

## Intermezzo: Drentse experimenten

Centraal in de proeftuinexperimenten stond het idee dat culturele democratie begint met participatie. Culturele organisaties zouden meer kunnen luisteren naar hun publiek en nieuwe groepen de gelegenheid moeten geven cultuur te maken. Dit gebeurde in de Drentse proeftuinexperimenten, waarin vier theaters experimenteerden met de vraag hoe jongeren beter te bereiken zijn via co-creatie van een programmering voor jongeren.

Jongeren, met verschillende niveaus van ervaring met theater, kwamen gemiddeld vier keer bij elkaar om kennis te maken met het theater en onder begeleiding te brainstormen over wat er mogelijk zou zijn in het gebouw en in de programmering van een jongerenweek. In elk theater waren vijf tot tien jongeren betrokken, die via persoonlijke contacten waren geworven.

Bij het schrijven van deze bijdrage waren nog niet alle projecten afgerond en geëvalueerd, maar de voorbereidende bijeenkomsten geven een blik op de opbrengsten van de experimenten. In deze bijdrage worden de observaties van de experimenten in de vier theaters – die per theater enigszins verschilden – bij elkaar genomen.

Een van de vragen aan de jongeren was hoe het gebouw voor hen aantrekkelijk zou kunnen zijn. Wat opviel was dat de jongeren het theater wilden herinrichten tot een ontmoetingsplaats waar ze eenvoudigweg tijd met elkaar konden doorbrengen, muziek luisteren en gamen. Vanuit die veilige basis stelden ze een programma samen rond cultuur en leren: de jongeren combineerden programma-ideeën met thema's waarover ze wilden leren of discussiëren. Ze programmeerden diverse workshops: van koken, een musical produceren (de musical *Before After* werd genoemd als inspiratie) tot fotografie, om betere foto's voor Instagram te maken. Ook nodigden ze gasten uit, van bekende Nederlanders tot ervaringsdeskundigen, om te praten over existentiële onderwerpen waar jongeren mee worstelen. In één theater werd de HBO-jongerenserie *Euphoria* genoemd, een serie waarin veel jongeren-thema's aan bod komen. Naast ontspannende activiteiten als lasergamen en bingo-avonden was er het idee om muziek te programmeren en films te vertonen. Maar dan wel met het licht aan zodat je elk moment de zaal in en uit kunt lopen, of voorstellingen waarvan het publiek het verloop van de verhaallijn kan beïnvloeden.

De stapels folders van theateragenten die als inspiratie op tafel lagen, werden vrijwel niet aangeraakt. Sommige foto's in de folders trokken kort de aandacht, maar de jongeren herkenden de meeste namen van uitvoerenden niet. Jongeren hadden de folders ook niet nodig om tot een voor hen zinvolle invulling van de week te komen.

### Opbrengsten

De experimenten in de Drentse theaters laten zien hoe jongeren een theatergebouw als ontmoetingsplek en platform gebruiken om stemmen te laten horen die in het maatschappelijk debat minder worden gerepresenteerd. Door stevige thema's aan de orde te stellen en hierover te discussiëren droegen de jongeren bij aan een lokale culturele en deliberatieve democratie. Dat de ervaring in het gebouw begint met een veilige plek om te hangen en te praten is mogelijk te verklaren door het feit dat een andere plek in de stad eenvoudig ontbreekt, en doordat het theater ook door ouders, zo is de inschatting van de jongeren, wordt vertrouwd.

In de experimenten was goed te zien hoe nadenken over programmering volledig begint vanuit de eigen leefwereld, en het 'canonieke aanbod' een zeer kleine rol speelt. De jongeren zagen het theater als een facilitator die evenementen organiseert en niet als een curator die bestaand aanbod onder de aandacht brengt. Het is voor de theaters dan ook de uitdaging om een rol van 'facilitator' van voor jongeren betekenisvolle activiteiten (of die nu met kunst te maken hebben of niet) in te bedden in hun organisatie. Dat zou bijdragen aan de realisatie van een culturele democratie, maar ook een verandering teweegbrengen in wat een theater is en in de vaak nog traditionele werkverdeling tussen programmering, marketing en educatie in theaterorganisaties.

De Drentse experimenten bieden een leerzame basis voor ontwikkeling van een jongerenprogrammering door jongeren zelf. Tegelijk blijven er nog wel enkele vragen. Jongeren een week per jaar geven is een mooi aanbod, maar wat is er voor hen de rest van het jaar? Waar is de balans in de programmering van aanbod voor jongeren en voor overige generaties? Hoe kan een theater professioneel communiceren met jongeren via hun voorkeurskanalen, met name Instagram en TikTok?

Omgaan met jongere doelgroepen brengt uitdagingen met zich mee op het gebied van programmering, educatie en marketing. De voorstellen van de jongeren in deze experimenten vereisen namelijk het weghalen van schotten tussen die afdelingen, zoals de jongeren ook letterlijk in het gebouw schotten wilden verwijderen.