

## Artikel

# Issue Wrestling

## Hoe showworstelaars de maatschappelijke dialoog stimuleren

In een tijd waarin het moeilijk lijkt om ons alternatieve werkelijkheden voor te stellen, biedt cultuur misschien wel de verbeeldingskracht<sup>1</sup> om nieuwe mogelijkheden te zien. Cultuur is als een arena midden in de samenleving, een plek waar spanningen en conflicten gezien, gevoeld en besproken worden, en waar meerdere werkelijkheden naast elkaar kunnen bestaan. Bij *Issue Wrestling* krijgt cultuur als arena letterlijk gestalte. *Issue wrestling* is een kunstproject waarin lokale, sociale vraagstukken worden verbeeld en ideologieën, machtsverhoudingen en maatschappelijke spanningen zichtbaar worden gemaakt via showworstelwedstrijden. Deze geregisseerde vorm van live entertainment vol spektakel en grote gebaren werd ontwikkeld door kunstenaar Natasha Taylor en voor het eerst gepresenteerd in 2017 bij *WORM, Institute for Avantgardistic Recreation* in Rotterdam.<sup>2</sup> Vanuit haar sociaal geëngageerde praktijk nodigt Taylor bewoners uit om kwesties uit hun leefomgeving te verbeelden. Deze krijgen een gezicht en een stem in de vorm van theatrale showworstelkarakters die worden gespeeld door echte showworstelaars<sup>3</sup> in opvallende kostuums. Elke performance staat symbool voor een botsing tussen waarden en belangen. De wedstrijd poogt om iets van de strijd en complexiteit te verbeelden die schuilgaan achter het delen van ruimte en het samenleven in een stedelijke omgeving.



*Issue Wrestling: The Dark Side of Placemaking*, Gemaal op Zuid, 2024.  
Fotografie: Lavinia Xausa. Tekening: Nathan van der Veer

Buurtbewoners werken vaak mee aan de scripts en regelmatig wordt het podium gedeeld door lokale makers of mensen met institutionele macht zoals politici en beleidsmakers.

### Betekenisvolle plek

In 2024 werd Natasha Taylor uitgenodigd om een nieuwe editie van *Issue Wrestling* te ontwikkelen, in het kader van de *Placemaking Week Europe* in Rotterdam. *Placemaking* is een benadering waarbij bewoners en kunstenaars, ontwikkelaars of beleidsmakers actief worden betrokken bij het vormgeven of aanpassen van de openbare ruimte. Het doel is om samen de ruimte naar een voor de gebruikers betekenisvolle plek te transformeren, een plek waar mensen zich thuis voelen en waarvan ze door hun participatie mede-eigenaar worden.<sup>4</sup>

## Janna Michael en Natasha Taylor

Cultuur kan ruimte scheppen om het gesprek aan te gaan over wat er wringt in onze samenleving en systemen. Neem bijvoorbeeld de artistieke interventie *Issue Wrestling* waarbij showworstelaars maatschappelijke problemen belichamen. Er is spektakel, er zijn grote gebaren, maar bovenal is er de uitnodiging om gedachten en ervaringen te delen.



*Issue Wrestling*, WORM, 2017.  
Fotografie: Max van Dongen



Kampioenschapsriem The Battle for Space, *Issue Wrestling: The Dark Side of Placemaking*, Gemaal op Zuid, 2024.  
Fotografie: Lavinia Xausa

Denk aan het herontwerpen van parken en pleinen of het aanleggen van gemeenschappelijke tuinen. Zulke projecten roepen ook kritische vragen op: wie mag meedoen aan het vormgeven van de publieke ruimte en welke machtsverhoudingen zitten erachter? En wordt door *placemaking* ook bewust of onbewust de weg vrijgemaakt voor gentrificatie?

Voor *Placemaking Week Europe* ontwikkelde Taylor *Issue Wrestling: The Dark Side of Placemaking*. De uitnodiging daarvoor kwam van Cultuur en Campus Putselaan (C&CP), een initiatief in Rotterdam-Zuid voor cultuur, onderwijs en gemeenschap. Het is een langdurige samenwerking van de Erasmus Universiteit Rotterdam, de Willem de Kooning Academie, Codarts, de gemeente Rotterdam en lokale partners zoals de Afrikaanderwijk

Coöperatie. Taylors werkwijze die uitgaat van spel, verbeelding en dialoog, sluit aan bij de ambitie van C&CP om alternatieve vormen van leren en onderzoeken te verkennen met ruimte voor uiteenlopende stemmen en ervaringen uit de wijk. Door de gratis toegang van het *Issue Wrestling*-evenement kon iedereen deelnemen en hoopten de organisatoren uiteenlopende groepen belanghebbenden (bewoners, placemakers, ontwikkelaars, beleidsmakers) over *placemaking* met elkaar in gesprek te brengen.

Om te ontdekken wat voor de bewoners van de wijken rond C&CP, Afrikaanderwijk en Bloemhof belangrijke thema's waren, werden bewoners, met een set van vragen die speelden met verbeelding en metafoor, uitgenodigd hun gedachten en ervaringen te delen. →

Deelnemers werd gevraagd zich een eigen worstelaar voor te stellen die opkomt voor het thema dat zij als urgent ervaren. Gentrificatie en het verlies van sociale cohesie voerden de boventoon. Ook uit eerder onderzoek is bekend dat gentrificatie een urgente kwestie is in Rotterdam Zuid.<sup>5</sup> Hier wekken stadsontwikkelingsplannen zorgen bij bewoners over verdringing. Sommigen hebben hun woning al verloren en hun buurt zien veranderen door sloop van sociale huurwoningen en nieuwbouw voor vermogende nieuwkomers. Bewoners werden ook uitgenodigd hun eigen worstelaar visueel vorm te geven in een tekening. Dit alles om abstracte of gevoelige thema's toegankelijk te maken via gesprek, beeld, spel en verplaatsing. Enkele thema's vonden hun weg naar de worstelring in de vorm van showworstel-personages. Zo verbeeldt *Flex Man* de oorspronkelijke bewoners die onder druk staan door stedelijke dynamiek en moeten opkomen voor betaalbaarheid, sociale cohesie en het recht op ruimte. In een glanzend jasje met in goud 'Flex Man' op de rug betreedt hij de arena, een klapstoel onder de arm. Met die klapstoel, resoluut neergezet in het midden van de ring, claimt hij de ruimte die hem langzaam dreigt te ontglippen. *The Developer* vertegenwoordigt een marktgedreven visie op stedelijke ontwikkeling. Het geluid van een heimachine vormt het dreunende decor van zijn entree, in zijn handen draagt hij een nieuwe blauwdruk van de wijk.

De strijd begint, een spektakel van been-, arm- en hoofdgrepen, het actief betrokken publiek leeft mee, bewondert de acrobatische moves en joelt. Maar dan, net vóór het beslissende moment, het moment waarop normaal gesproken de winnaar zich aandient, bevriest

---

Hoe voorkom je dat participatie vooral dient om een idee van betrokkenheid te representeren?

---

de actie. De *announcer* treedt naar voren (de persoon die de gevechten aankondigt en het publiek betreft in het spektakel; hier ook degene die het publiek betreft bij de maatschappelijke inzet van de show) en stelt het publiek de vraag: 'Voor wie zijn jullie?' Het conflict blijft daarmee open om besproken te worden via debat, (af)stemmen en publieke reacties.

### Open onderhandeling

In plaats van het streven naar consensus vertrekt *Issue Wrestling* vanuit het idee dat conflicterende waarden en belangen productief kunnen zijn, mits zij worden geënceneerd in een vorm die gedeeld, verbeeld en publiek bevraagd kan worden.<sup>6</sup>

In het klassieke showworstelen gaat het om emotionele identificatie binnen een fictief conflict, maar bij *Issue Wrestling* krijgt het publiek ook een rol in de totstandkoming van het verhaal zelf dat verbonden is met de eigen leefomgeving. Deze verschuiving van een geënceneerde botsing naar een open onderhandeling raakt aan bredere vragen over de rol van de kunstenaar binnen zogenoemde dialogische kunstpraktijken. In hoeverre kan de kunstenaar werkelijk ruimte maken voor anderen om te spreken en handelen, zonder de kaders al sterk te bepalen? Hoe voorkom je dat participatie vooral dient om een idee van betrokkenheid te representeren? Hoe maak je er een echt relationeel proces van waarin betekenis samen wordt gevormd, van binnenuit en niet opgelegd van bovenaf?

Na afloop van *The Dark Side of Placemaking* werden de performance en de samenwerking met kwalitatieve onderzoeksmethodes (etnografische observaties en interviews met bezoekers) geëvalueerd, om de beleving van de performance en het potentieel beter te begrijpen. Het evenement werd omschreven als 'leuk', 'uniek', en 'emotioneel'. Verschillende aanwezigen gaven aan dat het format hen verraste en een nieuwe manier bood om over complexe vraagstukken na te denken. Geïnterviewden waardeerden de humor en theatrale overdrijving als middel om lastige onderwerpen toegankelijk te maken. Sommigen vertelden zich door de avond geïnspireerd te voelen. Zo gaf iemand aan na afloop de rechten van sociale huurbewoners opgezocht te hebben en te

reflecteren op haar eigen rol in gentrificatie-processen. De avond bevestigde bezoekers in het idee dat gentrificatie en *placemaking* complexe onderwerpen zijn. Sommigen vonden steun in hun perspectief op gentrificatie. Maar er waren ook kritische geluiden. Een geïnterviewde gaf aan zich juist niet in sommige beelden over gentrificatie te herkennen: 'Processen zoals gentrificatie kan je niet terugbrengen tot clichés'. Voor anderen maakten de 'clichés' ofwel concrete voorbeelden, zoals een veelbesproken koffietentje voor yuppen, het juist makkelijker om aan het debat deel te nemen. Verschillende deelnemers – bewoners, professionals én makers – wezen erop dat *Issue Wrestling* hen had aangezet tot nadenken over hun eigen rol. Er was een sterke wens tot structurele verandering, meer bewustwording, adequaat beleid en onderwijs. En, door het gevoel van verbondenheid, een verlangen naar een vervolg.

## Nieuwe ingang

Al lang wordt binnen beleid en wetenschap nagedacht over de kracht van kunst als probleemoplosser.<sup>7</sup> De discussies tonen de behoefte om de impact van participatieve kunst te bewijzen en kwantificeerbaar te maken, zodat kunstsubsidies en -ondersteuning gelegitimeerd kunnen worden en kansen ontstaan voor het aanboren van diverse inkomstenbronnen in domeinen zoals zorg, welzijn en technologische innovatie.

Naast vele hoopvolle impactstudies en positieve aandacht voor participatieve processen in de kunst, klinken ook kritische stemmen over de manier waarop participatie in de kunst wordt ingezet en gepresenteerd. Zo waarschuwt kunsthistoricus en hoogleraar kunstgeschiedenis Claire Bishop dat participatieve kunst niet automatisch leidt tot emancipatie of maatschappelijke verandering.<sup>8</sup> Deelnemers worden betrokken bij processen die op het eerste gezicht inclusief lijken, maar waarin fundamentele oorzaken van sociale ongelijkheid onbesproken blijven. Kunst draagt dan niet bij aan verandering, maar juist aan het bestendigen van bestaande machtsverhoudingen. Ook hoogleraar kunstgeschiedenis Grant Kester wijst op de spanning tussen het openstellen van ruimte voor participatie en het vooraf vormgeven van die ruimte door de kunstenaar.<sup>9</sup>

Sociaal geëngageerde kunstpraktijken zoals *Issue Wrestling* opereren binnen artistieke, institutionele en maatschappelijke kaders. Dit roept de vraag op in hoeverre zulke projecten werkelijk ruimte bieden voor gedeelde betekenisvorming, aangezien die ruimte zelf ontstaat binnen bestaande machtsverhoudingen. Ondanks deze beperkingen kunnen zulke praktijken mogelijkheden openen om andere perspectieven te horen en, zij het tijdelijk, te experimenteren met alternatieve vormen van samenleven. Ook uit de evaluatie blijkt dat *Issue Wrestling*, ondanks een aantal kritische noten, als kans wordt ervaren om maatschappelijke kwesties op een speelse manier naar boven te halen en bespreekbaar te maken. Dit betekent niet dat het problemen kan oplossen, maar wel een nieuwe ingang en startpunt kan vormen. •

## Noten

- 1 Met verbeeldingskracht doelen we op het vermogen om alternatieve werkelijkheden en toekomstscenario's voor te stellen. Daartegenover staat de verbeeldingscrisis, het collectieve onvermogen om buiten de bestaande maatschappelijke orde te denken, zoals schrijver Amitav Ghosh in zijn boek over klimaatverandering, *The great derangement* (2016) omschrijft als een fundamenteel probleem van onze tijd. Ook elders klinkt deze urgentie: Max Haiven stelt in *Crises of imagination, crises of power* (2014) dat het gebrek aan collectieve verbeelding nauw samenhangt met het kapitalisme en andere manieren van samenleven en organiseren.
- 2 Voor een videocompilatie van *Issue Wrestling* in WORM 2017, zie [www.youtube.com/watch?v=cu1\\_p6LfNXQ](http://www.youtube.com/watch?v=cu1_p6LfNXQ)
- 3 Worstelaars Tom Barong Chong en Lorenzo Lina die optreden in *Issue Wrestling* zijn verbonden aan Pro Wrestling Holland.
- 4 Rommens, N. (et al.) (2022) *Place-making ontrafeld: een literatuurstudie naar de vele dimensies van place-making*. Den Haag: De Haagse Hogeschool.
- 5 Bolt, G. (2022) 'Gentrification en leefbaarheid in Rotterdam'. In: *Zicht op leefbaarheid: tien essays over leefbaarheid in Rotterdamse wijken*, 34-49.
- 6 Mouffe, Ch. (2005) *On the political*. Londen: Routledge.
- 7 Zie bijvoorbeeld Belfiore, E. en O. Bennett (2007) 'Rethinking the social impact of the arts'. In: *International Journal of Cultural Policy*, jrg. 13, nr. 2, 135-151; Matarasso, F. (1997) *Use or ornament? The social impact of participation in the arts*. Stroud: Comedia; en F. Matarasso (2019) *A restless art: how participation won, and why it matters*. Lissabon: Calouste Gulbenkian Foundation.
- 8 Bishop, C. (2012) *Artificial hells: participatory art and the politics of spectatorship*. Londen: Verso.
- 9 Kester, G. H. (2004) *Conversation pieces: community and communication in modern art*. Berkeley, CA: University of California Press en G.H. Kester (2020) *The sovereign self: aesthetic autonomy from the enlightenment to the avant-garde*. Durham, NC: Duke University Press.

**Janna Michael**  
werkt als  
universitair  
docent duurzaam-  
heid en stedelijke  
culturen voor  
de Erasmus  
Universiteit  
Rotterdam



**Natasha Taylor**  
is beeldend  
kunstenaar  
en onderzoekt  
in haar werk  
manieren  
om via spel ruimte  
te maken voor  
ontmoeting,  
uitwisseling  
en engagement.  
Fotografie:  
Renate Mamber

