

Achtergrondtekst bij STRANGER

Neuropsychologie en passiviteit

In de afgelopen jaren zijn er in Nederland een aantal boeken verschenen van neuropsychologen, die, met gigantische verkoopcijfers, een idee presenteren dat niet nieuw is, maar nu een revival beleeft. 'Wij zijn ons brein' van Dick Swaab en 'Vrije wil bestaat niet' van Victor Lamme, tonen dat onze hersenen ons leven dicteren, dat eigenschappen en ziekten en gedrag in onze baarmoeder gevormd worden, dat we niet kunnen kiezen, dat ons brein dat voor ons doet en dat we zeker niet zelf ons brein aansturen. Nurture is uit, nature is in. Je kunt er niets aan doen, aan de loop van je leven, aan de keuzes die je maakt. Ze zullen er wel niet op uit zijn, maar als ik met hun ideeën meega, voel ik me machteloos als mens. Een slachtoffer. Met hun gedachten maken ze mij passief.

Ik wil geloven in kunst als kritische ruimte. Als ruimte om na te denken en te reflecteren. Als ruimte om ons eigen gedrag, onze eigen keuzes onder de loep te nemen. Om ideeën te vormen over de wereld. Om onze positie daarin te bepalen.

De ideeën van de psychologen ondermijnen datgene wat ik denk dat een van de belangrijkste functies is van kunst. Volgens hen doet het er niet toe of je je keuzes overweegt, de uitkomst is al besloten in je brein.

Ik vind het interessant om te kijken waar de ruimte zit. Waar komt ons gedrag vandaan, waar kunnen we het herdefinieren, beïnvloeden of veranderen.

Tijdens 'de ins en outs van het gat in je hoofd' onderzocht ik wat de verhouding is tussen natuur en cultuur in ons eetgedrag, en vervolgens de verhouding tussen cultuur en individueel gedrag.

STRANGER zoekt de ruimte tussen stereotypen, vooroordelen en eerste indrukken, die in een vierde seconde actief zijn, dus zonder dat we hier bewust controle over hebben, en hoe we hier mee bewust mee omgaan in een sociale context.

Ik probeer te zoeken naar waar we ons leven zelf kunnen vormgeven.

The emancipated spectator

STRANGER bestaat uit het maken van keuzes binnen een bepaalde structuur. In het begin kun je kiezen speler te zijn, jurylid of supporter. Het spel bestaat uit het kiezen tussen gezichten, zowel voor de spelers als voor de jury, als voor het publiek (hoewel de laatsten hun keuzes niet kenbaar hoeven te maken). Ik probeer in het begin het publiek te verleiden mee te gaan in de structuur, maar er is de mogelijkheid over de structuur te onderhandelen, te kiezen hoe je je hiertoe verhoudt, wat zo nu en dan ook gebeurt. Iedereen kan het spel beïnvloeden.

Ooit zei ik over mijn verhouding tot het publiek:

'I would love them to be as much on the same level as I am as possible. In an ideal world we are in a situation in which we experience things together, and not in one in which I experience something completely different, being the performer, tricking them into something.

There is always a distance somehow, because I prepared something. I had the first interest in a theme and have read and have done things before. But I would like to try to make the distance smaller.'

Met STRANGER ben ik uitgekomen bij een vorm die in de buurt komt van dat verlangen. Ik heb een structuur gecreëerd om na te denken over een bepaald thema, door 1 basishandeling in eindeloos veel variaties te laten herhalen. Ik vraag het publiek zich tot deze handeling te verhouden. Ik vraag impliciet: wat gebeurt er als we de hele tijd mensen inschatten op basis van hun uiterlijk? Ik weet de antwoorden niet precies en ze verschillen per avond. Ik heb een platform gemaakt waarin het publiek handelt binnen een door mij bepaald focusveld, naar elkaar kijkt en naar zichzelf, en elkaar, zichzelf en de situatie becommentarieert. Ik beweeg me als technicus op dit platform, door te reageren op de situatie die het publiek maakt.

Iedereen zit in de constructie, binnen het platform en zonder dat het publiek - deelnemers is eigenlijk een beter woord - iets doet, is er niets. Ik word verrast, voor situaties geplaatst, de deelnemers veranderen soms de regels en slaan vragen over en soms weigert de jury te stemmen. Voor mij zijn al deze keuzes betekenisvol.

Onlangs raadde iemand mij de tekst aan 'The emancipated spectator' te lezen, van Jacques Rancière, 2004. Hij schreef deze tekst over 'spectatorship' naar aanleiding van een uitnodiging van de directeur van een kunstacademie en op basis van de gedachten die hij had geformuleerd in 'The ignorant schoolmaster'. Dit is wat ik ervan begrijp:

In 'The ignorant schoolmaster' schrijft Rancière simpel gezegd over twee opvattingen over leren. In de ene opvatting gaat de meester uit van een gat tussen de hem en zijn student. De meester weet dingen die de student niet weet en dat begint daarbij dat hij herkent wat de student niet weet.

In de tweede opvatting gaat de meester uit van de 'equality of intelligences', waarbij leren wordt beschreven als een natuurlijk proces dat altijd zo gaat als het leren van een moedertaal: door te observeren en het ene ding/concept/signaal met het andere te vergelijken. Iemand kan leren als hij observeert wat hij tegenkomt, vertelt wat hij heeft gezien en verifieert wat hij heeft gezegd. En deze intelligentie is altijd aan het werk, bij iedereen, van kind tot wetenschapper. Deze opvatting noemt Rancière de 'emancipation of intelligences'. De consequentie van de opvatting is dat de meester zijn kennis losmaakt van zijn vakmanschap en niet zijn kennis doorgeeft, maar de student op pad stuurt, vraagt te vertellen wat hij is tegengekomen, wat hij denkt, het te checken etc.

Rancière vertaalt deze gedachte van emancipatie, naar de gedachte van de emancipatie van de toeschouwer (en het gaat hier over de 'klassieke' toeschouwer, dus de toeschouwer die kijkt naar een voorstelling voor hem). De toeschouwer is door de geschiedenis heen vaak passief genoemd, in tegenstelling tot de acteur, die handelt. Rancière zegt volgens mij dat iedere toeschouwer al een acteur is, een acteur in het verhaal in zijn hoofd, het verhaal van zijn leven.

De toeschouwer integreert dat wat aangeboden wordt op toneel in zijn eigen verhaal (zoals de student zijn kennis uitbreidt door wat ie weet te vergelijken met wat hij voor zich ziet). Rancière noemt kijken en denken en verwerken een actieve daad. De emancipatie van de toeschouwer zit dus eigenlijk in het laten vervagen van de tegenstelling tussen zij die handelen en zij die kijken.

Hoe link ik Rancière's gedachten aan STRANGER? Het proces van STRANGER is begonnen als een zelfonderzoek. Hoe verhoud ik me tot mijn eerste gedachten over andere mensen? Was de vraag. Wat ik eigenlijk wilde, was andere mensen ook de mogelijkheid tot dit zelfonderzoek bieden. Om mensen hun eigen denken, keuzes en handelen te laten ervaren. Waar Rancière voorstelt dit te doen in een klassieke theatersetting (hij zegt expliciet dat om toeschouwers te activeren ze dus niet in de rol van acteur hoeven), wilde ik mensen de gelegenheid geven om hun kijken, denken, verwerken, keuzes maken en strategieën bedenken hardop te doen, zich verhoudend tot de sociale context waar ze in zaten. Ik wilde de daad van kijken, denken en verwerken op het podium brengen.

Binnen de structuur die ik heb gemaakt, ligt de regie van het spel in de handen van de spelers en de rest van het publiek. In de loop van het spel beseft het publiek dat steeds meer. Mensen nemen initiatief, raken soms met elkaar in discussie, en weigeren soms een opdracht uit te voeren. Daar onderhandelen ze over met elkaar. Dat vind ik interessant.

Uiteindelijk ben ik zelf een actieve toeschouwer (wat dus volgens Rancière een pluralisme is) van mijn eigen werk, die met veel interesse kijkt naar het gedrag van alle deelnemers.

De spelvorm als medium

Ik ben begonnen mensen te vragen naar hun eerste indrukken en intuïtie over gezichten van onbekenden. Onder andere bij DasArts, de Masteropleiding die ik volg. Daar stuitte deze opdracht op een ongelofelijke weerstand bij een paar mensen. Het zou moreel onacceptabel zijn om een publiek deze vragen voor te leggen over gezichten van mensen op foto's. Mensen die echt bestaan, maar die niet weten wat er op dat moment met hun afbeelding gebeurt.

Vanaf het moment dat ik dezelfde vragen over de foto's in een spel stelde is deze weerstand nooit meer zo expliciet aanwezig geweest. Hoe kan dit? Mogelijk heeft het te maken met het publiek (dat op DasArts anders is, specifieker, dan elders).

Maar ik denk dat het vooral te maken heeft met de vorm van het spel.

Ik zag de lezing 'The pixellated revolution' van Rabih Mroué op dOKUMENTA(13) over het volgende fenomeen: mensen, in Syrie, die met hun mobieltje een scherpschutter filmen, sommige van deze filmpjes staan op Youtube. Ze doen dit altijd van zo'n afstand, dat het gezicht van de schutter niet meer is dan een vlek. De filmpjes kunnen dus moeilijk dienen als bewijsmateriaal. Wat bezielt ze om dit te doen, vraagt hij zich af. Is het dat ze door hun mobieltje de wereld als fictie zien? Voelen ze zich veilig, omdat er een medium tussen hen en de werkelijkheid staat? Denken ze dat de kogel van de schutter hen door dat medium heen niet kan raken? De filmpjes tonen dat er wel degelijk geschoten wordt en dat er ook geraakt wordt. De filmpjes tonen de schade van het schot: ze raken de focus kwijt, schokken, draaien naar de lucht: de camera valt: zijn de filmers dood, geraakt? Kun je in het filmpje het moment zien van sterven? Het is een extreem en daarom helder voorbeeld van hoe een medium tussen iemand en de wereld maakt dat hij die realiteit als fictief beschouwt.

Bij STRANGER werkt het volgens mij in mindere mate net zo. Je zou de spelvorm kunnen zien als het mobieltje. In het licht van het spel gebeuren er dingen, maar de eerste veronderstelling is dat deze niet schadelijk zijn. 'Het is maar een spel', zoals ik een aantal keer mensen uit het publiek hoorde zeggen.

Het spel is, net als het mobieltje, een transparant medium. Er doorheen, gelijktijdig aan de fictie, is de werkelijkheid aanwezig. Doordat mensen de werkelijkheid als licht fictief beschouwen, durven ze mee te doen, durven ze uitspraken te doen, durven ze zich bloot te geven. Zij en hun handelingen, zijn immers ook fictief in het licht van het spel. We weten tegelijk wel en niet dat de uitspraken die mensen doen binnen de fictie van het spel andere mensen kunnen raken. Pas als de vragen over levende mensen gaan en echt heftig worden, zoals bij de vraag 'Wie blijft alleen?', wordt er soms de consequentie aan verbonden om te stoppen.

De fictie in STRANGER, ook al is zij volledig transparant, geeft mensen de mogelijkheid om mee te doen in een kunstmatige, ongemakkelijke situatie als het podium is. Ze voelen zich in zekere mate veilig om zich uit te spreken in een situatie die toch werkelijk daar is en die iets zegt over de realiteit.

Het nadeel van deze fictie is dat zij minder alert maakt op wat er daadwerkelijk gebeurt en de reflectie op de situatie vermindert. Wat ik heb geprobeerd daaraan te doen is de vragen in een grillige opeenvolging laten komen, simpel, grappig, heftig, bizar, heftig en aan het eind steeds extremer, pijnlijker laten worden. In de halve finale kozen de spelers niet meer uit papieren gezichten, maar uit het publiek, bijvoorbeeld: 'Wie is het rijkst?', 'Wie is of wordt een ouder zonder gezag?', 'Wie blijft alleen?'

Tijdens het maken heb ik hiermee geworsteld: terwijl ik de vragen schreef voelde ik me vreselijk, misselijk zelfs, wat een heftigheid, verschrikkelijk was het om de mensen dit aan te doen. Maar uiteindelijk bleek het nodig, omdat de spelsituatie alles enorm verzachtte. De pijnlijke vragen maakten pas dat er iets gevoeld werd, dat de situatie op scherp kwam te staan en dat er met terugwerkende kracht daarmee ook op de andere vragen gereflecteerd kon worden.

De straat

De eerste fase van het maken van STRANGER heeft zich voornamelijk afgespeeld op straat in verschillende wijken in verschillende steden. Met een fotograaf heb ik portretten verzameld van de mensen die we tegenkwamen. Later heb ik die portretten voorgelegd aan andere mensen op straat en met hen over de foto's gepraat. Dit was een intensieve, spannende werkperiode, die geen concreet materiaal heeft opgeleverd. Toch heb ik dit werken op straat erg inspirerend gevonden. En wel hierom:

Op straat werken is de ultieme vorm van controleverlies. Ik weet niet van tevoren wie ik tegen ga komen. Ik weet niet van te voren hoe de gesprekken zullen gaan. Ik confronteer mezelf met andere mensen. Deze confrontaties leren me heel veel. Ik ontmoet mensen die ik normaal nooit zou spreken. Ik hoor wat ze zeggen, wat hun ideeën zijn, ik hoor hoe hun stem klinkt, zie hoe ze kijken, hoe ze een gesprek voeren. Ik zie (achteraf) wie ik eng vond, wie ik 'mee vond vallen', betrap me op vooropgezette ideeën. Ik zie en voel wie er allemaal in de wereld leven naast mijn eigen kringetje hoogopgeleide mensen. Ik ben geïnteresseerd in het maatschappelijke. Hoe verhouden groepen mensen zich tot elkaar, met hun tegengestelde belangen. STRANGER probeert ook met deze thema's om te gaan. Mijn droom is om STRANGER te spelen voor een volledig gemengd publiek. Ik

denk dat het dan het meest confronterend zou zijn. Dan komen we niet meer weg met een grap, dan wordt de realiteit misschien wel weer concreter dan de fictie. Dan ontstaat een platform om met verschillende groepen onze beelden van elkaar te checken. De enige vraag is 'hoe?'. Wat er nodig is, is een plek die niet besmet is met ideeën over wie er horen te zijn, zoals een theater (voor hoogopgeleide, snobistische, rijke autochtonen) of een buurthuis in de Bijlmer (voor laagopgeleide, agressieve, luidruchtige Antillianen). Er bestaan dit soort plekken: het Oosterpark bijvoorbeeld in de zomer. Dan moet iedereen nog geloven dat het kan: een evenement dat in potentie meerdere lagen uit onze bevolking interesseert, prikkelt en inhoudelijk aangaat, zonder artistiek concessies te doen.

Emke Idema | 23.8.12