zijn in de voorstelling.

De Sera: Hoe belangrijk is voor jullie de (theater)ruimte daarin?

Lazzeri: De ruimte is essentieel in die zin dat we veel nadenken over de context waarin we ons werk maken en presenteren. We hebben de afgelopen twee voorstellingen bewust op locatie gemaakt en gespeeld.

De Sera: Waarom denken jullie zo na over de context waarin je het werk presenteert?

Lazzeri: Omdat de context een grote impact heeft op hoe je publiek het werk beleeft. *When everything is human* is bijvoorbeeld in première gegaan in een grote loods op Festival Cement, maar daarna heeft het ook op veel andere locaties gespeeld. Onder andere in een zaal in Frascati, of in een zaal in de Nieuwe Vorst, maar verder heeft het vooral op locatie gespeeld. Je merkt duidelijk dat het werk in de zaal een andere betekenis krijgt dan in een openere ruimte. Dat heeft meerdere redenen: ten eerste is de ruimte letterlijk kleiner. Als je als maker mensen in je werk wilt uitnodigen om rond te lopen, dan komt de toeschouwer gauw in beeld en voelt deze toeschouwer zich minder anoniem. Ten tweede brengt de theatrale context veel verwachtingen met zich mee, die niet altijd goed werken of meewerken met het werk. *When everything is human* werd door de theatrale ruimte veel meer een show. In het theater hadden we veel meer het gevoel dat we een podium creëerde, ook door het vierkante zeil waarop we speelden. De geschiedenis van theater en de verwachtingen die we hebben van theater spelen daarbij mee. Mensen gaan bovendien ook snel tegen de muren leunen, of ze gaan zitten. De voorstelling verliest iets van de rauwheid die voor dat werk juist belangrijk was. Omdat we ook wilden opgaan in de omgeving, was het beter om een betonnen of stenen vloer te hebben dan een balletvloer. Ook op een praktisch niveau zijn er veel consequenties als zo'n werk binnen staat.

Tegelijkertijd ga ik mijn nieuwe werk in het in Frascati maken. Dat vind ik juist spannend, ik speel ergens met de verwachtingen over wat wel of niet mogelijk is in een theater. Dat voegt een laag toe aan het werk. Als het me lukt, maak ik iets wat misschien wat schuurt binnen een theatrale ruimte. Daarom vind ik het juist spannend om dit keer in een theater te presenteren en niet in een oude loods waar alles vies kan worden en alles kan gebeuren. Het kan kortom tegen en voor werken.

Je merkt kortom wat de context geeft aan een werk. Het creëert een betekenis voor het werk, maar het doet ook zeker iets met de concentratie van het publiek. Het is van belang voor de ervaring van het publiek, want of de ruimte wel of niet wanden heeft, of hoe groot of hoe klein een ruimte is, is van invloed. Dit is een praktisch punt, maar zoals gezegd, als een ruimte klein is en de toeschouwer loopt rond, dan loop je gauw in beeld, maar in een ruime buitentuin kan de toeschouwer gauw verdwijnen. Donker en licht spelen daarin ook een rol; in het donker ben je nog anoniemer.

De Sera: Waarom werkt een kleinere ruimte voor jullie werk niet?

Lazzeri: We willen wel dat het publiek zich vrij voelt om rond te lopen en rustig naar het werk te kijken. Een zekere mate van anonimiteit helpt daarbij. Omdat als je als toeschouwer het idee hebt dat als je rondloopt, iedereen zich bewust is van het feit dat je van positie bent gewisseld, dan helpt dat niet mee in het laten doen.

De Sera: Hebben jullie bepaalde strategieën voor de ruimte?

Lazzeri: We passen de voorstelling altijd een beetje aan de ruimte aan, vooral wat betreft compositie. Bovendien proberen we de beweging van het publiek te voorspellen en dat vooraf te sturen. Voor de performance *An incomplete life* gebruiken we bijvoorbeeld zoutbergen, dan denken we na over waar je deze bergen plaatst, zodat je mensen uitnodigt om juist rechtdoor te lopen of denken we na over hoe je een meer intieme ruimte rondom de zoutloper creëert. Dat we enerzijds door middel van de zoutbergen de ruimte kleiner maken, en anderzijds genoeg ruimte overhouden waardoor mensen zich uitgenodigd voelen om door de ruimte heen te lopen.

Bij *When everything is human* plaatsen we juist de bakken waarin we het gips mixen strategisch: waar plaats je een bak zodat het publiek de bocht moeten maken en dat ze niet meteen naar de wanden kunnen? Naast de bakken, gebruiken we statieven en een zeil op een strategische plek, zodat het niet zo veilig voelt om tegen de wanden te leunen. De precieze organisatie bekijken we per locatie.

De Sera: Waarom is het zo belangrijk de beweging van de toeschouwer te organiseren?

Lazzeri: We zien de beweging van het publiek als onderdeel van de voorstelling. We proberen namelijk een collectieve ervaring te creëren. Je hebt natuurlijk niet alles in handen, er is altijd een bepaalde hiërarchie, maar we proberen om daarmee te spelen, zodat het niet een voorstelling wordt van daar spelen wij en hier zijn jullie. In ons werk is het de bedoeling dat dit iets is dat door beide partijen bepaald wordt. Zo breken we met theaterconventies. Voor ons is het een rijke toevoeging wat het publiek bijdraagt aan de betekenis van de voorstelling.

De Sera: Wat ik me afvroeg: als locatie zo belangrijk is, hebben jullie daar dan zelf veel invloed op of spelen programmeurs een prominentere rol in de locatiekeuze?

Lazzeri: Het is tot nu toe niet zo geweest dat programmeurs zeiden: 'dit is de locatie, punt.' Het is kortom altijd in overleg. Als we kunnen gaan we de locatie bezichtigen. Als dit niet mogelijk is, worden er foto's gestuurd en kunnen we kiezen uit een paar, meestal twee of drie opties. Deze opties zijn gekozen aan de hand van bepaalde voorwaarden die we aangeven. De programmeur kan ook een locatievoorstel doen op basis van een eerdere locatie waar we gespeeld hebben. Dan heeft de programmeur ons bijvoorbeeld in een loods zien spelen en vraagt ons dan hoe we het zouden vinden om in een parkeergarage te staan. In zo'n geval voelen we ons wel vrij om te accepteren of te weigeren. Er werd ons bijvoorbeeld op Festival Boulevard eens een museum als locatie voorgesteld voor *An incomplete life*, in dat geval hebben we geweigerd. Wellicht dat we dit ooit nog doen, maar toen vonden we het niet passen, omdat de nadruk van de voorstelling dan mogelijk op de esthetiek komt te liggen en niet meer op de inhoud. We zijn toen opnieuw gaan zoeken naar welke locatie het dan wel moest zijn. Het is kortom nooit alleen door de programmeur besloten.

De Sera: Zou je zeggen dat jullie een goede ervaring hebben met de samenwerking met programmeurs?

Lazzeri: Er is inderdaad sprake van een goede samenwerking, omdat het altijd een gesprek

is. Soms begint het vanuit onze eigen voorwaarden, maar vaak kennen programmeurs de locaties ook beter dan wij. Het is daarom vaak zo dat ze zelf iets in gedachten hebben en een voorstel doen, dan gaan we de locatie bezichtigen, of ze sturen foto's op.

De Sera: En een museum vinden jullie door de context en betekenis niet passend?

Lazzeri: Ik zou dat niet zo stellig willen zeggen, er wordt namelijk vaak gezegd dat het fantastisch zou zijn als we met ons werk in een museum of galerij zouden spelen. Dat vinden we als locatie zeker ook interessant, maar voor *An incomplete life* weet ik het niet zo goed. In de performance *When everything is human* worden we zelf een standbeeld, dan zou ik het ergens ook spannend vinden om in een museum te spelen. Maar bij *An incomplete life* is het risico dat het te mooi wordt, of dat het alleen maar mooi is en dat het zijn betekenis verliest. Wellicht is het alsnog een goed experiment en zien we wat de uitkomst is, maar ik heb er mijn twijfels over.

De Sera: Lisa Wiegel vertelde me dat jullie ook een stuk hebben gespeeld op een festival, ze was de naam even kwijt, maar daarbij speelden twee blote mannen in een kerkelijk geïnspireerde ruimte of in een oude kapel. Hierdoor kreeg de voorstelling volgens Wiegel een andere lading, door de misbruikschandalen in de kerk en de verhalen die daarover de ronde gaan.

Lazzeri: Dat moet de performance *Body on* zijn geweest bij Festival aan Zee.

De Sera: Gezien de invloed van de context: hebben jullie dan ook bewust gekozen voor die ruimte?

Lazzeri: Ik moet zeggen dat ik toentertijd nog geen onderdeel uitmaakte van Wild Vlees. Het was een stuk van Tamar Blom, dus hij kan er meer over zeggen, maar ik denk wel dat hij daar bewust voor gekozen heeft. Ze hebben op meerdere locaties gespeeld en volgens mij werkte die spanning juist goed. In z'n zin hebben ze het wel opgezocht.

De Sera: Heb je eigenlijk ook voorbeelden van dat jullie ergens geprogrammeerd stonden waar het niet goed werkte?

Lazzeri: Ik vond zelf *When everything is human* in een theaterzaal minder goed werken. Aangezien we dat allemaal vonden, zijn we daarna ook gestopt om die performance in theaterzalen te spelen. We stonden met deze voorstelling ook een keer in een leeg gebouw in Halle, België. Dat betrof een kleinere ruimte met een laag dak, daar werkte het ook niet. Ik denk dat dit deels kwam omdat het een soort schoolgebouw was. Ik kan er niet zo goed de vinger opleggen, maar het had ook te maken met het feit dat het te klein stond, daardoor resoneerde het minder.

De Sera: En hebben jullie juist ook weleens het omgekeerde gehad, dat een programmeur een voorstel deed voor een ruimte en dat je eerst dacht: nou ik weet niet. En dat het dan juist heel goed uitpakte?

Lazzeri: Ja, dat hebben we bijvoorbeeld op Jonge Harten gehad. Marga Kroodsma en Merel Heering hadden een kunstacademie-achtige plek voorgesteld in de vorm van een pentagoon. Het was een witte ruimte, of witgrijs eerder, maar heel open en met veel licht. In de ruimte stond ook een trap en er waren pilaren. Qua ruimte vonden we het wel werken, alleen waren we sceptisch over die trap, omdat we bang waren dat mensen daar meteen op

zouden gaan zitten en het een soort podium zou worden. De ruimte voelde ook wat gek aan door de bijzondere vorm. Daarover hebben we een behoorlijke discussie gevoerd met Kroodsmā. Op een gegeven moment zei ze dat Heering de voorstelling *When everything is human* had gezien en dat zij dacht dat het echt kon werken in die ruimte, dat we daar dus op konden vertrouwen. Om die reden hebben we het een kans gegeven en zijn we de locatie gaan bekijken. Het bleek goed te werken, ook omdat het gebouw een lange gang had die doorliep in de ruimte waar we speelden. We gebruikten de gang om foto's en installaties van onze vorige werken op te hangen. Het was mooi dat het een geheel werd, dat het een soort kunstgalerij werd met een foto-installatie en met de live-performance. Om daarbij te verhinderen dat mensen op de trap gingen zitten, stonden we zelf op de trap. Het heeft namelijk altijd iets intimiderends als er naakte mensen zijn. Toeschouwers komen dan niet zo gauw naar ons toe of naast ons zitten.

De Sera: Wat vinden jullie belangrijk in de samenwerking met een programmeur?

Lazzeri: Voor het kiezen van de locatie vinden we het belangrijk dat het in overleg gebeurt. We vinden het bovendien fijn om iets te weten van de overige programmering of dat we ook mee kunnen denken over de algemene context waar de performance staat, niet alleen qua locatie maar ook in het festival zelf. Meedenken als in of we in die context passen. Als verlenging daarvan vinden we het ook altijd spannend om de dialoog door te trekken naar een nagesprek of een discussie. We willen graag een uitwisseling creëren. Niet alleen met het publiek, maar ook met de overige kunstenaars van het festival. Dat is iets wat we altijd wel spannend vinden. Verder vinden we het fijn als de programmeur inhoudelijk meedenkt.

De Sera: Zijn er dan ook zaken die de programmeur echt moet weten van jullie werk?

Lazzeri: Je wilt graag dat ze het werk begrijpen in esthetische en inhoudelijke zin. Er waren ook gevallen waarin iets voorgesteld werd wat niet bij het werk paste, bijvoorbeeld om op de gehele vloer een zeil neer te leggen, zodat we minder rommel zouden achterlaten. Op zulke momenten valt je mond wel even open. Zo'n programmeur weet toch dat dit een totaal ander beeld geeft? Je kent ons, je kent ons werk, dus je zou eigenlijk kunnen weten dat een zeil geen optie is. Het werkt kortom niet als een programmeur het gemakkelijk wilt niet en niet vanuit een esthetisch of inhoudelijk perspectief meedenkt.

De Sera: Wat haalt zo'n zeil voor jou weg?

Lazzeri: Ten eerste houd ik er altijd van als het niet zo netjes hoeft te blijven. Ten tweede geeft het visueel een totaal ander beeld. Het idee in die performance is juist om op te gaan in de vloer en niet op een zeil. Ik zit nog even verder te denken over de samenwerking met een programmeur, misschien los daarvan is het altijd fijn als er ruimte vrij wordt gemaakt zodat we werken van andere kunstenaars op het festival kunnen zien. En bovendien dat de programmeur meedenkt over de haalbaarheid van het aantal speeldagen, alsook meedenkt vanuit een inhoudelijk perspectief over de locatie en de tijd waarin het gespeeld wordt.

De Sera: In die zin zien jullie de programmeur als een soort meedenker, een partner met wie je echt samenwerkt.

Lazzeri: Zo beschouwen we de programmeur zeker, maar ik denk dat het uiteindelijk altijd in de handen van de kunstenaar moet blijven. De afgelopen tijd is er het gevaar dat de

programmeur of de curator het overneemt en dan zelf zijn boodschap vertelt. Dat wil je als maker niet hebben.

De Sera: Hebben jullie zelf die ervaring gehad?

Lazzeri: Wij hebben die ervaring niet echt gehad. Het was altijd in overleg met de programmeur.

De Sera: Maar je kent anderen die wel in zo'n situatie terecht zijn gekomen?

Lazzeri: Ik heb het meer over de huidige discussie over wat een programmeur doet en wat diens rol is, of de discussie over wat het verschil is tussen een curator en een programmeur.

De Sera: Ben je van mening dat een programmeur zowel een zekere betrokkenheid moet hanteren als een zekere afstand moet bewaren?

Lazzeri: Ik denk dat je als curator wel mee moet denken over de context en de dramaturgie, maar dat het tegelijkertijd moet gaan over wat de kunstenaar vertelt. Dat je kortom als curator zelf zo onzichtbaar mogelijk moet blijven. Je bent natuurlijk in zekere zin wel een onzichtbare hand die de lijn bepaalt, maar tegelijkertijd moet je niet dienstbaar zijn aan je eigen expressie of je eigen boodschap.

Interview Sien Vanmaele

Datum: Woensdag 2 augustus 2017.

Locatie: Skypegesprek, Utrecht en Antwerpen.

De Sera: Om je werk goed te kunnen positioneren stel ik je eerst wat meer algemene vragen. Daarom: Wat voor werk maak je eigenlijk?

Vanmaele: Ik maak redelijk verschillende dingen. Aan de ene kant heb ik mijn videowerk, aan de andere kant heb ik de voorstellingen met eten en ik heb bovendien nog de normale theatervoorstellingen die ik maak. Belangrijk in mijn werk is dat ik zelf schrijf en dat het redelijk persoonlijk is. Ik vertrek vanuit het persoonlijke en via die weg zoek ik herkenbaarheid bij het publiek. Of wil ik een soort troost bieden aan het publiek.

De Sera: Geldt dit ook voor je foodperformances?

Vanmaele: De foodperformances zijn onderling redelijk verschillend. Bij *Spijs voor liefde* ging het wel echt om troost en herkenbaarheid, alhoewel dat bij *Vogelnestjes in madeirasaus* op een bepaalde manier ook zo was. Deze voorstelling ging over bewust eten. Ik beschrijf mijn persoonlijke worsteling met die poging om duurzaam en bewust te eten. Ik denk dat dit ook op de een of andere manier herkenbaar was voor mensen. Ik had echter met deze voorstelling meer de bedoeling om te activeren. Dat was niet zo goed gelukt. Ik denk niet dat ik het publiek zo bewust heb gemaakt. Ik denk dat ik ze vooral bewust heb gemaakt van het feit dat het moeilijk is om duurzaam te eten. Het is natuurlijk voor mij nog een zoektocht. Ik ben nog maar net afgestudeerd, dus ik vind het nog moeilijk om mijn werk in algemene termen te omschrijven, juist omdat ik nog aan het zoeken ben naar wat de algemene deler is van dat wat ik maak. Herkenbaarheid zouden we wel een aspect ervan kunnen noemen. Vaak zeggen mensen dat de teksten genoeg teweegbrengen door de herkenbaarheid. Die teksten zijn in alle voorstellingen en projecten zo, ook bij de video's. Bij het videowerk schrijf ik namelijk ook zelf de voice-overs.

De Sera: Dan is herkenbaarheid inderdaad een belangrijk thema of middel voor jou.

Vanmaele: Deels wel, maar ik schrijf nooit met de intentie dat mensen het herkennen. Ik schrijf vanuit mijn buik, het is eigenlijk heel persoonlijk, maar herkenbaarheid is precies wel het resultaat.

De Sera: Heb je een specifieke rol voor het publiek in je werk voor ogen?

Vanmaele: Nee, meestal is wat ik maak redelijk traditioneel. Alhoewel bij *Vogelnestjes in madeirasaus* moesten mensen zelf koken, dus ik verwachtte wel een vorm van interactie. In *Spijs voor liefde* moeten mensen ook wel dingen doen die niet zo vanzelfsprekend zijn. Zoals hun handen laten afdrogen door ons, eten delen met een andere toeschouwer, of dingen eten met hun handen. Op die manier verwacht ik wel zaken van mijn publiek, maar dat is op dit moment nog geen algemene deler. Je zou wel kunnen tellen dat ik bij de foodperformances meer vraag van het publiek in de vorm van een interactie.

De Sera: Heb je bij je werk ook specifieke ruimtes of scenografieën voor ogen?

Vanmaele: Aangezien ik zelf niet erg ruimtelijk werk, vind ik het het leukste om op locatie te werken en dat de locatie mijn decor wordt of mijn scenografie. Ik heb niet veel decor nodig,

omdat ik zo beeldend schrijf vind ik dat mijn teksten al veel beelden oproepen. Als ik bovendien werk met eten, dan telt het eten ook als beeld. Ik vind het daarom belangrijker dat de ruimte sfeer uitstraalt, dan dat het een daadwerkelijk gemaakt decor is.

De Sera: Wat betreft je voorstelling *Spijs voor liefde*, die ik afgelopen mei heb gezien in de Verkadefabriek, was ik erg benieuwd hoe die ruimte tot stand is gekomen, of wie daar voor gekozen heeft. Kortom: hoe ben je daar terecht gekomen?

Vanmaele: De Verkadefabriek wilde mij graag boeken. Bij deze voorstelling geef ik altijd aan dat ik een open plek nodig heb buiten, een wat afgelegen plek en ik schrijf er ook graag bij dat die plek wat rust uitstraalt. De Verkadefabriek schreef toen terug dat ze een mooie cour hebben waar de voorstelling goed zou kunnen staan. Ik ben toen op locatiebezoek geweest. De cour bevond zich tussen de theatergebouwen met daarlangs ook hekken. Op dat moment bedacht ik me al dat het niet de mooiste locatie van alle speelbeurten was, maar ik wilde graag op dit festival staat, omdat het dit keer een foodfestival was en geen theaterfestival. Ik dacht bovendien dat de voorstelling het wel zou kunnen dragen, dus ik wilde het doen. Wat ik niet had gemerkt bij het locatiebezoek, maar wat wel duidelijk werd op het moment dat we de voorstelling speelden, was dat er zo veel omgevingslawaai was. Dat was enorm storend voor de voorstelling. Voor het publiek, maar ook voor mij. Alhoewel het publiek zei dat ze er niets van hadden gemerkt – ik ben natuurlijk actrice, ik verberg mijn frustraties – ergerde ik me vanbinnen mateloos aan de voorbijgangers en dergelijke. Dat was jammer, maar de programmeur zei nadien dat het ook wel interessant is dat je die clash hebt van de stad tegenover het rituele en het natuurlijke wat ik doe. Dat het zo conceptueel bezien mooi was dat de stad binnendringt in dat ritueel. Dramaturgisch gezien kan het inderdaad mooi en interessant zijn, maar voor het publiek is het vooral vervelend dat er lawaai is, aangezien je ook weet dat het niet bij de voorstelling hoort. Een andere keer heb ik bijvoorbeeld op het dak van een school gespeeld, ook midden in de stad. Daar had je ook stadslawaai, maar dat was niet iets storends dat door mijn tekst ging. Je hoorde de klokken van de kerk luiden, je hoorde auto's beneden voorbijgaan. Je voelde kortom dat je in een stad was, maar wel op een rustige manier. Dat vond ik een mooi contrast. Wij zaten op een plek hoog boven de stad, maar we waren nog wel verbonden met die stad en we zaten in een natuurlijk ritueel. In de Verkadefabriek was het de stad die ongemoeid binnenkwam. Dat was anders.

Dit gaat nu niet over *Spijs voor liefde*, maar onlangs, zo'n maand geleden, heb ik twee weken voor een voorstelling de boeking geannuleerd, omdat ik niet overeen kwam over de ruimte.

De Sera: Dat vertelde je laatst inderdaad. Kun je vertellen wat er aan de hand was?

Vanmaele: De voorstelling zou komen te staan op een muziekfestival, waar dat ze ook theater gingen programmeren, maar daar hadden ze nog niet veel ervaring mee. Ik denk dat dit het tweede jaar was dat ze dat deden. Aangezien de voorstelling *Hope she was worth it* op een concert lijkt, wilden ze mij in een concerttent zetten. Ik heb toen aangegeven dat dit in orde is, zolang er geen in- en uitloop zou zijn van publiek, dat de ruimte volledig verduisterd moet kunnen worden, omdat we een ingewikkeld lichtplan hebben en bovendien gaf ik aan dat er wel omgevingslawaai mag zijn, maar zeker niet te veel.

Uiteindelijk zei de programmeur dat dit goed was, dat ze een black box zouden gaan bouwen. Ze vroeg daarbij of wij de voorstelling konden doen met de minimale setting. Ik had toen gemaïld dat dit goed was, maar met de vraag erbij wat minimale setting voor hen betekende en met een uitleg wat minimale setting voor ons betekent. Ik omschreef welke lichten aanwezig moesten zijn en dat de ruimte echt verduisterd moest kunnen worden. Daar hebben ze iets van twee maanden niet op geantwoord, of ze hebben alleen geantwoord op het deel van de financiële afspraken. Uiteindelijk heeft mijn lichttechnicus gebeld met hun techniker om de techniek te bespreken. Die technicus gaf toen aan dat er geen licht was gehoord, er hingen alleen drie spots die ook gebruikt worden bij bands. En ook de black box die gebouwd zou worden in de concerttent bleek slechts te bestaan uit een paar doeken die verduisteren, maar niet geluidsdicht zijn. Ik heb daarna meteen gebeld met de programmeur en aangegeven dat ik niet begreep dat als ze de voorstelling had gezien dat ze kon verwachten dat wij de voorstelling in deze omstandigheden zouden gaan spelen. Ze gaf aan dat het wel mee zou vallen met het omgevingslawaai, dat de festivalgangers niet zulke dronken mensen zijn, etc. We zouden om kwart voor tien 's avonds spelen, dan kunnen mensen toch echt al wel dronken zijn. Mijn muzikant kent het festival ook en die vertelde me dat als hij daar speelt met een band, dat ze soms last hebben van bands in andere tenten. Als wij daar kortom zouden staan met theater zou omgevingslawaai sowieso een probleem zijn. Uiteindelijk was ik de schuldige, was ik de slechte artiest die te laat had geannuleerd en die wist in welke condities de voorstelling zou moeten worden gespeeld. Terwijl dit voor ons eigenlijk niet duidelijk was. Bovendien ga ik ervanuit dat je als programmeur een voorstelling in de meest gunstige omstandigheden boekt. In de omstandigheden waar het werk echt tot zijn recht komt. De programmeur van het festival stelde dat als ik als actrice vol overgave speel, dat mensen geconcentreerd zullen blijven, zelfs als mensen in en uit kunnen lopen. Daar ben ik het niet mee eens. De programmeur vond het leuk als mensen in een andere context spelen dan het theater. Dat vind ik zelf ook, daarom wilde ik ook op een muziekfestival spelen. Er zijn echter wel bepaalde voorwaarden nodig, daarom is het ook theater. Het moet stil zijn, er mag niet te veel afleiding zijn, en het publiek dient de voorstelling vanaf begin tot eind te zien en niet wanneer ze willen.

De Sera: Welk muziekfestival was dat eigenlijk?

Vanmaele: Dat was Copacobana. Dat houdt huis op een terrein buiten Gent op een grote weide met bomen. Op die weide staan dan alle tenten. Het is op zich een mooie locatie. *Hope she was worth it* zou prima in een concerttent kunnen spelen, maar dan wel binnen die theatercodes.

De Sera: Gaven ze je geen andere opties meer voor een ruimte?

Vanmaele: Er was een andere optie. Ze hadden nog de beschikken over een soort chalet, maar in die chalet stonden overal palen verspreid. Ik wist niet hoe we ons publiek daar moesten neerzetten en hoe dat wij met ons lichtplan moesten spelen, opdat het publiek ons zien kon. Dat heb ik aangegeven toen ik de ruimte weigerde. Normaal gezien werd alle theater daar geprogrammeerd. Ik heb achteraf van mensen gehoord die daar gingen kijken dat er veel omgevingslawaai was, en dat terwijl de organisatie had gezegd dat er daar geen

omgevingslawaai zou zijn. Het was een festival dat zeer graag theater wilde programmeren. Dat is goed, maar ik ben dan van mening: doe het een beetje goed of kies één voorstelling waarin je dan echt kunt investeren, in plaats van de stuk of tien makers die ze nu hadden geprogrammeerd. Het precieze aantal weet ik niet, maar ze hadden veel theater geprogrammeerd.

De Sera: Dan moet je wel aan goede voorwaarden kunnen voldoen...

Vanmaele: Dat vind ik inderdaad ook, want het is geen excuus om te zeggen dat het festival gratis is en dat het draait op vrijwilligers. Als je iets doet, ook al is het met vrijwilligers, dan moet dat gewoon in orde zijn. Natuurlijk, er zullen altijd schoonheidsfoutjes zijn, maar ik vind niet dat je mag verlangen van je artiesten dat ze met alles akkoord gaan. Ik zei ook tegen de programmeur: die voorstelling is zo intiem en persoonlijk, als er dan dronken mensen passeren en dingen door mijn intieme ontboezemingen roepen, dan haalt dat de sfeer van de voorstelling weg.

De Sera: Met *Spijs voor liefde* had ik dat ook, dat juist omdat ik het een intieme voorstelling vond, de omgevingsgeluiden nog storender waren. Ervaarde jij dat ook zo?

Vanmaele: Inderdaad. Dat omdat je met een paar mensen samen bent en je van buitenaf hoort dat er nog andere mensen zijn, het dan precies is de privacy verstoord wordt. Nu we het erover hebben: ik speel in de C-mine 23 september, maar ik weet niet waar! Ik moet misschien nog even vragen waar ik precies speel en of daar omgevingslawaai is. Het is daar wel ontzettend groot en het ligt afgelegen, buiten de stad. Daarom dat ik er geen vragen bij stel, maar ik zou eigenlijk moeten leren dit automatisch te doen en om op locatiebezoek te gaan. Het probleem met locatiebezoek is echter dat er geen budget voor is, geen budget voor de vervoersonkosten, of in ieder geval niet voor mij als jonge maker, en ook niet voor de uren die je erin steekt. Ik bedoel als ik nu naar Genk moet, dat gaat niet lukken van mijn uitkoopsom, want ik heb dat niet ingecalculeerd. Daar is meestal ook geen mogelijkheid voor.

De Sera: Je zou misschien wel foto's kunnen vragen, of een zaalplan, een techniekplan, dat soort zaken.

Vanmaele: Dat zou misschien wel een idee kunnen zijn. We spelen nu bijvoorbeeld binnen twee weken met *Hope she was worth it* in een kerk in Weert. In de kelder van die kerk. Die kerk ziet er fantastisch uit, maar nu ook weer: het is meer dan twee uur rijden en het is 3,5 uur met het openbaar vervoer. Bovendien is het duur om naar Weert te gaan. Op locatiebezoek kunnen we niet, dus het gaat op goed geluk, ook qua akoestiek is het een risico.

De Sera: Communiqueer je altijd duidelijk wat jullie nodig hebben?

Vanmaele: Misschien doe ik dat niet duidelijk genoeg, maar dat is vooral omdat ik als jonge maker zo blij ben dat ik mag spelen en dat ik geboekt wordt, dat ik het nu in het begin moeilijk vind om veel eisen te stellen. Bijvoorbeeld bij Limburg Festival, daar waar we nu spelen in die kerk, zij stelden eerst een andere locatie voor, namelijk een oude school. Dit had op zich ook gekund, maar ik heb toch gevraagd of ze nog even verder konden kijken, toen vonden ze die kerk. Bij deze locatie hebben we het gevoel dat zelfs als is het niet

helemaal geschikt, het alsnog zo'n fantastische locatie is dat er niet veel fout kan gaan.

De Sera: Heb je voor *Hope she was worth it* een techniekplan?

Vanmaele: Jazeker, daarom weten ze altijd welke lichten er aanwezig moeten zijn.

Bovendien kan Marlies, de productie leider/technicus, ook veel zonder grid doen. Nu er bij de locatie in de kerk bijvoorbeeld een laag plafond is, past zij daar het lichtplan op aan.

De Sera: Wat ik me trouwens nog afvroeg: bij *Spijs voor liefde* in de Verkadefabriek had je volgens mij tegen me gezegd dat die programmeur de voorstelling eigenlijk niet live had gezien.

Vanmaele: Hij had inderdaad alleen een paar trailers gezien.

De Sera: Denk je dat dat ook bijgedragen heeft aan dat niet de goede ruimte is gekozen?

Vanmaele: Ja, maar ik denk ook dat het deels pech was. Er was toen toevallig een evenement aan de overkant van de straat. De programmeur vertelde dat hij dat nog nooit had meegemaakt. De passerende treinen en auto's waren wel ingecalculleerd. We hebben toen de dag erop voor de tweede speelbeurt wel met de technici bekeken om het decor te verplaatsen, zodat er minder lawaai zou zijn van buitenaf. Ze hebben me ook aangeboden te spreken met versterking, maar dat wilde ik niet, omdat ik dat niet vond passen bij de voorstelling. Ik bedoel als je op drie meter afstand van je publiek staat en je spreekt met een microfoon in een ritueel, dan voelt dat gek.

De Sera: Dat kan ik me inderdaad voorstellen. In ieder geval fijn om te weten dat ze probeerden mee te denken met hoe ze het probleem konden oplossen.

Vanmaele: Ze vonden het zelf natuurlijk ook vervelend en ze hadden het niet verwacht. Maar dit is nu eenmaal het risico van spelen op locatie, dat is het spannende en ik vind dat ook het leuke aan het werken op locatie. Je moet je altijd wel een beetje aanpassen en iedere voorstelling wordt anders. Dat effect is sterker dan bij een voorstelling in een black box met een decor. Ik vind dat een leuk aspect aan spelen op locatie.

De Sera: Hoe verloopt eigenlijk zo'n samenwerking met een programmeur meestal met betrekking tot de ruimte? Doen zij jou voorstellen, geef jij een wenslijst door?

Vanmaele: Ik laat programmeurs meestal redelijk vrij in die keuze, omdat ik ervan uit ga dat als ze de voorstelling gezien hebben, dat ze weten wat de voorstelling nodig heeft. Als het gaat over een theaterzaal, bijvoorbeeld voor *Hope she was worth it*, dan houd ik me er verder weinig mee bezig. Bij *Spijs voor liefde* vraag ik meestal naar een locatie op honderd of tweehonderd meter van een keuken, een locatie zonder passage en een locatie die iets rustigs uitstraalt.

De Sera: Moet het ook een omsloten ruimte zijn?

Vanmaele: Dat hoeft niet perse. Ik denk dat als iemand mij met *Spijs voor liefde* programmeert op een industrieterrein dat ik dat ook leuk zou vinden. Daarom vraag ik meestal om een open ruimte zonder passage.

De Sera: We hebben nu een aantal voorbeelden besproken dat het niet goed liep, maar kun je misschien ook voorbeelden noemen van plekken waar je geprogrammeerd bent waar het juist goed werkte?

Vanmaele: Dat kan ik zeker. Met *Spijs voor liefde* hebben we een keer op een

appelboomgaard gespeeld. Dat was op het Limburg Festival. Dat vond ik de mooiste locatie van allemaal. Er vielen tijdens de voorstelling wel appels op de mensen, maar dat was niet zo erg. De locatie was in ieder geval ver afgelegen, dus het publiek arriveerde per fiets op de boerderij. Van de boerderij zelf moesten de mensen nog iets van zeventig à tachtig meter wandelen. Tussen de bomen stond het decor. We hebben ook een keer gespeeld voor de Rotary Club op een boerenerf van één van de leden. Toen speelde we ook in een grote tuin/wijngaard met hoog gras en bloemen. Dat was ook een prachtige locatie. Op Cultura Nova stonden we in de tuin van een gebouw van de architect Frits Peutz, dat was eigenlijk een voormalig retraitehuis voor vrouwen. De tuin werd omringd door sparrenbomen, dat was ook een mooie locatie. Het dakterras in Maastricht waar ik eerder over sprak was ook mooi, maar deze locatie was niet praktisch: we moesten het decor met de lift naar boven brengen en tevens nog trappen op.

De Sera: Waarom werkten deze ruimte zo goed voor jouw werk?

Vanmaele: Het dakterras was een beetje industrieel en grijs. Het was die dag ijskoud, ik denk dat het vier graden was, maar de zon scheen. De mensen moesten helemaal door het gebouw naar boven, de trappen op. Je zag de gebouwen rondom, maar je zat zo hoog dat je het gevoel had in een speciaal ritueel te zitten. Het voelde voor mij heksachtig, als iets undergrounds: we doen dit hier midden in de stad, maar niemand weet er van.

De Sera: En bij die boomgaard?

Vanmaele: Dat was echt een heksenritueel. Dat kwam omdat je op die locatie het gevoel had weg te zijn van alles en iedereen. Af en toe hoorde je de koeien van de boerderij en de kippen die daar rondscharrelden. Je ging zo terug naar de basis. Liefdesverdriet back to basics. Ik ben aan het nadenken welke locatie verder nog echt goed was. Een mooie locatie vond ik het amfitheater van de Toneelacademie van Maastricht. We hebben toen 's avonds gespeeld. Ik had nog niet mijn decor, dus de mensen zaten op de stenen banken van het theater zelf. Omdat het donker was stonden er overal kaarsen. Normaliter wordt de voorstelling overdag geprogrammeerd, maar ik vind de voorstelling het mooist en ik speel deze het liefst als het donker is. Hoewel het dan een andere voorstelling is, maakt dit het stuk mysterieuzer. Alhoewel, we hebben ook een keer 's avonds gespeeld in Oostende, maar toen hadden we te weinig licht en kon ik niets zien. Ik wilde niet met onnatuurlijk licht werken, omdat ik dat niet vond passen bij de voorstelling. Daarom gebruikten we veel fakkels en kaarsen, maar dat bleek niet genoeg te zijn. Ik kon mijn tekst niet goed lezen. Ik moest de kaars letterlijk bij mijn boek houden, en zelfs soms de kaars gebruiken als ik dingen moest snijden. Dat had echter ook zijn charme.

De Sera: Hoe zou volgens jou een samenwerking tussen een maker en een programmeur eruit moeten zien met betrekking tot de ruimte?

Vanmaele: Het zou fijn zijn als het praktisch mogelijk is om altijd op locatiebezoek te gaan. Ik ben zeer tevreden over de keren dat ik dat heb gedaan, omdat ik toen ook een paar keer een locatie heb geweigerd. Ik durf echter vaak geen nee te zeggen, omdat je soms maar één optie krijgt. In dat geval is het: ofwel je speelt, ofwel je speelt niet. Dan ben je een speelbeurt kwijt en dat is natuurlijk jammer. Wat optimaal zou zijn is dat je zeker drie of vier

opties voorgelegd krijgt.

De Sera: Doordat je zei 'als de programmeur de voorstelling heeft gezien, dan ga ik ervan uit dat ze weten wat het nodig heeft', heb ik het gevoel dat je in die zin uitgaat van een zekere kennis van de programmeur.

Vanmaele: Dat vind ik inderdaad wel. Ik vind ook dat een programmeur bijna een soort van artistieke invulling moet hebben. Of beter gezegd dat een programmeur daar creatief in moet zijn, soms denken programmeurs te praktisch. Een keer werd me bijvoorbeeld gevraagd: wil je *Spijs voor liefde* spelen? We hebben wel geen locatie buiten, maar doe het dan zonder vuur. Ik begrijp daar niets van, zijn ze nu werkelijk zo dom? Soms heb ik het gevoel, en dat was bijvoorbeeld ook het geval met Copacobana met de concerttent, dat ze de artistieke waarde van een voorstelling niet begrijpen. Daar tegenover staan programmeurs die de artistieke waarde wel echt begrijpen en die dan een locatie vinden, bijvoorbeeld die kerk, die goed bij de voorstelling past. Dan weet je als maker dat zo'n iemand je voorstelling begrijpt, dat diegene de sfeer heeft begrepen en creatief over de locatie heeft nagedacht.

De Sera: Kun je als maker ook iets doen om die samenwerking beter te laten lopen?

Vanmaele: Ik wilde zeggen dat ik misschien meer opties zou moeten geven, maar ik geef wel altijd voorbeelden van waar de voorstelling al heeft gespeeld en waar dat het goed stond. Ik denk ook dat al zijn de praktische of financiële middelen er niet, dat ik toch mezelf moet forceren om op locatiebezoek te gaan.

De Sera: Dat is altijd wel lastig al die praktische elementen.

Vanmaele: Dat klopt, het scheelt echter ook dat ik als maker pas net in het veld kom kijken. Als je al wat langer bezig bent, en Theater aan Zee bijvoorbeeld geeft aan welke locaties ze hebben, dan heb je inmiddels een idee van wat deze locaties inhouden. Voor mij is elke locatie echter nog nieuw. Iedere samenwerking is nieuw. Het is nu de tweede keer dat ik op Limburg Festival speel. Aangezien ze de eerste keer met zo'n goede locatie kwamen, vertrouw ik het nu de tweede keer ook als ze een locatievoorstel doen. Als de Verkadefabriek nu echter met een locatie komt, dan zou ik toch zeker nog twee keer vragen of dat wel klopt.