

Frank Gunning

T r o y a

(Marjolein)

© Frank Gunning i.s.m. TG Habitat X. Amsterdam, 6 november 2019. Niets uit deze uitgave mag zonder voorafgaande schriftelijke toestemming van de auteur worden opgevoerd, verfilmd, openbaar gemaakt of verveelvoudigd, waaronder begrepen het reproduceren door middel van spel, druk, offset, fotokopie of microfilm of in enige digitale, elektronische, optische of andere vorm ten behoeve van een onderneming, organisatie of instelling of voor eigen oefening, studie of gebruik welk(e) niet strikt privé van aard is of voor het overnemen in enig blad of tijdschrift (al of niet in digitale vorm of online) of in een RIV-uitzending. De personages zijn verzonnen.

© oktober 2021, Frank Gunning - Atelier de Pijp in opdracht van HABITAT X

Met: Herbert Beltman, Marly van de Berg, Rutger Beugeling, Joke Eikelboom, Anniek Geelen, Remy van Gestel, Eva Groenendijk, Caroline ten Kate, Ben Koopman, Roos de Lange, Ruben Messelink, Keye Wester, Eveline de Wit

Tekst: Frank Gunning

Regie: Sita van Sante

Sound design: Jaro Heijster

Choreografie en gevechtscosting: Margriet Middel

Kostuum: Medusa's World, Agnes Medusa Jasper

Scenografie en productie: Soe Stein

Licht(ontwerp): Thijn Kolk

Geluid: Cas van Eldonk

Wapenmeester: Pepijn Jasper Le Heux

Publiciteit: Robbert de Graaf

Website: Mirthe de Vries

Fotografie en vormgeving: Julia Hermans

Zakelijk leiding: Florian Scholten van Aschat, Mick Stevens

Dankwoord

Frank Gunning schreef deze voorstelling voor toneelgroep Habitat X op basis van onderzoek naar en gesprekken met mensen uit de LARP en Fantasy Scene. Onze speciale dank gaat uit naar Jamie Lee Vermeer.



<https://www.habitatx.nl>

<https://frankgunning.nl>

De Clan van Dorp:

Troya (Marjolein)
Tante Zie / Tender z'Aishe (Yvonne)
Carmarcus (Evert Jan)
Visgrom (Bert/Karin)
Bebeth (Barbara)
Lun (Linda)
Onomatopee (Doeke)

Spelleider

Benny

De Leider van Negen Veren

Maghdoroth

De Ridder-Draak

Shargýthriadesh

De Realiteit:

Moeder Ineke
Vader Fred
Begeleider Woonproject
Maatschappelijk Werker
Medewerker Supermarkt

Negen Veren:

Schildkapitein Veer
Veer,
Veer,
Veer, en
Veer

LARP-TERMEN: behalve de termen 'tijd in' en 'tijd uit', die aangeven of de Larp aan de gang is, worden Larp- termen en -spreuken als (Slag!) en (Bij mijn macht...) gebruikt. In Nederlandse Larps is het gebruikelijk om met Engelse termen te spelen: (Strike!), (By my might...). Dit zou de beleving van het publiek mijns inziens teveel doorbreken. Daarom kies ik voor vertaalde termen.

1. Nacht

Donker.

Stem moeder Ineke

(Schat?

Slaap je al?

Hee.

Lieverd?

Slaap je?)

2. De Rokende Resten van Dorp

Spelleider Benny, Troya en haar Clan, Negen Veren, Tante Zie

Licht op. Een open plek in een bos, dag. Houten, omgevallen geraamtes, riet, vale lappen, rook.

Geluiden van vogeltjes, wind. We zien een clan van mensen in middeleeuws/fantasy-tenue verspreid in kleine kluitjes zitten. Ze bereiden zich voor, maken een zwaard schoon, sjoeren hun bepakking dicht.

Tante Zie beziet het, in kleermakerszit gezeten op een boomwortel. Benny in regenjas, productiepetje, loopt over het toneel, stopt even in het midden.

Benny een hand in de lucht

Tijd in!

Benny loopt door en af. Troya komt langzaam overeind, enkele ogen volgen haar, er wordt wat dieper adem gehaald, men werpt elkaar een betekenisvolle blik toe, stopt de bezigheden. Troya naar voren.

Een knik van de een, de ander spant een boog op, iemand werpt een plunjezak over de schouder en voelt aan het scherp van een strijdbijl. Het licht verandert: het bos nu een betoverend woud, de houten geraamtes de resten van een uitgebrand dorp. De een na de ander komt doelbewust overeind en voegt zich bij Troya. We zien aan elk van hen de sporen van een gevecht.

Troya *lijkt het verhaal tegen zichzelf te vertellen en tegelijk voor zich te zien.*

We zien Dorp, een gehavend gehucht, bestaande uit niet veel meer dan een onbestraat plein, niet veel meer dan een open plek in het woud waaromheen wat uit hout, leem en riet opgetrokken hutten, waarvan de meeste uitgebrand en anderen scheefgetrokken.

Ertussen de lijken van de dorpsoudsten en de kadavers van de laatste schapen.

De dag na de Slag om Dorp.

De jongelingen hadden zich geen tijd gegund om de doden te begraven, laat staan om te slapen, laat staan om te rouwen.

En Troya, Troya had een keuze te maken, en het lukte haar niet.

Haar aandacht werd naar binnen getrokken, naar de kracht die in haar groeide, een kracht die ze liever niet had gekend, een kracht, misschien groter dan zij kon beheersen.

Wat als het haar zou overweldigen?

Wat als, wat als.

Dit is wat ze wist, wat ze voelde: verkeerd gebruikt zou...

Tante Zie *terwijl ze iets lijkt te horen, een beslissing neemt, overeind komt en naar ingrediënten voor de inhoud van een amulet begint te scharrelen.*

... verkeerd gebruikt zou de kracht je meesleuren, Troya.

Door het diepe duister van de Nachtbergen, door het Zwart in het Zwart in het Zwart, naar de Trog van Maghdoroth.

Troya

Zo was het haar verteld.

Maar nooit zou Troya Dorp verlaten, het volk waar zij deel van was in de steek laten.

Nooit!

Dat had zij gezworen.

Tante Zie *vindt ondertussen een flesje zout, kijkt of er wat inzit. Trekt een plant uit de grond, bijt in de wortel, trekt een gezicht, wrang! Keurt de wortel goed. Slaat een barometer stuk, vangt het kwik op in een duimgroot aardewerk potje aan een leren snoer, zonder het aan te raken.*

Troya!

Je moet!

Met elke minuut langer twijfelen breng je Dorp meer in gevaar.

Sommige eden zijn er om te breken.

Troya

Eden breek je niet.

Tante Zie *kwaad*

Maar wat is deze eed?

Een eed die vernietigt wat het wil beschermen.

Dient de eed niet haar doel te dienen?

Welk doel dient jouw eed, Troya?

Troya

Te beschermen wat ik liefheb.

De bescherming van Dorp.

Met mijn hart, met mijn vuist!

Ze lijkt wakker te schrikken, kijkt naar haar vrienden.

U heeft gelijk, Tante Zie.

Het is egoïstisch om te blijven.

Het is angst.

Ik moet gaan!

Zij moest gaan.

Lun, Carmarcus, Behbed, zelfs de oersterke Visgrom, ze konden haar hier niet bij helpen.

Onomatopée *steekt een vinger op*

En ik ook. Eh – niet.

Troya

En Onomatopée.

En daarom zou zij, Troya, haar dorp verlaten.

Als Tante Zie, haar enige nog levende familie, verzwakt na het afslaan van de aanval van Negen Veren, zei dat vluchten nog de enige optie was, dan was dat zo.

Tante Zie *schraapt wat vogelpoep van een hut.*

Niet vluchten!

Zoeken.

Leren.

Beheersen.

En vinden.

Troya

Maar wat willen ze!

Wat willen ze toch van me!

Tante Zie *haalt uit een plooi in haar rok een vijzel en stamper tevoorschijn, hurkt neer*
Ze willen jou.

Troya

Waarom?

Waarom mij?

Wie ben ik, wat draag ik mee dat ik het noodlot over ons allen afroep?

Ik wil helemaal niet dat dit gebeurt!

Tante Zie *terwijl ze de ingrediënten in de vijzel fijnstamp, knetterend en walmend.*

Het is tijd, Troya.

Vraag niet, je weet het al.

Zwavel, kwik en zout.

de Alchemistische Driestal.

De magie die materie en ziel bijeenbrengt.

(ik hoop dat ze het aandurft!)

Troya

Tante Zie was de voorzegger van het dorp, de ziener.

Telkens als Tante Zie haar vijzel tevoorschijn haalde gloeide er iets op in Troya's binnenste, vreemd en kolkend...

Maar als Troya ernaar vroeg – 'Wat is het dan, Tante Zie? Wat gebeurt er met me? - hief Tante Zie haar kin, en klemde haar lippen op elkaar.

En nu, nu Dorp in puin lag, nu alles vergeefs leek, nu eindelijk sprak zij.

Geluiden van aaseters in de verte, blaffend, krassend en lachend. Carmarcus spitst zijn oren.

Tante Zie *terwijl ze met een klein lepeltje wat van het stomende poeder in het aardewerk potje schept en het potje verzegelt. Ze rilt even als ze het potje in het licht houdt.*

Zwavel is ziel en mannelijk: vuur.

Zout is lichaam en vrouwelijk: aarde.

Kwik is geest en tweeslachtig: lucht en water.

Tante Zie begint een zachte, mompelende zang tegen de amulet. Geluiden van aaseters komen dichterbij.

Carmarcus

Troya...

Korte stilte, iedereen luistert. Dan weer de geluiden, blaffend, krassend en lachend, dichterbij nu.

Carmarcus *haalt fluisterzacht het zwaard uit de schede.*

Troya – Negen Veren, ze keert weer.