

Dit artikel, voor een deel gebaseerd op een interview dat op 20 december 2005 door Anja Krans is afgenomen, gaat in op de specifieke theatertaal van theatercollectief Hotel Modern. Zelf noemen ze het medium waar ze gebruik van maken live-animatiefilm. Dit specifieke medium zal ik trachten te duiden door in te gaan op de elementen waaruit het is samen gesteld: liveperformance, animatie en film. Vervolgens sta ik stil bij de specifieke wijze waarop deze elementen in het werk van Hotel Modern samenkomen en elkaar beïnvloeden. In een samenspel tussen theater, film en animatie wordt op een poëtische, esthetische wijze een harde werkelijkheid verbeeld. De toeschouwer wordt uitgedaagd om collectief het verbeelde onder ogen te zien en zijn verbeeldingskracht te gebruiken om op een nieuwe, open manier naar de werkelijkheid te kijken. Hotel Modern gelooft dat het samenzijn in het theater de vorming van een collectief bewustzijn mogelijk maakt. Zo gaan esthetiek en ethiek bij dit gezelschap dus hand in hand.

De Grote Oorlog (Hotel Modern, 2000).



ONDER OGEN ZIEN.

ESTHETIEK EN ETHIEK BIJ HOTEL MODERN

door Sigrid Merx



Kamp (Hotel Modern, 2005).

In hun meest recente en zeer succesvolle productie *Kamp* (2005) wekken de makers van theatercollectief Hotel Modern, bestaande uit Arlene Hoornweg, Pauline Kalker en Herman Helle, de macabere wereld van Auschwitz tot leven. Op de speelvlak is een miniatuurversie verzezen van de stad die ooit speciaal werd gebouwd voor de grootste massamoord uit de geschiedenis. Het publiek ziet de toegangspoort, het doodlopende spoor, de barakken, de officiersverblijven, de gaskamers, maar vooral de ontelbare mensen die hier werkten, leefden, stierven. Ze worden verbeeld door duizenden kleine poppetjes die met de hand zijn gemaakt van klei. Bewapend met minicamera's dwalen de spelers door het kamp en brengen de gruwelijke realiteit in beeld, compleet met de geluiden van vogels, arriverende treinen, ratelende karren, schoten en het hek onder hoogspanning waar een vertwijfelde gevangene zich tegenaan stort. Op grote projectieschermen herrijst Auschwitz voor de ogen van het publiek als een feniks uit zijn as.

Hotel Modern heeft zijn werkwijze, waarbij maquettes met digitale en minicamera's worden gefilmd en vervolgens op een groot scherm worden geprojecteerd en personages worden gecreëerd met behulp van kleine poppen en objecten, in de loop van de tijd steeds verder geperfectioneerd. Met voorstellingen als *Heden Stad* (1999),



Kamp (Hotel Modern, 2005).

De Grote Oorlog (2000), *Slakkensporen* (2001), *Lears Oog* (2003), *De Man met de Vijf Vingers* (2004) en tenslotte *Kamp* (2005) heeft Hotel Modern een eigen taal ontwikkeld waarin beeldende kunst, objecttheater, toneel, muziek, film, maquettekunst en performance versmelten. Zelf omschrijven ze hun werk als live-animatiefilm waarmee ze een filmische, illusionistische werkelijkheid in het theater brengen. Ik zal, in een poging het werk van Hotel Modern te duiden, stil staan bij de drie afzonderlijke componenten waaruit dit bijzondere medium is opgebouwd: liveperformance, animatie en film. Vervolgens wil ik bekijken op welke wijze en met welke intentie zij door Hotel Modern bij elkaar worden gebracht.

LIVE

De voorstellingen van Hotel Modern voltrekken zich, zoals iedere liveperformance, in het hier en nu. De makers plaatsen zichzelf, de geluiden, de maquettes, de poppen en de camerabeelden van die maquettes en poppen nadrukkelijk in een theatrale context, dat wil zeggen, letterlijk op een podium. Het publiek is er lijfelijk getuige van hoe er door hen, voor de duur van een voorstelling, een mogelijke wereld wordt gecreëerd. En dat schept een band tussen maker en toeschouwer die je wanneer je voor de televisie zit of

diep weggezakt in het rode pluche van een comfortabele bioscoopstoel niet ervaart. Er is de mogelijkheid om op elkaar te reageren. Sterker, tijdens een liveperformance beïnvloeden toeschouwers en performers elkaar per definitie. Hotel Modern is bewust naar die uitwisseling op zoek. Op hun site noemen zij zichzelf idealistisch in die zin dat ze geloven dat het kijken naar en beleven van theater kan verbreederen.¹

Een voorstelling is toch een soort gesprek, al is het niet met woorden, het is een uitwisseling van ervaringen. Het collectief uitwisselen van collectieve ervaringen (...) Op het moment dat je in het theater met zijn allen, collectief, een uur (...) de ups en de downs, de dieptepunten en de hoogtepunten samen meemaakt, ben je verbonden.²

Het is een feit dat in elke liveperformance toeschouwer en maker samen aanwezig zijn bij en deelnemen aan het tot stand komen van de uitvoering, maar in de voorstellingen van Hotel Modern wordt men zich wel heel nadrukkelijk bewust van het feit dat men getuige is van een maakproces. De maquettes, objecten en poppen worden openlijk tentoongesteld en het is duidelijk zichtbaar hoe de spelers zich met vingercamera's hier om en doorheen bewegen om beelden te filmen die geprojecteerd kunnen worden. De constructie wordt volstrekt niet verhuld. Dit in tegenstelling tot de Hollywoodfilm waar het verschijnen van een microfoon of hand van een cameraman in beeld een absolute doodzonde is. Het is kenmerkend voor het gebruik van live video of filmbeeld in het theater dat de illusie van een op zichzelf staande wereld wordt doorbroken omdat zowel het proces van het filmen als de projectie van het gefilmde zich gelijktijdig afspelen.

De rol van de performer is bij Hotel Modern in dit alles een bijzondere en wisselt vaak binnen de voorstelling. Soms beweegt hij zich als personage in de met maquettes en projecties verbeelde wereld, dan weer bespeelt hij de poppetjes in deze wereld om daarnaast ook nog de camera ter hand te nemen. In dit laatste geval transformeert de performer zélf niet in een personage, zoals meestal gangbaar is in het theater, maar transformeert hij - door middel van de camera - de poppen (en objecten) tot levende personages op het projectiescherm. De spelers nemen nu de rol van cameraman of -vrouw aan en plaatsen zich als performer op de achtergrond ten gunste van de poppen die zij filmen. Voor Hotel Modern is echter ook live filmen een vorm van acteren³:

Op het moment dat je een camera vasthoudt, speel je ook, dat wil zeggen dat je kiest en timed (...) In die zin ben je dan het publiek aan het bespelen. Dat doe je met de keuze voor de hoek van de camera, het tempo van de camerabeweging. (...) Je neemt het publiek mee door de manier waarop we de camera vast hebben.⁴

Dat de spelers zich in deze vorm van acteren niet primair als expressief fysiek lichaam tonen, maar eerder als bespelers van de techniek, wil volgens Hotel Modern niet zeggen dat deze acteerstijl niet lichamelijk is:

Zoals jij wilt dat het publiek het ziet, zo beweeg je de camera. Alsof het een verlengstuk is van je eigen lichaam. (...) In die zin bespelen we de techniek als onze eigen stembanden of ons lichaam.(...) De apparaten integreren we bijna lichamelijk.⁵

Het bespelen van de camera kan niet los worden gezien van het spelen voor de camera. De spelers filmen niet alleen, zij brengen de te filmen wereld ook tot leven. In dat opzicht neemt het acteren bij Hotel Modern ook de vorm aan van poppenspel. Men beweegt poppetjes in en uit beeld, laat auto's rijden, granaten ontploffen. "Zoals ze met al die poppetjes in de weer zijn, zichtbaar terwijl je ze ook weer nauwelijks ziet", schrijft Marian Buijs in haar recensie over *Kamp*, "hebben ze ook iets weg van spelende kinderen. Geconcentreerd en volledig opgaand in hun spel." (Buijs, 2005)

Kenmerkend voor het spel van een kind, is de fantasie. Het is de fantasie en de wil te geloven in die fantasie, die een speelgoedwereld tot leven wekt. En hiermee komen we eigenlijk op de tweede component van de live-animatiefilm: de animatie.

ANIMATIE

Hotel Modern heeft de kracht van animatie tot één van de leidende principes van hun werk gemaakt. Dit komt vooral tot uitdrukking in de inzet van maquettes. Het gebruik van maquettes biedt Hotel Modern de kans om op kleine schaal gedetailleerd een complete stad te bouwen (*Heden Stad*), een totale oorlog te verbeelden (*De Grote Oorlog*), een heel kamp te tonen (*Kamp*). Juist door de verkleining van de ruimte wordt het publiek een overzicht geboden over die ruimte, terwijl doorgaans in het theater de verbeelde ruimte in verhouding staat tot de menselijke maat. De miniatuurwerelden van Hotel Modern zijn gemaakt van alle denkbare huis- tuin- en keukenmaterialen. En dat ziet het publiek ook. Toch gaat men mee in de illusie die wordt opgeroepen. Een brood wordt een auto, een lampenkap een legertent, een plukje peterselie een boom.

In de voorstelling *De Grote Oorlog* (2001) wordt peterselie gebruikt. De voorstelling gaat over de Eerste Wereldoorlog, maar de peterselie heeft daar niets mee te maken. De peterselie nodigt uit tot het gebruik van je fantasie, de toeschouwer maakt er bomen van en dat is een actief proces (...) hij doet actief mee aan het écht maken.⁶

Het prikkelen van de fantasie zet Hotel Modern in om de toeschouwer bij het spel én de getoonde wereld te betrekken. Vreemd genoeg gaat die betrokkenheid hand in hand met een gevoel van afstand. De verwondering over de transformatie kan alleen bestaan



Kamp (Hotel Modern, 2005).

omdat zij zich onder onze ogen voltrekt. Dit bewustzijn kan de vorm aannemen van kritische reflectie. In *Kamp* lijkt het erop dat juist omdat de poppetjes zo overduidelijk met ijzerdraad worden voortbewogen en de gaskamer onmiskenbaar van karton is gemaakt, de verschrikkingen van Auschwitz alleen maar des te werkelijker worden. Caren Peeters schrijft in haar recensie:

Soms dreigt iets zomaar op je lachspieren te werken: als je ziet dat groepen gevangenen met tientallen op een plaat gemonteerd staan, bijvoorbeeld. Maar dan realiseer je je ineens dat dat precies weergeeft hoe deze mensen behandeld werden: niet als mensen, maar als een massa naamlozen. (Peeters, 2006)

Het publiek kan niet anders dan onder ogen zien dat Auschwitz, net als haar miniatuurversie, mensenwerk is: een gruwelijke fantasie die werkelijkheid is geworden. In die zin zet de maquette juist in zijn speelsheid aan het denken. Hotel Modern laat in al zijn werk zien dat verbeelding en werkelijkheid niet wezenlijk tot een andere orde behoren. Zij spelen zoals een kind speelt: met fantasie en met overgave, niet belemmerd door de gedachte dat de auto geen echte auto is en de pop geen echt mens. Het is juist



Lears Oog (Hotel Modern, 2003), v.l.n.r. Arlène Hoornweg, Titus Boonstra, Marcel Faber, Maarten Boegborn, Herman Helle.

die overgave, meent Marian Buijs, die hun spel ook waarachtig maakt. (Buijs, 2005). De makers van Hotel Modern houden ook van hun poppetjes. Ze hebben ze stuk voor stuk liefdevol gemaakt en ze brengen ze met liefde en betrokkenheid tot leven. Zoals zij als filmers niet louter objecten registeren maar de camera als een lichaam bespelen, zo verplaatsen zij als poppenspelers niet alleen poppetjes maar verbeelden zij door middel van deze poppetjes dat ze iemand zijn. En ook hun poppenspel beschouwen ze als een fysieke vorm van spelen, waarbij ze hun lichaam expressief inzetten om de pop te animeren.

Als ik het [poppetje, -SM] vasthoud voor het de gaskamer in gaat, zet ik hetzelfde in werking als wanneer ik dat zelf zou spelen. Ik denk 'nu ga ik even stil staan, nu kijk ik even om, en nu loop ik weer door', maar vertaal het in de bewegingen van mijn vingers in plaats van mijn hele lichaam, waardoor het poppetje het doet.⁷

En:

Je hebt als performer ook een bepaald bewustzijn over jezelf op toneel en hoe klein ook, je stopt in de poppetjes je spel.⁸

Het bewustzijn van de performer betekent bij Hotel Modern, zoals we al eerder zagen, in hoge mate een bewustzijn van de techniek. De spelers, of ze nu de camera hanteren of de poppen en objecten voor de camera, weten wat het effect is van hun handelingen. Ze weten hoe ze de techniek moeten inzetten om hun miniatuurwereld voor het publiek te animeren, zowel wat betreft beeld als geluid. Ze weten dat, zoals in *Grote Oorlog*, een klopje op de tafel door een contactmicrofoontje klinkt als een granaatinslag en het afstrijken van een lucifer als ontsnappend mosterdgas. Zo maken de spelers samen met de geluidsontwerper live een soundtrack voor een eveneens live gecreëerde animatiefilm. En dat brengt ons op de derde en laatste component van de live animatiefilm: de film.

FILM

Zoals ik heb beschreven komen de animaties van Hotel Modern tot stand in een live-interactie tussen makers, maquette en techniek. Film wordt door Hotel Modern vooral ingezet om de ruimte te vergroten, de toeschouwer te sturen in zijn blik en zodoende de ruimte te dynamiseren. De kleine vingercamera's tonen de miniatuurwereld van de maquette in levensgrote beelden op het projectiedoek. Het publiek zag de maquette al, maar het is pas door de uitvergroting op het doek dat deze van dichtbij zichtbaar wordt en daarmee ook werkelijk. Het is in dit proces van uitvergroten dat in het werk van Hotel Modern vaak een spanningsveld ontstaat tussen de kleine speelgoedwereld en de filmische werkelijkheid op het doek, zoals bijvoorbeeld in *Grote Oorlog*:

Wat op de minifilmset een kinderspel met speelgoedsoldaatjes lijkt, is op het grote scherm een gruwelijk oorlogsdrama. Het lijkenbergje dat onder modder en sneeuw verdwijnt, maakt het grote drama oorlog aangrijpend zichtbaar. Of de paniek van de gewonde, gezien door het kijkgat van de tank die hem zal overrijden, het grijpt je bij de strot. (Alkema, 2001)

De laatste zin van dit citaat wijst erop dat het niet alleen de vergroting van de ruimte is die maakt dat het publiek in het verhaal van de oorlog wordt gezogen; het heeft ook alles te maken met de positie van waaruit we als toeschouwer naar die wereld kijken. In het theater zitten wij als toeschouwers doorgaans op een vaste plek in de zaal en kijken vanuit een gefixeerd perspectief naar het getoonde. De camera is echter in staat om door de ruimte heen te bewegen en haar vanuit verschillende gezichtspunten in beeld te brengen. Wanneer wij naar de projecties kijken, kijken wij als het ware mee met het oog van de camera. Deze stuurt de blik van het publiek. Zo is het dus mogelijk dat de toeschouwer door middel van de camera zelf in de filmische wereld wordt geplaatst en ineens de soldaat is die in zijn tank een vijand in het vizier krijgt. Zo'n soort

betrokkenheid is in het theater bijna niet mogelijk omdat er in het algemeen altijd een afstand bestaat tussen het publiek en de wereld die getoond wordt.

De verschillende posities die de camera kan innemen, de beweging van de camera zelf en de montage van de beelden zorgen voor een dynamisch perspectief. Op het ritme van de montage neemt de camera de toeschouwer mee op reis door de wereld van de maquette. Door in of juist uit te zoomen stellen de makers in hun voorstellingen het publiek in staat om de verbeelde wereld ofwel heel dicht te naderen of juist van een afstand te beschouwen.

In *Kamp* ziet het publiek Auschwitz aanvankelijk vanuit de verte en van buitenaf. Gewapend met toneelkijkers kan het publiek volgen wat zich bij de ingang van het kamp afspeelt: een trein komt aanrijden, een lading gevangenen wordt gelost. Het zijn de spelers met hun vingercamera's die vervolgens het publiek het kamp binnen en rondleiden. Zo krijgen de toeschouwers op het projectiedoek te zien wat zich in de barakken afspeelt, in de officiersverblijven en in de gaskamer. Of, zoals Pauline Kalker het verwoordt: "Eerst tonen we het gezicht van het kamp, dan zoomen we in op de rimpels." (Schmitz, 2005)

Met deze uitspraak maakt Kalker duidelijk dat de voorstelling *Kamp* ook als een portret begrepen kan worden. Een portret van een plek. De hoofdrol in *Kamp* wordt vervuld door het kamp zelf. Het wordt getoond als een levend organisme, een dodenfabriek in werking waarin volgens een van tevoren bedachte choreografie – vanuit de trein in een rechte lijn naar de gaskamer – honderdduizenden mensen naar hun einde worden gestuurd. Het wezen van het kamp wordt zichtbaar in zijn ontwerp en dat ontwerp wordt vervolgens door het filmen van de maquette ook voor het publiek zichtbaar gemaakt.

Het is typerend voor alle voorstellingen van Hotel Modern dat de ruimte niet wordt benaderd als de achtergrond waartegen het verhaal zich afspeelt, maar als een levend landschap. Juist het verbeelden van landschappen is een grote kracht van het medium film. Al vanaf het ontstaan van de cinema hebben verschillende filmmakers en theoretici benadrukt dat de kracht van de film ligt in het verbeelden van de natuur en dat de natuur het primaire materiaal van de film is.⁹ Het is dus niet vreemd dat juist met behulp van de camera de maquette in het werk van Hotel Modern als een betekenisvol landschap in beeld wordt gebracht: als een metafoor, of zelfs als een personage.

In *De Grote Oorlog* was het Noord Franse landschap niet alleen de plek waar de menselijke drama's zich afspeelden, maar ook het landschap zelf raakte vergiftigd en gewond. In de animatiefilm *Slakkesporen* gebruikten we het landschap als metafoor en als personage: een koele labyrinthische stad was de tegenspeler van een oude vrouw die de weg in haar geest aan het kwijtraken was.¹⁰

LIVE+ANIMATIE+FILM = HOTEL MODERN

Omwillen van de analyse heb ik in het voorgaande de componenten liveperformance, animatie en film van elkaar gescheiden. Feit is echter dat in het werk van Hotel

Modern deze drie componenten juist samenkomen en elkaar beïnvloeden. In de kern komt het er op neer dat het theatrale en het filmische worden ingezet om een levenloze wereld te animeren. De liveperformance creëert de specifieke temporele en de film de specifieke ruimtelijke context waarbinnen de maquette, de poppen en objecten zich kunnen manifesteren als levende materie/personage. Samen vormen ze de tijd-ruimtelijke dimensie waarbinnen geanimeerde lichamen kunnen bestaan en bewegen.



De Grote Oorlog (Hotel Modern, 2000).

De film vormt het platform waarop de minuscule maquette en de kleine poppetjes op menselijk formaat zichtbaar worden. De film transformeert levenloze objecten in een levensechte wereld en voert met de camera het publiek in die wereld mee. Zowel de wereld zelf als de personages én het publiek worden in beweging gebracht. Het vermogen van de film om ons in de vertoonde wereld te zuigen, maakt dat wij geloven in de filmische illusie die wordt opgeroepen.

De live performance maakt het mogelijk dat wij van het transformatieproces getuige zijn. Het hier en nu karakter van

het theater betreft de toeschouwer actief bij dat proces en bij de voorstelling en haar makers. De wijze waarop die betrokkenheid vorm krijgt, wordt bepaald door de animatie. Deze roept zowel verwondering en prikkeling van de fantasie op als emotioneel inzicht en kritische reflectie.

Omdat de maquette en de poppetjes op het toneel en hun levensgrote verschijning op het doek gelijktijdig aanwezig zijn, wordt het publiek geraakt door hun wonderlijke verhouding. Zo onschuldig als de maquettes er op het toneel uitzien en zo speels en onbeholpen het spel met de poppen soms lijkt te zijn, zo morbide en wreed zijn vaak de beelden die op het projectiescherm verschijnen. En dat is ook precies de functie van animatie in het werk van Hotel Modern: de verbeelding wordt ingezet als middel om de harde werkelijkheid onder ogen te zien. Er wordt een beroep gedaan op de verbeeldingskracht van het publiek, om dat wat onvoorstelbaar is als waar te erkennen, om dat wat onder zijn ogen tot leven komt ook voor zich te willen zien. Fantasie is in dit opzicht ook willen geloven. Dúrvan geloven.

Dúrvan geloven betekent voor Hotel Modern ook het op een andere manier kijken; alsof je iets voor het eerst ziet, los van je vaste kijkpatronen, weg van de clichés. Op de vraag wat de toeschouwer die hun voorstellingen bezoekt idealiter beleeft, antwoorden ze:

Dat je op een plek geweest bent (...) en dat je dat probeert te bevatten.

Maar ook dat je op die plek alle kanten op gekeken hebt.

Dat je zelf op die plek ook bent doodgegaan. Dat zit in heel veel voorstellingen, de toeschouwer gaat mee dood.¹¹



En, zou ik hier nog aan willen toevoegen, dat je er samen met anderen was. Ondanks de zware thema's die Hotel Modern aansnijdt – eenzaamheid, oorlog en dood – zijn de voorstellingen niet ondraaglijk zwaar. Dat komt niet alleen door de schoonheid van hun beelden – hoe donker soms ook – die verlichting brengt. En het is ook niet alleen door de kinderlijke inventiviteit van hun spel die relativeert. Maar bovenal telt het feit dat de liveperformance makers en publiek in staat stelt dit alles met elkaar te beleven. Hotel Modern gelooft vurig dat theater een vorm van gezamenlijke bezinning is, zoals blijkt uit dit afsluitende citaat waarin zij de intentie van hun werk onder woorden brengen:

We zijn idealistisch in die zin dat we geloven dat het kijken naar en het beleven van theater kan verbroederen. Het collectief beleven van een verhaal kan een verlichtende werking hebben op degene die er naar kijkt. We hebben de intentie troost te bieden aan een maatschappij en een wereld waarin mensen soms bang voor elkaar lijken te zijn. Deze troostende werking zit hem bij ons werk niet in een zoete voorstelling van zaken, maar in het op een geraffineerde, poëtische manier formuleren van de harde werkelijkheid. Met humor en speelsheid vertellen we verhalen over oorlog, wreedheid, eenzaamheid. We willen niet sentimenteel, wel gevoelig zijn. Rijk gedecoreerd, maar niet verullend. Relativerend en confronterend tegelijk.¹²

1 www.hotelmodern.nl

2 Pauline Kalker tijdens een interview met Anja Krans op 20 december 2005 in Rotterdam.

3 Spelen behelst bij Hotel Modern overigens evenzeer het creëren van geluiden als beelden. Vaak zijn in de maquettes contactmicrofoontjes verstoppt die door de spelers gebruikt kunnen worden om geluiden te maken en te versterken. Daarnaast worden er van tevoren geluiden opgenomen die door de spelers met een druk op een knop op het gewenste moment 'getriggerd' kunnen worden. In veel voorstellingen van Hotel Modern worden deze en andere geluiden live gesampled en gemixt tot een geluidslandschap dat de gefilmde beelden begeleidt. Zij spelen met geluiden en maken zo muziek.

4 Pauline Kalker tijdens een interview met Anja Krans op 20 december 2005 in Rotterdam.

5 Idem

6 Herman Helle tijdens een interview met Anja Krans op 20 december 2005 in Rotterdam.

7 Pauline Kalker tijdens een interview met Anja Krans op 20 december 2005 in Rotterdam.

8 Arlène Hoornweg tijdens een interview met Anja Krans op 20 december 2005 in Rotterdam.

9 Zo stelde de Franse filmmaker Delluc bijvoorbeeld dat de mens pas op de tweede plaats als materiaal van de film kon worden gezien: het menselijke moest benaderd worden als een detail van het materiaal van de natuur, een noot in een cinematografische compositie

10 www.hotelmodern.nl

11 In de juiste volgorde: Arlène Hoornweg, Herman Helle en Pauline Kalker tijdens een interview met Anja Krans op 20 december 2005 in Rotterdam.

12 www.hotelmodern.nl