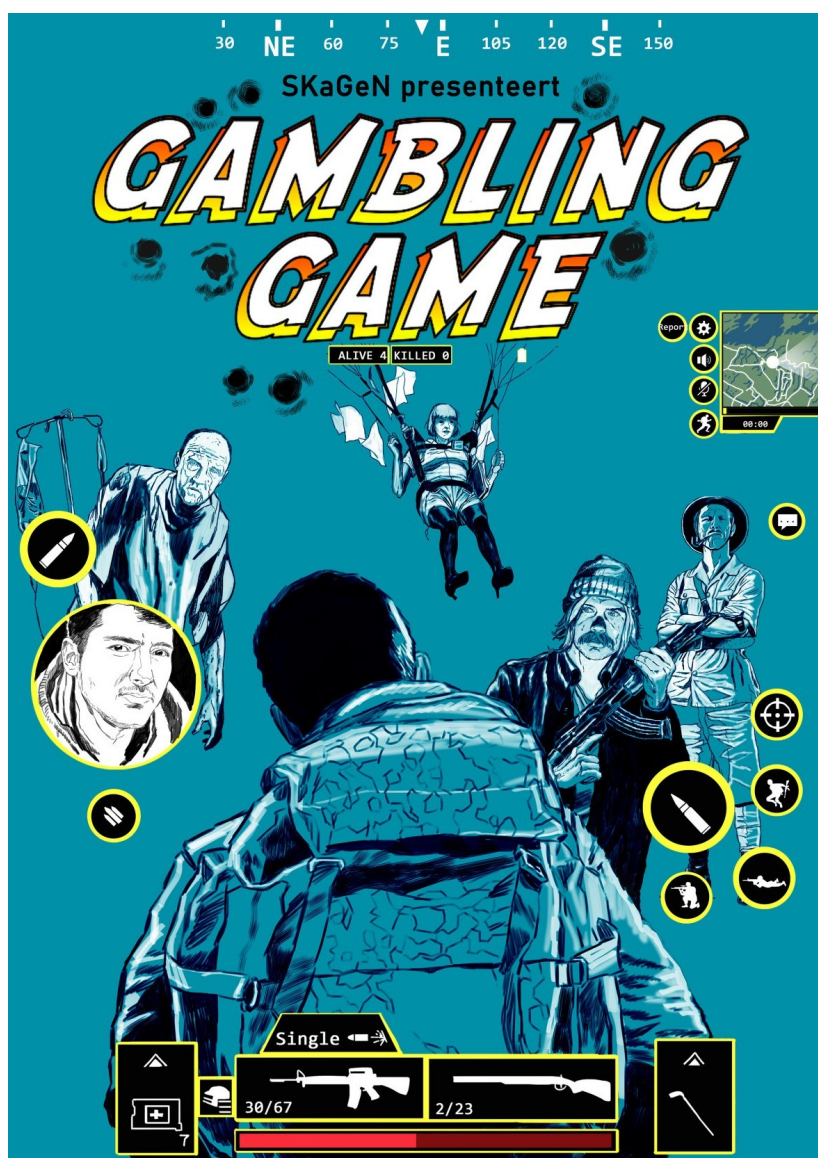


SK GN

Theatercollectief SKaGeN

PERSMAP : GAMBLING GAME





Theatercollectief SKaGeN
INHOUD PERSMAP

1. Korte projectbeschrijving	p 2
2. Credits	p 3
3. Dramaturgisch interview	p 4
4. Curricula van de makers	p 12
5. SKaGeN & Prospektor	p 15
6. Speellijst	p 17
7. Beeldmateriaal	p 18
8. Contact	p 19

GAMBLING GAME

De nieuwe SKaGeNvoorstelling speelt zich zowel op de scène af, als in de virtuele ruimte. SKaGeN bouwde haar eigen versie van de online game PUBG: Het wordt een levensgevaarlijk spel aan de grenzen van Fort Europa.

Om uit de harde realiteit te ontsnappen, verliest de 16-jarige Sajid (SK) zich in een gewelddadige virtuele game, waarin hij de opdracht heeft de Europese buitengrenzen te testen. Hij put uit zijn ervaring als jongere op de vlucht om grenspatrouilles, raids en obstakels te ontwijken en bovenal: hij moet voldoende credits behouden om te overleven.

Terzelfdertijd wordt de kersverse directeur van Frontex, het Europees grens- en kustwacht agentschap, op het matje geroepen door de subcommissie mensenrechten in het Europees Parlement. Wat volgt, is een confrontatie tussen een jongen die zich gamend een weg naar de buitengrens heeft gebaand en het bastion Frontex.

Gambling Game is een voorstelling vol contrasten: tussen documentaire en fictie, tussen live en digitaal, tussen SK en Frontex, maar evengoed tussen de Europese ambtenaren, grensbewakers en inwoners die, of ze het nu willen of niet, een positie innemen in dit verhaal.

SKaGeN maakte eerder al *SneakPeek Shadow Game*: een documentaire smartphone voorstelling in een door SKaGeN ontwikkelde app, waarin de toeschouwer al kon kennismaken met het verhaal van SK. Ook deze voorstelling vertrekt vanuit de ervaringen van deze jongen. SKaGeN baseert zich eveneens op ander documentair materiaal: de verslagen van de subcommissie mensenrechten van het Europees Parlement. Samen versmelten ze tot een fictief geheel.

2 CREDITS

Van en met: Sajid Khan, Clara van den Broek, Korneel Hamers, Valentijn Dhaenens, Mathijs F Scheepers (als roterende cast)

Dramaturgie & research: Elisa Demarré

Scenografie: Korneel Hamers & Erik Engels

Techniek: Erik Engels, Jens Clerbout, Joaquin De Rycke

Geluidsontworp : Tim Vets

Unreal Engine animaties: Sam Gielen

Digitale bewerking: Jaak Digitaal

Graphics: Lidia Nagibina

Drones: Sky Vision

Montage: Eric Engels, Nils Janssens

Kostuums en Props: Barbara Delaere & Julia Weisbrich

Productionele en administratieve ondersteuning: Suzanne De Clercq

Met de medewerking van: Eefje Blankevoort, Sajid Khan

Productie: SKaGeN & De Studio, Perpodium

Met steun van: De Vlaamse Gemeenschap, Taxshelter voor de podiumkunsten.

3 DRAMATURGISCH INTERVIEW

Deze tekst is een neerslag van de **podcast** waarin maker Korneel Hamers en dramaturge Elisa Demarré in gesprek gaan met journaliste Irene Van Der Linden. Dit gesprek kunt u beluisteren via deze link:

<https://www.skagen.be/nl/voorstellingen/gambling-game#media>

De inhoud is rechtenvrij. Indien u tekstfragmenten wenst te gebruiken, vindt u die hieronder. Gelieve aandachtig te zijn voor de context van de gekozen fragmenten. Bij gebruik graag eerst contact opnemen met korneel@skagen.be.

“We schrijven het verhaal van SK, maar ook ons verhaal over hoe wij hier als inwoners van Europa mee omgaan.” : een gesprek naar aanleiding van Gambling Game.

Dit is de podcast naar aanleiding van Gambling Game, een voorstelling van theatercollectief SKaGeN.

In 2022 verraste SKaGeN met de tweedelige SneakPeek ‘Shadow Game’ waarin het publiek kon meelezen met de intense messenger-conversatie tussen Eefje, een Nederlandse documentairemaakster, en Sajid Khan (SK), een minderjarige Afghaanse jongen op de vlucht voor de Taliban en op weg naar Europa.

In Gambling Game verliest de 16-jarige SK zich in een gewelddadige virtuele game om uit zijn harde realiteit als vluchteling te ontsnappen. In de game krijgt hij de opdracht de Europese buitengrenzen te testen. Hij moet onderhandelen, obstakels ontwijken, grenspatrouilles omzeilen en bovenal: voldoende credit behouden om te overleven.

Tegelijkertijd wordt de kersverse directeur van Frontex, het Europees grens - en kustwachtagentschap - op het matje geroepen door de subcommissie mensenrechten in het Europees Parlement. Maakt Frontex zich schuldig aan het schenden van de fundamentele rechten van de mens? Wat volgt, is een confrontatie tussen een jongen die zich gamend een weg naar de buitengrens heeft gebaand, en het bastion Frontex.

Theatermaker Korneel Hamers en ikzelf, dramaturge Elisa Demarré, gaan in gesprek met Irene Van Der Linden. Irene is onderzoeksjournaliste voor De Groene Amsterdammer, gespecialiseerd in migratie en Europa, en auteur van de trilogie ‘Het Einde van Europa’, ‘Het veer van Istanbul’ en ‘Bloed en Honing: ontmoetingen op de grenzen van de Balkan’.

IV: Ik heb de afgelopen dagen SneakPeek Shadow Game meegevolgd en ik vond het heel mooi en bijzonder. Ik zag ook de documentaire van Prospektor, maar hoe zijn jullie op dit idee gekomen?

KH: Het SneakPeek idee, een app waarbij je als een soort voyeur kunt meelezen in de chat tussen andere mensen, is een idee van Mathijs Scheepers. Het ontstond tijdens corona toen de theaters gesloten bleven als een manier om toch een publiek te bereiken. We inspireerden ons op whatsapp en na veel omwegen ontwikkelden we een eigen app. In het begin maakten we eerder entertainende dingen, maar voelden ook de behoefte aan een meer ernstige invulling. We zijn jaren op zoek geweest naar het juiste materiaal en toen kwam, toevallig opnieuw, Mathijs in contact met Eefje Blankevoort en Els Van Driel van Prospektor

(een Nederlands productiehuis voor documentaires). Zij hadden een archief van 11.000 whatsapp berichten die ze hadden verstuurd toen ze hun documentaire *Shadow Game* maakten. Ze volgden voor die documentaire tien minderjarige jongens op de vlucht. Elisa en ik mochten dat archief gebruiken en we zijn een jaar lang in het materiaal gedoken. Het zijn niet alleen tekstberichten, maar ook audioberichten en video's over heel persoonlijke ervaringen. Daaruit distilleerden we twee scenario's die het verhaal van één jongen, Sajid Khan (SK), vertellen terwijl hij de Balkan route aflegt.

ED: Het medium van de app leek ons heel geschikt om een inkijk te geven in de dagelijkse realiteit van zo'n jongen. Hoe zijn traject eruit ziet, welke beslissingen hij moet nemen. Dat tonen we aan het publiek aan de hand van een heel vertrouwd medium waarin we vaak op een directe manier met onze omgeving delen waar we zijn of wat we meemaken. Maar voor hem was het een soort hulplijn.

IV: Het werkt heel goed omdat het zo precies aansluit op hoe zij communiceerden.

KH: Toeschouwers worden met dit soort verhalen meestal maar voor de duur van een documentaire met de materie geconfronteerd. Bij *SneakPeek Shadow Game* leef je weken aan een stuk mee.

ED: En de timing werd aangehouden. Als SK 's nachts terugkomt van een pushback, uitgeput, krijg je als toeschouwer dat bericht ook op dat late uur binnen op je telefoon. Dat vergroot het inlevingsvermogen.

KH: Nu is hij hier en enorm geëngageerd. Hij heeft een appartement in Borgerhout en wil journalist worden. Hij heeft al gesproken in het Europees Parlement en de mensen daar op een ontwapenende manier terecht gewezen. Hij weet wat hij wil en dat heeft hij allemaal geleerd al stappend van Afghanistan naar Brussel.

IV: En dat stappen mogen we letterlijk nemen.

KH: Ja, dat is de *pedestrian game*. *Game* is binnen het jargon van vluchtelingen een manier om het oversteken van een grens te benoemen. *SneakPeek Shadow Game* was de aanleiding om de *Gambling Game* voorstelling te maken. Op een gegeven moment vraagt SK 's avonds aan Eefje: 'Can you buy me credit, madam?'. Eefje heeft op dat moment niet veel tijd, maar hij blijft aandringen, eerder atypisch voor SK. Ze koopt voor hem een Google Card omdat hij nood heeft aan afleiding en ontspanning. Hij wil PUBG spelen, een game die bij 16-jarigen heel populair is. We vonden het zo frappant als we die berichten lazen en screenshots van dat spel zagen. Het gaat over een personage dat ergens wordt gedropt, een opdracht moet uitvoeren en zijn weg moet zien te vinden in een landschap dat zo gelijkend was aan waar hij zich op dat moment bevond (*Bosnië-Herzegovina nvdr*). Dus hij ontspant door in een gamewereld te stappen waar hij opnieuw zijn eigen verhaal beleeft.

ED: En tegelijk toont het dat hij echt nog adolescent is en dat hij zich ontspant op een manier die heel typisch is voor die leeftijd. Op dat vlak is hij helemaal niet anders dan jongeren aan deze kant van de grens.

IV: Dus er zijn wel meer jongens en meisjes die dit doen.

KH: Ja, dat leeft echt bij de jeugd en heeft ons aan het denken gezet. Ons theatergezelschap is steeds op zoek naar andere theatrale vormen, dus we vroegen ons af of we niet zelf zo'n game konden ontwikkelen. We wilden een fictieve omgeving creëren waarbij we met echt documentair materiaal aan de slag konden gaan. Het hoofdpersonage van *Gambling Game* is opnieuw SK, alleen belandt hij nu in situaties waar hij nooit echt heeft ingezeten. Die hebben we gefictionaliseerd. Hij legt zijn parcours af in een game die we namaakten.

IV: Jullie hebben zelf dus een PUBG gemaakt met SK in de hoofdrol.

KH: Ja, met een avatar van hem in de hoofdrol. In de game legt hij levels af die hij evengoed onderweg naar Europa had kunnen afleggen. De grootste ingreep is de verandering van het perspectief. Normaal

gezien kijk je in een game vanuit de blik van het personage, je ziet waar je heen loopt. In onze game zie je hem komen. Hij is onderweg en hij wordt gefilmd.

IV: Waarom kozen jullie daarvoor?

KH: Om duidelijk te maken dat hij naar hier onderweg is.

IV: Naar de kijkers in het Westen, waar hij heen wil.

KH: Ja. Want hoe gaan we om met die jongens die onderweg zijn? Wij schrijven nu plots zijn verhaal, wat omstreken kan zijn, maar we schrijven ook ons verhaal over hoe wij ermee omgaan. Elisa en ik hebben de luxe gehad om deze jongen beter te leren kennen, we dragen hem in ons hart. We kennen zijn engagement.

IV: Door al die berichtjes die jullie hebben uitgespit of hebben jullie hem ook in het echt ontmoet?

ED: Ja uiteraard!

KH: Hij is ook bij dit proces betrokken.

ED: Na *SneakPeek Shadow Game* wilden we in eerste instantie een voorstelling maken die chronologisch verderging. Dus voortgaand op zijn aankomst in België. Het idee was om te tonen hoe zijn leven eruit ziet nu hij hier is toegekomen. Hoe het voelt voor zo'n jongen om de bureaucratische structuur te doorlopen om wettelijk erkend te worden. Dat bracht ons bij gesprekken met onder andere advocaten. In één van die gesprekken ging het plots over Frontex, het Europees Grens - en kustwacht agentschap. Langzaam groeide het concept om het idee van SK in de game in contrast te zetten met dat grote verhaal van wat er zich op het Europees beleidsniveau afspeelt. Hoe verhouden die verhalen zich tegenover elkaar?

IV: Het verhaal van hij die wil komen en het verhaal van Europa die de grenzen dicht wil, om het even zo te zeggen.

KH: Het Europa dat worstelt met: we moeten hem ontvangen, maar welke zijn de juiste vragen om hem te stellen. We hebben veel vooronderzoek gedaan. Nu zitten we op een momentum waarin de regels worden veranderd (*het nieuwe migratiepact van de EU, nvdr*). Ik las gisteren dat er onder het Belgisch voorzitterschap een aantal beslissingen zijn doorgedruwd op Europees niveau.

ED: Daar wordt in de media met een grote trots over bericht, als een grote verwezenlijking voor België.

KH: Concreet houdt het in dat de ondervragingen aan de buitengrenzen van Europa plaatsvinden.

IV: Inderdaad, de eerste selectie gebeurt nu aan de buitengrenzen.

ED: En het uitbreiden van de biometrische data die in Eurodac, de Europese database, terechtkomen.

KH: Dat materiaal verwerken we op een theatrale manier in de voorstelling. Ook wordt de vraag gesteld wie die mensen zijn die aan de knoppen zitten, de beslissingen nemen en zij die uitvoerend werken.

IV: En wie voert de controles uit, want dat blijkt binnen dit nieuwe pact heel belangrijk.

KH: In de voorstelling stellen we ons de vraag hoe de inwoners van de Europese landen ermee omgaan. Is dit wat we willen? Er is binnen Europa een verschuiving merkbaar van "*Wir schaffen das*" naar een ander soort uitspraken. Welke verschuiving merk je als journalist?

IV: Ik schrijf nu al even over dit onderwerp. Dingen die ik tien jaar geleden beschreef als behoorlijk extreme maatregelen zijn intussen heel gewoon geworden. Ik heb in de loop van die tien jaar toch een opschuiving gezien in de richting van het inhumane. De pushbacks aan de buitengrenzen zijn dan wel illegaal, maar er wordt heel weinig aan gedaan. Tien jaar geleden was daar veel meer verontwaardiging over. Nu is er eerder een houding van 'het moet nu eenmaal gebeuren'. Dat zie je toch ook wat

gereflecteerd in het migratiepact. Je ziet er een verharding in terug. Er is ook een grote misvatting, want de meeste mensen die als asielzoeker Europa binnenkomen, komen helemaal niet voorbij die buitengrens. Het grootste aantal migranten dat Europa binnenkomt zijn arbeidsmigranten. Velen komen met het vliegtuig of op een andere manier. Het is heel moeilijk om legaal te komen als je een vluchteling bent. Er is al heel snel een splitsing tussen wie kansarme en kansrijke migranten zijn. Daar schuilt een risico. Vluchtelingen hebben recht op asiel als ze uit een onveilig of oorlogsgebied komen of als ze vanwege politieke overtuigingen, achtergrond of seksuele voorkeur persoonlijk vervolgd worden in eigen land. Dat wordt veel moeilijker om aan de buitengrens snel in te schatten. De kans dat die groep terechtkomt in de bak van kansarme migranten die meteen worden teruggestuurd, wordt zo heel groot.

KH: Het nieuwe pact is nog niet in voege, dus het is te vroeg om conclusies te trekken natuurlijk. Voor ons is het opmerkelijk om met deze voorstelling bezig te zijn en te zien hoe het beleid ook voortdurend in ontwikkeling is. Dat merkten we in België omdat we de voorstelling aanvankelijk specifiek op de Belgische situatie wilden afstemmen. Uiteindelijk kozen we toch voor het Europese verhaal en hebben we naarmate de politiek evolueerde ook onze tekst moeten aanpassen. Het migratiepact in zijn huidige vorm was nog niet beschikbaar toen we met het project begonnen. Die evolutie naar nieuwe waarden en normen is ingrijpend. Waar vroeger Fort Europa als iets negatiefs werd gezien, hangt er nu een zweem van trots rond. Ook in praatprogramma's als De Afspraak en Ter Zake wordt het niet meer negatief gebruikt, merkte ik al. De Europese burger moet ook beschermd worden.

IV: Die bescherming is heel fascinerend. Jullie hebben wellicht al eens een kijkje genomen op de website van Frontex. Dan zie je een kaartje van Europa met de routes van migranten vanuit het oosten en het zuiden in dikke rode pijlen alsof het een vijandige invasie betreft.

ED: Het narratief is ontzettend bepalend. We merkten ook in het onderzoeksmateriaal dat migratiestromen en criminele activiteiten zoals drugsverkeer zonder verpinken in één adem worden genoemd.

KH: We nodigen iedereen uit de promovideo te bekijken die Frontex over zichzelf maakte, dat is heel ontluisterend. Menselijk leed wordt steeds in dezelfde zin vernoemd als criminele feiten. Dat is natuurlijk een bewuste keuze.

ED: Tegelijk is het narratief heel ambigu. Enerzijds wordt geopperd: we mogen de situatie in Europa niet als vanzelfsprekend beschouwen. Dit is geen oorlogsgebied, we kunnen een comfortabel leven leiden. Dat is iets dat moet beschermd worden en dat vergoelijkt het beleid. Dat is een eerder populistisch discours. Anderzijds zie je in de media verschijnen dat het herwerkte migratiepact net dient om extreemrechtse tendensen in Europa te counteren.

IV: Dat vind ik zelf ook heel ingewikkeld. Je ziet het in Nederland en veel Europese landen gebeuren dat de agenda en de taal van radicaal rechts wordt overgenomen door de middenpartijen. Bij ons is dan ook gebleken dat mensen het uiteindelijk gaan geloven en toch radicaal rechts stemmen. Zij die het eigenaarschap over dat soort taal hebben, winnen uiteindelijk toch. Het is een heel gekke strategie.

ED: Absoluut want de dreiging, die er niet noodzakelijk is, wordt gecreëerd. Vergelijkbaar met de *Axis of Evil* onder president Bush in de Verenigde Staten.

KH: Hier wordt over een 'flinks' beleid gesproken: links maar flink.

ED: Want 'we moeten streng zijn en toch ergens een lijn trekken.'

KH: Toch vellen we in de voorstelling geen oordeel. Objectief is het natuurlijk ook niet. Eefje Blankevoort en Els Van Driel staan als documentairemakers ongelooflijk geëngageerd in de wereld. Zij vertellen hun verhalen als een manier om te helpen. Dat is fantastisch. Theater dient eerder om het debat te openen,

het is een context waarin heel veel kan worden gezegd. Je kan dingen op de scène plaatsen waardoor een debat kan ontstaan. Je kunt dingen tegenover elkaar zetten, een andere taal gebruiken, Je hebt andere vormen ter beschikking om belangrijke thema's aan te kaarten.

IV: Je gebruikt de feiten zoals ze zijn en jullie vertellen er een bepaald verhaal bij.

ED: Ja. We kunnen gebruikmaken van wat *the willing suspension of disbelief* genoemd wordt. Een publiek is in een theaterzaal vaak ontvankelijker voor een ander soort realiteit. Die is dan wel geënt op een documentaire realiteit, zoals ook in *Gambling Game* het geval is, maar de verbeelding tilt het naar een ander niveau waar meer vrijheid is om bepaalde zaken aan te kaarten. Dat hoeft niet op een kritische manier, maar we kunnen wel via de verbeelding de reflectie aanwakkeren. Dat is het grote voordeel van ons medium.

IV: Hebben jullie de indruk dat dat goed werkt? Dat mensen daardoor meer gaan denken?

KH: Ja. In *SneakPeek Shadow Game* komt onze mening niet naar voor. Het is een artistiek werk, want er is wel een scenario en dus een aantal artistieke ingrepen want je maakt een selectie uit het materiaal en legt er een bepaalde timing in. Maar het verhaal blijft het verhaal, het blijft een registratie en geen moraal. Dat is aan het publiek.

IV: Wat dat betreft haast journalistiek, zou je kunnen zeggen. Daar overlapt het wat.

KH: Zeker. In *Gambling Game* gaan we een stap verder omdat we op de scène een fictieve context creëren. Bureaus met mensen die met een jonge vluchteling moeten omgaan. In het eerste deel zien we de game waarin SK zich bevindt en de achterkant ervan: de personen en instituten die zijn obstakels creëren. In het tweede deel zien we de vertaler-tolken in het Europees Parlement die het eerste vraaggesprek tussen Frontex-directeur Hans Leijtens en de leden van de subcommissie mensenrechten op zich moeten nemen. Je ziet de achterkant van de situatie: de mensen die de kleine taken moeten uitvoeren. In het derde deel bevinden we ons in het hoofdkwartier van Frontex waar mensen kijken welke bewakingsbeelden via drones binnenkomen. Het gaat ook over verantwoordelijkheden en empathie. We creëren een fictieve omgeving waarin documentair materiaal binnensijpelt.

IV: Wat een prachtig idee. Daarmee maak je het ook heel menselijk en niet enkel iets van een beleid dat ver van ons staat.

KH: Die discussies komen in de voorstelling terug: bij wie ligt de verantwoordelijkheid als een woord verkeerd wordt geïnterpreteerd en op basis daarvan beslissingen worden genomen.

ED: Die insteek was belangrijk. Als je de kranten leest, heb je nogal snel de neiging, of ik althans, dat alles zich boven je hoofd afspeelt.

IV: Precies, ook omdat het in Brussel is of in Warschau bij Frontex. Het is iets groots en abstract.

ED: En je weet wel dat je kunt stemmen, maar soms voel je het gewicht van die stem niet. Ik kan me tegenover dit soort situaties ook heel machteloos voelen. Wat kun je nu eigenlijk zelf concreet betekenen? Wat doet dit met mij? En ik merk in alle eerlijkheid bij mezelf ook vaak een soort buffer. Een ingebouwde afstand tegenover dat soort problematieken omdat het niet heel direct voelt.

KH: Clara van den Broek (*actrice bij SKaGeN en deel van de cast van Gambling Game nvdr*) maakte eerder al twee voorstellingen omtrent migratie, geschreven door Paul Verrept. Die gaan over ons empathisch vermogen. Een lichaam spoelt aan vlak voor een strandhuis van een man en een vrouw. Die gebeurtenis heeft op hun relatie een enorme impact. De ene voorstelling belicht alles vanuit het perspectief van de vrouw, de tweede voorstelling vanuit de man. Beide personages worden wel door Clara gespeeld. Ook in *Gambling Game* keert het terug: hoe gaan mensen aan deze kant van de grens om met zij die komen, met beslissingen die we zelf nemen of door het beleid worden genomen. Aan de hand van de fictieve context

stellen wij die vragen, maar we beantwoorden ze niet.

IV: Uiteindelijk zijn we natuurlijk allemaal medeverantwoordelijk. We stemmen voor onze nationale regeringen en de Europese Raad (bestaande uit de regeringsleiders van de 27 lidstaten nvdr) heeft toch de grootste invloed uitgeoefend op het migratiepact. Dat is direct democratisch, maar daar zijn we dus wel medeverantwoordelijk voor. Toch gaan we niet met zijn allen de straat op.

ED: Heb je het gevoel dat je als journalist, als verhalenverteller, een grote impact hebt?

IV: Ja, uiteindelijk wel. We volgen alles heel kritisch en zijn alert voor wat er gebeurt, ook om het jargon en de retoriek van radicaal-rechts niet over te nemen. We moeten blijven schrijven over wat het pact nu precies inhoudt en dat vergt heel veel studie. Ik denk dat journalisten, maar ook onderzoekers die over deze thema's schrijven en juristen blijvend een tegennarratief bieden. Als politici dat niet doen, dan moeten wij het laten zien. Soms in een essay of opiniestuk werk ik met mijn eigen mening, maar meestal laat ik het toch gewoon zien. Als je dat opschrijft, dan wordt daar op gereageerd. Wat de impact is, weet je natuurlijk nooit. Ik geloof wel dat als je geen stem tegen meer geeft, er maar weinig overblijft.

KH: Daar voed je jezelf als mens mee. Ik heb me al dikwijls afgevraagd hoe ik in dit verhaal zou staan als ik nooit het verhaal van SK had leren kennen. Niet zijn verhaal zoals je het ergens zou kunnen lezen, maar het intense verhaal dat je wekenlang meedraagt in je broekzak. Dat betekent dat die verhalen belangrijk zijn, zoals de tegenwind vanuit de journalistiek. Onze grootste kracht als mens blijft ons empathisch vermogen. In de voorstelling wordt in twijfel getrokken wat dat mens zijn nu eigenlijk betekent: zijn we goed, zijn we slecht, zijn we niet slim of snel genoeg, enzovoort. Er wordt ook in verteld dat het empathisch vermogen er wel is, maar ook gevoed moet worden. We moeten kunnen terugvallen op voldoende verhalen om onszelf blijvend te overtuigen dat wat we oorspronkelijk dachten en intuïtief voelden ook juist is.

IV: Daarom is de ontmoeting ook zo belangrijk. Je ziet toch vaak dat mensen van mening veranderen eens zo'n ontmoeting heeft plaatsgevonden. Dan gaat het bijvoorbeeld over het speelkameraadje van je eigen zoon en 'die moet niet weg'. Wanneer het abstracte beeld van bijvoorbeeld de migrant angstig of bedreigend wordt gemaakt, dan geloof je het.

ED: De ontmoeting en ook de twee werelden samenvoegen. Wij zijn in het verhaal van SK gedoken, maar hij is helemaal geen uitzondering. Zoals hem zijn er zoveel jongens die hier zijn gearriveerd of nog onderweg zijn. Velen wonen hier al, maar toch kom je heel weinig met elkaar in contact. Wij blijven abstracties voor hen en omgekeerd.

KH: Ik betrap mezelf er ook vaak op. Er wordt heel wat op SK geprojecteerd: verstandig, empathisch, ambitieus. En hij is al die dingen ook wel, maar er zijn duizenden zoals hem die dat traject op hetzelfde moment hebben afgelegd. En anderen ook niet natuurlijk, die het niet gehaald hebben. Maar je zei het al: de ontmoeting maakt het tot wat het is. Die ruimte hebben we in ons drukke leven vaak niet meer.

IV: Klopt, en het blijft natuurlijk heel moeilijk. Je kunt je niet empathisch inleven in een hele grote groep mensen. Je moet individuen hebben.

KH: In het maakproces hebben we ons binnen het gezelschap regelmatig de vraag gesteld of we SK niet gebruiken. Of het correct is wat we doen, of we hem niet als symbool gebruiken. Dat is heel dubbel. We vergoeden hem uiteraard, we steunen hem in de dingen die hij doet, we betrekken hem bij het project. Dat is correct. Maar het gaat over iemands levensverhaal dat we al 'hebben' sinds zijn 16 jaar. Hij was toen nog een kind. Dat verhaal is nu gepubliceerd en staat voor altijd online. We hebben met hem besproken dat we nu een fictief verhaal met hem als hoofdpersonage creëren. Zelf zegt hij dat alles wat ervoor zorgt dat dit soort verhalen aandacht krijgen goed is. Dat is heel nobel, maar we eigenen zijn verhaal wel toe om er een voorstelling van te maken.

ED: Door wat we tonen en hoe we het tonen, blijkt wel duidelijk onze kritische houding. Maar hij blijft hoe dan ook een succesverhaal. Dat is ook een verantwoordelijkheid die je neemt, want er zijn ook ontzettend veel andere verhalen. SK is heel bijzonder, heel veerkrachtig, heel gul, heel ondernemend, maar dat kunnen we niet zomaar verwachten van alle jongeren die onderweg zijn.

KH: In het beste geval dragen de verhalen die wij met en over hem maken bij tot hem als voorbeeld maken voor mensen uit zijn eigen gemeenschap. We kunnen alleen maar hopen dat het daar ook iets oplevert. Er wordt veel over integratie gesproken. Hij is op zijn eigen manier zijn pad hier aan het afleggen, met veel twijfel en vragen en zijwegen. Dat is fantastisch om te zien, maar wij hebben daar ook onze taak in te vervullen. Wij gebruiken zijn verhaal en we proberen om hem in zijn verhaal te steunen. Dat is ook een vorm van ontmoeting.

IV: Ja, dat is het ook. Hij is hier gekomen en zo heeft hij jullie ontmoet en nu hoort dat erbij. Dat vind ik er ook heel mooi aan.

KH: Het zou nog meer kunnen zijn, nog idealer. Helaas hebben wij ook maar beperkte tijd, het is nu al zo moeilijk om onze agenda's op elkaar af te stemmen. Hij heeft intussen ook een job hier, hij wil studeren, hij gaat ook vaak spreken in het kader van de documentaires over hem die hij mee heeft geproduceerd. Dat is allemaal fantastisch, maar we kunnen elkaar dus niet heel vaak zien.

ED: Maar hij is zeker aanwezig in het proces.

KH: Heb jij dat als journalist dat je nauw betrokken raakt bij de onderwerpen waarover je schrijft?

IV: Als journalist gebruik je grote stukken uit het persoonlijke leven van mensen over wie je schrijft, bijvoorbeeld migranten. Je wilt ze uit de abstractie halen waar we het net over hadden. Het gaat ook vaak over mensen bij wie het niet lukt. Dat is altijd een beetje een gevaar. Ik ben niet zo goed als Eefje en Els in het persoonlijk betrokken raken. Ik ontmoet best veel mensen en dat kan heel intens zijn, maar ik ben niet zo goed in het voortzetten. Dat heeft iets met overleving te maken, vermoed ik. Er zijn wel mensen die je net iets meer raken dan anderen waar ik wel contact mee houd.

KH: Ik begrijp heel goed dat je jezelf wat tracht af te schermen.

IV: Ik probeer heel duidelijk te zijn dat ik het niet kan waarmaken. Ik kan een verhaal opschrijven en ik doe mijn best dat zo goed mogelijk te doen om het onder de aandacht te brengen. Dat beschouw ik als mijn taak, dat kan ik. Dat is mijn manier om te helpen.

KH: Dat ligt in de lijn van hoe wij ermee omgaan. Wij kunnen ons deel doen, maar daar houdt het ongeveer op. Er kunnen wel vriendschapsbanden ontstaan, zoals bijvoorbeeld met iemand als SK. Dat is ons engagement.

4 CURRICULA VAN DE MAKERS

SKaGeN

SKaGeN onderzoekt en presenteert hedendaagse onderwerpen op een eigenzinnige en grensverleggende manier en gaat daarbij moeilijke uitdagingen aan. Daarbij wordt gebruik gemaakt van de nieuwste formats en technologieën, zoals de ontwikkeling van een app of het op het podium brengen van AI en realtime ontwikkeling van algoritmes. SKaGeN bedenkt nieuwe uitvindingen en gaat allianties aan met partners binnen en buiten het culturele veld. SKaGeN vindt dat theater een levende kunst is, zonder vaste vorm of grens. Elke voorstelling onderzoekt deze drang naar vernieuwing: qua vorm, taal, inhoud en ondernemerschap. Al 20 jaar reikt SKaGeN daarbij ook resoluut de hand naar hun publiek. Samen ontdekken en beleven ze de nieuwe mogelijkheden van het theater van vandaag en morgen. Het gezelschap creëert en speelt in Vlaanderen en presenteert zijn producties in het buitenland.

Sajid Khan Nasiri

Sajid Khan Nasiri verliet Afghanistan op zijn 14 jaar. Hij werd tijdens zijn vlucht aangesproken door documentairemaker Eefje Blankevoort. Dit resulteerde in een jarenlange samenwerking. Sinds 2021 woont, studeert en werkt Sajid in Antwerpen. Hij is nauw verbonden aan het productiehuis Prospektor en is coproducent van de film *The Mind Game*. Deze documentaire loopt een internationaal parcours op verschillende film- en documentaire festivals in Europa en daarbuiten.

Korneel Hamers

Korneel Hamers studeerde in 2000 af aan de toneelschool van Dora van der Groen. Hij is medeoprichter, theatermaker & zakelijke leider bij het avontuurlijke theatercollectief SKaGeN. Met dit gezelschap werkte en speelde hij mee in tientallen theaterproducties, waaronder *Berlin Alexanderplatz*, *Deurdedeurdeur*, *Pardon, sorry dat ik leef*, *Tsjick* enz...

Hamers was jarenlang actief als regisseur en producent bij het filmproductiehuis Rimlight Productions, waar hij instond voor artistieke en commerciële televisie- en filmproducties.

Naast theater legt hij zich regelmatig toe op zijn grote passie: het schrijven van libretti en het regisseren van opera. Tot zijn oeuvre behoren opdrachten voor Age Veeroos (Estland), Zeitgenössische Oper Berlin, Solistenensemble Kaleidoskop (Berlijn) en Thomas Gerwin. Voor zijn opera concept en libretto *Grid/GrossStadtOper* kreeg Korneel Hamers in 2010 de Operare10 prijs van de Zeitgenössische Oper Berlin. In 2012 richtte hij, samen met dirigent Bart Van Reyn (Vlaams Radio Koor) een reizend operagezelschap op: The Ministry of Operatic Affairs. Daar regisseerde hij Mozarts *Don Giovanni*, *Così fan Tutte*, Glucks *Orfeo ed Euridice*, *Dido and Aeneas* van Purcell en Händels *Acis and Galatea*.

Clara van den Broeck

Clara van den Broeck studeerde Romaanse Talen, Culturele Studies, Filosofie (KULeuven) en Dramatische Kunsten (Koninklijk Conservatorium Antwerpen). Ze is opleidingshoofd drama aan het Koninklijk Conservatorium Antwerpen, theatermaker en actrice bij o.a. het theatergezelschap SKaGeN, promotor van onderzoeks- en doctoraatsprojecten aan en docent aan Koninklijk Conservatorium Antwerpen. Tot voor kort was ze co-voorzitter van de onderzoeksgroep Uitvoeringspraktijk in Perspectief. In het verleden was ze artistiek coördinator van de afstudeerrichting acteren (opleiding drama Koninklijk Conservatorium), dagelijks bestuurder van het theatergezelschap SKaGeN, dansrecensent bij de krant De Morgen, en redactielid en publicist bij het podiumkunstentijdschrift Etcetera. Ze publiceerde fictie bij De Geus en Uitgeverij Vrijdag.

Valentijn Dhaenens

Valentijn Dhaenens (1976) is theater- en filmacteur. Hij studeerde in 2000 af als meester in de Dramatische Kunst aan het Conservatorium van Antwerpen. Hij is medeoprichter van het theatergezelschap SKaGeN.

Hij was ook te zien in voorstellingen van diverse andere grote en kleine theaterhuizen, op televisie en in films, onder andere in *Meisje* (Dorothee Van Den Berghe), *Koning van de wereld en S.* (Guido Henderickx), *Mr. Nobody* (Jaco Van Dormael), *Copacabana* (Marc Fitoussi), *After Day* (Nico Leunen) en *De onbaatzuchtigen* (Koen Dejaegher). In *De helaasheid der dingen* (Felix Van Groeningen) speelde hij de rol van Gunther, meer recent in *Girl* (Lukas Dhont) vertolkte hij de rol van psychiater. Zijn doorbraak op de planken kwam er met *Degrotemond*: een ode aan de redevoering. Daarna volgde de succesvolle monoloog *DeKleineOorlog*. Beide producties tourden wereldwijd. Zijn monoloog *Onbezongen* (SKaGeN/KVS) is nog steeds een internationaal succes. In 2018 won hij met de Engelse versie, *Unsung*, een Fringe First, een van de belangrijkste awards op het Edinburgh Fringe Festival.

Mathijs F Scheepers

Mathijs F Scheepers richt in 2000 mee het theatergezelschap SKaGeN op. In de loop der jaren bedenkt hij het concept en schrijft het scenario voor onder andere *La Merde* (naar de *Pest van Camus*), *Berlin Alexanderplatz* (naar het gelijknamige boek), en *Laura Exterieur* (naar *Brief Encounter*). Bij SKaGeN maken ze samen de langspeelfilm *Wolf*, en vijf kortfilms onder de noemer *Watermerk*. In 2012 maakt hij zijn zelfgeschreven, gespeelde en geregisseerde monoloog *Garmisch-Partenkirchen*. Daar maakt hij ook een filmscenario van: *De Kennedytunnel*. Hiervoor krijgt hij zowel scenariosteun als artistieke ontwikkeling bij het VAF. Hij maakte verder ook *Closer*, *Sue Me*, *Modderfokker*, *The Art of Lying*.

In 2021 bedenkt hij het *Watchapp* format (nu *SneakPeek*) en regisseert hij drie *Watchapp's* met oa Filip Peeters, Barbara Sarafian, Janne Desmet, Jurgen Delnaet, Lynn Van Royen en Jennifer Heylen. In 2023 wordt de *SneakPeek "Shadow Game"* geselecteerd voor een Gouden Kalf. Als acteur is Mathijs F Scheepers een van de vaste waarden van zijn generatie in film en televisie.

Elisa Demarré

Elisa Demarré heeft een master Theaterwetenschappen behaald aan de Universiteit Gent en een Master Cultureel Management aan de Universiteit Antwerpen. Ze maakte voorheen deel uit van het alternatieve managementbureau Hiros als productie manager. Ze werkte er samen met kunstenaars als Christophe Meierhans (*Some Use For Your Broken Clay Pots, Trials of Money* e.a.), Thomas Ryckewaert (*Genesis, Golem*) en Andros-Zins-Browne (*The Middle Ages, Already Unmade, Atlas Revisited*).

Sinds 2017 werkt ze als dramaturge met Pieter De Buysser (*De Lokvogel, Tomorrow Brought Us Rain*), Eva De Groote & Ruben Nachtergaele (*De Fabelachtige Stad, Ziel*), Eva Binon en Jason Dousselaere (*Catharsis*), Kevin Trappeniers (*Ellipsis, Observatory, Field of View, Present*), Kasper Vandenberghe (*Mystica*), Oxana Sankova (*The Poem Without a Hero*) en het Antwerpse theatercollectief SKaGeN.

Ze is naast dramaturg ook herborist en dichter.

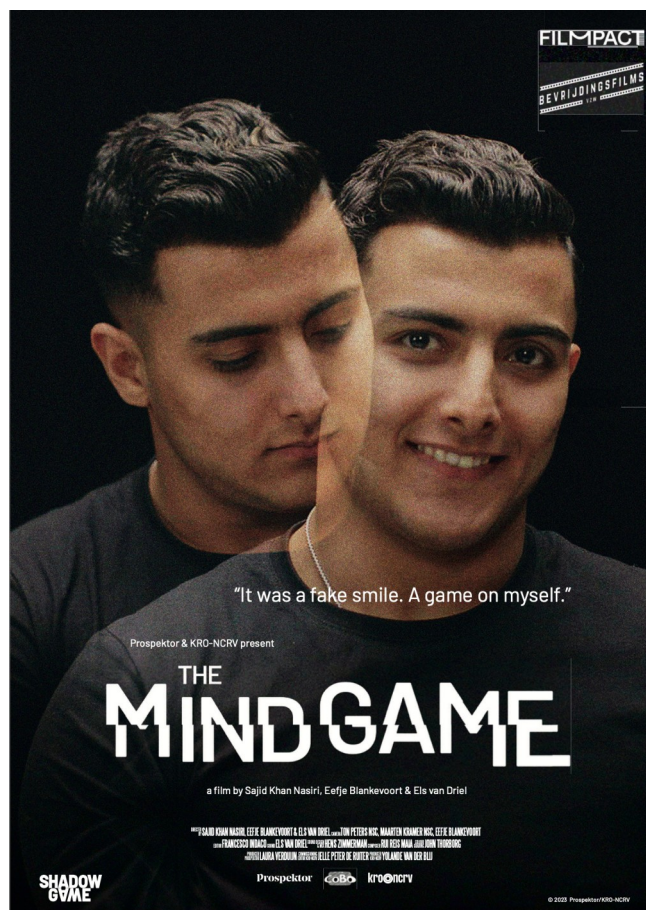
5. SKAGEN, PROSPEKTOR & FILMPACT

Het verhaal van SK inspireerde reeds verschillende projecten. Nederlandse documentairemaaksters Eefje Blankevoort en Els Van Driel ontmoetten SK de eerste maal in Griekenland. Vervolgens bleven ze in contact en werd hij één van de tien jongens wiens traject werd verteld en getoond in hun documentaire *Shadow Game* (2021).

SK komt uiteindelijk aan in Antwerpen en maakt samen met Els en Eefje de documentaire *The Mind Game* (2023). In *The Mind Game* zie je hoe SK als één van de duizenden niet-begeleide minderjarige vluchtelingen op zoek is naar bescherming in West-Europa. Vaak maken deze kinderen al jaren een levensbedreigende reis door - die ze 'the game' noemen. In het land van aankomst hopen ze naar school te gaan en een nieuw leven te beginnen. Maar dan begint een heel nieuw spel: 'the mind game'. Hoe ga je als kind om met de enorme mentale druk van de reis, met wantrouwende autoriteiten en verontrustende berichten van het thuisfront? *The Mind Game* is een intieme film over de psychologische druk waar jonge vluchtelingen mee te maken hebben, grotendeels gefilmd vanuit een eerstehands perspectief.

Momenteel werkt Prospektor aan een documentaire over Frontex, het Europees grens- en kustwacht agentschap, dat ook in de voorstelling *Gambling Game* wordt gethematiseerd.

SKaGeN maakte in 2022 het tweeledige *SneakPeek Shadow Game*. Een smartphone voorstelling in de door SKaGeN ontwikkelde SneakPeek app waarin het publiek kon meelezen met de intense messenger-conversatie tussen Eefje, een Nederlandse documentairemaakster, en Sajid Khan (SK), een minderjarige Afghaanse jongen op de vlucht voor de Taliban en op weg naar Europa.



Prospektor ging een samenwerking aan met **Filmpact** en startte een campagne op om de sociale cohesie in gemeenten met een asielcentrum te gaan versterken, om buddywerking laagdrempeliger te maken en om de perceptie van jongeren over asielzoekers bij te stellen en te nuanceren. Filmpact slaat de handen in elkaar met Fedasil, Refu Interim, FMDO, het Rode Kruis, SOS Kinderdorpen en JEF om verschillende doelgroepen te bereiken aan de hand van vertoningen met call to action (*word ook een buddy voor een nieuwkomer!*) en workshops (*Mobile Journalism* en *Memories of Home*). Zo dagen ze het jonge publiek uit om vooral zelf ook hun stem te laten horen, net zoals SK dat doet met zijn film. Op langere termijn wil Filmpact de film duurzaam implementeren in het onderwijs (zowel regulier als OKAN), alsook in de opleidingen van mensen die beroepsmatig in contact komen met mensen met een vluchtverhaal.

Vanaf nu wordt de samenwerking uitgebreid met SKaGeN: vanaf het volgende seizoen worden *The Mind Game*, *SneakPeek Shadow Game* en *Gambling Game* samen in verkoop aangeboden aan kunsten - en culturele centra. In het lespakket dat Filmpact samen met JEF ontwikkelt, worden de voorstellingen van SKaGeN eveneens aangeboden. Het zijn producties die volledig op zichzelf staan, maar tegelijk heel complementair zijn en verschillende delen van een groter verhaal belichten.

Filmpact en SKaGeN vinden elkaar in het verlangen buiten de muren van de cinema - en theaterzalen te treden en de overtuiging dat theater en film nieuwe ideeën kunnen aanwakkeren en mensen in contact kunnen brengen met andere standpunten.

Filmpact stimuleert dit potentieel en gaat samenwerkingen aan met filmmakers en sociale- en middenveldorganisaties, NGO's, academici en politici. Kortom, organisaties die iets willen veranderen in de wereld. Samen gaan ze voor duurzame, positieve verandering op lange termijn.

Voor verdere info omtrent *The Mind Game* en de werking van Filmpact:

<https://shadowgame.eu/> <https://shadowgame.eu/nld/the-mind-game-in-belgie/>
<https://www.instagram.com/themindgame> film?igsh=MTV6aXJxMG53dGtrMg==
Elisabeth Vermeulen: vermeulen.elisabeth@gmail.com

6 SPEELLIJST

		<u>DEStudio Antwerpen</u>
wo	20/03/2024 - 10u00	
do	21/03/2024 - 20u00	<u>DEStudio Antwerpen: PREMIERE</u>
vr	22/03/2024 - 13u30	<u>DEStudio Antwerpen</u>
vr	22/03/2024 - 20u00	<u>DEStudio Antwerpen</u>
za	23/03/2024 - 20u00	<u>DEStudio Antwerpen</u>
do	28/03/2024 - 20u15	<u>CC de Werft Geel</u>
di	16/04/2024 - 20u15	<u>CC Mechelen</u>
vr	19/04/2024 - 20u00	<u>De Meermin, Waasmunster</u>
ma	22/04/2024 - 14u00	<u>Cultuurhuis De Zeepziederij Bree</u>
di	23/04/2024 - 10u30 & 14u00	<u>Cultuurhuis De Zeepziederij Bree</u>
wo	24/04/2024 - 10u30	<u>Cultuurhuis De Zeepziederij Bree</u>
do	02/05/2024 - 20u15	<u>CC Willebroek - De Ster</u>
do	30/05/2024 - 20u00	<u>CC De Plomblom Ninove</u>

De voorstelling wordt uitgebreid hernomen in het seizoen 24/25 in oa. Aalst, Wetteren, Roeselare, Aarschot, Blankenberge, Zaventem, Dilbeek, Maldegem, Leuven, etc.

7 BEELDMATERIAAL

Scènebeelden worden gemaakt tijdens de generale week en zullen vanaf de dag van de première in High Res beschikbaar zijn via www.skagen.be of korneel@skagen.be.

8 INFO & CONTACT

- De voorstelling GAMBLING GAME duurt 70 minuten zonder pauze
- Voor alle vragen omtrent de productie GAMBLING GAME kunt u mailen naar korneel@skagen.be of bellen naar het nummer +32 485 63 08 74 (zakelijke leiding & coördinatie)
- Kaarten voor leden van de pers of programmatoren zijn te verkrijgen door op voorhand te reserveren via ilja@destudio.com.
- SKaGeN is te volgen via haar website skagen.be of via facebook.com/SKaGeNtheatre en [instagram](https://www.instagram.com/skagen.be).
- Voor meer informatie over de voorstellingen, technische fiches, recensies of persteksten of voor een duik in het verleden, kunt u steeds terecht op het online SKaGeN-archief via de site.