

Cartografieën van de *global village*

Een portret van het intermediale theatergezelschap BERLIN

Kurt Vanhoutte en Charlotte De Somviele

Het Belgische gezelschap BERLIN bezet met hun documentaire benadering van theater en film een bijzondere plek in de podiumkunsten. Hun intermediale voorstellingen zijn in verschillende huizen in België te zien en oogsten ook wereldwijd veel succes in landen waar ze een graag geziene gast zijn op grote festivals. Die belangstelling heeft alles te maken met de interesse van het gezelschap zelf in wat zich op het wereldtoneel afspeelt. Mondiale ontwikkelingen vormen de grondstof van de producties. BERLIN haalt zijn materiaal uit verschillende landen en culturen, en monteert de werkelijkheid van de steden en sociale milieus waarop het scherp stelt in een theatrale microkosmos. De *Holoceen*-cyclus bracht verschillende steden en haar inwoners in beeld, waaronder Jeruzalem met de onverzoenbaarheid van godsdiensten, Iqaluit, de kunstmatige stad op de Noordpool die groter wil zijn dan ze is, de verlaten mijnstad Bonanza in Colorado en Moskou, een stad waar de extreme ongelijkheid tussen rijk en arm politiek conservatisme in de hand werkt. De scenische installaties onderhandelen daarbij telkens een specifieke verhouding tussen feit en fictie, realiteit en mediatisering. Van bij aanvang bleek de inzet van videoschermen op de scene daar het meest geschikt voor. Toch hebben we hier ook te maken met een buitenbeentje in het intermediale landschap. BERLIN doet opvallend meer dan acteurs met schermen confronteren. De makers opteren er vaker wel dan niet voor een spel zonder acteurs. In de gevallen dat spelers afwezig zijn, voltrekt de handeling zich louter op het niveau van de technologie. Die eigenzinnige combinatie van documentaire video en theater in een uitgekende technologische scenografie is wat het gezelschap kenmerkt.

In weerwil van hun internationale status is het werk van BERLIN tot dusver onderbelicht gebleven. Deze bijdrage wil het eerste portret van de groep schetsen. Omdat het in de vakliteratuur grotendeels onontgonnen terrein betreft, hebben we ons gebaseerd op gesprekken met twee van de makers, Bart Baele en Yves De Gryse. Onze vraagstelling bestrijkt de drie velden die samen de eigenheid van BERLIN uitmaken: we peilen in wat volgt achtereenvolgens naar de rol van technologie, de sociaal-maatschappelijke impuls en de documentaire benadering van het gezelschap. Door deze thema's te combineren, hopen we licht te werpen op de dramaturgie van het gezelschap. Veelzeggend is in dat licht alvast het citaat

van Ivo Michiels aan de muur van de Antwerpse werkplaats waar onze gesprekken plaatsvonden: “Het leven zoals ik het ervaar is caleidoscopisch”, aldus de vader van de Vlaamse experimentele roman, “In wat mijn omgeving op mij afstuurt zie ik geen grote logica en ook geen rechtlijnigheid, niets met een begin, midden of einde.” Het citaat staat gedrukt over een fotografisch uitvergroott detail van een scenische maquette uit één van de voorstellingen.

Schermen als acteurs

Technologie is het centrale medium waarin makers Yves Degryse en Bart Baele, die samen met Caroline Rochlitz het gezelschap oprichtten, zich uitdrukken. “Dat is zo gegroeid vanuit onze achtergrond”, vertelt Baele. “Yves volgde een acteursopleiding en ik heb een studie achter de rug die scenografie, lichtontwerp, video en techniek combineerde. BERLIN werd aanvankelijk opgericht omdat we verschillende media wilden samenvoegen. Onze eerste voorstelling, *Jerusalem* (2003), was eerst bedoeld als een combinatie van live muziek, acteurs en documentaire beelden. Maar uiteindelijk werd het een videoportret van Jeruzalem. Na de research en zeker na ons bezoek aan de stad zaten we vast: wat gaan wij daar live aan toevoegen? Welke tekst gaan we bovenop al die meningen en lagen uit onze interviews nog schrijven? Het leek ons al snel veel zuiverder om het live aspect te laten vallen. Uiteindelijk zijn we overgebleven met drie videoschermen die het verhaal van de stad vertellen.” De druk van de realiteit bleek sterker dan de drang tot fictie. De verdeelde stad bracht haar eigen verhaal. Vanaf dan heeft het gezelschap zich bekwaamd in de aanmaak van kaders die over de werkelijkheid worden geplaatst. “Niets sluit uit dat je verder gaat fantaseren dan wat je ziet”, aldus nog Degryse, “maar als je de werkelijkheid framet, krijg je soms zo’n absurde, poëtische maar ook harde of lelijke situaties, die sterker blijken dan wanneer je ze verzint. Bij elke keuze voor een project laten we ons leiden door iets wat ‘scheef’ zit. Er wringt altijd iets, er gaat iets kapot, er is een spanning. *Jerusalem* was in die zin heel bijzonder. Het enige wat we daar konden doen is een doorgeefluik zijn.”

Het gevolg van die aanpak is een theater waarin video de hoofdrol speelt, meestal zonder acteurs op scene. Het kan niet verwonderen dat BERLIN hier wel vaker op wordt aangesproken. “Is wat wij brengen theater of niet? Ons maakt het niet uit”, verzucht Degryse. “Het heeft een begin, een midden en een einde en *Jerusalem* bestond uit drie schermen, dus het kon niet in een bioscoop spelen. Wat het dan precies is, maakt in feite niet uit. Ook niet voor het publiek overigens. Dat ervaart een spel tussen drie schermen. De synchronisatie van die

schermen was overigens ten tijde van *Jerusalem* nog bepaald ingewikkeld. Eens je daarmee aan de slag gaat, ga je je erin verdiepen en zie je de mogelijkheden: het scherm kan een personage worden, je kan dialogen tussen de schermen tot stand brengen en meerdere opinies naast elkaar presenteren. Na *Jerusalem* zijn we volgende projecten ook helemaal anders gaan aanpakken.” BERLIN werkt niet als een klassiek theatergezelschap, maar evenmin heeft het gezelschap de equipage van een filmteam. “We hebben geen vaste geluidsman”, merkt Baele op, “en dat blijkt wel eens problematisch. We integreren in onze voorstellingen zeer lange filmshots en dat is vaak moeilijk met geluid te ondersteunen. Of we moeten zeer technische oplossingen verzinnen. We hebben in 2013 een nieuwe versie van *Jerusalem* gemaakt en die ziet eruit als een groot scherm, maar in feite zijn het drie schermen. We hebben bijgevolg de stadsgezichten in drie delen moeten filmen.”

De centrale rol van technologie versterkt op die manier het belang van een goede scenografie. BERLIN staat niet toevallig bekend voor hun uitgekende en zeer nauwkeurig vervaardigde omgevingen. In *Tagfish* (2010) zitten zeven personages naast elkaar aan een lange vergadertafel. Ze gaan er het gesprek aan over de bestemming van een verlaten mijnsite – het UNESCO-werelderfgoed Pact Zollverein in Duitsland – waar plannen in de maak zijn om een luxehotel en een school te bouwen. Via ingebouwde schermen in de stoelen laat BERLIN de betrokkenen, die elkaar in het alledaagse leven nooit hebben ontmoet, fictief met elkaar dialogeren. “De schermen staan rechtop, dus moest ook de camera op zijn hoofd gezet worden. Dat bracht dan weer zijn eigen manier van interviewen mee. We interviewden met drie en stelden afwisselend een vraag om de kijkrichtingen in de montage te laten kloppen.” Dat is voor een theatermaker niet evident en zorgt er eens te meer voor dat een productie een specifiek ontstaansproces kent. “De technische ploeg heeft als vanzelf veel affiniteit met de voorstelling en met het inhoudelijke”, zo besluit Degryse. “De technicus kan het nagesprek doen.”

Technologie als kader en venster

Intermediaal theater bevraagt vandaag vaak de rol van technologie. Nieuwe media en de manier waarop ze onze werkelijkheid reflecteren en vorm geven, bepalen in dat geval mee het thema van de voorstelling. Niet zelden gebeurt dat door de technologie zichtbaar te maken en te laten zien dat het beeld door middel van machines tot stand gebracht wordt. Op die manier ontstaat een spanning tussen het live spel op scene en de projectie middels video of digitale technologie. Procedures en keuzes die inherent zijn aan nieuwe media gaan dan mee in de opvoering resoneren. In het geval van BERLIN is dat evenwel in eerste instantie

niet het geval. “We verstoppen de kabels en de computers liever. We willen ze effectief onzichtbaar maken zodat het er zo simpel mogelijk uitziet. Het gaat bij ons niet over de technologie, we zijn niet per se geïnteresseerd in het blootleggen van hoe we iets op scherm brengen en willen onze rol niet thematiseren zoals bijvoorbeeld de Wooster Group dat doet. Tijdens het filmen letten we daar bewust voor op en we knippen achteraf vaak onze vragen uit de interviews. In *Zvizdal* (2016), een voorstelling waarvoor we een oud boerenkoppel filmde dat in de besmette Tsjernobyl-regio is blijven wonen, komt de Russische tolk weliswaar af en toe in beeld, maar natuurlijk zijn wij het die de vragen stellen. Ons zie je evenwel nooit. We willen zo dicht mogelijk bij de mensen zelf blijven, bij de locatie en de situatie, zodat het publiek achteraf zelf extra lagen kan toevoegen. We vinden het prettig als de toeschouwers het gevoel hebben dat ze zelf de losse eindjes aan elkaar kunnen knopen. De technische ingrepen van BERLIN zijn desalniettemin bijzonder complex. In *Perhaps all the Dragons* (2014) hebben we dertig schermen gesynchroniseerd in interactie laten gaan en dat is bijzonder moeilijk. Maar dat is de inzet: we willen een loepzuivere framing. Bij ons staat de technologie niet voor iets anders. We zoeken in technologie pragmatische oplossingen. Waarom zou het over deconstructie moeten gaan?”

BERLIN zet bewust niet in op een ontmanteling van de technologie voor de ogen van het publiek. Tegelijk leeft bij de makers een hoog bewustzijn van de mogelijkheden van de nieuwe media en een scherpe intuïtie voor de meerwaarde ervan. Die gevoeligheid voor technologie hangt samen met de documentaire benadering van het gezelschap. Ze lijkt meer bepaald kenmerkend voor een spel met afstand en nabijheid dat later nog vaker in het gesprek zal opduiken. De parameters van het theater en van het live gebeuren wijzigen onder impuls van de technologie en dat creëert een nieuw spel met andere regels. “De schermen helpen om een afstand te creëren, zodat het over meer kan gaan dan over wat je toont. Als je de schermen door acteurs zou vervangen, mis je die laag en blijft het verhaal te dun.” In *Perhaps all the Dragons* doorloopt de toeschouwer een parcours dat hem telkens op een stoel voor een ander scherm en dus voor een ander personage laat plaats nemen. Een netwerk van stemmen en verhalen ontstaat waarin de toeschouwer zijn weg moet zoeken. Dat creëert exclusieve situaties waarin de personages de bezoeker direct lijken aan te spreken, maar tot zijn verrassing ook met de naburige schermen in interactie gaan. Door de personages vanuit de schermen met elkaar te laten dialogeren, ontstaat een ambivalent bewustzijn van de manier waarop de schermen het verhaal mediëren. “In die zin nemen we technologie tot op zekere hoogte natuurlijk wel mee in wat we vertellen”, vult Baele aan. “Toeschouwers vroegen zich in het geval van *Perhaps*

All the Dragons af of het nu in een studio werd opgenomen of in de living bij mensen thuis. Je ontwikkelt empathie met de schermen, maar het is geen televisie omdat de beelden je rechtstreeks aanspreken en met elkaar interageren. Ook al weet je dat het gemonteerd is. We zorgen ervoor dat je dat weet.” Er ontstaat twijfel over het waarheidsgehalte van wat wordt verteld en die twijfel is het gevolg van de technologische setting.

Politieke cartografie

Als BERLIN een kader over de werkelijkheid zet, is dat om een afstand te overbruggen en een venster op de wereld te bieden waarin de barsten in die werkelijkheid zichtbaar worden. Wat veraf ligt, dichtbij halen: die intentie, eigen aan mediatisering, lijkt ook die van het gezelschap. Toch gaat het niet om een allegorische uitvergroting van politieke conflicten. Het uitgangspunt is veeleer dat in elke situatie een conflict sluimert dat zich ontvouwt als je er lang genoeg naar kijkt. “We maken keuzes vanuit het concrete materiaal, niet vanuit een beschouwing”, aldus Degryse. “Het vertrekt altijd vanuit een klein verhaaltje”, vult Baele aan, “en niet omgekeerd. We willen niets vertellen over politieke of economische wantoestanden, dat gebeurt als vanzelf wanneer je persoonlijk met iemand meegaat. In het geval van *Zvizdal* bijvoorbeeld zit de radiatieproblematiek natuurlijk verweven in alles wat ze vertellen, maar we lichten het er niet uit. Binnenkort zal het dertig jaar geleden zijn dat de ramp plaatsvond, dan zullen er genoeg documentaires verschijnen die de schade veel beter in kaart brengen dan wij. Wij zijn vooral geïntrigeerd door de extreme keuze om in dat gecontamineerd gebied te blijven leven. Wat drijft mensen tot die beslissing?” Degryse vult aan: “Zelfs in *Jerusalem* opteerden we uiteindelijk voor een gesprek tussen een Palestijnse student en een Israëliische professor aan een tafel, nadat we eerst alle uithoeken van de stad hadden verkend. Het is niet de sluipschutter op de Klaagmuur, die als bij toeval in mijn onze film was terechtgekomen, die een oplossing tegenhoudt, maar het feit dat twee gewone mensen vanuit twee verschillende stadsdelen elkaar maar niet begrijpen. Je vertelt iets via mensen en dat ontroert. Twee gematigde burgers waarvan we hadden gehoopt dat ze tenminste de liefde voor de stad Jeruzalem met elkaar zouden delen, maar neen: ze vervallen in het aloude conflict en geraken er niet uit.”

Die evolutie als toeschouwer mee beleven en getuige zijn van alle gradaties van nuances is een ervaring die volgens de makers enkel in theater kan plaatsvinden. “Tijd is cruciaal in onze manier van werken en dat geldt zowel voor onze voorstellingen als voor het creatieproces”, vertelt Degryse. “Aan *Zvizdal* hebben we vijf jaar in afwisselende periodes gewerkt. We willen alle ruimte en

vertrouwen geven aan onze gesprekspartners en niet van tevoren een focus opleggen. Als je het spoor van de suggestie kiest, van het niet-benoemen, zoals wij doen, heb je tijd nodig om betekenis op te bouwen, om verbanden te leggen. Daarom voelen we ons als kunstenaars die werken op het snijpunt met film nog steeds het meest thuis in het theater.” “Onze creaties werken niet in de context van een museum”, pikt Baele in. “We hebben geprobeerd om ze als installatie te presenteren, maar dat werkte hoegenaamd niet. *Iqaluit*, een metalen iglo waarin zeven schermen samen een fragmentarisch beeld bieden van de hoofdstad van de Inuit op de Noordpool, is onze enige echte installatie. Het zijn zes films die even lang duren en die je op je eigen ritme kan bekijken. In alle andere voorstellingen bouwen we echt iets op, een verhaal zoals in andere theatervoorstellingen of zoals in een boek. Je maakt in zekere zin een boog. In *Bonanza* schep je eerst een paradijs waar iedereen wil gaan wonen en langzaam zie je als toeschouwer hoe dat begint af te glijden en eindigt in de hel. Ook in *Zvizdal* willen we het wachten, de stilte en de eenzaamheid zintuiglijk voelbaar maken.”

Bonanza (2006), het derde deel van de stedencyclus *Holoceen*, zoomt in op het kleinste mijnstadje van de VS. Ooit woonden er 6000 inwoners, omringd door zesendertig saloons, zeven danstenten en heel wat prostituees voor de mijnwerkers. In 2006 bleven er nog maar zeven permanente inwoners, een trieste restant van *The American Dream*. “*Bonanza* toont vooral individuen, maar iedereen wil wel burgemeester zijn. Het begint bij een gemeenschap die uit elkaar valt (of nooit bestaan heeft)”, zo omschrijft Baele de voorstelling. “Eén van de jongste bewoners van *Bonanza* heeft in België de voorstelling bezocht en werd onwel toen hij samen met een honderdtal anderen in het theater naar zijn gemeenschap zat te kijken waarvan de inwoners in het dagelijkse leven nooit met elkaar spreken. Aanvankelijk wou hij iets aan die situatie veranderen, maar nadat hij een tweede keer was komen kijken zei hij: ‘fuck them.’” De anekdote laat zien hoe groot, maar ook hoe variabel de afstand is tussen werkelijkheid en beeld. Men kan er zich zoals de man uit *Bonanza* in verliezen of zichzelf erin tegenkomen. Dat spel tussen afstand en nabijheid is wat BERLIN interesseert. Het laat hen toe een map te maken die het wrijvingsvlak tussen het individu en zijn habitat laat zien. De technologie fungeert dan als een zoommechanisme waarvan de lens afwisselend in- en uitzoomt.

Dat is vaak letterlijk het geval. De scenografie van *Bonanza* was een minutieus geconstrueerde maquette van het gehucht. De schermen en dus ook de personages zaten erin verwerkt. De toeschouwer wisselde tussen de kleine, geminiaturiseerde schaal van het nabuurschap en de individuele *besoignes* en irritaties die er zich voordeden. “De maquette diende om in te zien hoe absurd

het verhaal was dat zich afspeelde in een site die een zakdoek groot is”, verklaart Degryse. “Net zo in *Zvizdal*: we hadden zelf geen besef waar we precies zaten tot een firma met een drone de zone filmde en we door die beelden beseften hoe geïsoleerd het gebied was”. In het werk van BERLIN schakelt de blik van de toeschouwer tussen de concrete scenografie en de geprojecteerde beelden. “De maquette in *Bonanza* had een inhoudelijke reden: de burens komen elkaar in de voorstelling nooit tegen, zoals dat ook nooit het geval is in het alledaagse leven, terwijl ze er zelf voor gekozen hebben vlak bij elkaar in een dorp te gaan wonen. Dat wilden we visualiseren”, aldus Degryse, “opdat de toeschouwer de verhoudingen tussen al die mensen kon blijven zien zonder dat wij dat in onze documentaire moesten steken.” In *Tagfish* gaat dat spel met theatrale codes nog verder, doordat een glas dat op de vergadertafel staat zich plots met water vult en begint te schuiven voor de ogen van de personages op de schermen. “Op die manier wilden we de zeven schermen, die aan het vergaderen zijn, nog meer in één en dezelfde ruimte krijgen”, aldus Degryse. “Ze zitten allemaal in hun eigen leefwereld, maar we creëren de idee dat ze effectief samen aan tafel zitten.”

De mappings van BERLIN ontwerpen doelbewust cartografieën van excentrische geografische plaatsen. Zo wordt de ontwrichting van de mens als bewoner van de *global village*, zijn *displacement*, des te voelbaarder. Die mappings zijn ideologisch in de klassieke betekenis van het woord, met name zoals de Franse filosoof Louis Althusser ideologie definieerde: als datgene wat de imaginaire verhouding van het individu tot zijn reële bestaanscondities representeert (162). BERLIN zoomt in op die imaginaire ruimte waar ideologie ontstaat. Het gezelschap toont waar mensen verbindingen tussen elkaar dromen en hoe kwetsbaar die droom ook altijd en als bij noodzaak is. “Hoe meer details, des te universeler”, zo verwoordt Baele het. *Zvizdal* biedt een mooi voorbeeld van die dynamiek. De situatie lijkt zich af te spelen aan het eind van de wereld. “Maar de thema’s die het koppel aanhaalt, zijn thema’s die iedere oude mens bezig houden. Overleven, en dat betekent in dit geval: beslissen om te blijven, volstrekt geïsoleerd in de winter, dagen te gaan om er te geraken en met de enige levende ziel in de omtrek de bewaker van de checkpoint dertig kilometer verder. Blijven impliceert de kans dat je niet overleeft en dat iemand je na de winter dood terugvindt. Weggaan betekent vijfhonderd kilometer verder bij je dochter gaan wonen. Als je die thema’s uitzoomt, besef je dat het dezelfde zijn als hier: wil je eindigen in een rusthuis of niet?”

De cartografieën van BERLIN kunnen misschien nog het best begrepen worden in de context van wat Fredric Jameson schrijft over *cognitive mapping*. Volgens Jameson ontberen we vandaag de instrumenten om de wereld voor onszelf inzichtelijk te maken door een situationeel begrip van onze eigen positie. De

auteur beroept zich op het werk van Kevin Lynch, de theoreticus van het urbane, die in *The Image of the City* stelde dat stedelijke planning rekening moet houden met de manieren waarop inwoners door een stad navigeren. In een nieuwe stad staat het individu als bij noodzaak zonder een map van de ruimte en moet hij zelf zijn weg zoeken. Volgens Lynch moet de urbane ontwerper dat individu helpen door duidelijke coördinaten te voorzien die hem helpen een cognitieve kaart te tekenen van de ruimte waarin hij zich beweegt. Jameson op zijn beurt extrapoleert die relatie van het individu naar zijn relatie ten aanzien van het volledige sociale systeem. De functie van *cognitive mapping* is dan “om een situationele representatie mogelijk te maken van de kant van het individuele subject ten aanzien van die meer omvattende en in wezen niet representeerbare totaliteit die het geheel is van de maatschappelijke structuren in hun geheel” (51). In de era van het globale kapitalisme zijn die structuren van die aard dat ze niet langer toelaten rechtlijnige connecties te maken tussen lokale ervaringen en de economische machten die ze doordoesemen. Het is niet langer mogelijk een kaart te maken van de politieke ruimte, en zo de wereld te bevatten, omdat er een kloof gaapt tussen de fenomenologie van ons leven en de structuren die dat leven bepalen. Hier ontstaat de vervreemding die Jameson zo kenmerkend acht voor de postmoderne tijdgenoot en zijn kunst. Ook de stadspportretten van BERLIN lijken te ontstaan in die kloof. Maar waar Jameson vooral agonie en vervreemding ontdekt, persisteert in dit geval toch vooral de utopische poging om beide zijden van de kloof, de individuele ervaring en de ‘global village’, met elkaar in overeenstemming te brengen – ook al komen net in die *cognitive mappings* de conflicten, spanningen en onmogelijkheden aan het licht. Het overheersende effect is bij BERLIN toch voor alles humanistisch.

Van realiteit naar fictie en weer terug

Werken vanuit een documentaire impuls veronderstelt een scherpe deontologie ten opzichte van de mensen die je portretteert. In de montagekamer van BERLIN is het dan ook altijd wikken en wegen. “We hanteren één norm”, legt Baele uit. “Na afloop moeten we de mensen die we hebben geïnterviewd nog in de ogen durven kijken. We hangen niet vast aan een journalistieke of wetenschappelijke code, maar wel aan een menselijke. Onze voorstellingen zijn zeer sterk gemonteerd, maar we halen niets uit de context en we leggen niemand iets in de mond. Dat is bijvoorbeeld één van de redenen waarom we *Moscow* (2009) niet meer spelen. Een van de personages heeft haar politieke visie radicaal omgegooid waardoor ze zich niet meer kan herkennen in haar getuigenis. We willen haar niet meer confronteren met een oud beeld van zichzelf.” Degryse vervolgt: “We willen

dat mensen in verwarring zijn na het zien van onze voorstellingen, omdat ze begrip kunnen opbrengen voor bepaalde standpunten die misschien niet stroken met die van hen, maar die wel standhouden binnen een bepaald wereld- of mensbeeld.”

Soms is de situatie die Berlin portretteert echter zo extreem, dat de deontologische afstand onhoudbaar wordt en omslaat in een moreel dilemma. Dat ervoeren Degryse en Baele voor het eerst bij *Zvizdal*. “We vonden het bijzonder moeilijk om het oude koppel Nadia en Petro elke keer achter te laten”, geeft Degryse toe. “De verbinding was zeer kwetsbaar, letterlijk en figuurlijk. Ze hebben een leeftijd waardoor je onvermijdelijk een parallel trekt met je eigen grootouders. Dan kan je niet meer alleen als kunstenaar denken die zijn plaatjes wil schieten. Als we in België aan het werk waren, konden we geen contact opnemen met hen. Als we kwamen filmen, brachten we ook altijd levensmiddelen voor hen mee, wat we nooit zouden doen bij andere projecten. Bij het vertrek beseften we elke keer dat dit mogelijk de laatste keer was dat we hen gezien hadden. Zeker toen Petro stierf, hebben we ons afgevraagd of we niet fundamenteeler moesten ingrijpen, maar Nadia bleef koppig weigeren om te verhuizen. Ze heeft het anders aangepakt en gevraagd of we geen nieuwe man voor haar konden zoeken (*lacht*).”

Toch beperkt het gezelschap zich allerminst tot het tonen van de werkelijkheid zoals ze is, hoe delicaat hun montages ook zijn, hoe groot ook hun persoonlijk engagement. “Na *Tagfish* kregen we vaak de vraag van buitenlandse steden om een voorstelling te maken over lokale ‘schandalen’ of legendes”, vertelt Degryse. “Mensen denken soms dat we stadschroniqueurs zijn, maar dat zijn we niet. We zijn theatermakers die opereren daar waar de journalistiek ophoudt. Elke journalist denkt in termen van quotes, terwijl die net het eerste zijn wat in onze montage sneuvelen. Hoe meer witruimte rond de versregels, hoe interessanter de poëzie. Dus we grijpen wel degelijk in. De gesprekspartners in *Tagfish* waren best geschrokken van het eindresultaat. Ze wisten op voorhand wel wie de andere deelnemers waren en dat de schermen met elkaar zouden communiceren, maar ze hadden toch onderschat wat we met het materiaal zouden doen. Dat is natuurlijk het voordeel van jezelf een theatergezelschap te noemen, je hebt de vrijheid om bepaalde zaken die onderbelicht blijven, in de verf te zetten. Dat doen we in verschillende gradaties. In *Zvizdal* hebben we ons beperkt tot het weghalen van alle ruis die de focus op Nadia en Petro zou kunnen verstoren. Een vliegtuig dat overvliegt terwijl we hen in alle stilte in hun huis filmen, dat relateert iets dat je op dat moment niet wil relativeren. In *Tagfish* hebben we dan weer één acteur uitgenodigd om deel te nemen aan het gesprek zonder dat de

anderen zich daarvan bewust waren. Dat zorgde voor een nieuwe dynamiek. We willen de mensen niet in een val lokken, maar wel hun rol openbreken. Mensen blijven zich toch altijd zeer bewust van zichzelf als je er een camera voor zet.”

Desalniettemin is het verlangen om een stadsportret zoals *Moscow* te maken steeds minder aanwezig bij het duo. Die verschuiving was ook al zichtbaar bij de tweede versie van *Jerusalem*, die BERLIN in 2013 maakte. “We hebben bewust een minder gebalanceerd portret gemaakt”, vertelt Degryse. “Eenvoudigweg omdat de controle van de Israëlieten groter is geworden en de Palestijnen hun stad steeds meer zijn kwijtgeraakt. We hebben ervoor gekozen om proportioneel meer Israëli’s aan het woord te laten. Als je speelt op een plek die daar gevoelig aan is, komt dat wel als een boemerang in je gezicht terug en krijg je het verwijt dat je een pro-Israëliëse film hebt gemaakt, terwijl dat net niet onze bedoeling was.” Baele licht verder toe: “Als je werkt met documentair materiaal, levert dat vaak ongelooflijke verhalen op, maar soms ook frustratie. We hebben nood aan een grotere vrijheid om op zaken door te denken of die te abstraheren. Ook onze esthetische zin is terug. Je hebt geen zin om om de twee jaar een *Jerusalem* te maken, dat is gewoon een loodzwaar creatieproces waarbij je je onmogelijk kan voorbereiden op wat je terugkrijgt van de stad. Het aandeel fictie zal in ons toekomstig werk wellicht toenemen. Dat wil niet altijd zeggen dat het publiek zich daar ook van bewust zal zijn, wel zie ik ons evolueren in de richting van meer (her)ensceneringen. *Remember the Dragons*, de bewerking van *Perhaps all the Dragons* die we in 2017 willen maken met kinderen, zal expliciet gaan over de verhouding tussen fictie en realiteit, tussen waarheid en waarachtigheid. Waarom houdt een straf verhaal moeilijk stand als het achteraf gelogen blijkt? Waarom hechten we zoveel belang aan waarheid? We hebben ons laten inspireren door een oud Chinees ritueel, waarbij men voor kinderen een feestje organiseert nadat die hun eerste leugen hebben verteld. We zullen dezelfde opdracht aan dertig kinderen geven: vertel ons een verhaal dat niet waar is, maar probeer ons toch met man en macht ervan te overtuigen. Toch zullen we de naakte documentaire laag nooit opgeven, die blijft ons vertrekpunt. Het merendeel van de projecten die uitgestippeld zijn voor de volgende jaren, hadden we nooit zelf kunnen verzinnen. De realiteit blijft het beste scenario.”

Bibliografie

Althusser, Louis. "Ideology and Ideological State Apparatuses." *Lenin and Philosophy and Other Essays*. New York: Monthly Review Press, 1971.

Jameson, Fredric. *Postmodernism, or the Cultural Logic of Late Capitalism*.
Durham: Duke University Press, 1991.
