

FOREST

EMKE IDEMA

Samen sterk in het dendroceen?



Jasper Delva
Gezien op 04 februari 2022
Monty, Antwerpen

In ‘FOREST’ staan we als toeschouwers/deelnemers op de drempel van het dendroceen, het tijdperk van de boom, dat volgt op het antropoceen, toen de mens de nog allesbepalende factor was. Hoe zouden we ons aan zo’n tijdperk aanpassen? Die vraag staat voorop in het interactieve hoorspel van Emke Idema. Het spel zelf mag dan wat te vaak spanning en urgentie missen om echt te boeien, het doet wel nadenken over de dwingende aard van groepsdynamiek.

10 FEBRUARI 2022

‘FOREST’ is het vierde werk van Nederlandse Emke Idema. Net als voorgangers ‘Stranger’ (2012), ‘RULE’ (2014) en ‘This Can’t Happen’ (2017) vertrekt deze voorstelling vanuit een spelsituatie met strakke, vooraf bepaalde spelregels en rolverdelingen. Die spelsituatie dwingt het publiek actief deel te nemen aan en te reflecteren over politieke issues of psychosociale vragen. Voorstellingen verworden zo tot ‘maatschappelijke speeltuinen’ of ‘samenlevingslaboratoria’, zoals Idema het zelf benoemt, met het publiek als leverancier van de inhoudelijke input.

De speeltuin van ‘FOREST’ is een houten bordspel dat op het podium van de Monty opgesteld staat. Het doet denken aan een plattegrond of een kaart. Rond die kaart staan vijf bankjes waarop de deelnemers in duo’s plaatsnemen. Verspreid in lege publieksruimte staan wonderlijke boompjes in verschillende maten.

Het startpunt is een boeiend doemscenario met op de achtergrond de klimaatcatastrofe. Idema legt het ons zelf voor via een audioboxje. We zijn beland in de kleine stad Algoed. De mensheid staat hier bloot aan alweer een nieuwe dreiging: geen virus deze keer maar een mutatie van de bomen. Die keren zich plotseling tegen ons door massaal hun adem in te houden als we ze kappen of ook maar een beetje beschadigen. Als we dat toch doen weigeren de huidmondjes van de bomen nog zuurstof af te geven. Daardoor wordt de lucht

die we inademen steeds armer aan zuurstof. Het gevolg? De mens valt van zijn voetstuk. Vanaf nu bepalen de bomen hoe de wereld eruit ziet. We zitten dan ook niet langer in het antropoceen, maar het dendroceen.

In de spelrondes die daarop volgen moeten de vijf duo's oplossingen bedenken voor de ontregelende impact van het snel oprukkende en steeds dichter groeiende bos. Ombeurt trekken de teams een gebeurtenissenkaart, waar Idema alweer via het boxje commentaar bij geeft. Zo'n kaart schetst een situatie die om een reactie van de inwoners van Algoed vraagt. Hoe ga je om met de groeiende collectieve angst onder de bevolking? Hoe los je het probleem van schaarser wordende sportvelden op? Wat doe je met het gemis van familie die ver weg woont en door oprukkende bomen onbereikbaar is geworden? Wat als je moeder niet meer geholpen kan worden in het ziekenhuis en sterft? Hoe vul je het gat dat musea, vernietigd door het oprukkende bos, achterlaten?

Deze situaties zijn niet vrijblijvend. Elke gebeurtenis vraagt namelijk een aantal 'skiggs', energiemuntjes die je op voorhand kreeg en die je in de Put van de Geschiedenis moet gooien. Ieder duo heeft maar een beperkte hoeveelheid 'skiggs'. Zijn deze op, dan sterf je. Daarmee is je rol echter niet uitgespeeld, blijkt na de eerste ronde. Gestorven duo's keren terug als onderdeel van de natuur, als zwijnen of brandnetels, met een eigen perspectief. Zo kunnen ze het wedervaren van de andere duo's in volgende rondes nog beïnvloeden. Maar voor je deel wordt van de natuur kan je energie terugverdienen door 'goed' op de gebeurtenis te reageren.

Ronde na ronde rukt het bos op en neemt het bordspel over.

Het spel hanteert hiervoor vier mogelijke reacties. Een eerste optie is dat je met je teamgenoot een oplossing verzint waar de andere teams mee instemmen. Je krijgt dan wat energie terug. 'Goed' bepaalt de groep met andere woorden zelf. Je kan ook muteren. Dat maakt je als duo beter aangepast bent aan de situatie dan de anderen. Het levert opnieuw een variabele hoeveelheid energie op, bepaald door een orakel dat we horen via de opgenomen stem van Idema. Een derde mogelijkheid is parasiteren. Dat komt erop neer dat je energie van de andere teams steelt. Ten slotte kan je stilvallen. Je reageert niet reageert en grijpt – God weet waarom – naar drank en drugs. Op het einde van elke ronde valt het team met de minste energie af.

Ronde na ronde rukt het bos op en neemt het bordspel over. Dat mag je letterlijk nemen. Het aantal bomen die je na elke gebeurtenis moet plaatsen, neemt zo snel toe dat de initiële vlakte met her en der een boom al snel een echt bos wordt. Het is een mooie vondst die aan de veelal ingebeelde situatie in het stadje Algoed een visueel element toevoegt.

'FOREST' is een spel dat goed in elkaar zit. De begeleidende audiofragmenten maken de bedoeling behapbaar en ook de spelregels en -rollen zijn duidelijk. Bovendien is er altijd een spelleider aanwezig, die niet ingrijpt maar wel kan verhelderen als twijfel toeslaat. Toch is 'FOREST' wat minder dan zijn voorgangers. Dat ligt er vooral aan dat de veranderingen waar je tegen moet optornen niet urgent genoeg zijn. In 'RULE' stond je als toeschouwer voor echte dilemma's over gastvrijheid. Je kreeg vragen voorgeschoteld als 'laat je iemand die naar het toilet moet toe tot je huis?'. Naargelang je antwoord op zo'n vraag werd je toegewezen aan een bepaalde groep op een bepaald eiland. Op een

vindingrijke manier verbeeldde Idema zo de toenemende polarisatie in het publieke debat.

Terwijl de keuzes die je maakte in ‘RULE’ zo een voelbaar effect sorteerden, hebben de oplossingen die je aandraagt in ‘FOREST’ weinig tot geen impact op het verdere verloop van het spel en de verhouding tussen de spelers. Je kan de ene gebeurtenis zomaar inwisselen voor een andere. Dat valt ook op bij de gestorven duo’s. Hun terugkeer als natuurfenomeen zou het spelverloop moeten beïnvloeden, maar in de praktijk draait dat op niets uit. De hersengymnastiek die het spel wil uitlokken is zo te vrijblijvend om echt uit te dagen.

Het spel wordt, met zijn looptijd van bijna twee uur, op de duur zelfs wat saai. Het eindigt onverwacht met twee overlevende duo’s. De rest, waar ook ik toebehoor, is zo dood als een pier. In het nagesprek dat volgt, rijst de vraag of we winnaars of verliezers zijn. Geen van beide is de consensus, al ben je wel een beetje meer verliezer bij een vroege dood, omdat je dan nog maar weinig kan deelnemen aan het spel. Ook de vrijblijvende aard van het spel komt aan bod.

'Leave no man behind' leek ons collectieve motto.

Desondanks bleef ‘FOREST’ de dagen erna door mijn hoofd spoken. Niet omdat ik zo graag had willen winnen of de held had willen zijn die de nakende catastrofe afwendde. Veeleer breek ik mijn hoofd over de manier waarop we als groep het spel speelden. Ik maakte een sessie mee met 7 mannen en 3 vrouwen. Ze waren allemaal jong, en een significant deel was theaterrecensent. Onze groep benadrukte in zijn keuzes doorgaans het collectief. De teams waren bovendien opvallend lief en vriendelijk voor elkaar. We beoordeelden alle vooropgestelde oplossingen positief, en dan vooral omdat het desbetreffende team anders weinig tot geen energie won. De groep besliste bovendien niet te parasiteren. ‘Leave no man behind’ leek ons collectieve motto.

Het maakte overleven op den duur echter erg moeilijk. Zo moesten we op het einde van elke ronde de helft van de nog overgebleven en vooral schaarser wordende ‘skiggs’ weggooien om duo’s niet te laten sterven. Ondanks die hoge prijs hielden we koppig vast aan ons adagium. Achteraf vraag ik me af waarom we kost wat kost iedereen wilden laten overleven. Speelde ons geweten te hard op? Wilden we onze zelfredzame en egoïstische kant verborgen houden voor de rest? Hadden we niet beter één duo opgeofferd in een vroege ronde om later met meer te kunnen overleven? Het lijk alsof onze collectieve drang samen te blijven en elkaar zo lang mogelijk in leven te houden ons uiteindelijk meer kostte dan nodig. Je kan je zelfs afvragen waarom die keuze nooit in vraag gesteld werd.

‘FOREST’ kende zo een opvallende uitkomst. Wie dacht dat er vindrijke oplossingen voor de klimaatcatastrofe uit zouden voortkomen, keerde van een kale reis terug. ‘FOREST’ legde eerder een pijnlijk dilemma bloot. Red jezelf of de groep? Het spel laat het antwoord in het midden. Wat het vooral, toont is dat het erg moeilijk is om tegen de groep in te gaan. Zo werd in deze groep nogal lacherig gereageerd op onderlinge wedijver. Zelfredzaam gedrag werd zo al snel ‘not done’, ook al fnuikte het de overlevingskansen van elk duo, en misschien ook wel de groep – al hadden we dat zelf niet door, te druk bezig met het in leven houden van elkaar.

Achteraf blijf ik dan ook met de vraag achter: waarom laten we ons toch zo leiden door de geldende normen in een groep? Waarom is het zo moeilijk af te wijken van het collectief? Misschien is dat wel de kernboodschap van dit spel? We zijn groepswezens en dat stuurt opvallend onopvallend ons denken en doen, ook tegen beter weten in. Ontsnappen eraan vraagt veel, misschien wel teveel?