

je via kinderspelen en het uitdoen van de schoenen teruggevoerd naar een onbezonnen tijd, laat je het dagelijks leven achter je. Tijdens het Time Festival begon die *dislocatie* al vroeger, in het *meeting point*, waar kunstenaar William Phlips een oude fabriek transformeerde tot magische plek, een lemen doolhof met kassa, restaurant en graf- en speelheuvel.

Na de 'dislocatie'-kamers, kom je terecht in een spel vol 'spanning, verleiding, nieuwsgierigheden en angsten',<sup>4</sup> om tot slot, vooraleer je het labyrint verlaat, in de *decompression*-kamer, langzaam terug te keren naar de gewone wereld: je kan er iets opschrijven, iets drinken, je schoenen weer aandoen. In Gent werd je uitgeleide gedaan door een acteur/bewoner die een papier met je 'eigenlijke', 'oorspronkelijke', 'lichamelijke' naam – je voet- en duimafdruk – aan een ballon vastmaakte. Het contrast tussen het pikdonker van het labyrint en het loslaten van de ballon in een helblauwe, onmetelijke hemel: misschien is het wat voor de hand liggend, maar het werkte wel.

Het labyrint is een spel, een aparte wereld waarin eigen regels gelden. Vargas maakt theater vanuit zijn interesse voor kinderspelen, mythes en rituelen. Zijn lijfboek is Huizinga's *Homo Ludens*, een studie van het spelkarakter van cultuur. 'Om poëzie en spel te verstaan moet men de ziel van het kind kunnen aantrekken als een toverhemd en de wijsheid van het kind aanvaarden boven die van de man', zegt Huizinga al in 1938. Het wezen van het spel is volgens hem de intensiteit. Een primaire ontlading van energie, als een baby die kraait van plezier. De bezoeker van het labyrint kan niet anders dan volledig meegaan in het parcours, zoals een kind volledig opgaat in het spel met zijn pop. Tijdens het spelen bestaat enkel wat gerepresenteerd wordt; het gaat om een volledige transformatie: een kind dat zich verkleedt wil niet onmaskerd worden, maar wil dat het personage dat hij speelt, herkend wordt. Bovendien, zo zegt hermeneut Gadamer, is niet het oplossen van een opdracht het doel van het spel, maar het ordenen en vormen van de beweging zelf. Hij vindt het wezen van het spel – en zo ook van het kunstwerk – terug in het oneigenlijke gebruik van het woord: zoals in een 'spel van licht' of een 'spel van golven' is het doel van het spel niet de oplossing van een opdracht, maar het ordenen en vormen van de bewegingen, van het spel zelf.

Misschien zijn volwassenen hier minder toe in staat dan kinderen. De reactie van vol-

wassenen op de labyrinten van Vargas bijvoorbeeld is dat het slechts leuk is voor één keer. Kinderen kunnen een spel blijven spelen, sommige volwassenen hebben telkens de uitdaging van een nieuw spel nodig.

### New Age?

Slaagt het labyrint in zijn doel? Is het een intense poëtische grenservaring? De meeste reacties van mensen die voor het eerst het labyrint bezochten, zijn hevig en spreken van een nooit meegemaakte en niet te verwoorden ervaring. Maar reacties zijn snel extreem wanneer andere zintuigen dan oren en ogen worden aangesproken. Zowel ervaringen als zintuiglijke indrukken vervallen snel in consumptisme. Het labyrint wil daaraan ontsnappen door het persoonlijke aan het collectieve te verbinden. Een kick is ook een grenservaring: wanneer men raakt aan de dood bij een sprong uit een vliegtuig, resulteert dit in een verhoogd levensgevoel. Door grenservaringen in een ruimer verband te plaatsen, wil het labyrint meer zijn dan een kick of belevenis: 'Onze doden zorgen voor een collectief bewustzijn, en door de essentiële en existentiële band tussen het individuele leven en de collectieve geschiedenis te verbreken, wordt het makkelijk iemand te manipuleren.(...) Een festival over de kunst van het sterven betekent ook dat we ons kleine steentje bijdragen aan het herstellen van het evenwicht, aan de noodzakelijke band tussen individu en collectief verleden, tussen leven en dood.'<sup>5</sup> Idealiter is de tocht naar je diepste zijn ook een tocht naar een collectief geheugen. Een tocht doorheen de dood naar een hergeboorte: het doet denken aan de *rebirth*-ervaringen in de bio-energetica-trends. *Als theater new age wordt*, titelt *De Standaard* dan ook in een artikel over het Time Festival. Geert Opsomer daarentegen plaatst in het *Time Festival Magazine new age* aan de commerciële en gemediatiseerde kant van de ervaring.

Het is duidelijk dat het labyrint niet enkel speelt met grenservaringen, maar zich ook op een grens bevindt. Ik vond de labyrintische ervaring in Gent sterker dan die van *Oraculos*. Enerzijds omdat ik minder gelijmd werd en meer verloren liep. Anderzijds omdat ik de archetypische beelden en figuren die ik tegenkwam onmiddellijk en intuïtief verbond met mijn persoonlijk leven. Zo bracht de kamer waarin je voetsporen in het zand volgt en onbewust op kinderlijkjes trapt, me terug naar de dood van mijn nichtje, dertien jaar geleden in een verkeersongeval. Het feit dat 1

mei, de dag dat ik het labyrint bezocht, ook haar verjaardag was, en dat ik tijdens de workshop zelf meegewerkt had aan deze improvisatie zonder die linken te leggen, maakte deze ervaring erg confronterend. Een beeld dat algemeen aantoonde wat voetstappen kunnen aanrichten, werd voor mij erg persoonlijk.

Voor Vargas is leven een oefening in de dood. 'Het uiteindelijke gebaar oefenen we elke dag.' Niet de anekdote, maar het laten gaan, het genereus zijn, daar gaat het voor hem om. Die generositeit straalt af van elke bewoner van het labyrint. Je wordt subject en object van een ervaring die je je wonderlijke blik teruggeeft. Vargas' voorstellingen zijn een unieke mix van participatietheater gekoppeld aan een rijke verbeelding en emotie. Liever nog had ik dat hij me wat vrijer liet, me de volgorde van de kamers zelf liet kiezen, me nog meer mijn eigen verbeeldingswereld liet creëren. Maar ik ben erg blij dat ik door hem de wereld wat meer beleef als Amélie Poulain. ●

### Bibliografie

- Bachelard, Gaston, *La poétique de l'espace*, Presses Universitaires de France, 1972
  - De Cauter, Lieven, *Archeologie van de kick. Verhalen over moderniteit en ervaring*, De Balie, Amsterdam, 1995
  - J. Huizinga, *Homo Ludens*, Willink en zoon N.V., Haarlem, 1938
  - H-G Gadamer, *Truth and Method, II.A. The concept of play*, The Seabury Press, New York, 1975
- 1 De Eat Art beweging wou leven en kunst door middel van eetbare objecten dichterbij elkaar brengen – denk aan het *Eat Art restaurant* (1968) van Daniel Spoerri in Düsseldorf of Kaprow's 'Sweet Wall' (1970) in Berlijn: een muur van witte boterhammen en marmelade.
  - 2 Ik baseer me op de analyse van Lieven De Cauter in *Archeologie van de kick*.
  - 3 Filosofen die het tactiele of haptische benadrukken, kanten zich meestal ook tegen het primaat van het visuele. Zo pleit Gilles Deleuze voor een nomadische, labyrintische en kaleidoscopische kunst waarin het tactiele en haptische centraal staan. Ook Luce Irigaray pleit in haar vulvormologie voor intensiteiten in plaats van identiteiten. Bovendien stelt ze het spel boven het serieuze, het betasten boven het kijken. Een kunstwerk, vindt ze, moet ons onze zintuigen weer doen ervaren. Niet doorheen een catharsis maar via een vormgeving van de ruwe ongeordende driftenwereld doorheen metamorfoses. Het is precies wat in het labyrint gebeurt.
  - 4 Enrique Vargas in gesprek met Nele Decock en Maarten De Pourcq, 'You do the work and the work does you', janus, december 2002
  - 5 Vargas in het *Time Festival Magazine*