PORTFOLIO • Tanja den Broeder

Selectie uit ontwerpende, artistieke en onderzoekende praktijk

Mijn praktijk beweegt tussen performance, beeld, digitale technologie, ontwerp en participatief onderzoek. Door de jaren heen keren vragen terug rond waarneming en verbeelding, de positie van het publiek, interactie en zeggenschap, en de manieren waarop artistieke vormen ruimte kunnen maken voor waarneming, onderzoek en nieuwe betekenis.

Deze selectie begint bij mijn huidige werk en beweegt terug in de tijd. Zo worden niet alleen veranderingen in vorm en context zichtbaar, maar ook de lijnen die door de praktijk heen blijven lopen.

2 - Klexo World

4 - The Edge

6 - Spinoza Spinazie

8 - BuurtBrein/ KennisKeuken / Fermentorium

10 - Polarisatie, de kunst van het schakelen

12 - Omgevingsvisie Amsterdam 2050 / Atelier der Verbeelding

14 - Theater Instituut / Theaterencyclopedie

16 - Kids Connect

18 - POGO

20 - XYnet / Cultural Datingbase

22 - Holland International Allure
- HORA
- Vita Longa

24 - Le Rêve d'un curieux — Theater am Turm, Frankfurt

KLEXO WORLD | 2026

Participatieve installatie · klexografie · verstilde waarneming · collectievorming

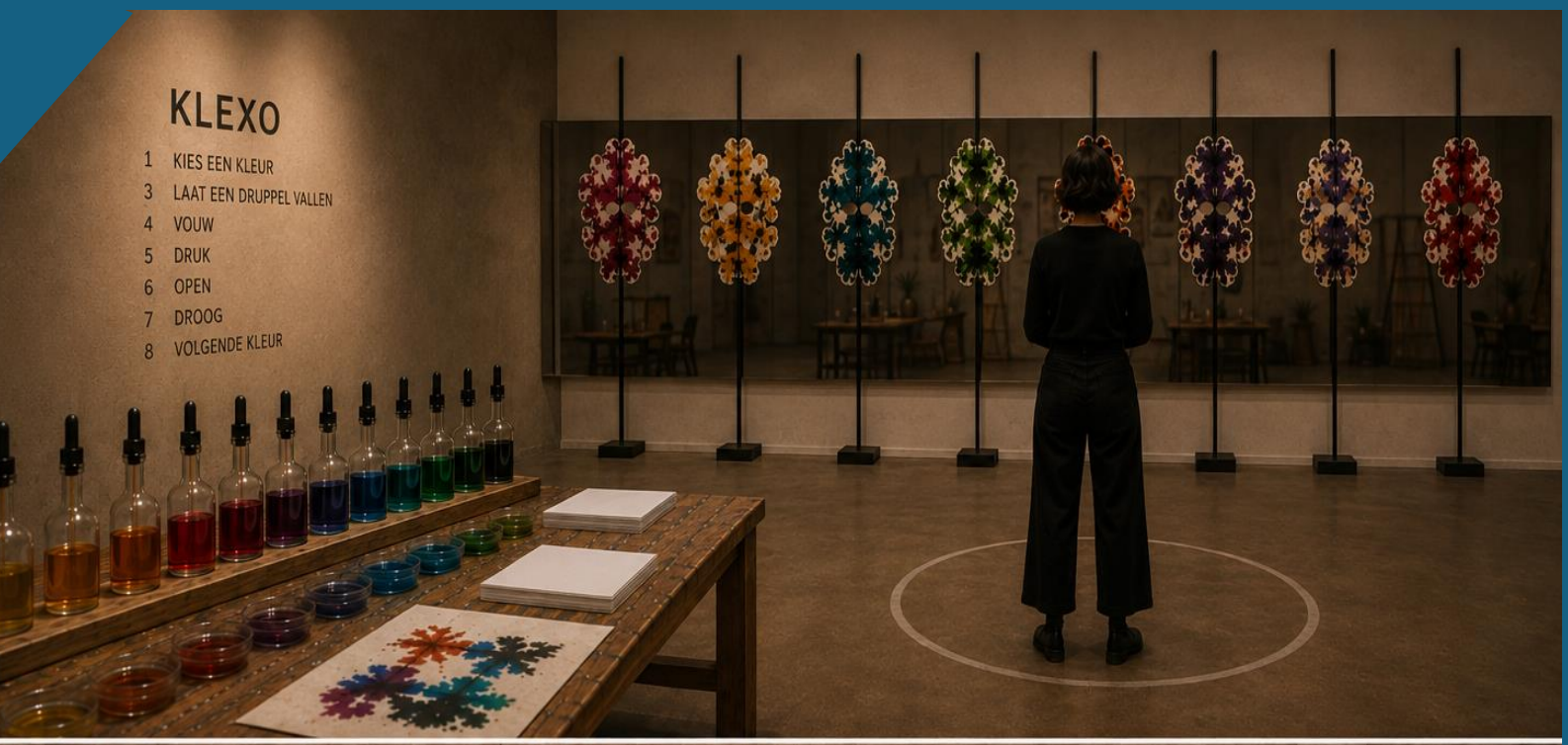
Klexo World is een participatieve installatie waarin bezoekers vanuit een zelfgemaakte klecksografische inktvlek een masker en verhaal ontwikkelen. Deelnemers kunnen een eigen masker maken, maar ook een masker van een ander adopteren en daarmee verder werken.

De deelnemer kan het masker vanuit verstilde, naar binnen gerichte aandacht onderzoeken. Met een lichte trance wordt ruimte gemaakt voor beelden en associaties die niet onmiddellijk vanuit analyse of taal ontstaan.

Waarnemingen, beelden leiden tot transcripties die per masker systematisch gedocumenteerd en anoniem online gepubliceerd worden. Zo kan rond ieder masker gaandeweg een eigen biografie ontstaan: verschillende mensen kunnen hetzelfde masker adopteren, opnieuw waarnemen en er nieuwe ervaringen en verhalen aan toevoegen. De groeiende collectie maakt het tegelijkertijd mogelijk om over verschillende waarnemingen heen terugkerende motieven, patronen, overeenkomsten en verschillen te onderzoeken.

Het werk grijpt terug op de kleckografie van arts en dichter Justinus Kerner (1786–1862) en op de latere inktvlekken van Hermann Rorschach. Vanuit die historische lijn wordt *de klecks*, ‘vlek’ in het Duits, in *Klexo World* opnieuw onderzocht, nadrukkelijk niet als diagnostisch instrument, maar vanuit innerlijke waarneming en associatie. Het masker biedt daarbij voor een moment een mogelijkheid om de eigen identiteit associatief te verruimen: een beeld dat kan worden aangenomen, gevolgd, onderzocht en weer losgelaten.

Rol: concept · artistieke ontwikkeling · onderzoeksopzet · installatie/ work in progress


KLEXO
1 KIES EEN KLEUR
3 LAAT EEN DRUPPEL VALLEN
4 VOUW
5 DRUK
6 OPEN
7 DROOG
8 VOLGENDE KLEUR

THE EDGE | 2026

Work in progress

The Edge is een participatieve performance over het Nederlandse sociale lichaam. Het werk ontstond uit een serie tekeningen, geïnspireerd op Arnold Mindells begrip *the edge*: de grens van het bekende repertoire, waar iets anders voelbaar wordt maar nog niet vanzelfsprekend kan worden geleefd. Een tweede vertrekpunt is *The Invisible Wall* van de Ghanees-Nederlandse maker FremeKwame. Hij verwondert zich over een paradox: Nederlandse huizen hebben geen gordijnen en lijken letterlijk open, terwijl toegang tot elkaars sociale leven juist sterk begrensd kan zijn.

Die observatie raakt aan een bredere hedendaagse ervaring. We zijn permanent bereikbaar en toch ervaren veel mensen afstand, eenzaamheid en ongemak in het spontane contact. Op straat, op het werk en in publieke bijeenkomsten bewegen we gemakkelijk langs elkaar heen. Digitalisering heeft dit niet veroorzaakt, maar kan een oudere culturele beweging versterken.

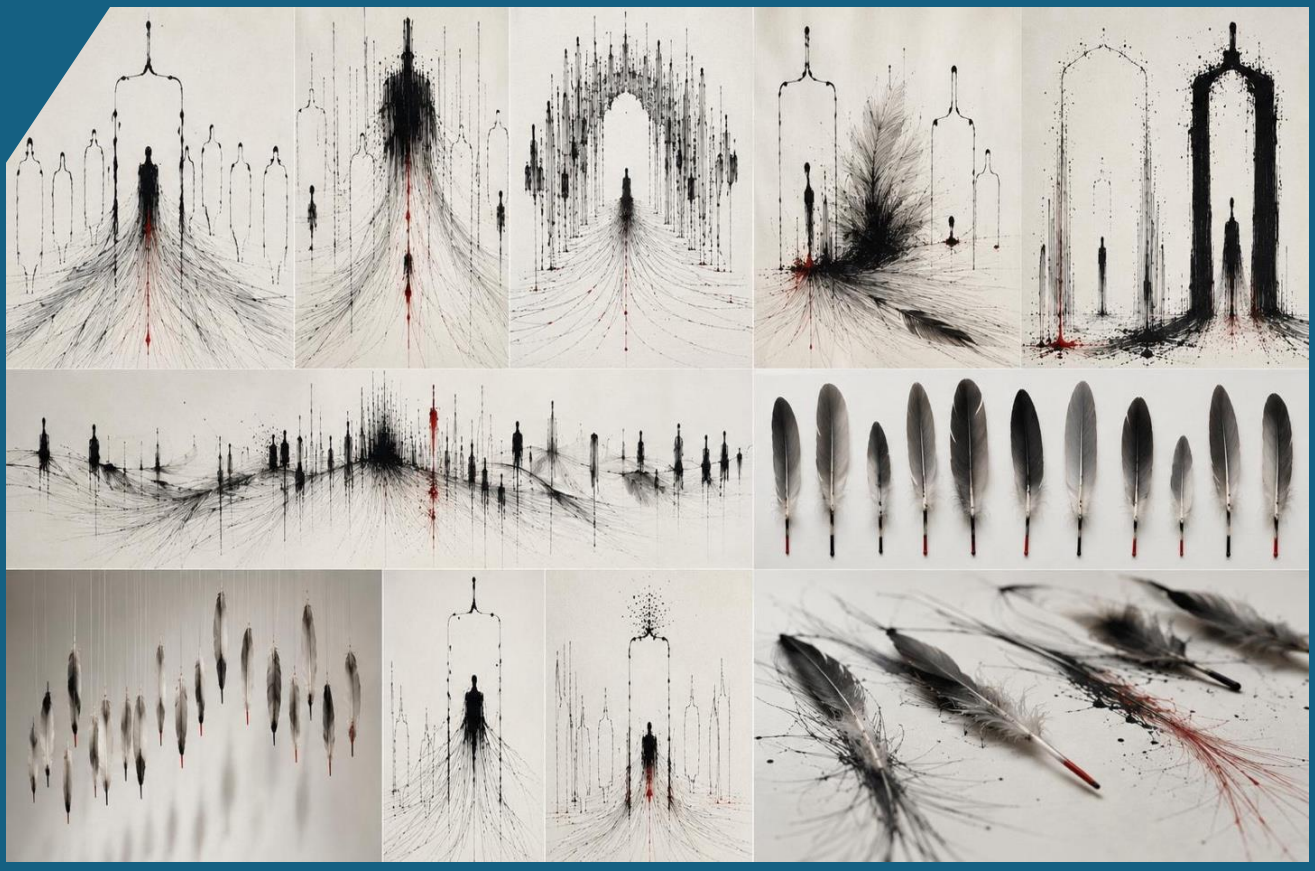
The Edge onderzoekt die beweging als historisch sediment. Religieus conflict en vervolging, de Republiek en het institutioneel organiseren van verschil, verzuiling en ontzuiling hebben ieder hun sporen achtergelaten in hoe Nederlanders nabijheid, verschil, autonomie en gemeenschap organiseren. Iedere historische oplossing bracht vrijheid èn nieuwe grenzen voort. Begonnen vanuit tekeningen ontwikkelde het concept zich tot een omgeving waar het publiek als deelnemers spelenderwijs zich kan verhouden

In een workshop en performance wordt die geschiedenis niet alleen verteld, maar lichamelijk onderzocht. Beweging, spel, koor, tekst, historische fragmenten en *speech acts* brengen verschillende sociale repertoires tot leven. Wanneer kom je dichterbij? Wanneer trek je je terug? Wie mag spreken en wie onderbreken? Wanneer wordt een onbekende onderdeel van een groep? Hoe voelt een sociale ruimte die ‘dun’ is en wat gebeurt er wanneer we haar ‘dikker’ maken?

Deelnemers onderzoeken *The Edge* eerst met hun eigen lichaam en stem; bezoekers stappen later een sociale ruimte binnen die al in beweging is. Historische woorden kunnen opnieuw worden uitgesproken, toegeëigend, vervormd en van stem wisselen. Wat ooit pamflet, gebod, redevoering of institutionele taal was, wordt opnieuw een handeling: taal die iets in beweging wilde brengen en tegelijkertijd wellicht bijdroeg aan de Kwame’s *Invisible Wall*?

The Edge wil niet terug naar een verloren gemeenschap en evenmin één cultuur als voorbeeld voor een andere stellen. Het vertrekt vanuit een actueler verlangen: naar sociale ruimtes waarin autonomie niet hoeft te verdwijnen om werkelijk toegang tot elkaar te krijgen.

De vraag is daarom niet alleen *hoe Nederland zo geworden is*, maar vooral: *welk sociaal repertoire hebben we nog niet geoefend? The Edge* maakt daarvan een repetitieruimte.



bloed
revolutie
erotiek
geweld
offer
religie
menstruatie
geboorte
communisme
waarschuwing
liefde
martelaarschap
wond
consumptie
mode
reclame

SPINOZA SPINAZIE | 2026

Work in progress • scriptontwikkeling

Spinoza Spinazie is een ambitieuze fictieserie waarin een AZC en de wereld eromheen het toneel vormen voor verhalen over wachten, verlangen, verlies, levenskracht en de vraag wanneer een mens eigenlijk de kans krijgt zijn leven te leven.

De hoofdpersoon is een jonge bewaker, zelf tweede generatie migrant. Hij begint als iemand die gewoon zijn werk doet, maar valt gaandeweg van de ene verwondering in de andere. Vanuit zijn positie ziet hij wat anderen maar gedeeltelijk zien. Bewoners, COA-medewerkers, beveiligers, IND, gemeente, zorg, politie, vrijwilligers, omwonenden: iedereen handelt binnen een eigen opdracht, procedure en werkelijkheid. Hij ziet de bureaucratische momenten, de misverstanden en vooral de silo's waarin het migratievraagstuk uiteenvalt. Niemand overziet het geheel, terwijl dat geheel zich iedere dag voor zijn ogen afspeelt.

Daar komt Spinoza binnen. Niet de historische figuur zelf, maar diens denken begint post te vatten in de bewaker. Wat maakt een mens vrij? Waardoor wordt iemand in zijn handelen bepaald? Wat vergroot of verkleint zijn vermogen om te handelen en te leven? Centraal staat Spinoza's begrip *conatus*: het streven van ieder wezen om in zijn bestaan te volharden, zijn vermogen tot bestaan en handelen te behouden en te vergroten.

Vanuit die gedachte begint de bewaker zelf concepten te ontwikkelen. Hij kijkt anders naar de mensen om hem heen, maar ook naar zijn eigen leven en zijn positie als tweede generatie migrant. Langzaam ontstaat een visie. Het is ook zijn coming of age. Spinoza's gedachtegoed wordt daarbij zijn spinazie: geestelijk voedsel waaraan hij kracht ontleent. Hij wordt er letterlijk en figuurlijk sterker van.

Vanuit Spinoza's vraag naar het levens- en handelingsvermogen begint hij ook anders naar tijd te kijken. Chronos is de tijd van klok, procedure en wachten. Hora die van ritme, seizoen, rouw en rijping. Kairos is het moment waarop gehandeld kan worden. Aion de diepere ervaring van continuïteit en levenskracht. Moira de levenslijn: kunnen ervaren dat je leven zich ergens naartoe kan ontvouwen. Deze tijdsvormen zijn niet van Spinoza afkomstig; ze worden voor de bewaker manieren om verder te denken vanuit die centrale Spinozistische vraag: wat versterkt onze *conatus* en wat ondermijnt haar?

In het AZC raken die tijden uit hun verband. Chronos gaat door terwijl Kairos uitblijft. Seizoenen wisselen, kinderen worden ouder, lichamen verlangen en relaties veranderen, maar een beslissing kan jarenlang uitblijven. Daartegenover staat het leven zelf. Yus drukt in haar dans sensualiteit, rouw, woede en uitbreken uit. Muziek - soms Fairuz, soms iets totaal anders - beweegt tussen kamers en levens. Khalil loopt bij zonsopgang over het terrein, kijkt naar vogels en bloemen en raapt in de herfst kastanjes op. Hij ziet de moeder van een jongen die zichzelf van het leven heeft beroofd achter haar raam. Hij zwaait. Zij ziet hem. Een onverwacht moment dat hun leven nieuwe betekenis zal geven.

Aan de grens tussen het AZC en het dorp of de stad staat een kastanjeboom. Rond de stam een bank. In de kroon groeit langzaam een netwerk van kastanjes, vijf stokjes en gekleurde draden: sterren, ieder verbonden met een mens en een verhaal. In de zomer verdwijnen ze gedeeltelijk tussen het groen en zitten mensen onder de boom. In de winter wordt de constellatie zichtbaar; 's nachts licht zij op.

Zo ontstaat zonder officiële onthulling een monument: niet voor slachtofferschap, maar voor mensen wier levenslijn is onderbroken en die desondanks proberen verbinding, richting en levenskracht te behouden.

Spinoza Spinazie is daarmee geen serie over vluchtelingen. Het is een tragikomische, poëtische fictieserie over een samenleving bekeken vanaf haar grens. En over een jonge man die daar, terwijl hij anderen bewaakt, langzaam zijn eigen vrijheid leert onderzoeken. *Wat vergroot het vermogen van een mens om te leven en wat maakt dat vermogen kleiner?*

Door het verhaal heen beweegt ook een citizen-sciencegroep. Bewoners en andere betrokkenen verzamelen ervaringen, leggen patronen bloot en verbinden werkelijkheden die institutioneel van elkaar gescheiden zijn geraakt. Deze verhaallijn is geworteld in bestaande citizen-sciencepraktijken, onder meer in Hilversum en Amsterdam. De samenleving kijkt niet alleen naar het AZC, maar begint ook zichzelf te onderzoeken.

BUURTBREIN | 2025

Participatief onderzoek · citizen science · wijkonderzoek

Voortgekomen uit Wetenschap in de Wolken (samenwerking OBA, VU, KB, Waag en productowner van *KennisCloud*). Onderzoekspraktijk waarin bewoners vanuit hun eigen leefwereld onderzoeksvragen formuleren en als wijkonderzoeker zelf onderzoek uitvoeren. Wetenschappelijke methoden en ontwerpende werkwijzen worden samengebracht in een toegankelijk onderzoeksproces.

Ontwikkeld in samenwerking met *VoorUit*, in de context van het *Nationaal Programma Samen Nieuw-West,* en met betrokkenheid van kennisinstellingen als VU, UvA en HvA.

Rol: concept- en methodiekontwikkeling in samenspraak met diverse leden · programmaontwikkeling en het schrijven van het zgn. *PlayBook* dat de bewoners begeleidt in hun traject voor hun onderzoek en ontwikkeling tot wijkonderzoeker.

KENNISKEUKEN | 2026

Collectieve onderzoeks- en handelingsomgeving

Ontstaan vanuit de vraag wat er met kennis uit citizen science gebeurt nadat een onderzoek is afgerond. In de KennisKeuken worden maatschappelijke vragen en onderzoeksopbrengsten verbonden met andere vormen van kennis en met partijen die vanuit hun praktijk, opdracht of positie kunnen bijdragen aan verdere ontwikkeling en handelen. Vanuit het ‘levenswereldportret’ dat een zinnelijke en artistieke verbeelding is van onderzoeksopbrengsten; tafelkleden worden (o.a.) drager hiervan waarom heen in de KennisKeuken een maaltijd wordt geserveerd en reflecterende sessies plaatsvinden. Kennisculturen werken op elkaar in, en verrijken of confronteren elkaar.

Wordt ontwikkeld in samenwerking met *VoorUit* en *The Beach* in Amsterdam Nieuw-West (e.a.), mede vanuit de praktijk van *BuurtBrein* en in relatie tot het *Nationaal Programma Samen Nieuw-West.*

Rol: concept · ontwikkeling onderzoeksomgeving · programmering.

FERMENTORIUM | 2026

Participatieve installatie · methodisch archief

Participatieve installatie en methodisch archief waarin artistieke en ontwerpende technieken als gemeenschappelijk onderzoeksrepertoire beschikbaar worden gemaakt. Methoden worden als ingrediënten, werkwijzen, scores en partituren verzameld, beproefd en gecombineerd rond maatschappelijke onderzoeksvragen.

De notie van *ferment* verwijst naar hun werking: een artistieke methode kan als werkzame toevoeging bestaande ervaringen, kennis, beelden en perspectieven met elkaar in reactie brengen. Zoals bij fermentatie ontstaat daardoor niet eenvoudig méér van hetzelfde, maar kan het aanwezige materiaal van samenstelling veranderen en nieuwe kennis of betekenis voortbrengen.

Rol: concept · artistieke en methodische ontwikkeling · i.s.m. The Beach

HET FERMENTORIUM

SCORES VAN ARTISTIEKE METHODES, RECEPTEN, PARTITUREN EN WERKVORMEN

OOK ONLINE
fermentorium.net

ROLLEN – ARTISTIEKE METHODES ALS PARTITUREN

PROCESSIE
POLYRITMIE
KRINGVERTELLING
MASKEREN
RENGA – RENKU
MIROKU
KATRIB
KATRAB
TOE-EIGENING
CODBWISSELEN

ROLLEN – TECHNIEKEN ALS SCORES

BLOTEB PRIINTTED
PROTRIDGE
ERNU
BATIK
RADEXM
CYANOTYPE
APPPBOPIJ-ATIE-REMHX
COLLECTIVE NOMNING
CUT-UP
HBAKTING

BODY PERCUSSION
EBB⊙B JAMMING
COLLECTIVE TEKEMEN
CUT-UP
COLLAGE NOTEBK
VERMALEN VERKLEN

METHODEN KAARTEN SCORES

SCORE – BLOTTED LINE

Andy Warhol

WAT IS DE TECHNIEK?

1. Potloodschets maken op doordrukpapier.
2. Plak met verwijderbare tape het overtrekpapier aan het papier waar je op gaat printen.
3. Vouw doordrukpapier open.
4. Lijnen overtrekken met inkt.
   Vouw weer terug naar je werkpapier en druk af.
5. Afbeeldingen inkleuren met aquarel.

WAAROM GEBRUIKTE WARHOL HET?

- Snelle productietijd.
- Unieke, korrelige lijnen.
- Makkelijk identieke kopieën maken.

VERGELIJKBAAR:

Zeefdruk • Transfer • Monotype • Linocut
Tracing • Carbonpapier techniek • Stencil

See the shoe and find the print and they be going to the dance tonight.

Andy Warhol

HET LEVENSWERELDPORTRET ALS TAFELKLEED

Een gedeeld kleed van verhalen, beelden, emoties, rituelen, plekken, dromen en dilemma's.

TAFEL 1 – BELEVEN & BEGRIJPEN

Ervaring centraal. Discussie. Meervoudige kennis.

Jij ervaart wat er speelt
Dreigingen of kansen
Kennis delen
Betekenis maken
Emoties uitspreken
Vragen verkennen

TAFEL 2 – THEMA'S, KAART & VERDIEPING

Van inzicht naar richting. Met vraag en mandaat.

1. Thema benoemen en verkennen
2. Kennis ordenen kaart betrekken
3. Verbanden, patronen en gaten zien en gaten
4. Nieuwe verbinding of spanningen benoemen
5. Richting en keuzes verkennen

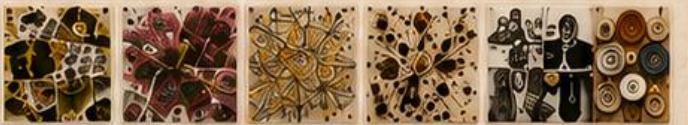
Laat zien wat er nog is
Wat kan er beter
Verbindingen in beeld
Opties onderzoeken
Mandaat en zeggenschap

TAFEL 3 – VAN INZICHT NAAR GEVOLG

Ontwerpen – Experimenteren – Handelen

WAT KOMT ER UIT? ROUTES ZONDER PRÉTEXT

COLLECTIEF ONTWERP verkennen	LEREN & EXPERIMENTEREN in veilige ruimte	MAKEN & IMPLEMENTEREN in de praktijk	DELEN & vertalen, midden verbinding	HERORDENEN & LEREN institutionele veranderingen



WAT LEVEND IS?
Iets naar vermogen, wat werkt, wat schuurt, wat verrast.

ROUTES & UITKOMSTEN
wat er ontstaat ener zijn is pleëit.

PRINCIPES VAN DE KENNISKEUKEN

1. Samen met gelijkwaardigheid en respect.
2. Van ervaring naar kennis naar handelen.
3. Open, levendig, veilig, scalserbaar, zingevend.
4. Van lokale vragen naar collectieve wijsheid.

HET KLEED LEEFT

Het verschuift mee.
Het vraagt om zorg.
Het nodigt uit tot bijdrage.

POLARISATIE – DE KUNST VAN HET SCHAKELEN | 2025

Performatief onderzoek · participatie · polarisatie

Een reeks performatieve werkvormen rond polarisatie, ontwikkeld i.s.m. de Bibliotheek van de Toekomst / OBA NEXT. Met theatrale, lichamelijke, ritmische en ruimtelijke methoden onderzoeken deelnemers hoe tegenstellingen doorwerken in het eigen handelen. Niet het oplossen ervan staat centraal, maar het vermogen ze te verdragen, tussen perspectieven te schakelen en innerlijke waarnemingen — zoals triggers en reactieve patronen — bewust en lichamelijk te herkennen, en zo tot bredere vormen van responsiviteit te komen.

POLARISATIE
– de kunst van het schakelen

Een ervaringsgerichte workshop over rollen, ritme en reacties die vastlopen – en hoe we weer speelruimte vinden.

DE KETEN

1. Aanleiding
2. Trigger
3. Innerlijke reactie
4. Lichaam
5. Respons
6. Effect op de ander
7. Vastlopen

WERKWIJZE

We werken met vier rollen die je kunt aannemen, uitvergroten en verwisselen.

We spreken teksten uit de geschiedenis,

Een ander geeft het lichaam, ritme en de bewegingskwaliteit.

We onderzoeken triggers, rollen, ritmes en schakelmomenten.

We spelen, onderzoeken en hebben humor.

WERKEN MET

- rollen
- ritme
- beweging
- teksten
- humor

ROLLEN ALS SPEELPOSITIES

Moralist
waarden, juist–onjuist, principes, moreel kompas

Rebel
uitdagen, grenzen verleggen, macht bevragen

Pragmaticus
wat werkt, wat kan, oplossingen, haalbaarheid

Bemiddelaar
contact, verbinden, uitwisseling mogelijk maken

RITME & BEWEGING

We werken met ritme en beweging als ingang.

Elementen van beweging (o.a. Laban Efforts):

- gewicht: licht – krachtig
- tijd: aanhoudend – plotseling
- ruimte: direct – indirect
- flow: vrij stromend – gebonden

Huppel, stamp, mars, wieg, draai, zwiert, bevriest...

Ervaar hoe ritme je staat, stem en reacties beïnvloedt.

HOE ZIET EEN OEFENING ERUIT?

1. Tekstkaart kiezen	2. Lichaam & ritme trekken	3. Uitspreken & belichamen	4. Publiek kijkt en voelt	5. Reflectie	6. Rollen wisselen, opnieuw spelen
Deelnemer kiest een historische tekst zodat de wetten van wie.	De ander trekt een kaart met een bewegingsopdracht en ritme.	De tekst wordt uitgesproken. Het lichaam geeft vormen en ritme.	Wie zijn jij? Wie hoor je? Wat voel je? Welke rol, welk ritme, welk effect?	We onderzoeken de letten en zoelen naar andere mogelijkheden.	Nieuwe combinatie, nieuw ritme, nieuwe inzichten.

AI GEGENERERD
(i.v.m. privacygevoeligheid)

Duur: 3 tot 3,5 uur

Groepsgrootte: 8–16

Locatie: ruimte om te staan, bewegen en met elkaar te spelen.

OMGEVINGSVISIE AMSTERDAM 2050
ATELIER DER VERBEELDING | 2019 - 2020

Participatief programma · kunst · ontwerp · stedelijke toekomstverkenning

Een veelzijdige programmatische omgeving waarin maatschappelijke stemmen, kunst en ontwerp werden samengebracht om de toekomstige stad te onderzoeken. Rond uiteenlopende stedelijke thema's en dossiers werden onder meer performance, theater, ontwerpend onderzoek, presentaties, debat en andere participatieve werkvormen ingezet.

Het pamflet fungeerde als ferment voor de programmering: bewoners, belangengroepen en andere partijen werden uitgenodigd positie te kiezen, iets te agenderen en daarmee mede richting te geven aan het programma. De Thuisgevoel-index onderzocht daarnaast hoe een complex en centraal begrip als thuisgevoel inzichtelijk kon worden gemaakt vanuit ervaringen van Amsterdammers.

Rol: curatorschap · programmaontwikkeling · participatief ontwerp · regie

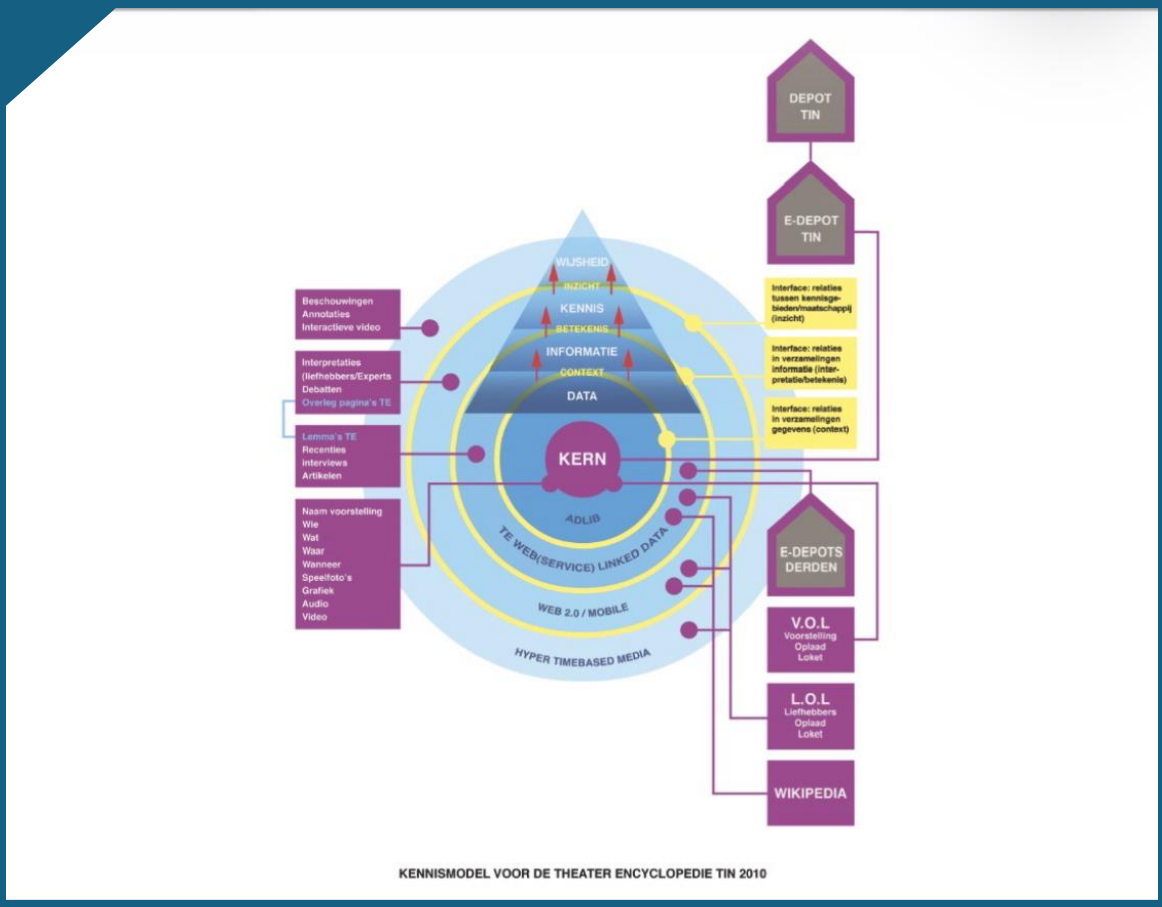
Ruimtelijke installatie (links boven): Vladimir Grafov

THEATER INSTITUUT NEDERLAND | 2010-2013

Digitale cultuur · interactief ontwerp · kennis- en archiefontsluiting

Ontwikkeling van een digitale omgeving voor het ontsluiten van het Nederlandse theatererfgoed. Naast het toegankelijk maken van collecties werd onderzocht hoe publiek actief betrokken kon worden bij het bekijken, benoemen, verbinden en interpreteren van erfgoed. Daarmee ontstond ruimte voor een andere archiverende logica, waarin naast de institutionele metadata ook perspectieven en betekenissen vanuit het publiek een plaats konden krijgen.

Rol: creatief producent · curator · informatiearchitectuur · interactie- en conceptontwikkeling



KENNISMODEL VOOR DE THEATER ENCYCLOPEDIE TIN 2010

KIDS CONNECT | 2012

Performance · digitale media · genetwerkte ontmoeting

Participatief performanceproject waarin jongeren in Amsterdam en de Verenigde Staten via Second Life en live performances met elkaar werden verbonden. Performances vonden zowel in de virtuele wereld als op het podium in Amsterdam plaats en grepen op elkaar in. Zo ontstond een hybride speelruimte waarin fysieke en digitale aanwezigheid, performance en ontmoeting met elkaar werden verbonden.

Ontwikkeld met onder andere Waag en Imagine IC en verschillende gezelschappen.

Rol: regie Amsterdamse deel · concept- en programmaontwikkeling · begeleiding uitvoering

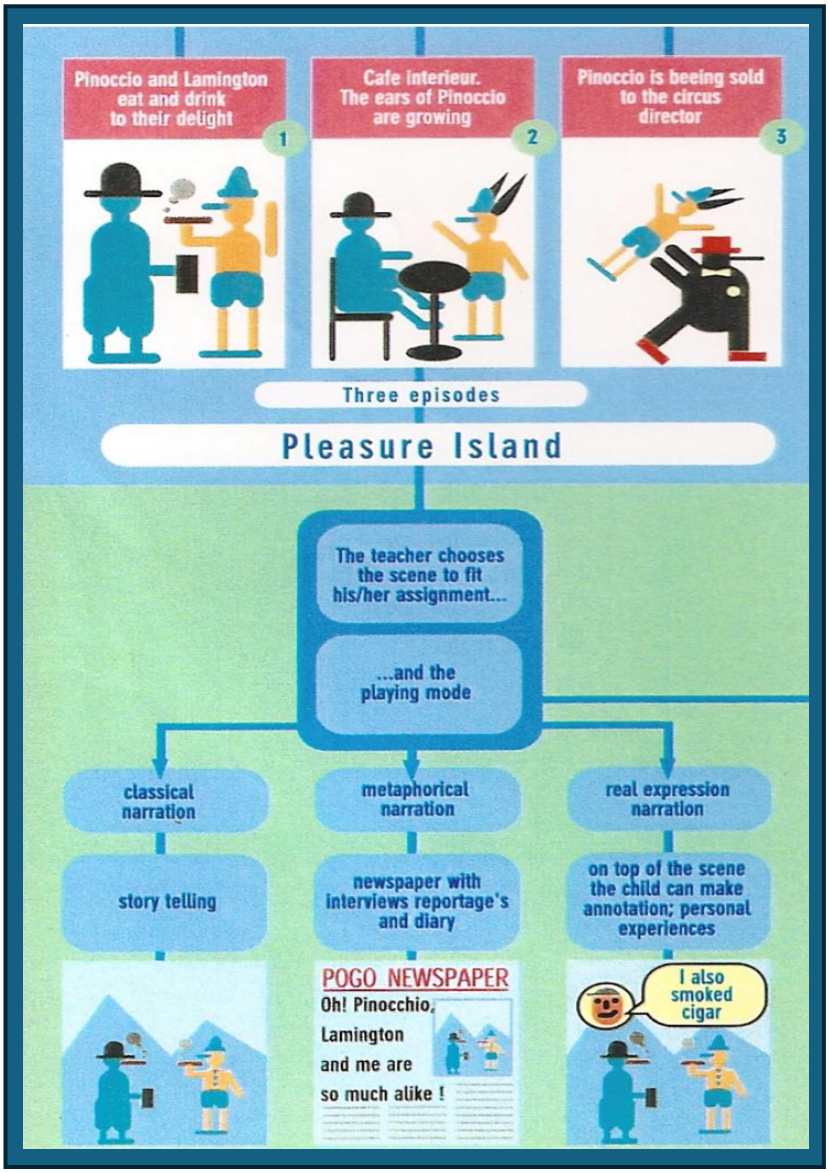
POGO

Interactieve media-installatie · Europees onderzoeksproject · spel & leren

Interactieve media-installatie ontwikkeld binnen een Europees onderzoeksproject naar nieuwe vormen van spelen, leren en interactie met digitale media. Fysieke objecten, ruimte en digitale technologie werden verbonden tot een omgeving waarin kinderen handelend onderdeel werden van het interactieve verhalenwereld systeem.

Ontwikkeld in Europees verband met onder andere Philips, Ravensburger, CRYO en de universiteiten van Luik en Siena.

Rol: ontwerper · interactie- en conceptontwikkeling · onderzoek



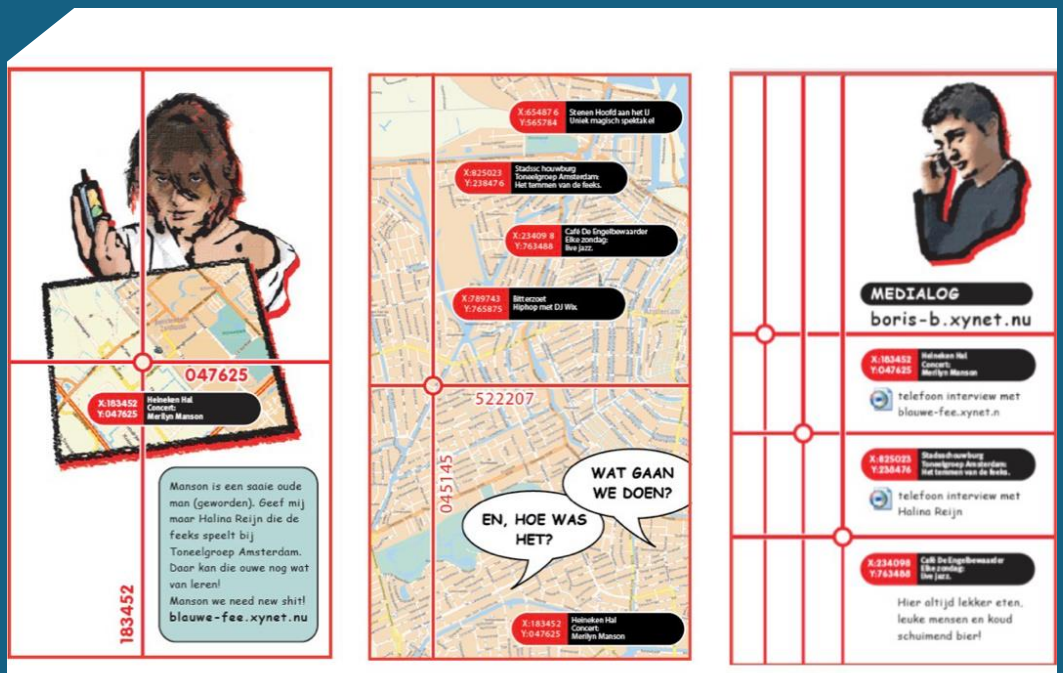
Pogo

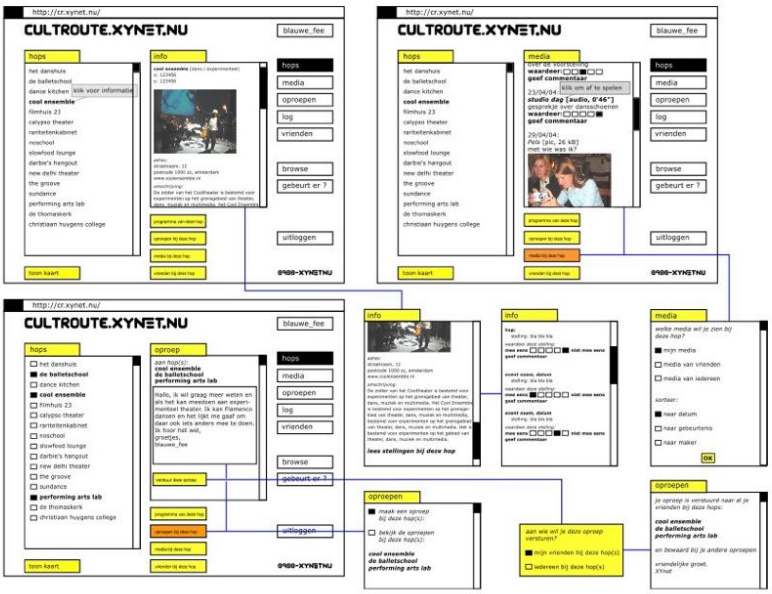
XYNET / CULTURAL DATINGBASE

Interactieve media · stedelijk ontmoetingsspel · culturele participatie

Interactief ontmoetingsspel waarin plekken in de stad werden verbonden aan gezelschappen, culturen en subculturen en aanleiding vormden voor spontane en genetwerkte ontmoetingen. XYnet werd daarnaast als prototype ingezet bij culturele instellingen om publieksreacties op programma's te verzamelen en nieuwe relaties tussen publiek, plek en programmering te onderzoeken. Het concept werd met scholen en in verschillende wijken gespeeld op basis van een sociaal-culturele kaart.

Rol: concept · informatiearchitectuur · programmaontwikkeling met partners · begeleiding uitvoering


047625
X:183452 Y:047625
Heineken Hal Concert: Merlyn Manson
Manson is een saaie oude man (geworden). Geef mij maar Halina Reijn die de feeks speelt bij Toneelgroep Amsterdam. Daar kan die ouwe nog wat van leren!
Manson we need new shit!
blauwe-fee.xynet.nu
183452
X:654876 Y:565784
Stenen Hoofd aan het IJ
Uniek magisch spektakel
X:825023 Y:238476
Stadsic houwburg
Toneelgroep Amsterdam
Het temmen van de feeks.
X:23409 8 Y:763488
Café De Engelbewaarder
Elke zondag
live jazz.
X:789743 Y:765875
Bitt erzoet
Hiphop met DJ Wiz.
522207
045145
WAT GAAN WE DOEN?
EN, HOE WAS HET?
X:183452 Y:047625
Heineken Hal
Concert:
Merlyn Manson
MEDIALOG
boris-b.xynet.nu
X:183452 Y:047625
Heineken Hal
Concert:
Merlyn Manson
telefoon interview met blauwe-fee.xynet.n
X:825023 Y:238476
Stadsschouwburg
Toneelgroep Amsterdam
Het temmen van de feeks.
telefoon interview met Halina Reijn
X:234098 Y:763488
Café De Engelbewaarder
Elke zondag
live jazz.
Hier altijd lekker eten, leuke mensen en koud schuimend bier!


http://cr.xynet.nu/
CULTROUTE.XYNET.NU
blauwe_fee
hops
info
media
oproep
oproepen
info
media
oproepen

HOLLAND INTERNATIONAL ALLURE · HORA · VITA LONGA

Performance · choreografie · video-installatie · locatie

Drie werken uit mijn vroege artistieke praktijk waarin performance en choreografie steeds in relatie tot hun omgeving werden ontwikkeld. In *Holland International Allure* en *Vita Longa* vormde de video-installatie een scenografisch en inhoudelijk onderdeel van de performance. In *HORA!* werd juist de locatie zelf -de buitenruimte en de omgeving- een actor in het werk.

Rol: concept · choreografie · performance · artistieke ontwikkeling

FUTURE MOVES

Performance · interactieve media · programma

Programma rond de ontmoeting tussen performance, beweging en interactieve digitale media. In een reeks optredens, experimenten en een symposium werden nieuwe relaties tussen lichaam, technologie en performance onderzocht en publiek gemaakt i.s.m. Theater Lantaarn/ Venster.

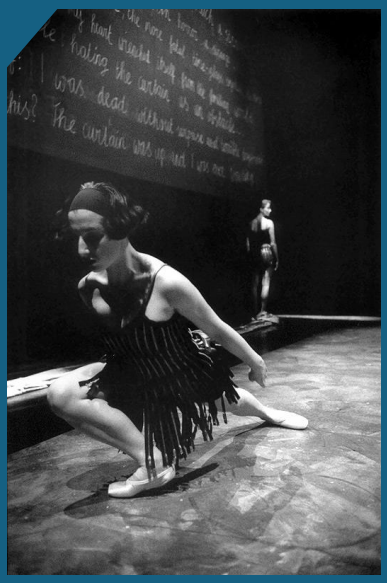
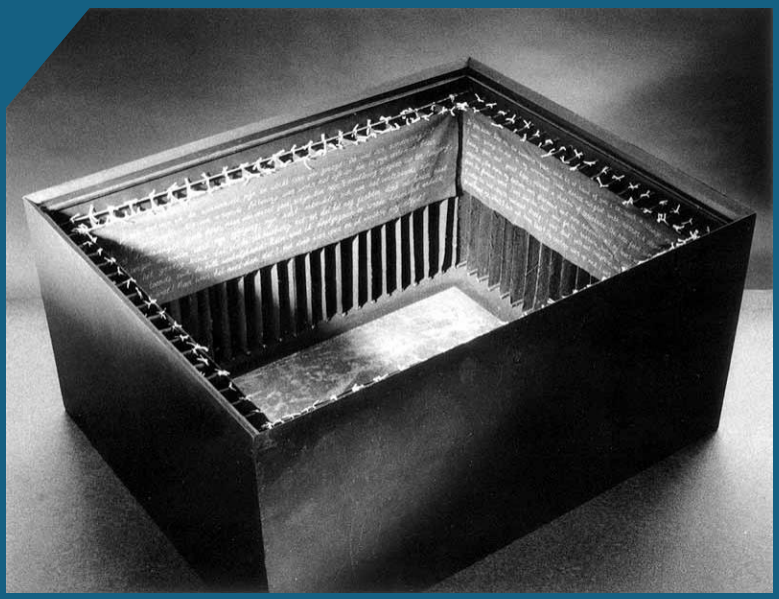
Rol: programmaleiding · regie · deels uitvoering

HOLLAND INTERNATIONALE ALLURE
Een voorstellingswerk over de eenwording van 'Europa'. Markante facetten die de identiteit van Nederland vormgeven in deze context passeren de revue. Waar meer of minder 'een spagaat' geldt, waar iets schuurt en snikt. De scenes zijn met mix media als associatieve 'columns' opgezet.

HORA!
Een werk dat een mythische voorstelling biedt, en rituelen voorstelt, waarbij de *Hora* (of *Horae*) toezicht houden op de tijd, uur na uur. Zij bereiden de weg voor *Horasis*. In extase dient zich een visie aan, een droom, die groter is dan een ieder voor zich.

DE VITAE LONGA
Geïnspireerd op de veronderstelde alchemistische vier stadia; nigredo, indigo, albedo en rubedo (zwarten, verblauwen, witten en roden). Als een werk in ontwikkeling werden twee fases 'verblauwen' en 'witten ' de focus, vertaald in beweging en beeld (een video-installatie). Dit alchemistische proces werd door C.G. Jung in moderne termen vertaald als het psychologisch proces van het loskomen, zuiveren van het ego; d.w.z. de elementen binnen in ons die ons drijven tot zelfzucht en materialisme. Deze video betreft een try-out en moet nog gemonteerd worden.

Le Reve d’un Curieux

I.s.m. scenograaf Erik Kouwenhoven onderzoek naar nieuwe scenografische ruimtes, choreografie en beweging waar publiek een andere verhouding kreeg met de voorstelling dan die in het klassieke renaissancistisch model - i.s.m. *Theater am Turm* Frankfurt.

Meerder voorstellingen gemaakt binnen dit onderzoek.