



Beep Street

JONAS BAEKE & JEF
HELLEMANS

Schrale tech- verbeelding



Evelyne Coussens

Gezien op 05 februari 2026
CAMPO, Gent

Kan je 'Beep Street' eigenlijk wel een voorstelling noemen, of is het slechts een losse verzameling scènes? Samengebracht in een soort 3D-*comicbook* dat op elke pagina een *gag* brengt rond de verhouding tussen mens en technologie? Zodat we er losjes doorheen kunnen scrollen? Of is dat vermoeden van een achterliggend concept te veel eer voor een voorstelling die aan de voorkant zo weinig diepgang vertoont?

09 FEBRUARI 2026

Regisseur Jonas Baeke en speler Jef Hellemans (die samen in 2022 het mooie 'Pinokkio' maakten) onderzoeken in 'Beep Street' wat een 'lichaam' nog betekent in een gedigitaliseerde wereld: op welke manier mens en machine versmelten, welke eigenschappen ze van elkaar overnemen en wat dat betekent voor onze menselijkheid. Gek, dat was ook al wat Boris Van Severen en Jonas Vermeulen eerder dit seizoen thematiseerden in hun 'Opus Apparatus' - en zij geraakten er, op zijn zachtst gezegd, niet helemaal uit.

De hele vormgeving doet ondanks het hedendaagse thema van technologisering erg oldskool aan.

'Beep Street' neemt een specifiek aspect van de technologisering als startpunt: het geluid, de bliepjes, *swipes* en stemcommando's die ons vandaag in het rond dirigeren en die we slaafs lijken te volgen. Als een koffiezet 'lekbakje legen' tegen je schreeuwt, dan gehoorzaam je gewoon. Gezien dit gegeven hebben Baeke en Hellemans een opvallend analoge omgeving gecreëerd: een poppenkast van gordijntjes die kunnen af- en aanrollen en manueel worden bediend. Hetzelfde geldt voor het frontdoekje dat boven de Bühne hangt en voor aanvang van elke afzonderlijke scène door een van de spelers (Seppe Somers, Mooni Van Tichel, Rachid Laachir & Fleur Van Bergen) wordt neergelaten als een soort 'schutblad'

tussen de visuele hoofdstukjes en meteen ook als voorafspiegeling van de inhoud. Op dat vierkante doekje wordt een raster geprojecteerd, een beetje zoals een Tetris-spel, waarbinnen zich figuren en objecten bewegen. De hele vormgeving doet ondanks het hedendaagse thema erg *oldskool* aan. Voor deze versmelting van registers (analoog en digitaal, 1990 en 2026) tekende Baeke eerder al - zij het met meer succes - in 'Infinity Forever' (2023).

Wat eveneens terugkeert uit Baekes beeldtaal is de abstrahering van personages tot stripfiguurachtige wezens die door middel van groteske kostumering 'letterlijk' worden uitvergroot: hun lichaam is opgeblazen tot een Michelinmannetje of hun torso is in een driehoekig kartonnen harnas gestoken en beschilderd met dikke zwarte borstharen. Ze lijken optimalisaties van zichzelf, of toch een parodie daarop, want doorheen alle scènes onthult zich steeds opnieuw 'de fout in het systeem' - de vertraging, de disconnectie, de hallucinatie van de technologie.

IKEA-brein

Neem de allereerste scène, waarin een futuristische figuur met Dr. Spock-kapsel zich in een knalpaarse badkamer/keuken bevindt waar de meest eenvoudige handelingen - tandenpoetsen - mislukken door de tiltslaande domotica. 'Onzichtbare' mimespelers moeten vervolgens ambachtelijk de gewenste processen in gang steken. Of de scène in de gym, waar hybride wezens (tussen mens en machine, maar ook tussen 2D en 3D) zich gender- en emotioneel met elkaar meten. De geluidsband, losgetrokken van de fysieke actie, zorgt voor een vervreemdende betekenislaag. Er is bijvoorbeeld een scène waarin een mensachtige een IKEA-pakket ontvangt met een nieuw brein. Bij het losvrijen van zijn schedel weerklinkt het geluid van een blikje dat wordt opengetrokken. Wanneer het nieuwe brein netjes is geplaatst, blijkt dat zijn been nu kan fungeren als stofzuiger. Handig!

Zit daar de inhoudelijke angel, in de manier waarop technologie elke 'reële' ervaring terugbrengt tot de platte dimensies van een beeld(scherm)?

In een zwembadscène transformeren de zonnebadende figuren van 3D naar 2D - ze worden letterlijk bedekt door een kartonnen, gesmolten versie van zichzelf. (Ken je die scène in de film 'Inside Out', waarin de emoties Verdriet en Plezier de gevaarlijke wereld van 'Abstract Thought' betreden? Ze transformeren eerst tot kubistische vormen, vervolgens tot minimalistische sculpturen en uiteindelijk worden ze 2D. Dat soort werk.) Zit daar de inhoudelijke angel, in de manier waarop technologie elke 'reële' ervaring terugbrengt tot de platte dimensies van een beeld(scherm)? In andere, te lang uitgesponnen scènes waarin de *beeps* de figuren aansturen (een meisje schijnbaar op de vlucht voor innerlijke *swipedrang*) werkt de geluidsgimmick niet en wordt de scène gewoon saai.

Die saaiheid heeft wat mij betreft ook een structurele oorzaak, die trouwens dezelfde is als in het geval van 'Opus Apparatus': hoe maak je een voorstelling over niet-menselijke wezens dramatisch interessant? Je kan met hybriden of robots lachen (eventjes), je kan er bang van zijn, maar om ervoor te zorgen dat ze je raken heb je toch een stevige geut antropomorfisme nodig - denk alleen al aan de grote ogen van 'Wall-E' (2008) of de indringende blik van 'De Wilde Robot' (2024). Waarom zouden we kijken naar wezens die niets verlangen, behalve het

huis kunnen stofzuigen met hun been? Is de schraalheid van die dramatische insteek niet het probleem van zowat elke theatervoorstelling die zich waagt aan het topic van de technologie? Is dat hoe ver onze verbeelding reikt wanneer het gaat over een techno-utopie?

‘Beep Street’ springt niet verder dan het spel met de vorm-om-de-vorm.

Volgend probleem: wanneer die dramatische humus ontbreekt, valt er daarbovenop weinig te spelen met vorm. Toen Jonas Baeke ‘Infinity Forever’ maakte, vormde de basis van de voorstelling het invoelbare, concrete gevoelsleven van een pubermeisje met liefdesverdriet. Daar is van alles aan uit te vergroten, te schematiseren en te abstraheren, zonder dat de emotionele essentie haar kracht verliest. ‘Beep Street’ mist deze basislading en springt dus niet verder dan het spel met de vorm-om-de-vorm. Op een wereld die al is ontdaan van drama ketst elke vorm van absurdisme af. Er is dan ook geen spanningsboog of opbouw mogelijk naar een ontlading of een ontknoping (en het gaat uiteraard niet over de noodzaak tot een rechtlijnig verhaal, louter om het kanaliseren van een energie).

‘Beep Street’ trappelt voortdurend ter plaatse, de ene scène na de andere. In sommige voorstellingen is de losse nevenschikking van scènes een bewuste keuze en volgt ze een interne logica - ik hoop van harte dat dit hier niet het geval is. Het zou dan immers gaan om een totaal ontoegankelijke, wellicht zelfreferentiële logica, die van ‘Beep Street’ een ondraaglijk pretentieuze voorstelling zou maken. Daarvan wil ik de makers niet verdenken. Ik hou het er dus maar op dat het dit keer, zoals dat soms gaat, gewoon niet gelukt is.