

VAKBLAD VOOR THEATERTECHNIEK EN THEATERMANAGEMENT

ZICHTLIJNEN

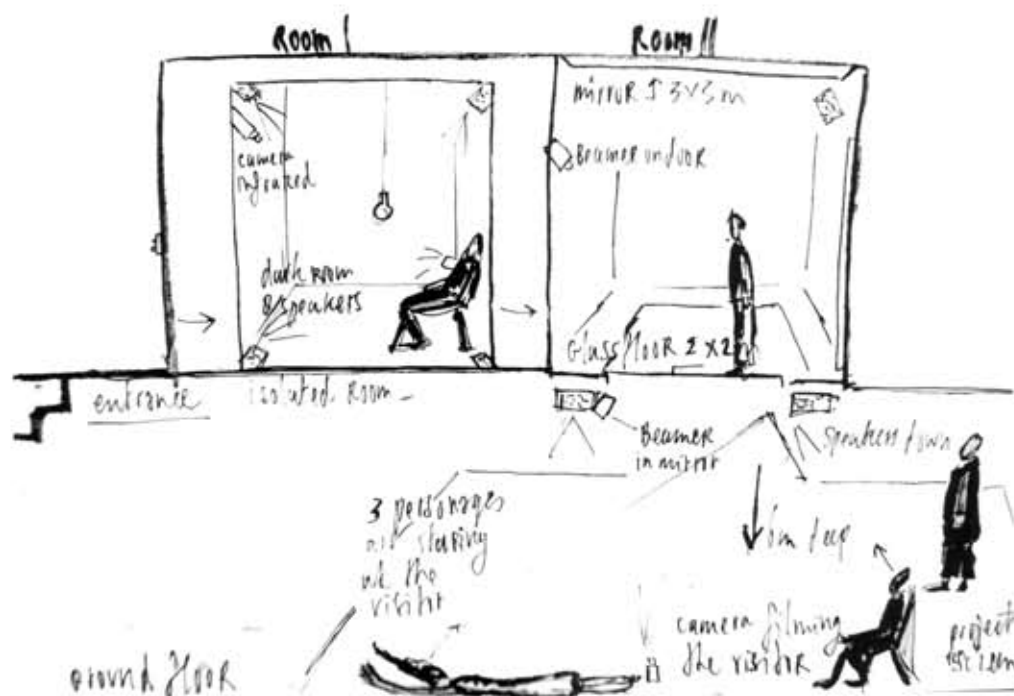
NUMMER 112 . MEI 2007



HAN DE JONGE EN BLACK BOX
GRAAF VAN MONTE CRISTO
DECOR TANNHÄUSER

WWW.ZICHTLIJNEN.NL

EEN MACHINE DIE DE BEZOEKER LAAT VERDWALEN



Schets van de Black Box: de twee kamers boven en de vloer beneden. Schets en foto's Judith Nab

Wie binnengaat in de Black Box wordt meegevoerd door tijd en ruimte van het oude kledingwarenhuis Troussel in Frankrijk, waar deze zwarte doos vorig jaar stond opgesteld. De Black Box is een project op het grensvlak van theater en beeldende kunst, onder artistieke leiding van Judith Nab (Theatre Espace). Zij ontwikkelde de Black Box op uitnodiging van het Institut de la Marionette, dat het voormalige kledingwarenhuis in Charleville-Mézières heeft aangekocht om er de opleiding voor objecttheater te vestigen. De Black Box ging open tijdens het veertiendaagse Festival Mondial des Théâtres des Marionettes, en stond er tot eind november 2006 op de eerste etage. Het was tevens een adieu aan het oude gebouw. In de voorstelling figureren geen acteurs, als men tenminste de poppen Marie, George en Mijnheer Troussel zo niet wil zien. In de Black Box kan slechts 1 bezoeker per keer. Moderne techniek gaat er hand in hand met oude trucs. Spiegels en etalagepoppen naast camera's, video en geluidsopnames. Het gaat over licht en donker, over hier en nu, vermengd met ooit en toen. Behalve de Black Box richtte Theatre Espace in het toen nog leegstaande gebouw ook de Black Box Bar in. Hiernaast een door de redactie bewerkte tekst van Han de Jonge over de techniek en een tekst van Judith Nab over de ervaring van de Black Box.



De voorkant van de BB met de aan- en uitknop. Het beeld links van die knop is het Black Box Café, gezien in de spiegel van de entree. Achter die spiegel is Kamer 1.

TECHNIEK BLACK BOX HAN DE JONGE

Aan de buitenkant is de Black Box een grote zwart-grijze doos, ruim 3 meter hoog, 4 meter breed en 8 meter lang. Hij is ter plekke in het warenhuis gebouwd. Het gebruikte materiaal is MDF, bewerkt met grijze hammergeve voor het metallic effect. Binnen zijn twee kamers, zoals te zien op de schets. Links komt de bezoeker binnen. Rechts is een tweede kamer. Deze heeft een glazen vloer en een spiegelp plafond. Zes meter onder de glazen vloer is een speelveld van 10m x 8m waarop projecteerd wordt. In beide kamers is het een en ander aan techniek.

Omdat er tijdens het maakproces van de Black Box slechts gedeeltelijk een technicus aanwezig zou zijn is een systeem bedacht dat volledig met de lichtcomputer bediend zou kunnen worden, met behulp van DMX. De ingrediënten zijn audio, video en licht. De gebruikte machines zijn

- een stand-alone lichtmixertje (TTL Toddler),
- een videomixer (Edirol V4),
- een harddisk videorecorder (Rosendahl Bonsai) en videospeler (Adtec Edje),
- audio wav-spelers (Showworks) met actieve speakers,
- de benodigde dimmers en lampen,
- 2 beamers en 2 camera's,
- plus een bakelieten telefoon, een DMX relaiskast en de nodige op maat gemaakte elektronica.

IN DE BLACK BOX JUDITH NAB

INTRODUCTIE

Ik sta voor de entree van een grijze, metallic ogende doos of machine. Een eenvoudige rode en groene knop en een korte gebruiksaanwijzing op de façade. ROUGE: machine en service- ATTENDEZ S.V.P ! VERT : la machine est libre..APPUYEZ ICI ! In de entree een spiegel, een deur, een zwarte telefoon.. die afgaat..

Moet ik opnemen?

- 'Allo? Allo... allo ?' hoor ik

ja, allo...c est ..

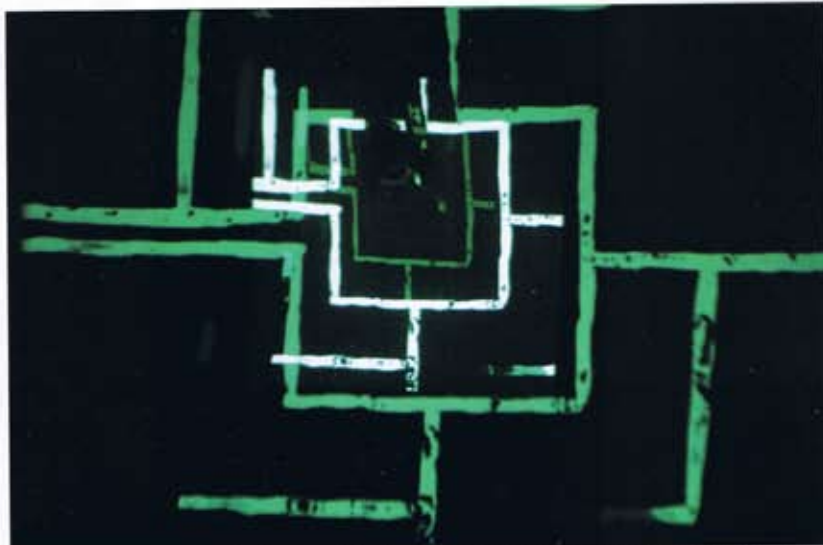
- 'Oui, C est monsieur Troussel. Entrez!'

- 'Asseyez vous sur le siege, j' arrive tout de suite!'

Ik leg de telefoon neer. Wanneer ik in de Black Box wil stappen, verandert het beeld in de spiegel voor me. De façade van een groot, vooroorlogs warenhuis verschijnt. Ik herken dit gebouw. In betere tijden. 'Kleding voor alle leeftijden'.

- 'Entrez donc'

en ik ben weg.



Tweede kamer. Beneden op de vloer wordt door het afspelen van een film een labyrint getekend. De projectie weerspiegelt in het plafond en in de glasplaat waar de bezoeker op staat.



EERSTE KAMER

In de eerste kamer wilden we de bezoeker het idee geven dat hij of zij deelgenoot is van een heel intiem onderonsje. Hier vindt een ontmoeting (in geluid) plaats. Het licht bestaat uit slechts 2 doka peertjes. Het decor bestaat uit 1 stoel. Bij de ingang drukt de bezoeker op een liftknop. De voorstelling start – de knop is verbonden met de lichtmixer. Er gaat een telefoon over (relais puls), de bezoeker neemt de telefoon op en hoort een stem (instart wav-speler na opnemen telefoon) die hem uitnodigt naar binnen te gaan en plaats te nemen op de stoel. Bij binnenkomst is het stikdonker. In de kamer zijn in alle hoeken luidsprekers geplaatst. De bezoeker gaat op de stoel zitten en het geluid wordt gestart (de 4 wav-spelers worden met een relais gestart en via MIDI tijdcode gesynchroniseerd). Het geluid bestaat uit muzikale zoemtonen, een stem die sssshht zegt, het geluid van een persoon die binnenkomt, door de kamer beweegt en weer weggaat. Al deze stemmen en bewegingen zijn opgenomen in de eerste ruimte zelf (met een Neumann kunsthoofd). Het geluidsniveau van de stem is tijdens de opname met een db-meter bijgehouden zodat we bij het afmixen de stemmen en het rondlopen exact even hard konden weergeven als tijdens de opname. Hierdoor kregen we een ongelooflijk realistisch geluidsbeeld. Zelfs tijdens het mixen keken we vaak op om te kijken wie er nu weer binnen kwam! De bezoeker luistert naar de stemmen en de klanken, gezeten op de stoel. Halverwege starten we de videorecorder (MIDI sysex commando via een DMX MIDI omzetter) en wordt de bezoeker met een infrarood camera een halve minuut opgenomen.

ACTE I (EERSTE KAMER)

een donkere zoem omringt me
 het is aardedonker en met mijn ogen wijd open zie ik
 niks
 k blijf staan en schuif een beetje met mn voet naar
 voren, hoe groot is het hier..
 dan gloeit een geel peertje aan en ik zie vlakbij een
 oude fauteuil 'le siege'
 k ga zitten, en kijk naar het donker – hoe zwart zwart
 is. Er is geen geluid van buiten meer, terwijl op minder
 dan 10 meter de anderen in de Black Box Bar zitten,
 waar muziek speelt
 k hoor mezelf, een ruisen, adem
 en de donkere zoem van de machine waar ik in zit
 soort geluid van een koelkast, van stroom ... met wis-
 selende spanning..
 k luister goed
 er komt iemand binnen
 een deur gaat open en dicht en niks meer.
 een stem doet sssssshhhhhhttt en de donkere zoem
 die verdwijnt
 totdat het stil is
 stil en donker

twee en halve minuut later:



George (pop) en een film zijn tegelijk zichtbaar, beneden op de vloer.

TWEEDE KAMER

De bezoeker komt in de tweede kamer en staat op een glazen vloer. Onder hem, 6 meter lager op de benedenverdieping, is een speelveld van 10 bij 8 meter. Daarop worden filmbeelden geprojecteerd. Dezelfde beelden zijn te zien op de spiegel in het plafond.

In de tweede kamer zelf zijn 3 luidsprekers geplaatst. Aan de onderkant van de vloer zijn 8 luidsprekers geplaatst, rondom het glas. Deze zijn ingepakt met bitumen om te zorgen dat het geluid hard kan klinken zonder dat dit te horen is in de rest van het gebouw.

Van de benedenverdieping hebben we (met een Waves plugin) een zogeheten convolution galm berekend. Hierdoor konden we het geluid in de tweede kamer precies zo laten klinken alsof het heel hard werd afgespeeld op de benedenvloer. Aan de onderkant van het plafond in de kamer hangt een beamer. Deze projecteert via een spiegel op de benedenvloer. Een tweede beamer staat gericht op de uitgang van de tweede kamer, een schuifdeur. Beide beamers kunnen verduisterd worden door een shutter (een Showworks Shutter, een loopwerk van een cd-romspeler die via een DMX kanaal open en dicht kan). Op de vloer worden afwisselend video-filmpjes en live beelden geprojecteerd. (De Edirol videomixer wordt bediend met een MIDI commando via een DMX-MIDI omzetter; de filmpjes komen uit een Edje videospeler die aangestuurd wordt door een DMX-serieel omzetter).

De muziek en de stemmen gaan heen en weer van de tweede kamer naar beneden. Op de vloer en aan de wanden staan en hangen spotjes die de bezoeker uitlichten wanneer een live camera gebruikt wordt. Het plafond bestaat voor 70 procent uit spiegel.

ACTE II (TWEDE KAMER)

Er is meer licht hier, en overall weerspiegelingen. K Begrijp niet hoe de ruimte in elkaar zit. En dat licht schijnt recht in mijn ogen en verblindt me.

Kom, nog één stap
 Kom naar voren, hier
 In het midden
 Zegt mijn GIDS
 K sta in het midden, en om me heen zie ik 4 grote schaduwen van mijzelf
 k hoor voetstappen die zich verwijderen, voor me zie ik beelden van een trap
 De voetstappen nemen de trap (die duidelijk naar beneden gaat)
 mijn GIDS loopt weg
 Steeds dieper
 Totdat ik ver onder me de voeten op de traptredes hoor
 Dan verschijnt diep onder me een trap
 K sta op een glazen plaat – zes meter hoog
 Ver beneden slaat een zware stalen deur dicht, voetstappen opnieuw
 En in het licht van het open en dichtgaan van de deur zie ik hem staan, een stofjas aan, een dikke buik, vrij kaal en hij ziet me
 Direct daarop volgend (kortsluiting?) verandert de vlakte waarin hij staat, een aantal secondes lang, in een immens horizontaal TV scherm – karmersbreed. Vol ruis en storing.
 Dan is het weer donker, op een klein lichtje na dat op iets roods schijnt

Een stem van een MAN zegt
 « ze laten het licht aan. Dat gebruikt stroom. Kijk, ze laten het aan, ja, dat licht is regelbaar, tragsgewijs te regelen...

Mijn GIDS mompelt:
 K zie een rood jasje... en andere kledingstukken...

En de MAN beneden:
 Marie... Oui Marie... De verkoopster... Zij heeft ook bij de couture gewerkt
 Totdat we de ateliers sloten
 En vervolgens is ze verkoopster geworden
 Ik heb haar tot verkoopster gemaakt... Voila.

Mijn GIDS :
 En sinds die dag...

MARIE is een etalagepop
 MARIE beweegt
 Ze beweegt heel lenig en houderig tegelijk
 Marie gaat staan en kijkt
 Kijkt
 Naar mij en
 naar de MAN
 K zie dat hij net als ik boven staat, heel hoog
 In een andere ruimte
 Hij probeert haar zijn hand te geven zodat ze omhoog

Op de vloer van de benedenverdieping ligt een camera die naar boven kijkt, door de glazen vloer heen. Het beeld dat deze camera registreert wordt geprojecteerd op de benedenvloer. Zo ontstaat een tunneleffect dat zeer hallucinerend werkt.

Na vijf minuten stopt de projectie op de vloer en gaat de andere beamer aan, die op de deur staat gericht. De Bonzai videorecorder gaat op weergave en de bezoeker ziet zichzelf zitten op de stoel in de eerste kamer (wederom een sysex commando). Het lampje van het exit bordje gaat knipperen en de voorstelling is afgelopen (DMX relais). De lichtcomputer is aangekomen bij zijn laatste stand waarin de liftknop weer wordt vrijgegeven voor de volgende show (DMX relais met wisselcontact). De show heeft 3 maanden non-stop gedraaid zonder personeel. Er zijn alleen wat kapotte peertjes gewisseld en om de zoveel tijd was de harde schijf van de Bonzai vol met stoelzittende bezoekers.

kan komen

Ik kijk naar de bodem van het diepe gat
Zie MARIE, haar gezicht dat draait en draait
Terwijl ze naar me kijkt
Dan wordt ze vaag... en k beweeg en het beeld ook...

En nu alleen mezelf nog... ik zie mezelf vanuit het gat... kijkend naar boven
Van boven, terug kijkend..
En een luik dat dichtschuift.
alles is weer zwart
(gelukkig)
en stil.

Waar is de uitgang ?

Op de deur naar buiten zit iemand heel stil, in spookachtig groen licht
Introvert in elkaar, in zichzelf, beweegt en ik zie dat ik het ben,

Toen ik op de stoel zat, in de eerste kamer

Aan ons

Zegt mn GIDS

En -----

De gesprekston klinkt, de verbinding is verbroken.

Black Box door Judith Nab, Theatre Espace (2006)

*Han de Jonge (WG Theatertechniek): technische directie en geluid
Pierre Duforeau (artistiek leider van KompleXKapharnaüm, Lyon):
video*

Hans Biekart: constructie van de Black Box

Jacob ter Veldhuis: muziek

www.theatreespace.nl