



NIEUWE VOORSTELLING VAN 100 JAAR OUD TOEKOMSTBEELD

Strak gemonteerd geweld

De voorstelling *Demolishing everything with amazing speed* komt voor uit een obsessie van meer dan honderd jaar oud met snelheid, vernietiging en technologie. Het leidt tot een veelvoud aan complexe cues, die in een adembenemend tempo worden geserveerd.

| TEKST: JORG SCHELLEKENS |

Het was een van de meest tot de verbeelding sprekende titels op het Holland Festival van dit jaar, *Demolishing everything with amazing speed* van de Amerikaanse poppenspeler Dan Hurlin en componist Dan Moses Schreier. De voorstelling die erachter schuil gaat, is gebaseerd op vier niet eerder uitgevoerde eenakters van de Italiaanse futurist Fortunato Depero (1892-1960) – en spreekt al net zo tot de verbeelding. De futuristen waren geobsedeerd door snelheid, vernietiging en technolo-

gie. Hurlin stuitte in 2013 Italië op stukken van Depero uit 1917: “Die vond ik in zijn handgeschreven notitieboeken. Ik heb ze zelf overgeschreven en vertaald; dat was nog nooit gebeurd.” In de kringen van Depero werd gespeeld met het idee van theater zonder acteurs, met machines in de hoofdrol. Dat de Italiaan stukken voor poppen schreef, is dan ook niet zo vreemd. Hurlin: “Ik heb de poppen gemaakt met een 3D-printer. De futuristen waren geïnteresseerd in de technologie van



Net als bij de Japanse bunraku wordt elke pop door meerdere spelers tegelijk bewogen. Dan Hurlin: "De expressiemogelijkheden zijn groter dan bij een marionet, het spel wordt meer een soort dans."

FOTO: STEPHANIE BERGER

hun tijd: auto's, elektrisch licht en telefoons. Dus ik wilde gebruik maken van de technologie van onze tijd." Hurlin haalde componist en geluidsontwerper Schreier en video-ontwerper Tom Lee erbij. "En toen liep het uit de hand: de technologie sijpelde door in elk aspect van het stuk."

Absurde proporties

Anders dan de futuristen streeft Hurlin niet naar vervanging van mensen door machines. De poppenspelers in deze voorstelling lopen in witte doktersjassen en mogen gewoon gezien worden. Dit in tegenstelling tot de in het zwart geklede spelers bij het Japanse bunraku-poppenspel waarop de poppen geïnspireerd zijn. Bunraku-poppen worden elk door meerdere spelers tegelijk bewogen: iemand voor het hoofd en de rechterhand, iemand voor de linkerhand en iemand voor de voeten. Deze taakverdeling maakt dat een speler zich niet snel met een pop identificeert of een rol gaat spelen, vertelt Hurlin. "De expressiemogelijkheden zijn groter dan bij een marionet, het spel wordt meer een soort dans."

Agressie en geweld lopen als een rode draad door het hele stuk. Geen vergezochte thema's voor teksten uit het midden

van de Eerste Wereldoorlog. De voorstelling begint met een scène over huiselijk geweld dat uit de hand loopt en steeds gruwelijker wordt, tot het absurde proporties aanneemt. In het volgende deel zien we een eenzame vrouw drinken en zich vervolgens van een trap af werpen. De scène daarop is haar begrafenis, waar een man met een enorm geweer een bloedbad aanricht. In een andere eenakter hypnotiseert een dief iedereen in een restaurant en trekt vervolgens een winkelstraat leeg met een magneet, om bij de toegesnelde

'De choreografie op het zijtoneel is soms net zo complex als die op toneel zelf'

politie met diezelfde magneet hun wapens met arm en al af te rukken. In het stuk *Avventura elettrica* leidt overspel tot een wraakactie waarbij een complete trein ontspoord en doden met elektriciteit weer tot leven worden gewekt. De handelingen zijn regelmatig zo absurd dat je begrijpt waarom Depero en Hurlin voor poppen in plaats van acteurs kozen. Maar gaandeweg nemen de poppen je mee en komen de gruwelijkheden toch binnen.

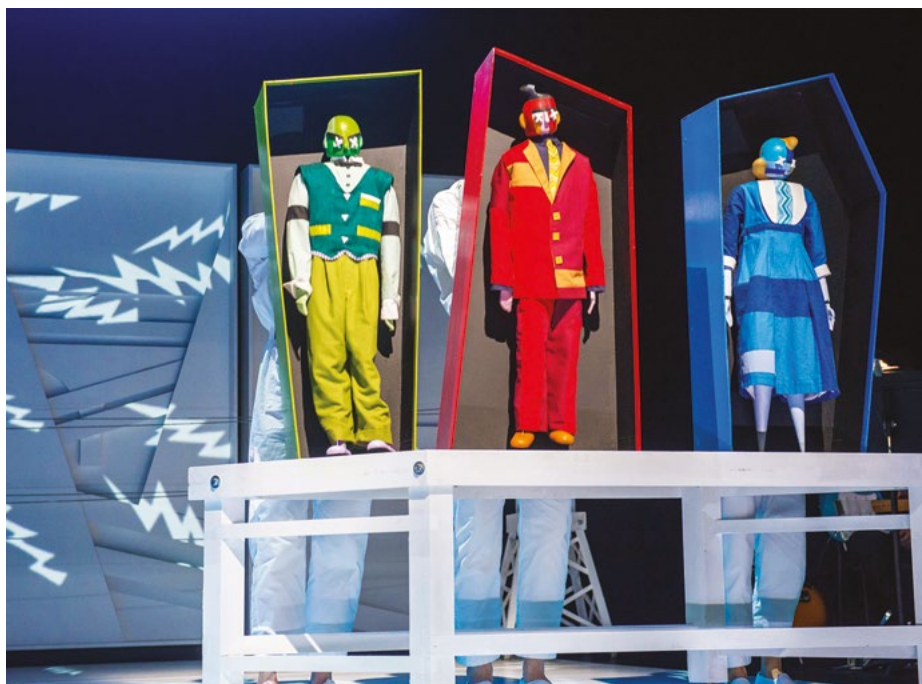
Strak en minimalistisch

De vrij grote bunraku-poppen hebben in deze voorstelling elk ook een kleine evenknie. De 3D-printer maakte exacte kopieën van de poppen op verschillende schalen. Het geluid van de 3D-printer werd ook onderdeel van de soundscape van de voorstelling. Er is nog overwogen om de printer ook op het toneel te gebruiken, door tijdens de inloop te beginnen met het printen van een voorwerp dat tegen het einde bijvoorbeeld een pistool zou blijken te zijn, maar dit idee haalde de voorstelling niet.

De kleine versies van de poppen spelen een grote rol in het video-ontwerp van de voorstelling. Een terugkerend element zijn scènes die in maquettes gespeeld worden en via een live camera groot op de achterwand te zien zijn. Dit doet denken aan het Nederlandse gezelschap Hotel Modern, dat Hurlin tot zijn helden rekent. Maar waar Hotel Modern een stijl hanteert waarin je mag zien hoe dingen gemaakt zijn en het toneel vaak erg vol staat, heeft deze voorstelling een strakke, minimalistische stijl. Er gaat een enorme hoeveelheid objecten op en af. "De choreografie op het zijtoneel is soms net zo complex als die op toneel zelf", vertelt co-geluidsontwerper en productie leider Joshua D. Reid. Er gebeurt veel tegelijk maar zo onopvallend mogelijk, gebruikmakend van klassieke theatertrucs: terwijl de aandacht naar een scène aan de linkerkant van het toneel wordt getrokken kan er rechts snel iets worden gechangeerd.

1600 cues op één tijdlijn

In de voorstelling van anderhalf uur zitten 1600 cues voor video, geluid en licht. "Toen we begonnen, realiseerden >>



Met een 3D-printer maakte Dan Hurlin identieke poppen van klein en groot formaat. Op de achtergrond zie je projecties met grafische elementen, die vaak iets technisch zoals elektriciteit of een magnetisch veld uitbeelden.

FOTO: STEPHANIE BERGER

De communicatie hierin gaat met MIDI-notes via het MIDI-over-netwerk protocol dat in het besturingssysteem van Apple-computers is ingebouwd. De lichtcomputer (ETC Ion) is niet op Apple gebaseerd maar heeft wel een MIDI-interface, dus hiervoor lopen nog enkele conventionele MIDI-lijnen. Tussen de videocomputers is er tweerichtingsverkeer, waardoor zowel de computer op het toneel als die bij de regie een cue kan geven.

we ons dat we zoveel cues en zoveel content aan het maken waren dat we met drie operators zouden moeten draaien”, vertelt Reid. “Of eigenlijk zelfs vier, omdat de lichtontwerper tijdens de montage zelf achter de lichtcomputer zat. Na de montage hebben we tijdens een *dry tech* periode een netwerk voor deze voorstelling opgezet. Het was een manier om alle cues in de voorstelling op één tijdlijn te krijgen, om het geheel beheersbaar te maken.” De voorstelling wordt nu gedraaid door twee technici. De belichter zit achter een centrale showcontrol- en videocomputer die de apparatuur voor de verschillende disciplines aanstuurt. Op het toneel zit een tweede technicus achter een andere videocomputer, vooral voor het schakelen van de twee livecamera’s.

Grafische elementen

Hurlin vertelt dat lichtontwerper Tyler Micoeau voor deze voorstelling graag wilde experimenteren met video als lichtbron. De videoprojector boven de vloer schijnt recht naar beneden. Hij projecteert vierkanten, rechthoeken en lijnen van licht die in de changementen van vorm veranderen. Het doet denken aan de effecten van geautomatiseerde profielspots met messen, maar met een veel hogere snelheid en meer variatie in de vormen. Depero was ook graficus en de beelden lijken dan ook door zijn werk geïnspireerd. De tweede projector, gericht op de achterwand, maakt een mix van livebeelden en voorgebakken content. Grafische elementen, zoals kleine toevoegingen die elektriciteit of een magnetisch veld uitbeelden, worden over het camerabeeld heen gelegd. De bijbehorende computer op de vloer draait op Isadora. Bij de regie staat de computer met QLab voor de projecties op de vloer. Deze computers zijn samen met de lichtcomputer, de geluidstafel en de projectors opgenomen in een netwerk.

Stagemanager te snel af

Er is geen stagemanager die de cues afroept. Dat is zeer ongebruikelijk voor een Amerikaanse productie. “Het gaat te snel voor een stagemanager”, verklaart Reid. “De belichter is eigenlijk de stagemanager, maar in plaats van de cues te geven, drukt hij ze zelf.” De vertraging die gesproken commando’s met zich meebrengt, konden ze zich niet permitteren. “Wat niet wil zeggen dat we onze stagemanagers niet op prijs stellen”, voegt Reid er snel aan toe. “Het was echt een samenwerkingsproces, iedereen kon op alle vlakken iets inbrengen, er was geen technische leiding. Toen we na de montage aan het showcontrolnetwerk begonnen, hadden we graag een stagemanager gehad. Niemand had een totaaloverzicht van wie wanneer welke cue drukt en hoe de cues samenhangen.”

Oscillatoren en filters

Ook componist Schreier had technologie als belangrijke inspiratiebron. Meestal schrijft hij voor live musici. Maar dit keer niet: “Ik schat dat 90 procent van de muziek gemaakt is met de computer, het zijn allemaal oscillatoren en filters – en zo nu en dan een rockband. Want die kunnen heel agressief zijn, dat vertegenwoordigt dan het idee van geweld. Soms is de muziek heel mooi en op andere momenten heel agressief en *nasty*.” Maar waar de futuristen geweld verheerlijkten, staan Hurlin en zijn gezelschap er kritisch tegenover. *The New York Times* schreef in een recensie over de *unexpected urgency* van de voorstelling, die uitkwam in de gewelddadige zomer van 2016. De blijvende actualiteit van het thema stemt de makers niet vrolijk: “Daar is niets moois aan,” zegt Schreier, “als het iets is, is het een waarschuwing.” Een waarschuwing die fascinerend theater oplevert. <<