



Point Nemo

FC BERGMAN

'Drumming' uit de
aandacht gedrumd



Pieter T'Jonck

Gezien op 25 september 2026
Théâtre du Châtelet, Parijs

Point Nemo is de plek in de Stille Oceaan die, van alle plaatsen op aarde, het verst verwijderd is van elke bewoonde wereld. Daar eindigt alle afval van afgedankte ruimtesatellieten. De plek kan zo symbool staan voor grootheidswaan en mislukking, maar bewijst toch ook dat mensen er steeds weer op vooruitgaan. FC Bergman gebruikt die plek in zijn 'Point Nemo' als vertrekpunt voor een reflectie, of eerder een rêverie, over wat mens zijn betekent. 'Drumming', een compositie voor percussie van Steve Reich uit 1971, is daarbij hun gids. Het verband tussen beiden blijkt echter maar moeizaam, en zeker niet zonder uitleg.

28 SEPTEMBER 2026

Het is vaak een open vraag wat je zou oppikken van een voorstelling zonder voorafgaande informatie over de bedoelingen van de makers. Hoe abstracter een voorstelling – een dansvoorstelling bijvoorbeeld - hoe meer de betekenis evenzeer voortkomt uit je eigen blik als uit de opzet van het werk. Abstracte beelden zijn immers tegelijk over-bepaald (je krijgt teveel informatie) en onder-bepaald (je weet niet welke informatie werkelijk telt). Net daardoor zie je wat je denkt te zien. We kunnen het nu eenmaal niet laten om betekenis te hechten aan wat op een podium verschijnt.

Muziek zonder inhoud

Muziek is het sterkste bewijs van deze interpretatiedrift. Muziek is pure abstractie: noten betekenen op zich niets maar door ze te schikken in even abstracte wisselende tempi, combinaties, klankkleuren... wekken ze toch krachtige gevoelens en gedachten op. Zelfs als ze dat niet willen doen ze het toch. 'Drumming' (1971) van Steve Reich is zo'n werk. Het is gebaseerd op één simpel ritme. Dat wordt gradueel opgebouwd. Eerst zijn er de bongo's, daarna volgen marimba's en vrouwenstemmen, vervolgens *glockenspiel*, fluit en stem en tenslotte met alle instrumenten tegelijk.

Het klinkt simpel, maar het werk heeft een hypnotiserend effect. Niet alleen door de duizelingwekkende complexiteit van overlappende ritmes, maar vooral omdat Reich die 'defaseert'. De ene muzikant begint geregeld net iets sneller te spelen dan de andere tot hij wel een volle tel uit de pas loopt. Daardoor verlies je als luisteraar steeds weer vat op het ritme, hoe strak het ook is. Het effect is beroezend. De spanning tussen de kristalheldere, mathematische structuur en de voorop hollende percussie zet je waarneming op losse schroeven. Het brengt je hoofd en hart op hol. Toch is het werk zuiver abstract. Het vertelt niets en gaat 'nergens' over.

De percussie is, als choreografie voor armen, al een spektakel op zich.

Zo'n werk vraagt niet per se om uitbeelding. De percussie is trouwens, als choreografie voor armen, al een spektakel op zich. De intense ritmiek verleidde echter als vanzelf meerdere choreografen om ze in een dans om te zetten. Anne-Teresa De Keersmaecker deed dat bijvoorbeeld in het gelijknamige 'Drumming' (1998): een choreografie die even abstract en meticuleus, maar heel anders gestructureerd was dan de muziek. Een waar contrapunt.

Wat FC Bergman met de muziek probeert is van een heel andere aard. 'Point Nemo' plaatst een beeldallegorie met een eigen logica koud tegenover de muziek. De suggestie is dat beide, allegorie en muziek een verborgen gemene deler hebben, of eenzelfde idee over wat we als mensen voorstellen uitdrukken. FC Bergman wijst er namelijk op dat de uitvoering van dit werk de uiterste toewijding en concentratie vraagt van de uitvoerders. Anders loopt het, bij gebrek aan een conducteur, geheid in het honderd. Dat ervaar je inderdaad elke keer weer bij dit werk, hier in de uitvoering door het Ensemble Intercontemporain en Synergy Vocals.

Aandacht, zorg en concentratie, zo vervolgt FC Bergman, zijn echter kwaliteiten die steeds zeldzamer worden. Dat is wellicht waar. Toch is het een problematische – en niet bijster originele – uitspraak omdat ze zo algemeen is dat ze noch te falsifiëren is, noch een soliede basis biedt om verder te denken. Pertinenter is de gedachte die eruit volgt. De muziek vertoont een opvallende tweespalt tussen een strakke organisatie en de roes van een steeds onbevattelijker complexiteit. Je stelt je zo voor dat die opgave de muzikanten zo opslorpt dat ze als het ware zichzelf vergeten en opgaan in de muziek. Daar wordt de muziek spiritueel.

Hyperrealiteit

Die tegenstelling tussen rationele controle en de roes waarin je de controle opgeeft ligt aan de basis van het tweeledige allegorische antwoord dat FC Bergman formuleert op de muziek. Het eerste verbeeldt het punt waar waardevolle zorg en aandacht omslaat in zijn tegendeel: verpletterende controle. Het tweede verbeeldt het inzicht dat zorg dus maar duurzaam is als ze doordrongen is van het besef van iets groters, iets spiritueels, dat de individuele mens overstijgt.

Alles vertrekt bij FC Bergman van een hyperrealistisch decor dat uit het duister van de achterscène naar voren schuift en dan door zwarte panelen geïsoleerd wordt. Rondom een grote, ronde schijf zijn in dat decor rotswanden met weelderige plantengroei gebouwd. De rotswanden dalen af naar een azuurblauwe waterpartij aan de voorkant van de schijf.

Dat het allemaal fake is merk je meteen. Het ‘water’ is puur suggestie: blauwe verf.

Dat het allemaal fake is merk je meteen. Het ‘water’ is puur suggestie: blauwe verf. Er loopt ook een soort spoorbaan door dat watervlak, alsof dit een attractie in Disneyland was, eerder dan een Wagneriaans decor waarin je je zou kunnen verliezen. Hoe illusoir deze vredige tuin is, wordt benadrukt door de twee acteurs die drukdoende zijn om alles netjes te houden. Een rotswand blijkt dan plots een berging voor onderhoudsmateriaal. Van achter een andere rots halen ze een boom tevoorschijn die ze inpluggen tegen een rots om het plaatje van een Japanse miniatuurtuin compleet te maken.

Absurd wordt dat tuinieren pas als er een ‘kind’, een hallucinant realistische pop, bovengehaald wordt uit een rots. De bewoners van dit paradijs koesteren dat kind als was het een echte mens en leiden het op om allerlei kunstjes te vertonen. Maar ze laten ook een machine over de sporen lopen die net even levend lijkt. Daar is het ensemble op zijn best: je kijkt je ogen uit hoe ze het allemaal voor elkaar krijgen.

Ontsporing

In een tweede beweging wijken de wanden die dit eiland insluiten en verschijnt het achtertoneel als een desolate, blauwige, besneeuwde vlakte. Terwijl de bewoners van het eiland hun ‘kind’ als volbloed helikopterouders leren fietsen over de sporen beginnen techniekers het decor genadeloos te ontmantelen, tot en met het kind dat eerst zijn hoofd en dan zijn romp verliest. Het is geweldig goed gedaan. De prachtige tuin blijkt een waanbeeld. De rotsen die er vorm aan gaven voeren als bizarre brokstukken een eigen dans uit.

Het werk mislukt door de nadruk of de beeldallegorie in zijn fundamentele ambitie om iets te verduidelijken over ‘Drumming’.

De vraag is alleen: is zo’n allegorie van macht en onmacht van de mens een zinvol of zelfs maar pertinent antwoord op een werk als ‘Drumming’ dat, volgens FC Bergman, hun hele proces stuurde. Voor mij werkte het in elk geval niet. De allegorie is daarvoor een te lastig, ouderwets genre van grote stappen, snel thuis. Het reduceert complexe begrippen door ze te personaliseren en fictionaliseren tot een eenvoudig verhaal. Reich doet in ‘Drumming’ net het omgekeerde: al het persoonlijke, alle fictie verdwijnen in de onverbiddelijke voortgang van de percussie.

Bovendien: het verband tussen het beeldverhaal van FC Bergman en de muziek kan je maar reconstrueren door hun uitleg te lezen, omdat elke allegorie nu eenmaal eerder een raadsel is (‘oplossing elders in dit blad’) dan een werk dat op zijn eigen condities bestaat, zonder uitleg. Het loopt echter vooral verkeerd doordat dit beeldverhaal voortdurend aandacht weghaalt van de muziek en zijn uitvoerders. Het blijkt onmogelijk om ze tegelijk te volgen. Het werk mislukt zo in zijn fundamentele ambitie om iets te verduidelijken over ‘Drumming’. Het drumt ‘Drumming’ uit beeld. En ook uit de aandacht, de ‘zorg’ waar het toch om begonnen was.