

Ferox Tempus - Terror at its best'

LUANDA CASELLA / NTGENT

Het eindspel van Luanda Casella



Pieter T'Jonck
Gezien op 31 juli 2022
De Grote Post, Oostende, in het kader van TAZ #2022

‘Ferox Tempus -Terror at its best’ is een voorstelling die eruit ziet en werkt als een game. Als kijker ga je mee op een virtuele tocht naar het jaar 2062. Het ziet er daar niet goed uit. Het einde van de mensheid zoals we die kennen is er nakend. De boodschap is duidelijk, misschien wel al te duidelijk.

02 AUGUSTUS 2022

Buiten het licht van de schijnwerpers tekenen overheden, militairen en bedrijven voortdurend scenario’s uit rond mogelijke nakende rampen. Op een debat in Z33 bleek onlangs nog dat de NAVO zo’n scenario’s ontwikkelt rond de klimaatkwestie. Ze nemen die veel ernstiger dan het gros van de civiele overheden. Vragen als ‘wat als het drinkwater te schaars wordt’ of ‘wat bij voedseltekorten’ hebben dan ook duidelijk een militair aspect…

Aan de hand van spelstrategieën worden dan mogelijke toekomstige conflicten en remedies uitgetekend. Je zou die heel wel in een *game* kunnen omzetten. Daaruit zou je kunnen leren wat een speler ervan bakt, gegeven de omstandigheden. ‘Ferox tempus -Horror at its best’ is een nogal perfide / perverse versie van zo’n *game*. Een speler met een VR-pak en een VR hoofd wordt het spel in gestuurd en ervaart door dat speciale pak aan den lijve de gevolgen van een rampscenario. Echte pijn, echte klappen, echte wonden. Dat enigszins onwaarschijnlijke scenario is de basis van dit stuk van Luanda Casella. Als ‘Lua’ is ze zelf het proefkonijn van deze gruwelijke *game*.

Als we de zaal binnenkomen traint ze op het podium al voor gevechtsposes, met de bedachtzame traagheid van Tai Chi, maar toch. Ze draagt een bizar pak, dat haar er laat uitzien als een mens zonder huid, met alleen spieren. een levende anatomische tekening (een briljant ontwerp van Carly Heathcote). Een stem op de achtergrond geeft de vrouw instructies: ‘Wees meer geaard’, ‘concentreer je’. Adviezen die je ook bij een yoga- of mindfulness-training zou kunnen krijgen. Alleen is het doel hier wel om van de vrouw een vechtmachine te maken op de tonen van wat gedateerd aandoende elektronische muziek. (Het doet je er aan denken dat technieken als yoga, die in de sixties nog rijmden op woorden als

‘bevrijding’ inderdaad steeds meer ‘gecommodificeerd’ werden als onderdeel van een steeds minder bevrijdende zelfverbeteringsdwang.)

Er werden al volop plannen gesmeed voor een nieuwe wereldorde van het grote geld

Daar heeft ze het zelf niet zo gemakkelijk mee. Het wordt al snel duidelijk dat ze (gedwongen?) één of andere behandeling ondergaat. Het jaar is 1983. Dat jaar is niet toevallig gekozen: de val van de Muur was dichtbij, het Westen verkeerde in een slepende financiële crisis met hoge werkloosheid, maar er werden al volop plannen gesmeed voor een nieuwe wereldorde van het grote geld.

De (terechte) suggestie is dat men toen ook al de mogelijke toekomstige gevolgen van die nieuwe wereldorde voorzag, zoals een klimaatcatastrofe en grote voedsel- en olietekorten. Proefkonijn Lua wordt aangesloten op een spelconsole die haar naar 2062 stuurt waar ze dat alles live meemaakt. Die spelconsole staat parmantig rechts van het podium, maar een beeld van het spel krijg je nooit. Op het gekromde witte scherm achter het podium, meteen het enige andere decorstuk, verschijnen alleen instructies zoals <CTRL + ALT> = talk of data zoals <Weapons: none>.

Logisch eigenlijk, want *games*, als ze al bestonden, hadden in 1983 zeker niet de huidige grafische kwaliteit. Daarom wordt Lua erop uit gestuurd. Ze belandt in vernielde dorpen, in gevechten met wanhopige, uitgehongerde plunderaars of in de controleruimte van een multinational die de laatste olievoorraden probeert binnen te rijven ten koste van een concurrent. Enige lichtpunt is een primitieve stam die wist te overleven in een wereld die opgewarmd is tot boven de 50°C. Merkwaardig genoeg komt geluid wel door in deze eigenaardige *game*. Diverse stemmen spreken over de toestand daar in de verre toekomst. Het duurt niet zo lang voor je die stemmen ook meent te herkennen. Van ééntje, Greta Thunberg, was ik heel erg zeker, maar ik dacht ook flarden uit sf films te horen.

De stem die haar eerder instructies gaf interpelleert haar voortdurend over wat ze ziet in de *game*. Want die stem ziet, net als het publiek van deze voorstelling, enkel Lua’ s fysieke reactie op wat haar overkomt. Met een VR masker op, wankelt en bezwijkt ze haast onder de harde klappen die ze krijgt.

Het slimme aan dat procedé is dat je je als toeschouwer verplicht wordt je eigen verbeelding aan het werk te zetten op basis van de schaarse informatie die je krijgt. Er zijn geen overdonderende sf-filmbeelden die je denken uitschakelen met overrompelende zintuiglijke indrukken. Je neemt zelfs voor lief dat de opzet van het spel enigszins ongerijmd is, want waarom zijn er geen beelden als men wel zo’n gesofisticeerd VR-pak kon maken?

Het virtuele decor maakt plaats voor 'de naakte waarheid'

Helemaal consequent is de voorstelling daarin trouwens niet. In het laatste *level* van de *game* moet Lua doordringen tot een bunker waar de laatste rijken van de aarde zich verschansen. Ze vegeteren er in een semi-virtuele staat, zonder besef van de catastrofale werkelijkheid buiten hun bunker of van de impact ervan op hun lichamen. Als ze daar de juiste song ten gehore brengt maakt dat virtuele decor plaats voor ‘de naakte waarheid’.

Lua trekt daartoe een bijzonder kleed aan over haar VR-pak. Al snel blijkt waarom: als ze het lied gezongen heeft desintegreren niet alleen de bewoners van de bunker, maar vallen hele lappen verbrand vlees van haar eigen lijf (of dus eigenlijk van dat kleed). Pure *grand guignol*. Plots hoef je je als kijker niets meer in te beelden. Het loopt slecht af met de mens in 2062, en geen *Metaverse* zal nog in staat zijn dat te verhullen.

Ik had het best moeilijk met die scène, en niet alleen daarmee. Op één of andere manier lukte het me maar niet om mijn verbeelding op gang te krijgen, ondanks de rijkelijk rondgestrooide suggesties. Een verband tussen het maatschappelijke klimaat van 1983 en een potentiële catastrofe in 2062 kreeg ik intellectueel wel in elkaar gepast, maar daar had ik deze voorstelling niet echt voor nodig.

Ik brak me er achteraf het hoofd over hoe dat kwam. Ik vermoed / vrees dat de reden een gebrek aan scherpe dramaturgische keuzes is. 'Ferox Tempus' biedt geen scherpe discoursanalyse. Daarvoor is het teveel een beeldende voorstelling. Impliciet is zo'n analyse wel present in de klankfragmenten die doorkomen in de *game*, maar dat gaat zo snel dat ik het alvast niet verwerkt kreeg.

Als beeldend werk teert 'Ferox tempus' anderzijds op beeldformules van lang geleden, zoals lichtrasters die over het podium glijden. Dat heeft een ironisch effect: 'grappig toch hoe ze toen over de toekomst dachten'. Dat hadden de makers kunnen vermijden door sterker te abstraheren, bijvoorbeeld door weg te blijven van verwijzingen naar echte spelconsoles en sf-beelden. Dat doen ze dus niet, maar ze gaan evenmin voluit voor spektakel terecht overigens: theater is geen cinema.

Theatraal bevind je je als kijker zo in een eigenaardig niemandsland dat je eerder verbaast dan prikkelt om mee na te denken. En dat leek me dan weer echt niet de bedoeling.