

Marionett van Maatschappij Discordia is onaf op zijn mooist

Geplaatst op [december 8, 2010](#) door [solveig57](#)

Als een van de spelers glaasjes port inschenkt en uitdeelt aan het publiek weten we met zekerheid dat de voorstelling is afgelopen. Het is een van de thema's die Maatschappij Discordia onderzoekt: wat zijn de regels, wanneer begint acteren, wat is het begin van een voorstelling, wanneer is het publiek toeschouwer, wat is de grens tussen wat echt en onecht is en wie bepaalt waar het over gaat. Een zoektocht naar betekenis. Wat we te zien krijgen is eerder het voorgeborchte van een voorstelling dan de voorstelling zelf. Welk verhaal wil je als toneelmaker vertellen, is er ruimte voor de verhalen van je medespelers, sta je er voor open of sluit je die route af.



Ik kijk naar een proces in een groep mensen die elkaar zo nu en dan goed zat zijn, zich in hun gedachtelijk of improvisatieproces belemmerd of in de rede gevallen voelen, maar die er voor kiezen samen iets te maken dat betekenis heeft. Ook nu weer, net als in '[Over de kunst](#)' veel oude 'rommel', die zeer toepasselijk is als je wilt laten zien hoe theater tot stand komt of kan komen. Zoeken naar een betekenis die ze willen aankleden, terwijl die betekenis vanzelf vorm krijgt, in al zijn 'naaktheid', uitleg is overbodig. De chaos en gefragmenteerde sporen van wat de uiteindelijke voorstelling zou kunnen zijn, ordenen zichzelf in een 'minimal' choreografie van steeds weerkerende, schijnbaar zinloze handelingen. Vloeiende bewegingen, zoals wanneer de één zijn jas uittrekt en tegelijkertijd de ander hem weer aantrekt, liefst binnenstebuiten. Een doek moet volgens de ene speler op de grond, maar kan in één vloeiende actie ook weer op tafel belanden, een hoop rekwisieten bedekkend, als om te verhullen dat het betekenisloze rommel is, waardoor de hoop meer lijkt dan het is.

Spelers hebben in de choreografie geen vaste rol, ze lijken net als in '[Over de kunst](#)' slechts de dragers van betekenis, die voortdurend verglijdt en verandert. Rekwisieten veranderen mee, soms is een stoel een ding om op te zitten, even later is het een ding dat bedwongen moet worden, hardhandig wiebelend op zijn plaats gezet wordt, soms gestapeld, soms juist weer uit elkaar. Discussies over timing, over verbeelding en hoeveel je van publiek en zaal mag verwachten, zoals hoe verhoudt zich een metafoor voor grasspriet tot de toeschouwer en het schaap dat de grasspriet eet. Tussendoor horen we flarden van verhalen, zien we aspecten van waar het naar toe zou kunnen gaan.

De titel van het stuk suggereert op zijn minst dat het over marionetten gaat. De toeschouwer wordt aangemoedigd, zo lijkt het, om die suggestie in al het aangeboden materiaal te herkennen. Zoals de indirecte verwijzing naar de timmerman die een houten pop vervaardigt. Op een zeker moment zie ik vijf mensen die bezig zijn met voorbereidend werk voor een voorstelling over poppen, marionetten. Om dat te verbeelden zijn er niet alleen bizar over elkaar aangetrokken kledingstukken (wat overigens ook een kijkje achter de schermen van toneelrepetities geeft: het zoeken naar vorm en inhoud van een personage) en halfwassen dansjes van de 'poppenspelers', die zonder ondersteuning, zonder dat er 'aan de touwtjes' getrokken wordt, onhandig neervallen.

Maar ook de belichting die zo nu en dan groteske schaduwen werpt op de latten die een scherm vormen tussen iets dat de kleedruimte van de 'acteurs' zou kunnen zijn en de ruimte die het podium of het repetitielokaal verbeeldt. De schaduwen herinneren aan de spelletjes die ik als kind met mijn schaduw speelde, om het fenomeen te bedwingen. Schaduw die autonoom lijkt, maar net als de marionet niet zonder ons bewegen kan.

Marionett van Maatschappij Discordia.

Van en met Annette Kouwenhoven, Jan Joris Lamers, Jorn Heijdenrijk, Matthias de Koning en Miranda Prein.

Gezien 7 december 2010 in de Rotterdamse Schouwburg, daar nog vanavond (8/12) te zien en [speellijst](#)

Recensies op andere blogs:

[Theaterjournaal](#) waar ook de foto eerder verscheen, copyright Bert Nienhuis