

# Golvend tussen werelden

Een analyse van het spel met beelden in *Bambie 8*

Werkstuk MA-werkgroep  
*Capita selecta theatergeschiedenis:*  
*Filmtheater – Theaterfilm, an intermedial*  
*genealogy of performing images*

Docent: Kati Röttger  
29 januari 2007

Bas van Peijpe  
9225013  
Bas.vanPeijpe@student.uva.nl  
020 – 4275115

## **Inhoud**

Inleiding	3
I. Bambi 8	5
<i>Mimetheatergroep Bambi</i>	5
<i>Bambi 8</i>	5
II. De fijne motoriek van de voorstelling	8
<i>De basissituatie: realisme</i>	8
<i>De uitstapjes: muziek, licht en gebruik van objecten</i>	9
<i>De uitstapjes: spel</i>	11
III. Het opduiken en verdwijnen van beelden	13
<i>Picture en image</i>	13
<i>Intermedialiteit</i>	14
Conclusie	17
Bronnen en literatuur	19

## Inleiding

De voorstelling *Bambie 8* van mimetheatergroep Bambie zit vol beelden, beelden die tot de verbeelding spreken en die zich op een spannende en moeilijk te benoemen manier tot elkaar verhouden. De toeschouwer krijgt de indruk naar een droom te kijken, waarin een realistische basissituatie – drie mannen in een keuken – telkens voor korte of langere tijd omslaat in meer fantastische, fictieve uitstapjes en weer terug. De overgangen verlopen vloeiend en haast onmerkbaar, het besef dat op het podium een nieuwe sfeer, een nieuwe situatie, een ander beeld is ontstaan, komt telkens met vertraging.

In deze nota wil ik deze eerste intuïtieve gedachten verder onderzoeken aan de hand van de volgende vragen:

Onderzoeksvraag: - Hoe werkt het spel met beelden in *Bambie 8*?

Deelvragen:

- Welke soorten beelden zijn er te onderscheiden?
- Wat zijn de kenmerken van deze soorten beelden?
- Wat zijn de verschillen tussen deze soorten beelden
  - wat betreft het gebruik van theatrale middelen?
  - wat betreft de mate van realisme?
- Hoe verlopen de overgangen tussen deze soorten beelden?
- Welke gevolgen heeft dit spel voor de waarneming en ervaring van de toeschouwer?

Om deze vragen te kunnen beantwoorden maak ik gebruik van mijn eigen ervaringen als toeschouwer bij deze voorstelling en van een videoregistratie. Daarnaast doe ik een beroep op een aantal ideeën van kunsthistoricus W.J.T. Mitchell en theaterwetenschapper Peter M. Boenisch. Van Mitchell neem ik ondermeer de gedachte over dat er een onderscheid te maken is tussen enerzijds tastbare, materiële *pictures* en anderzijds mentale, immateriële *images* die daardoor worden opgeroepen. Van Boenisch gebruik ik ondermeer de notie van intermedialiteit, als een effect dat optreedt in de perceptie van de toeschouwer en dat gecreëerd wordt door de voorstelling, met name in allerlei overgangssituaties. Eveneens uit de tekst van Boenisch komt de opvatting van theater als het creëren van werelden, werelden die zich op andere, complexere manieren tot elkaar kunnen verhouden dan de traditionele verhouding ‘fictieve (realistische) representatie’ van een ‘reële gerepresenteerde werkelijkheid’.

Het eerste hoofdstuk geeft een beschrijving van het gezelschap, hun werk en de voorstelling *Bambie 8*. In het tweede hoofdstuk worden de eerste vier deelvragen beantwoord

door te kijken naar de ‘fijne motoriek’ van de voorstelling: kleine verschuivingen in het gebruik van theatrale middelen, objecten en speelstijl. In het derde hoofdstuk wordt de focus verlegd van het niveau van de gebruikte middelen naar het niveau van het spel met beelden dat daardoor ontstaat. De ideeën van Mitchell en Boenisch blijken goed gereedschap op te leveren voor de analyse van dit spel. Hier komt ook de laatste deelvraag aan bod. In de conclusie tenslotte wordt de hoofdvraag beantwoord.

## I Bombie 8

### *Mimetheatergroep Bombie*

Mimetheatergroep Bombie bestaat in de kern uit de spelers en theatermakers Jochem Stavenuiter en Paul van der Laan. De twee begonnen hun samenwerking in 1995 op de mimeopleiding van de Amsterdamse theaterschool. Sindsdien hebben zij met wisselende gastspelers een tiental voorstellingen gemaakt, waarvan *Bombie 5* de eerste avondvullende was. Zij spelen regelmatig buiten de Nederlandse (en Europese) grenzen en ontvingen voor hun werk al meerdere prijzen, waaronder tweemaal de VSCD-mimeprijs. *Bombie 8* werd op het *Cairo international festival voor experimental theatre* bekroond met de prijs voor ‘beste regie’ en ‘beste voorstelling’. Inmiddels hebben Stavenuiter en Van der Laan een aantal vaste medewerkers om zich heen verzameld, waaronder Marijn van der Jagt (dramaturgie), Hester Jolink (decor), Atty Kingma (kostuums) en Paul de Vrees (lichtontwerp en techniek).<sup>1</sup>

De voorstellingen van Bombie zijn te omschrijven als beeldend en associatief, met een grote aandacht voor het lichaam en voor hoe dit zich gedraagt onder verschillende omstandigheden. Uitgangspunt is vaak een algemeen menselijke emotie, gemoedstoestand of situatie, zoals het gevecht tegen apathie in *Bombie 7* of de verborgen kanten van cynisme in *Bombie 10*. Enkele terugkerende elementen zijn de vaak explosieve verhouding tussen het driftmatige en het geciviliseerde in de mens, de dunne grens tussen werkelijkheid en verbeelding en de omgang tussen mensen op een klein, concreet, fysiek niveau. Ook de vormgeving heeft een sterk concrete, fysieke kwaliteit: veel alledaagse objecten, veel gebruikt en versleten materiaal. In de voorstellingen van Bombie wordt weinig tekst gebruikt. Ritme, dynamiek en een geconcentreerde speelstijl zijn bepalende factoren.

### *Bombie 8*

Voor *Bombie 8* nodigden Stavenuiter en Van der Laan Gerindo Katardinata uit als medemaker en –speler, voortbouwend op hun samenwerking bij *Bombie 6*. Uitgangspunt voor de voorstelling was een onderzoek naar de grenzen tussen waan en werkelijkheid en tussen beschaafde sociale omgang en dierlijke driften. Hierbij lieten de makers zich ondermeer inspireren door de verhalen rondom de explosieve samenwerking tussen de Duitse filmmaker Werner Herzog en zijn lievelingsacteur Klaus Kinski. Beroemd is bijvoorbeeld het transport van een echt schip over een bergrug voor de film *Fitzcarraldo*. Andere kleurrijke anekdotes handelen over de woedeaanvallen van Kinski. Zo heeft hij zich naar verluid een keer 48 uur opgesloten in een badkamer om deze geheel aan puin te slaan, en schijnt hij tijdens opnames

---

<sup>1</sup> <http://www.bombie.org/>; <http://www.bureauberbee.nl/bombie.htm> (beide geraadpleegd januari 2007).

eens bedreigd te hebben Herzog de keel door te snijden.<sup>2</sup> Afgezien van het precieze waarheidsgehalte van deze verhalen, zijn deze zichtbaar een inspiratie geweest voor beelden en situaties in *Bambie 8*.

De voorstelling speelt zich af in een realistische, eenvoudige, witte keuken. Bij aanvang zitten twee mannen rustig aan de keukentafel. Eén van hen maakt zijn teennagels schoon en legt de restjes op tafel, de ander rookt een sigaret en observeert de eerste. Na enige tijd neemt de roker een asbak en veegt de restjes hierin. Een moment lang kijken beide mannen elkaar strak aan. Tegelijk zet luid triomfantelijke muziek in, als bij aanvang van een film. Terwijl de muziek doorspeelt, gaat het spanningsmoment tussen de twee voorbij. De eerste man gaat door met zijn nagels, de tweede zet zich aan de afwas. De muziek stopt en we zien een tijdje alleen deze twee alledaagse handelingen in de alledaagse keuken. Dan valt plotseling met veel lawaai de keukendeur op tafel en stormt een derde man naar binnen, in zijn ene hand een groene deken, in zijn andere een soeplepel van ruim een meter lang die hij als een knots heen en weer zwaait. Daarbij schreeuwt hij: “Nein! Ich bin nicht hervorragend! Ich bin nicht ausgezeichnet! Ich bin epochal! Ich bin monumental!” Hij heeft nauwelijks controle over wat er in hem raast. Zijn lichaam trekt in spasmen door de keuken, haast als een aanhangsel van de geweldige lepel waarmee hij de andere twee probeert te raken.

Deze opening zet de code voor de rest van de voorstelling. Er is een vrij realistische, eenduidige en alledaagse basissituatie: drie mannen in hun keuken. Ze drinken, ruimen wat op, snijden groenten, kneden deeg voor een pizza enzovoort. Maar telkens slaat deze basissituatie om in andere, minder realistische en eenduidige situaties, situaties vol gevaar, heldendom en pathos. Vaak zet zo’n omslag in bij één van de mannen, waarna de andere volgen, reageren. Dit gebeurt bijvoorbeeld bij het binnenstormen van de derde man, en ook later wanneer hij dreigt terug te schieten in zijn spastische razernij. Op andere momenten voltrekt de omslag zich meer gezamenlijk, zoals wanneer de drie zich plotseling in *slowmotion* door de keuken en over de keukenkastjes bewegen, als een reisgezelschap op een bergtocht. Opvallend is dat bij deze omslagen geen sprake is van spel-binnen-het-spel. De toeschouwer ziet niet drie mannen in een keuken die *spelen* dat ze op reis gaan, maar een beeld van drie mannen in een keuken dat *verandert* in een beeld van drie mannen op reis door de bergen. De verandering van situatie is geen rationele beslissing van de mannen, maar lijkt hen te overkomen.

De veranderingen die inzetten bij de eerste man staan veelal in het teken van zelfverminking en –vervorming. Op verschillende momenten krijgt hij iets wellustigs over zich en probeert hij onhandig met allerlei keukengerei zijn lichaam te snijden, prikken en schaven. Dit blijft steken in pogingen, de lust krijgt geen ontlading. In de loop van de voorstelling krijgen

---

<sup>2</sup> <http://www.nrc.nl/W2/Lab/Profiel/IDFA1999/herzog.html> (geraadpleegd januari 2007).

zijn uiterlijk en motoriek steeds dierlijker trekken, wat uitmondt in een vampierachtig wezen met zwart gewaad, wit gezicht, scherpe tanden en donkere bril.

De veranderingen die inzetten bij de tweede man hebben een visionaire bevlogenheid en toewijding, zoals wanneer hij de anderen toespreekt over de goddelijke pizza die hij voor zich ziet, of wanneer hij staande op de keukentrap een gevoelig lied voordraagt. Een vergelijkbare lading heeft het moment waarop hij een bierflesje aan zijn oog zet en “Land!” stamelt, als iemand die weken op zee heeft gezworven. In de loop van de voorstelling krijgt hij een jasje en een steek, wat hem het uiterlijk van een leider, een kapitein verleent.

De uitbarstingen van de derde man staan veelal in het teken van fysieke kracht. Dit geldt zoals gezegd voor zijn opkomst, en ook bijvoorbeeld voor het moment waarop het kneden van het pizzadeeg ontspoot in een wedstrijd wie de klomp deeg het hardst op tafel kan smijten. Op een zeker moment aan het eind van de voorstelling probeert hij met al zijn kracht en inzet van zijn volle gewicht iets zwaars aan een stuk doek voort te trekken. Zichtbaar is alleen het doek zelf, dat door de keukendeur verdwijnt. Op dat moment draagt hij al enige tijd een zware soldatenhelm. Na deze scène hijst de man met het kapiteinsuiterlijk een zeil. Een deel van de keuken komt los van de rest, waarmee het laatste restje houvast in de realiteit lijkt te worden losgelaten. Het eindbeeld toont de drie mannen langzaam wiegend op hun pas ontstane schip, turend naar de einder.

## II De fijne motoriek van de voorstelling

Om de vraag naar het spel van beelden te kunnen beantwoorden, is het van belang allereerst wat nauwkeuriger de karakteristieken van deze beelden te beschrijven. Welke soorten zijn te onderscheiden? Wat kenmerkt ze? Hoe worden ze gemaakt? En hoe verloopt de overgang van het ene naar het andere beeld?

### *De basissituatie: realisme*

Allereerst is daar wat in het vorige hoofdstuk al de basissituatie werd genoemd: drie mannen in een keuken. Kenmerkend voor deze basissituatie, waar de voorstelling mee opent en waarnaar telkens wordt teruggekeerd, is een hoge mate van realisme. Ten minste vier verschillende soorten realisme zijn te onderscheiden, namelijk 1) dat van de *gebruikte theatrale middelen*, 2) dat van de *verbeelde situatie*, 3) dat van de *verhouding tussen deze beide* en 4) dat van het *spel*.

Realisme van de gebruikte theatrale middelen wil zeggen: geen beschilderd bordkarton of abstracte vormen ter indicatie van een ruimte, maar een decor uit enkel 'echte', concrete gebruiksvoorwerpen, zoals die in het dagelijks leven te vinden zijn: stoelen, een tafel, keukenkastjes, een aanrecht met wasbak, een keukentrap, een betegelde wand. Verder wordt het realisme op dit niveau ondersteund door een onopvallende belichting en de afwezigheid van geluid of muziek op de achtergrond.

Het realisme van de verbeelde situatie heeft betrekking op de alledaagsheid, de herkenbaarheid van die situatie: drie mensen in een keuken die zitten, drinken, roken, opruimen, afwassen en eten bereiden. Er is geen abstractie, geen suggestie, geen meerduidigheid, maar een realistisch tafereel zoals je dat zou kunnen aantreffen in een willekeurig studentenhuus.

De combinatie van deze twee levert een derde soort realisme op, dat te omschrijven is als het terugtreden van het bewustzijn van de theatrale illusie. Theater is bij uitstek een kunstvorm die speelt met schijn en werkelijkheid, die werelden schept die er tegelijk wel en niet zijn. De toeschouwer ziet in het theater een podium met decorstukken en ziet tegelijk een werkelijkheid die door die decorstukken verbeeld wordt: een paleis, een vlakte of een andere verbeelde ruimte. In de basissituatie van *Bambie 8* verdwijnt het besef van deze gelaagdheid naar de achtergrond, doordat de middelen die gebruikt worden om een situatie te verbeelden, direct aan die situatie ontleend zijn. De toeschouwer ziet niet een keuken (middel) die een keuken (werkelijkheid) verbeeldt, maar ziet een keuken zonder meer. Dit terugtreden van het voor theater karakteristieke dubbele bewustzijn zorgt voor een verhoogd realisme.

Het vierde soort realisme in de basissituatie heeft betrekking op de speelstijl. Deze is te omschrijven als naturel, klein, sober. In de theaterwetenschap wordt wel gesproken van een 'derde-variant-acteren' dat zijn wortels heeft in de performancekunst: niet de acteur die achter

zijn personage verdwijnt zoals in de Stanislavkiaanse traditie, niet de acteur die als het ware naast zijn personage gaat staan om het te tonen zoals in de Brechtiaanse traditie, maar de acteur die in de eerste plaats als zichzelf op het podium staat.<sup>3</sup> De speelstijl van de drie spelers in de basissituatie staat dicht bij deze (archetypische) derde variant, en wordt verder gekenmerkt door wat in de mime wordt aangeduid met *point zero*: een zo neutraal mogelijke manier van aanwezig zijn, open naar de wereld, zonder intentie of suggestie, dít lichaam in déze ruimte, hier-en-nu.<sup>4</sup> Het realisme dat door deze speelstijl wordt veroorzaakt, lijkt op de bovengenoemde eerste soort: zoals de keuken op het podium vooral een keuken *is* (minder dan iets dat een keuken *verbeeldt*), zo zijn de drie mannen ook vooral dat: drie echte lichamen aanwezig in een gedeelde tijd en ruimte met het publiek (in plaats van acteurs die personages verbeelden, in een verbeelde tijd en ruimte).

#### *De uitstapjes: muziek, licht en gebruik van objecten*

Zoals in het vorige hoofdstuk is beschreven, bestaat de ontwikkeling in *Bambie 8* uit een reeks 'uitstapjes' vanuit de basissituatie, totdat tenslotte de realiteit van deze basissituatie definitief wordt losgelaten. Deze uitstapjes zijn onderling zeer divers, maar vertonen ook een aantal belangrijke overeenkomsten, en dan met name in de manier waarop zij zich onderscheiden van de basissituatie. Wordt deze laatste gekenmerkt door een hoge mate van realisme, dan zijn de uitstapjes te beschrijven als het tijdelijk loslaten van één of meer van de genoemde soorten realisme. De spelers 'stappen' letterlijk 'uit' de realistische basissituatie, om daar later weer naar terug te keren.

Veel van de uitstapjes worden ingezet door het loslaten van het eerste soort realisme, door het gebruik van theatrale middelen die in de basissituatie niet worden gebruikt en die niet, zoals de concrete gebruiksoBJECTEN in de keuken, aan een alledaagse realiteit ontleend zijn. De twee voornaamste van deze niet-alledaagse middelen zijn muziek en licht. De luide filmmuziek die kort na de opening inzet, maakt dat het gezapige keukentafereeltje tijdelijk omslaat in iets groots, er ontstaat een geladen sfeer, vol belofte en verwachting, als een *grande* opening. Zodra de muziek stopt, ziet de toeschouwer weer 'gewoon' twee mannen bezig in een keuken. Effecten als deze, waarbij geluid bijdraagt aan de tijdelijke vervreemding, komen nog vele malen voor tijdens de voorstelling. Dit gebeurt bijvoorbeeld wanneer de tweede man een lied aanheft, of tijdens de twee 'bergtochten' die begeleid worden door langzame, sobere strijkmuziek. De uiteindelijke transformatie van de keuken in een schip gaat eerst gepaard met

---

<sup>3</sup> Marianne van Kerkhoven, 'Samenvallen met wat je denkt', in: Marianne van Kerkhoven, *Van het kijken en van het schrijven. Teksten over theater* (Leuven 2002) 181-189. Uiteraard is deze driedeling een versimpeling en bevindt elk acteren zich ergens in het veld dat door deze drie archetypen wordt gemarkeerd.

<sup>4</sup> Thijs Hazeleger, 'Het zero-punt van mimer en dramaturg. Verslag seminar Marijn van der Jagt, 18 april 2005' (<http://ltd.library.uu.nl/doc/710/zeropunt.pdf>) 6.

luid maar onverstaaanbaar geschreeuw over de boxen, en later met een weemoedig lied vanuit een krakende grammofoon.

De belichting speelt een vergelijkbare rol bij het creëren van (overgangen naar) andere situaties. Zoals gezegd is de belichting in de basissituatie neutraal, zoals het licht in een echte keuken eruit zou zien. Wanneer de eerste ‘bergtocht’ inzet, verandert het licht, gelijk met het inzetten van de muziek. Wanneer de drie zijn teruggekeerd bij de tafel, sterft de muziek weg en schakelt ook het licht terug naar de oorspronkelijke stand: de transformatie van berglandschap terug naar keuken. Tijdens de tweede tocht over de keukenkastjes dempt het licht weer, om tenslotte helemaal uit te gaan. De drie steken kaarsen en een lantaarn aan om hun tocht te kunnen vervolgen. Wanneer de voorste twee ditmaal terugkeren bij hun beginpunt (de derde is verdwenen) is de muziek (tijdelijk) gestopt maar blijft het licht uit; de transformatie terug naar de basissituatie vindt niet meer plaats, de weg naar totale verbeelding is ingezet.

Muziek en licht vormen zo aanvullingen in het scala aan theatrale middelen, aanvullingen die worden ingezet om het realisme tijdelijk te verlaten. Maar hoe zit het dan met de middelen die verantwoordelijk waren voor dat realisme van het eerste soort, de concrete, alledaagse objecten? Deze blijven ook tijdens de uitstapjes aanwezig, maar sommige van deze objecten ondergaan een verandering. Dit geldt voor de soeplepel die wordt gebruikt als knots, voor het bierflesje dat wordt gebruikt als verrekijker, voor de winterpeen die als een onnipotente fallus een orgasme veroorzaakt dat door de hele keuken trilt, en natuurlijk voor de keuken zelf die wordt ‘gebruikt’ als berggebied en later als schip.

Het is vooral het derde soort realisme dat op deze momenten naar de achtergrond treedt, het realisme van de objecten die niets anders verbeelden dan ze zijn. Plotseling verbeeldt de soeplepel geen soeplepel maar iets anders, de winterpeen geen winterpeen maar iets anders etc. Daarmee neemt ook het tweede soort realisme af, het realisme van de herkenbare, eenduidige situatie. De beelden die tijdens de uitstapjes worden opgeroepen zijn, in tegenstelling tot de basissituatie, verre van eenduidig en concreet. Tegelijk behouden de gebruikte objecten iets van hun herkenbare alledaagsheid. Ook wanneer het bierflesje wordt gebruikt als verrekijker blijft het een bierflesje, en niet bijvoorbeeld een bordkartonnen toneelbierflesje, en al helemaal geen bordkartonnen toneelverrekijker. Een laatste restje bier loopt eruit, en wordt tot tranen of zeewater op het gezicht van de man. Dat deze objecten veel van hun concrete materialiteit<sup>5</sup> behouden, ook wanneer ze gebruikt worden om iets anders te verbeelden dan ze zijn, draagt ertoe bij dat de uitstapjes verankerd blijven in de basissituatie. Op deze relatie wordt in het volgende hoofdstuk verder in gegaan.

---

<sup>5</sup> De term ‘materialiteit’ is ontleend aan theaterwetenschapper Patrice Pavis en duidt op de vaak fysieke, direct zintuigelijk waarneembare aspecten van een voorstelling. Patrice Pavis, *Analyzing performance. Theatre, dance and film* (Ann Arbor 2003) 9, 18. Vertaald uit het Frans.

### *De uitstapjes: spel*

Muziek, licht en een afwijkend gebruik van de aanwezige objecten maken de overgang van de basissituatie naar de uitstapjes. Maar er is nog een belangrijke bepalende factor (die overigens met die laatste samenhangt): het spel. Zoals gezegd draagt de neutrale speelstijl veel bij aan het realisme van de basissituatie. Bijgevolg dragen subtiele of minder subtiele veranderingen in die speelstijl veel bij aan het loslaten van dit realisme. Wanneer de derde man zwaaiend met zijn lepel de keuken binnenstormt, is het vooral zijn manier van doen die de omslag maakt van gezapige alledaagsheid naar acute maar vervreemdende dreiging. De andere twee reageren en zijn in hun spel plotseling heel beweeglijk en alert. Wanneer één van hen de keuken uit vlucht met de woesteling op zijn hielen, slaat het spel van de achterblijver gelijk weer om naar het neutrale bezig-zijn van daarvoor (hij trekt een bloes aan). Het is alsof het uitstapje niet heeft plaatsgevonden. Maar ook deze situatie is van korte duur, al snel stormen de andere twee weer binnen.

Een tegengestelde omslag in het spel, namelijk naar bijna totale afwezigheid, maakt de eerste man wanneer hij in een hoek van de keuken een doek uitklopt en deze vervolgens over zich heen slaat. Dit gebeurt onopvallend, op het moment dat de andere twee de aandacht van het publiek hebben. Pas na enige tijd valt op dat er al een tijdje iemand onder een deken in de hoek staat: een subtiel maar daarom niet minder intrigerend uitstapje uit de realistische basissituatie. Dit krijgt nog een vervolg wanneer één van de anderen de deken van hem afslaat en hem, stijf als een standbeeld staande op een punt van de deken, door de keuken trekt.

Zoals gezegd worden sommige omslagen in het spel - en daarmee in de situatie - collectief gemaakt, door alledrie de spelers op hetzelfde moment en op dezelfde manier. Dit gebeurt bijvoorbeeld bij de overgang naar de reis in *slowmotion*. Op andere momenten wordt de omslag in situatie ingezet door één van de spelers, al dan niet gevolgd door een reactie van de anderen. Deze reactie nu verschilt per keer, en deze verschillen maken dat elk uitstapje een eigen sfeer en lading krijgt. De *manier* waarop van het realisme van de basissituatie wordt afgeweken is zo telkens net even anders.

Bij het binnenstormen van de derde man bijvoorbeeld reageren de andere twee door hem te ontwijken en te proberen hem te kalmeren. Met deze reactie blijven zij in zekere mate 'trouw' aan het realisme van de basissituatie: zo reageert iemand wanneer er plots iemand met een knots binnenstormt. Aan de andere kant laten zij minder schrik of verrassing blijken dan je in een vergelijkbare situatie in de echte wereld zou verwachten, wat dan weer bijdraagt aan de afwijking van het realisme. Wanneer twee van de drie naar buiten stormen, draait het spel van de derde als een blad aan een boom. Hij vertoont geen spoor van verwarring of opluchting. Het

is met name deze snelle omslag terug naar het realisme van de basissituatie die het *onrealistische* van het voorgaande onderstreept, alsof het niet is gebeurd.

Een kwalitatief andere reactie op het inzetten van een omslag treedt op wanneer één van de mannen op tafel klimt en een gloedvol betoog houdt over een pizza. De andere twee nemen elk twee pannen van de muur en laten deze langzaam aan hun armen heen en weer slingeren en op elkaar stoten, wat het geluid van beierende klokken voortbrengt. In dit voorbeeld wordt ook door alledrie het realisme van de keuken losgelaten, maar ontstaat niet één nieuwe, in zichzelf realistische situatie, zoals bijvoorbeeld bij de bergtocht. De redenaar op tafel en de beierende pannen vullen elkaar aan, maar op een abstracte, associatieve manier.

Een derde soort reactie is te zien in de volgende scène wanneer één van de mannen het bierflesje aan zijn oog zet en verandert in een schipbreukeling die eindelijk land ziet. Eén van de andere mannen wiegt hem op zijn stoel heen en weer, als om het deinen van de zee te simuleren. De andere bespat hem met water. Zij gaan in hun spel niet mee in de transformatie - ze 'zijn' zelf niet op zee - , maar ondersteunen de fantasie van hun vriend, helpen deze werkelijkheid te worden.

Deze drie voorbeelden geven aan hoe het afwijken van en weer terugkeren naar de realistische basissituatie wat betreft het spel telkens op een andere manier verloopt. Een constante in al deze overgangen is de geconcentreerde, sobere speelstijl zoals hierboven beschreven. De spelers blijven in elke situatie open en aanwezig in het hier-en-nu, elke verandering wordt geïncasseerd, zonder dat gelijk een reactie 'gespeeld' wordt. Dit heeft eenzelfde effect als het hierboven beschreven gebruik van 'echte' objecten. Zoals de concrete materialiteit van de objecten, ook wanneer deze gebruikt worden om een tijdelijke fictie op te roepen, de uitstapjes verankerd houdt in het realisme van de basissituatie, zo draagt ook de speelstijl ertoe bij dat de toeschouwer het contact met het hier-en-nu niet verliest.

In dit hoofdstuk is beschreven hoe in *Bambie 8* een nauwkeurig gekozen gebruik van theatrale middelen en spel verantwoordelijk zijn voor enerzijds een sterk realisme in de basissituatie en anderzijds verschillende soorten uitstapjes naar minder realistische situaties. Nu deze fijne motoriek van de voorstelling in kaart is gebracht, is het zaak de focus te verleggen naar een volgend niveau en te bekijken hoe de op deze wijze opgeroepen beelden zich gedragen, hoe ze zich verhouden tot elkaar. Deze vragen komen in het volgende hoofdstuk aan bod. De nadruk zal daarbij niet zozeer liggen op hun inhoud, maar vooral op het effect dat ontstaat door het telkens opduiken en weer verdwijnen van deze beelden.

### III Het opduiken en verdwijnen van beelden

#### *Picture en image*

Wat is het effect van het voortdurend in elkaar overgaan van beelden in *Bambie 8*? Twee auteurs die hebben geschreven over respectievelijk de eigenschappen van beelden en het effect van overgangen (intermedialiteit), zijn kunsthistoricus W.J.T. Mitchell en theaterwetenschapper P. M. Boenisch. Mitchell gaat in zijn werk uitvoerig in op het concept ‘beeld’, en de uiteenlopende verschijnselen die met de term worden aangeduid. In zijn boek *Iconology. Image, text, ideology* onderscheidt hij vijf categorieën van beelden in ons spraakgebruik: materiële (stand)beelden, projecties, zintuiglijke waarnemingen, mentale beelden en beeldspraak.<sup>6</sup> In een recente publicatie voegt hij daar een nieuw onderscheid aan toe, namelijk dat tussen *picture* en *image*:

‘You can hang a picture but you cannot hang an image. The image [...] is what can be lifted off the picture, translated into a verbal ekphrasis, or protected by copyright law. [...]The picture is the image plus the support, it is the appearance of the immaterial image in a material medium.’<sup>7</sup>

Een *image* kan in ontelbare vormen opduiken, kan in allerlei *pictures* bestaan, uit elk van de vijf categorieën. Het leeft in deze *pictures* als een organisme in een habitat.<sup>8</sup>

Deze manier van denken over beelden is vruchtbaar voor de analyse van *Bambie 8*. De *picture* is dan het toneelbeeld, het ‘plaatje’, de compositie van beeldelementen, het *image* is het daarmee opgeroepen beeld.<sup>9</sup> Nu onderscheidt theater zich natuurlijk van beeldende kunst door het proceskarakter. In tegenstelling tot een schilderij is er bij een voorstelling geen sprake van één constante compositie die één constant beeld draagt. De compositie op een podium verandert voortdurend en daarmee verandert langzaam het opgeroepen beeld. In de basissituatie van *Bambie 8* gebeurt dit ook. De compositie roept een helder en eenduidig beeld op van drie mannen in een keuken. Dit beeld ontwikkelt zich, zoals bij iedere realistische voorstelling, langzaam en coherent, analoog aan de veranderingen in de compositie. Bijvoorbeeld: één van de mannen aan tafel staat op, pakt een borstel en een bord, houdt deze onder de kraan en wrijft met de één over de ander. Deze verandering in de compositie voegt iets toe aan het opgeroepen beeld: een man die de afwas doet.

---

<sup>6</sup> W.J.T. Mitchell, *Iconology. Image, text, ideology* (Chicago en Londen 1986) 10.

<sup>7</sup> W.J.T. Mitchell, *What do pictures want?: the lives and loves of images* (Chicago and Londen 2005) 85.

<sup>8</sup> *Ibidem*.

<sup>9</sup> In het Nederlands worden *picture* en *image* doorgaans beide met ‘beeld’ vertaald. Bij gebrek aan een betere vertaling gebruik ik voor het begrip *picture* zoals Mitchell dat gebruikt de term ‘compositie’.

Maar tijdens de uitstapjes gebeurt er iets bijzonders in de relatie tussen compositie en beeld. Kleine verschuivingen in de compositie laten plotseling *heel andere beelden* opduiken en weer verdwijnen. Het is alsof de twee lagen van compositie en beeld, die eerst nog naadloos op elkaar aansloten, plotseling loslaten en gaan schuiven. Het tot dan toe coherente beeld breekt open en een ander beeld komt er doorheen. Om een eerder voorbeeld aan te halen: wanneer één van de mannen aan tafel langzaam een bierflesje aan zijn oog zet, is dat een relatief kleine verandering in de compositie. Maar deze kleine verandering heeft grote gevolgen voor het beeld. Binnen het beeld van de keuken ziet de toeschouwer plots een tweede beeld opdoemen: dat van een man die de horizon aftuurt door een verrekijker. Een groot deel van de kracht van *Bambie 8* zit ‘m niet in de eerste plaats in de inhoud van de beelden – die ook sterk is –, maar in deze ervaring die de toeschouwer krijgt: beelden als uit het niets te zien opduiken en weer verdwijnen.

### *Intermedialiteit*

Over dit soort ervaringen schrijft P. M. Boenisch. Hij onderzoekt het begrip intermedialiteit, en stelt dat de essentie van dit begrip vaak ten onrechte wordt gezocht in het gebruik van verschillende (nieuwe, digitale) media. Intermedialiteit is, volgens Boenisch, in wezen *een effect dat optreedt in de waarneming* van de toeschouwer. Dit effect wordt gestimuleerd door de voorstelling en is te omschrijven als een verhoogd bewustzijn van overgangen, grenzen en tussengebieden, een verschuiving van de focus van de *inhoud* van een beeld, tekst, voorstelling naar de principes van kijken en waarnemen als zodanig:

‘[Intermediality] is very literally located inter-media, inhibiting, blending and blurring traditional borders between genres, media, signsystems [...It] interferes with their *normal* function of creating unified messages, linear narratives and homogenous worlds in the cognition of the observers.’<sup>10</sup>

Theater is bij uitstek een kunstvorm die dit intermediale effect kan oproepen. Boenisch ondersteunt deze stelling met een beroep op een alternatief voor het traditionele concept van theater als representatie van de werkelijkheid. In dit traditionele concept is er een binaire, hiërarchische relatie tussen de ‘echte’ (eenduidige, coherente) werkelijkheid en de ‘fictieve’ (eveneens eenduidige, coherente) representatie van deze werkelijkheid op het podium. Dit concept nu gaat voorbij enerzijds aan het feit dat onze alledaagse wereld in veel opzichten verre van ‘echt’ (niet-bemiddeld), eenduidig en coherent is, en anderzijds aan het feit dat elke fictieve,

---

<sup>10</sup> P.M. Boenisch, ‘Aesthetic art to aesthetic act: theatre, media, intermedial performance’ in: F. Chapple en C. Kattenbelt, *Intermediality in Theatre and Performance* (Amsterdam en New York 2006) 103-116, 103, 115.

gecreëerde werkelijkheid voor de toeschouwer wel degelijk echt is in de zin dat zij ‘er is’, ‘aan de hand is’, waargenomen wordt. De relatie tussen feit en fictie is complexer dan ze lijkt.<sup>11</sup>

In plaats van theater-als-representatie geeft Boenisch daarom de voorkeur aan het idee van theater-als-het-creëren-van-werelden. In het theater worden werelden, ruimtes geschapen die in minstens twee opzichten voor zowel toeschouwer als spelers heel reëel zijn: als gedeelde ruimte (letterlijk of meer figuurlijk, verbaal, mentaal) en als verzameling zintuiglijke prikkels, als object van waarneming. Meer nog dan andere kunstvormen is theater in staat de complexe verhoudingen tussen realiteit en fictiviteit van deze werelden voelbaar te maken. Dit komt volgens Boenisch ondermeer doordat theater zich bij dit creëren altijd van drie semiotische lagen tegelijk bedient: aanwezigheid, presentatie en representatie. Een stoel op het podium is 1) een stoel aanwezig in de ruimte, 2) een stoel die *gepresenteerd* wordt om waar te nemen en 3) een stoel die iets kan verbeelden, voor zaken kan staan (voor een stoel of voor iets anders). Het intermedialiteitseffect treedt op doordat deze drie lagen zich gelijktijdig aandienen, en meer nog op momenten dat de verhouding tussen deze lagen gaat schuiven.<sup>12</sup>

Dat laatste is precies wat in *Bambie 8* constant gebeurt, zoals in het vorige hoofdstuk werd beschreven. In de basissituatie is de verhouding tussen de drie lagen stabiel. De objecten en personen zijn aanwezig (1), worden gepresenteerd om waar te nemen (2) en verbeelden een eenduidige, realistische situatie (3). Dat er sprake is van verbeelding valt nauwelijks op, doordat de objecten en personen bijna samenvallen met wat ze verbeelden, ze *zijn* er vooral. Wanneer nu de transformaties plaatsvinden, verandert de manier waarop de drie lagen zich verhouden. De verbeelding (3) treedt op de voorgrond, waardoor er ook in de tweede laag iets verandert: de objecten en personen worden nu gepresenteerd om waar te nemen *terwijl ze ook iets verbeelden*. Dit heeft ook zijn weerslag op de eerste laag, de aanwezigheid. Plotseling is er nog iets aanwezig in de ruimte, een beeld (Mitchell), een gecreëerde wereld (Boenisch). De betekenis van het begrip ‘aanwezig zijn’ breidt zich uit en blijkt niet meer het exclusieve domein van de concrete, tastbare, eenduidige objecten en personen.

In potentie is dit constante spel met werkelijkheid en fictie problematisch voor het publiek. Na het binnenstormen van de derde man, en meer nog wanneer daarna de basissituatie weer terugkeert, zit de toeschouwer plotseling met twee niet te rijmen werelden. Wat is er zojuist gebeurd? Was het echt? Een fantasie? Een droom? Tegelijk is ook het werkelijkheidsgehalte van de situatie in de keuken veranderd, een situatie die blijkbaar ieder

---

<sup>11</sup> Ibidem 109-110.

<sup>12</sup> Ibidem 114. Overigens is een wezenlijk aspect van intermedialiteit de actieve (kijk)rol van de toeschouwer. Intermedialiteit vindt niet alleen plaats tussen lagen van de voorstelling of in het hoofd van de toeschouwer, maar evengoed tussen voorstelling en publiek en wel als wederkerig proces. Toeschouwers en spelers hebben deel aan hetzelfde proces – het creëren van werelden –, waarbinnen intermedialiteitseffecten optreden. Op deze actieve rol duidt de term ‘aesthetic *act*’ uit de titel van Boenisch’ artikel.

moment plaats kan maken voor iets heel anders. Dat je je hier als toeschouwer niet het hoofd over gaat breken, maar ‘meegaat’ in alle omslagen, is te danken aan het volgehouden realisme op verschillende niveaus, met name wat betreft het spel. De drie mannen vertonen bij iedere omslag verschillende reacties, maar nooit verbazing of ongeloof, elk uitstapje is voor hen ‘echt’. Hierdoor maken zij het de toeschouwer gemakkelijk te geloven in elke nieuwe wereld die opduikt, een knap staaltje *suspension of disbelief*.<sup>13</sup>

Doordat de behoefte wordt onderdrukt om te gaan *denken over* wat er gebeurt, ontstaat er ruimte om het vreemde golven tussen werelden te *ervaren*, het intermedialiteitseffect zoals Boenisch dat beschrijft. Cruciaal is hierbij de keuze van de makers om een realistische basissituatie als anker te gebruiken, als geloofwaardige, begrijpelijke, coherente wereld waarnaar steeds wordt teruggekeerd, als uitvalsbasis voor kortere of langere uitstapjes in het *terra incognita* van de verbeelding.

---

<sup>13</sup> De uitdrukking *Suspension of disbelief* duidt in de theater- en filmwetenschap op het vermogen van een gecreëerde werkelijkheid om geloofwaardig te zijn en blijven.

## Conclusie

Hoe werkt het spel met beelden in *Bambie 8*? Uit het voorgaande is gebleken dat deze vraag op twee niveaus te beantwoorden is, het niveau van de ‘fijne motoriek’ (het spel, de ingezette middelen en objecten en de manier waarop ze gebruikt worden) en het niveau van de beelden die daardoor ontstaan, die opduiken en weer verdwijnen. Wat betreft het eerste niveau bleek realisme een sleutelbegrip. Het gebruik van ‘echte’ objecten, het verbeelden van een herkenbare, eenduidige situatie en een neutrale, open, aanwezige speelstijl zorgen voor een hoge mate van realisme in de scènes die zijn aangeduid als ‘basissituatie’. Bijgevolg leidt het tijdelijk loslaten van dit realisme tot uitstapjes uit die situatie, tot meer associatieve, minder eenduidige beelden. Het gebruik van geluid en variaties in het licht, een minder neutrale speelstijl en een niet-alledaags gebruik van objecten zijn de middelen waarmee deze uitstapjes gecreëerd worden. Tegelijk blijven deze momenten verankerd in het realisme van de basissituatie. Dit komt ondermeer doordat de gebruikte objecten zo concreet, tastbaar, ‘echt’ zijn, ook wanneer ze iets anders verbeelden dan ze zijn. Een andere oorzaak is dat de spelers ook wanneer hun speelstijl verandert steeds open en aanwezig blijven in het hier en nu.

Wat betreft het tweede niveau bleek het onderscheid tussen compositie (*picture*) en beeld (*image*) vruchtbaar. Met deze termen is goed te beschrijven wat er gebeurt in *Bambie 8*. In de basissituatie sluiten compositie en beeld nauw aan. Geleidelijke veranderingen in de compositie hebben evenredige, geleidelijke verandering in het beeld tot gevolg. Op sommige momenten echter leidt een kleine verandering in de compositie niet alleen tot een grote verandering in het beeld, maar zelfs tot het opduiken van totaal nieuwe beelden. Op deze momenten raakt de ervaring van de toeschouwer in een stroomversnelling: er is inhoudelijk een nieuw beeld te zien; dit beeld is niet alledaags, logisch en eenduidig zoals het basisbeeld maar poëtisch en vervreemdend als een droombeeld; en bovendien blijkt de textuur van de voorstelling ineens minder stabiel dan ze leek. De voor de theaterbezoeker onbewust vertrouwde één-op-één relatie tussen compositie en beeld blijkt gemakkelijk te kunnen loslaten, beelden duiken op als uit het niets en verdwijnen weer.

Deze ervaring is een voorbeeld van wat Boenisch het intermedialiteitseffect noemt, het ervaren niet zozeer van inhoud, boodschap en betekenis maar van het proces van waarnemen zelf, van tussengebieden en grensoverschrijdingen. Theater is bij uitstek in staat om niet alleen werelden te creëren, maar ook voelbaar te maken hoe deze werelden ontstaan en weer verdwijnen, hoe ze er tegelijk wel en niet zijn.

Het meest bijzondere aan *Bambie 8* is dat de toeschouwer zich kan overgeven aan deze ervaring. Dat is deels te danken aan het realisme van de basissituatie dat als een soort anker voor de verbeelding fungeert. Deels ook is het de verdienste van de spelers die hun werelden op zo’n

soepele en natuurlijke wijze laten opkomen en weer verdwijnen, dat het publiek moeiteloos meegaat. Voor hen is elke nieuwe situatie, hoe fictief en abstract ook, telkens weer honderd procent reëel. Hun open aanwezigheid in het hier en nu geeft de toeschouwer de mogelijkheid hen te volgen, golvend van de ene realiteit in de andere, en uiteindelijk met hen weg te varen, de einder tegemoet.

## Bronnen en literatuur

### Bronnen

*Bambie 8*, gezien voorjaar 2003 in Amsterdam en Haarlem.

Idee, ontwikkeling en spel:	Paul van der Laan, Jochem Stavenuiter en Gerindo Katardinata
Begeleiding en eindregie:	Lis van der Kleij
Dramaturgie en eindregie:	Marijn van der Jagt
Decor en constructie:	Hester Jolink
Kostuums:	Atty Kingma
Lichtontwerp:	Paul de Vrees

*DVD Bambie 8*, onuitgegeven registratie van de voorstelling.

### Internetbronnen

<http://www.bambie.org/> (geraadpleegd januari 2007).

<http://www.bureauberbee.nl/bambie.htm> (geraadpleegd januari 2007).

<http://www.nrc.nl/W2/Lab/Profiel/IDFA1999/herzog.html> (geraadpleegd januari 2007).

### Literatuur

Boenisch, P.M., 'Aesthetic art to aesthetic act: theatre, media, intermedial performance', in: F. Chapple en C. Kattenbelt, *Intermediality in Theatre and Performance* (Amsterdam en New York 2006) 103-116.

Hazeleger, Thijs, 'Het zero-punt van mimer en dramaturg. Verslag seminar Marijn van der Jagt, 18 april 2005' (<http://td.library.uu.nl/doc/710/zeropunt.pdf>).

Kerkhoven, Marianne van, 'Samenvallen met wat je denkt', in: Marianne van Kerkhoven, *Van het kijken en van het schrijven. Teksten over theater* (Leuven 2002) 181-189.

Mitchell, W.J.T., *Iconology. Image, text, ideology* (Chicago en Londen 1986).

Mitchell, W.J.T., *What do pictures want?: the lives and loves of images* (Chicago and Londen 2005).

Pavis, Patrice, *Analyzing performance. Theatre, dance and film* (Ann Arbor 2003).