

toeschouwers zin om actief aan het spel deel te nemen. Je hoeft ze dus niet te dwingen, je inviteert ze door de structuur van het spel. Volgens Tränkle vergroot je zo het begrip van de sociale ruimte. Mensen kunnen er hun eigen verantwoordelijkheid nemen binnen een opgelegde code. Wat Tränkle hier beschrijft is de mogelijkheid van elk spel om de creatieve impuls van de mens te bevrijden door de gewone wereld tijdelijk en binnen een bepaalde ruimte tussen haakjes te zetten. Die logica van het spel fundeert ook de mogelijkheid van theatraliteit, binnen én buiten het theater. 'Onwaarheid' is de mogelijkheidsvoorwaarde om in de sociale ruimte in interactie te treden en een zaak te bevechten, beklinken, beschrijven'. Dat vereist terughoudendheid, het observeren van spelregels. Wie zijn persoonlijke obsessies ongeremd op tafel gooit, wijzigt de regels tijdens het spel en bederft het dus. Of maakt het althans onbegrijpelijk en ongenietbaar voor anderen. Nochtans, die klassieke theatraliteit is als model voor de sociale omgang verregaand aan het tanen, onder andere omdat ze als 'onecht' in een kwalijk daglicht is komen te staan zoals ook Steijn, misschien ongewild, suggereert. De vraag is wat er dan in de plaats komt, hoe de hedendaagse beeld- en persoonlijkheidscultuur daar bron, vehikel dan wel uitkomst van is en waar dat toe leidt, ook in politiek opzicht. Dat zijn pas lastige vragen. Het dubbelzinnige aan Tränkles interventie was echter dat ze het theater niet als een publieke, noch een private ruimte definieerde, maar als een plaats van transformatie. Ze liet in het midden wat ze daarmee bedoelde. Als ze het theater beschouwt als een vluchthaven om meer jezelf te worden zou haar correcte observatie over de eigen aard van het (theater-)spel uiteindelijk toch gecorrumpeerd zijn door de obsessie met persoonlijke waarheid die het debat doortrok.

Er is dus (klassiek) theater mogelijk over intimiteit,
er is zelfs theater mogelijk dat probeert zo dicht mogelijk

tegen de nulgrens van de vorm aan te schurken,

maar er is geen intiem theater mogelijk.

De termen verdragen elkaar gewoon niet.

Ook Carolien Hermans kwam er tijdens het debat niet uit. Haar *Desire machine* was nochtans een interessante propositie. Ze liet kijkers in kleine groepjes toe in een ruimte ter grootte van een klaslokaal. Een rij tafels schermde er de toeschouwersruimte af van de speelplek waar een vrouw een dans opvoerde. Extreme nabijheid dus, maar desondanks een duidelijke grens. Je keek echter niet zomaar: een koptelefoon zonderde je akoestisch af van de andere toeschouwers en van de concrete geluiden in de ruimte. De tekst die je hoorde verschilde per koptelefoon. Dat besefte je echter pas als je de voorstelling een tweede keer uitzat. Een meer didactische demonstratie van de onzinnigheid om rechtstreeks toegang te willen krijgen tot het lichaam, de gedachten, de intimiteit van een ander is moeilijk denkbaar. Lichamen vallen niet te 'lezen' maar blijven een soort raadsel. Toch maakte Hermans tijdens het debat vele tegenstrijdige bedenkingen. Ze verbond het vermaledijde sociale masker bijvoorbeeld niet met keuzes die je maakt of posities die je inneemt in het sociale spel, maar als een reflectie van je geschiedenis of je persoonlijke problemen. Waardoor het uiteraard geen masker meer is. Tegelijk zag ze identiteit wel als een constructie, een masker dus. En zoals de voorstelling demonstreerde, ze zag duidelijk de kloof tussen de 'waarheid van het lichaam' en de manier waarop we onszelf voor anderen verklaren in woorden. In Hermans' uiteenzetting kwam zo nog eens de verwarring van het debat naar boven.

Spiegel en camera

Heine Avdal hield zich in dit debat op de vlakte. Zijn werk draait rond de nieuwe vorm van intimiteit die enkel technologische media tot stand kunnen brengen. Zijn *Box with holes* was in elk geval een briljant onderzoek van wat hier gebeurt. De installatie bestaat uit een doos met twee openingen aan de voorzijde. Boven de doos is ter hoogte van het gezicht een spiegel geplaatst. Boven de doos projecteert een camera een beeld. In dat beeld verschijnen je handen eens je ze in de doos gestoken hebt. Die handen worden vanaf de bodem van de doos opgenomen. Het duurt even voor je door hebt dat het beeld dat je ziet op de doos op die manier je links-rechts coördinatie in de war stuurt: in tegenstelling tot een gewoon spiegelbeeld, zoals dat van je gezicht in de spiegel voor de doos, zie je hier aan de linkerzijde wat je rechterhand doet en vice versa. Net alsof iemand die tegenover je zit je zou imiteren. De camera doet je dus naar je handen kijken alsof je iemand anders was. Het lijkt een platitude, maar plots besef je zo dat je zelfwaarneming anders gestructureerd is: je 'ziet' jezelf alsof je naar een spiegel zou kijken, en dus niet met een blik van buitenaf. Net als je dat verwerkt hebt, duiken op het scherm twee andere handen op. Even is er geen overeenstemming tussen beeld en waarneming: het tweede paar handen lijkt enkel virtueel aanwezig. Pas later ontstaat er ook contact. Dat levert een plezierig spel op met die dubbelgangerhanden, dat je vooral visueel beleeft, bijna alsof je er zelf niets mee te maken had. Dat verandert plots als de aanraking kleverig wordt en er zich een zoet-weeë geur verspreidt. Het leuke kijkspelletje krijgt zo een unheimlich, bedreigend karakter. Wat dat zegt over de relatie tussen echt en virtueel contact laat deze *Box with holes* echter in het midden.