

Everything must go

TIM ETCHELLS / FORCED ENTERTAINMENT

Banale horror



Pieter T'Jonck
Gezien op 16 juli 2026
Cour du Lycée Saint Joseph, Avignon, in het kader van het Festival d' Avignon

Je kan vandaag geen krant of tijdschrift meer openslaan of het gaat over de potentieel desastreuze impact van AI op de mens. Niet alleen omdat AI vele jobs dreigt te vernietigen. Op de achtergrond loert de angst dat het met de Mensheid als idee wel eens gedaan zou kunnen zijn na de 'singulariteit'. In 'Everything must go' schetsen Tim Etchells en Forced Entertainment een beeld dat nog akeliger is dan de meest ontmenselijkte passages van Samuel Beckett. Zelfs het sappige Sheffield Engels van de groep moest eraan geloven. Amerikaans gebrabbel is al wat rest.

19 JULI 2026

Veel is er niet te zien op het podium van 'Everything must go'. Een vloer met een dambordpatroon is bezaaid met plastic bekers, een paar bierbakken en dienbladen. Daarop staan twee ouderwetse, lange cafétafels met een rood formica blad vol lege flessen en een hoop stoelen, zowel banale buisstoelen als meer elegante houten exemplaren. Dit is onmiskenbaar een armtierig café waar zwaar gedronken en gefeest werd. Links en rechts van dat podium staan verder nog een kledingrek vol kostuums in alle kleuren en vormen.

De vier schermen in de achtergrond, van elkaar gescheiden door schijnwerpers, eisen minstens evenveel aandacht op als het decor zelf. Ze hangen er zoals in cafés wel vaker televisies hangen: niemand kijkt ernaar maar ze vullen lege momenten, als een decor op zich. Aanvankelijk vertonen ze een verstoord testbeeld uit de tijd van televisies met antenne. Zou deze plek afgesneden zijn van het internet zodat ze terugvalt op een analoog signaal? Later verschijnen toch herkenbare beelden: jazztrompetten, een waterval, instructievideo's, tekenfilms (vaak met een doodskop in de hoofdrol), modellen en flitsen van sportmanifestaties. Het soort beeldcollage die ontstaat als je aan het zappen gaat. Wat loopt hier mis?

Lip syncen

Met de zes performers die het podium opkomen zit het zeker goed fout. Ze zien er niet uit met hun wilde pruiken en foeilelijke kleren. Richard Lowdon, onherkenbaar door lange grijze krullen, zwaait verdwaasd lachend met lege flessen, alsof hij ons wou uitnodigen de groep te vervoegen. Robin Arthur is even onherkenbaar als een zorgelijke, verwarde man. Terry O'Connor ziet er totaal uitgeblust uit, ondanks haar knalrode pruik en opzichtige jurk, terwijl zowel Cathy Naden als Claire Marshal helemaal opgefokt lijken. Seke Chimutengwende, een gecoöpteerd lid van Forced Entertainment, is met zijn rastapruik en glitterkostuum dan weer de risée van de bende.

Vrijwel meteen besef je dat er nog iets anders aan de hand is met deze mensen. Als ze spreken zijn hun mondbewegingen vaak net niet synchroon met wat je hoort. Het geluid lijkt ook niet uit hun mond, maar uit boxen elders te komen. Ze spreken dus niet zelf, maar 'lip-syncen' een vooraf opgenomen tape. Vreemd is wel dat Tim Etchells, die dit stuk schreef en regisseerde, de spelers voorzag van de tongval die je kent van Amerikaanse tv-series in plaats van het Engels uit Sheffield, hun thuisbasis. Helemaal verwarrend is dat de stem van een personage zomaar kan veranderen van timbre en toonhoogte tussen twee replieken in. Daardoor is het vaak zoeken wie 'aan het woord' is.

Er is geen gesprek, er is geen plot. Er zijn alleen tekstfragmenten.

Niet dat het heel veel belang heeft: al gauw blijkt dat haast alle woorden en zinnen die de personages uitspreken even later door anderen (quasi-) letterlijk hernomen worden, alsof ze elkaar niet horen en nog minder naar elkaar luisteren. Er is geen gesprek, er is geen plot. Er zijn alleen tekstfragmenten. Als de spelers dan ook nog om de haverklap van pruik of kledij wisselen gaat elke suggestie dat ze een personage willen of kunnen opbouwen. Door de klankband en door de vele kostuumwissels worden ze gedwongen in de rol van paspoppen, die de illusie van een personage hooghouden door te gesticuleren terwijl ze doen alsof ze spreken.

Proberen te spreken om precies te zijn, want nagenoeg geen enkele (vooraf opgenomen) zin komt er in één keer, helder door. De klankband loopt over van stotterende zinnen en manke zinsconstructies, die meer dan eens de indruk geven dat de spreker of verdoofd, of dronken of niet goed wijs is. Dat denk je trouwens wel vaker als ze dwangmatig dezelfde nutteloze, soms wat baldadige handelingen stellen, als clowns die zelf vergaten wat de clou van hun grap is. Cathy Naden zwaait keer op keer met een torenhoge stapel plastic bekers, die dan alle kanten opvliegen. Ze probeert ze daarna op handen en voeten op te rapen, maar mikt telkens naast de bak waarin ze de bekers verzamelt. Claire Marschal maakt er een erezaak van om dienborden op de grond te laten vallen voor iemand een glas kan mee grissen. Het lijkt op slapstick of commedia dell'arte, behalve dat het niet echt grappig is, en bij de tiende keer gewoon pijnlijk.

Wat het allemaal nog irritanter maakt is de mislukte muzak op de achtergrond, doorspekt met lawaai en geroezemoes alsof ergens een deur openstond naar een aanpalende straat of ruimte. En dan zijn er die irritante televisies, waar je onwillekeurig toch ook naar zit te turen. Dat alles 100 minuten lang. Heel wat kijkers ergeren er zich op de premièreavond in Avignon blauw aan.

Morphing

Dat is begrijpelijk: Etchells schept een wereld die alle vastigheid mankeert. In plaats van personages krijg je figuren die voortdurend van vorm en stem veranderen, alsof een geheimzinnige hand achter de schermen hun wezen manipuleerde. Het doet denken aan sciencefiction films (de spelers hebben het ook even over Ursula LeGuinn) waarin mensen van lichaam wisselen of – veel herkenbaarder – aan AI-programma's die toelaten een beeld met enkele commando's te laten 'morphen', het woord dat Etchells zelf gebruikt.

Hoe meer de spelers *morphen*, hoe meer ze zwatelen, hoe meer je het gevoel hebt dat ze hun 'zelf' kwijt zijn. Daarin lijken ze op helden van Beckett als Lucky, de slaaf die alleen maar onzin uitkraamt maar ooit, volgens Pozzo toch, heel verstandige dingen wist te vertellen. Of Winnie, de vrouw die steeds verder wegzakt in het zand onder een brandende zon in 'Happy days'. Figuren die zich enkel nog vage flarden van een vroeger 'vol leven' herinneren.

Deze spelers zijn beroofd van hun taal en krijgen er armzalig Amerikaans voor in de plaats.

Bijzonder is dat Etchells de tekst schreef en vervolgens verklankte door van AI gebruik te maken, maar de machine voortdurend van de wijs bracht door onbegrijpelijke zinnen en onlogische gedachtesprongen in te voeren. Toch schemert in al dat geraas en gedaas op de duur wel een zekere betekenis door, of minstens een blijk van diepe ontreddering. Een personage heeft het erover dat "we op deze wereld zijn om het systeem te breken dat ons gevangen houdt en zo werkelijke vrijheid te vinden". Waarop even vaak volgt "I fucked up". Af en toe passeert er ook een bericht dat ook de buitenwereld, de economie en nog veel meer helemaal *fucked up* is.

Als een mantra herhalen allen daarnaast steeds weer "I prepared a little speech but I don't find the words to say what I want to say. These words don't say the words that I want to say". Dat is letterlijk wat hier gebeurt: deze spelers zijn beroofd van hun taal en krijgen er armzalig Amerikaans voor in de plaats. Het is alsof je op de speelplaats van een hedendaagse school staat, waar stoplappen uit tv-series die elke precisie missen de omgangstaal geworden zijn. Alweer: Beckett had het kunnen bedenken mocht hij vandaag geleefd hebben. Als een soort grap vragen de spelers zich, in een zeldzaam moment van (pseudo-) helderheid af of hun manier van spelen nu eerder op Stanislavski, Artaud dan wel Brecht geïnspireerd is. Een discussie die sterft nog voor ze goed en wel begonnen is.

Deep water, thin ice

Hoe het dan eindigt? Met een zin die al van in het begin van het stuk een rode draad vormt. "We're in deep water. Deep, deep water here. I don't want to add petrol to the fire, but we're walking on thin ice, very thin ice. But keep track. Keep faith. Hold on." Het deed me op de duur, al is dat wellicht niet Etchells bedoeling, denken aan 'This is water', de beroemde speech die David Foster Wallace hield voor studenten. Hij betoogde daarin dat vrijheid – als die al bestaat – erop neerkomt aandacht te hebben voor de wereld om je heen. Wie dat niet doet, wie niet wil zien dat we maar bestaan door het milieu ("the water") rondom ons zal zich fataal op sleeptouw laten nemen door zijn eigen 'default settings' die je doen geloven dat je het centrum van de wereld bent. Dat is echter precies wat nagenoeg elk algoritme doet, en AI zet daar een versterker op.

Dat is wat we hier zien: mensen die geleefd worden door wat hen ingefluisterd, opgelepeld wordt. Het 'water' van Foster Wallace is 'deep water' geworden. De tragiek is dat ze, net als Lucky, nog vaagweg beseffen dat er een weg naar buiten moet zijn, of daar toch nog van dromen, maar het spoor al lang bijster zijn. Ze blijven desondanks hopen op verlossing. Tevergeefs. Claire Marshal herhaalt die ene zin "We're in deep water. Deep, deep water here. We're walking on thin ice, very thin ice. But keep track. Keep faith. Hold on" eindeloos op het einde van het stuk. Ondertussen doven de televisies, en deemstert het licht weg. Tot er niets meer te zien is. De bodem is bereikt. Dit is vandaag.

Volgens Tim Etchells toch. Hij kon dit enkel laten zien door ons honderd minuten op de zenuwen te werken. In zijn woorden: "*This new work is the culmination of Forced Entertainment's critical investigation into the relation between human beings, and the phantom presences and desires produced by the capitalist machine. (…) Something went wrong out there; economy tanked, burned or run to ruins, cities and highways sluiced thick with the mud. People are talking in circles and the circles always, without question, come back to the same place. Here*." Banale horror.