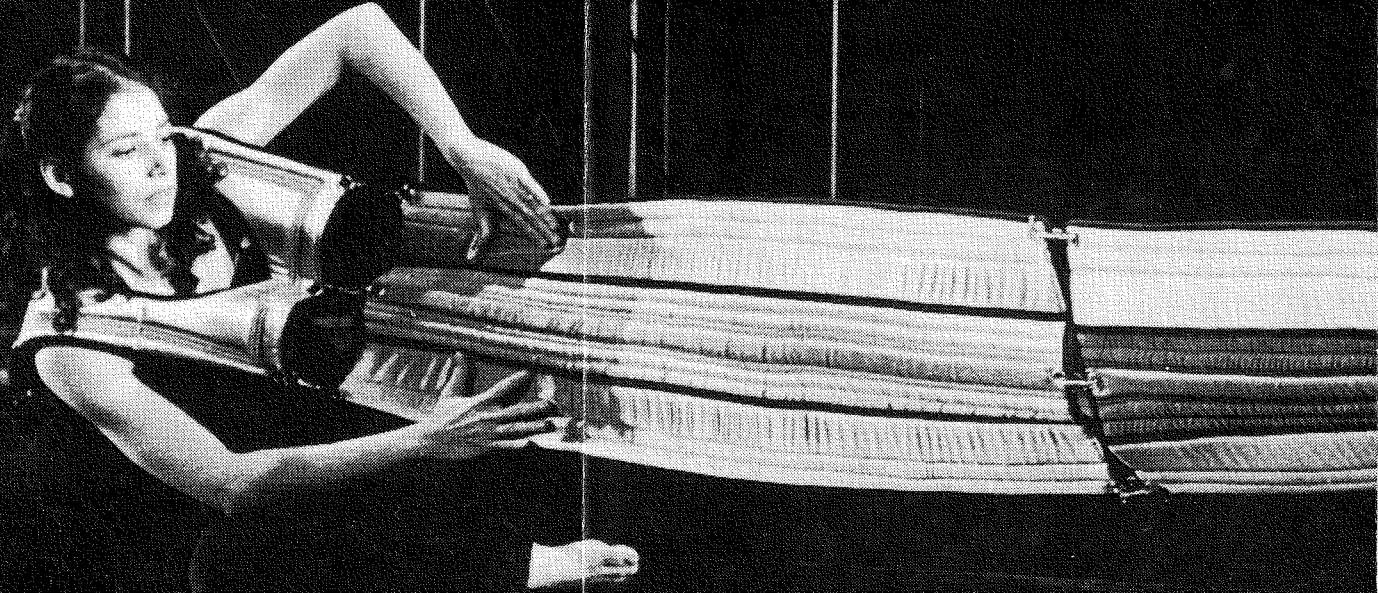


SEQUEL CONVERTOR



DANSRESEARCH



HOLLAND FESTIVAL

SEQUEL CONVERTOR

- Concept en ontwerp - José Gutierrez
- Technische vormgeving - Kees Haafkens
- Advies en uitvoering - Maarten Verschoof
- Electronica - James Rubery
Hans Stibbe
- Draagbare sculpturen - Marianne Smits
- Performers - Jon Benoit
Bembe Bowakov
Caroline Dokter
Marjolein Elsink
Babil Gandara
Wilma Kuiperi
Antoinette van Zalinge
- Bewegings compositie - José Gutierrez
- Geluid - Lou Bogner
Michael Fahres
- Belichting - Peter Jungen
- Presentaties - Amsterdam, 5 en 6 juni,
Shaffy Theater
Rotterdam, 12 en 13 juni,
Lantaren
Utrecht, 16 en 17 juni,
Blauwe Zaal
Den Haag, 19 en 20 juni,
Hot Theater
- Foto's - Bob van Dantzig
- Affiche - Alan Turnbull
Hans van der Poll

Deze productie kwam tot stand met financiële bijdragen en subsidies van:

Amsterdams Fonds voor de Kunst
Gemeente Amsterdam
Holland Festival
Ministerie van C.R.M.
Nederlands Instituut voor Theateronderzoek
Rotterdamse Kunststichting

STICHTING DANSRESEARCH

- Artistieke leiding - José Gutierrez
- Zakelijke leiding - Divera Stavenuiter
- Stichtingsadres van Breestraat 152
1071 ZX Amsterdam
Tel.: 020 - 719927

DANSRESEARCH

Wij zijn van mening dat het bijeenkomen van kunstenaars van verschillende disciplines als deelnemers aan een gegeven project (of als toeschouwers), aanleiding kan geven tot nieuwe samenwerkingsverbanden die op een of andere manier de ontwikkeling van kunstvormen die met beweging te maken hebben zouden kunnen bevorderen. Aldus: dans in de ruimste betekenis van het woord.

SEQUEL CONVERTOR

Met "Sequel Convertor" hebben we een 'lieu theatral' willen aanbieden waarin de beweging of verplaatsing van zowel mensen als dieren of objecten bepaalde visuele effecten (in een theatercontext) teweeg kunnen brengen en beïnvloeden. Na een lange en uitputtende periode waarin een flink aantal systemen werden uitgetest die voor dit doel geschikt zouden kunnen zijn (zoals bestaande commerciële veiligheidssystemen, aan computersystemen gekoppelde TV-camera's e.d.), werd het, tot onze grote wanhooft, duidelijk dat het merendeel van deze systemen ofwel ongeschikt waren voor ons doel of onze financiële middelen te boven gingen. We raakten ervan overtuigd dat de 'dear old' foto-electrische cellen (die ik al eerder had willen gebruiken in vorige projecten) de meeste mogelijkheden in zich hadden.

In korte tijd werd toen een team samengesteld dat de problemen van het opvangen van driedimensionale bewegingen door verandering van licht moest oplossen. Er gingen maanden van testen en uitproberen voorbij. We moesten kostbare en uitermate technische optische oplossingen laten varen. Het "gezichtsveld" van de foto-transistoren werd gebundeld met behulp van tamelijk eenvoudige primitieve holle spiegels die ergens in de ruimte om de spelers geplaatst zouden moeten worden. De uiteindelijke plaatsing van deze spiegels in torens werd bepaald: door een proces van het uitschakelen van variabelen, door de noodzaak van het scheppen van een duidelijk verband tussen oorzaak en effect en door bepaalde visuele overwegingen.

De ontwikkeling van het programma dat in het kader van het Holland Festival is te zien, is gebaseerd op een eenvoudige opeenhoping van materiaal. De bewegingen van de uitvoerenden ontwikkelen zich van eenvoudige bewegingen zoals lopen (een simpele vorm van verplaatsen), tot relatief ingewikkelde patronen die dramatische verhoudingen kunnen suggereren.

Het gebruik van objecten (draagbare sculpturen, zoals Marianne Smits ze noemt) speciaal ontworpen voor het reflecteren van licht, helpen ook bij het manipuleren van geluidseffecten door de foto-transistoren voordat ze tot op zichzelf staande kostuums worden.

Wat betreft de geluidseffecten die in deze productie worden gebruikt: deze lopen van simpele effecten op èen synthesizer tot het gebruik van voorgeprogrammeerde 'melodieën' op drie digitale sequencers die gekoppeld zijn aan drie synthesizers, plus de mogelijkheid van 'life' tussenkomst op een vierde synthesizer met toetsenbord.

Voor wat betreft het programma zelf, dit is bedoeld als een demonstratie van enkele van de mogelijkheden van het Environment.

Het uitgangspunt kan dankzij de toegepaste apparatuur naar wens worden gebruikt voor andere theatrale effecten zoals dia-projecties, tevoren gemaakte geluidsopnamen zoals teksten, etc. alsmede met andere mechanische effecten zoals wind, rook, etc.

Josè Gutierrez

INDELING PROGRAMMA

1 - From walking on ... to walking away from each other

Door de huidige plaatsing van het Environment ontstaan drie "gevoelige" zones die een gedeelte van het speeloppervlak bestrijken. (De centra van deze zones zijn op het vloerniveau gemarkeerd d.m.v. een kruisje). Op 'n bepaald moment wordt een toren omgedraaid en "kijkt" de foto-transistor die daar bevestigd is op de zone midden-voor.

Het eerste geluid dat men hoort wordt veroorzaakt door een performer die in het zicht-veld loopt van deze foto-transistor.

Deze basis-toon die d.m.v. een synthesizer wordt geproduceerd, kan worden veranderd: al naar gelang de hoeveelheid licht die door een of meer performers in de zone wordt teruggekaatst naar de cel. Dit is een *amplifier* effect. De basis-toon zal nog meer veranderen indien een performer het zicht-veld betreedt van een andere foto-transistor die de rechts-achter zone "bekijkt" en een *oscillator* effect teweeg brengt.

Nog een effect: *filter* wordt veroorzaakt als een performer de links-achter zone betreedt. Daarna worden deze drie effecten gebundeld in de links-achter zone en komen door via een synthesizer.

Een tweede en een derde zone (rechts-achter en midden-voor) worden ingeschakeld. Deze zones zijn gekoppeld aan een tweede en derde synthesizer. Elk van de zones krijgt daardoor z'n eigen klankkarakteristiek die kan worden beïnvloed door de *amplifier*, de *oscillator* en de *filter* effecten, door de verplaatsing van de performers.

2 - Landscape (Kostuum elementen als objecten)

"White and pink noise" in de drie zones beïnvloed door amplificers.

3 - Trio (Kostuum elementen gebruikt om geluid te produceren)

Het geluid wordt veroorzaakt en beïnvloed door het manipuleren van kostuum elementen in een zone (links-achter). Een voorgeprogrammeerde sequencer wordt voor het eerst geïntroduceerd om een melodische lijn te produceren.

4 - "Jumps and Lifts"

een kort gedeelte waarin drie synthesizers, die gekoppeld zijn aan hun respectievelijke sequencers, worden beïnvloed door acrobatische bewegingen van de performers.

5 - Dressing and undressing (Kostuum elementen als kostuums)

Een poliphonische compositie (èen stem per zone) van tevoren geprogrammeerd in de sequencers + een "life" tussenkomst op een synthesizer met toetsenbord.

N.B.

Al diegenen die meer willen weten over Sequel Convertor ofwel over de mogelijkheden van werken erin, zijn welkom: Telefoon of schrijf naar Dansresearch.