

MOEDER EN KIND (1995 – 1996, Victoria)

Victoria, dat gegroeid is uit Oud Huis Schelbees, profileert zich medio jaren negentig van de vorige eeuw met een trilogie van de tandem Alain Platel-Avnc Sierons. Het Gentsse 'srechtelijke' diende hier als inspiratiebron tot het creëren van drie even dansante als teksttheatrale voorstellingen. Het zijn creaties – met *Mozër en Kind* als fakkeldra-

ger, en want later volgden *Bernadette* (1996/1997) en *Altemaal Initian* (1999/2000) – waarin KINDEREN ALS DE SPEELBALLEN, de maden, de boksballen, de streun en roevelaar, de frustratie, de liefde... van de volwassen personages fungeren. Kinderen zijn in deze voorstellingen kleine zelfstandige individuen die in al hun onbezonnenheid trash-

ten overleind te blijven in een door volwassenen chaotisch en complex gemaakte wereld. Ook hier komt duidelijk het haast idyllische kind-beeld versus het haast beschuldigende beeld van de volwassene naar voren. De volwassenen weten geen weg met zichzelf en sturen op die manier ook het (guitig en koddig/verbeelde) leven van hun kroost door

het slijk. Opnieuw wordt ook deze voorstelling gekenmerkt door een fijnmazig verweven van moed en ellende, rust en lawaai, grap en gruwel, verdriet en liefde, wanhoop en hoop, kind en volwassene, en hoe deze laatste haast in ontsteltenis mekaar's gedrag gadeslaat.

‘Wat doen jullie hier?’, vraagt Odilia. De ene helft van het publiek lacht, de andere helft is erg op zijn hoede voor wat er gebeurt. De opwinding neemt toe wanneer een beschaamde Odilia zich probeert te verontschuldigen omdat ze nog niet aangekleed is, en ‘per ongeluk’ haar handdoek laat vallen waardoor ze haar ondergoed toont. ‘Was dat expres?’, vraagt een bezorgde leerling aan een leraar, ‘heeft ze een slechte dag? Ze doet alles verkeerd, hoe is het mogelijk?’ Het spel is geïnstalleerd.

De muze verschijnt en verdwijnt constant, komt erg dicht bij het publiek zodat je haar eventjes kan ruiken, dan spreekt ze weer van veraf, je kunt haar nauwelijks zien. Ze zit ook tussen ons in, soms spreekt ze tegen één toeschouwer, terwijl ze in zijn/haar oor fluistert, soms tegen de hele groep. Ze raakt aan, biedt eten aan, vraagt advies, vraagt iedereen om eventjes te wachten terwijl ze de ruimte verlaat om een of andere mysterieuze zaak in orde te brengen, of nadenkt over wat ze nu zal gaan doen. We moeten haar constant zoeken, vinden haar in de ruimte, of we moeten de beslissing nemen om achterover te leunen en te genieten van het feit dat ze snel langs ons zal passeren.

Odilia is een multimedia-performance die in première ging in c.c.b. (Centro Cultural de Belém, Lissabon) in oktober 2006. Ze is bedoeld voor een jong publiek van acht tot veertien jaar (of ouder), de perfecte leeftijd waarop realiteit en fictie gelukkig en zonder onbevooroordeeld lijken samen te wonen in het dagelijkse leven maar tegelijkertijd diepe vragen oproepen. Ik nam de uitdaging aan omdat ik al lang iets wilde doen dat alleen maar de live performancekunst kan doen, namelijk een nauwe relatie creëren tot iets wat niet bestaat, een muze. Een intieme relatie creëren tot iets abstracts, en via die erg fysieke en zintuiglijke relatie een erg complex verhaal vertellen over hoe ideeën ontstaan in de hersenen en geesten van ieder van ons.

Zoals al eerder het geval was in performances zoals *Wasteband* (2003) of *Flatland* (2004-2006) worden het concept en het verhaal van de performance één en dezelfde. De ‘ervaring’ van een kunstobject wordt uitgelokt, niet door dat kunstobject te presenteren of te tonen, maar door het publiek uit te nodigen voor een reis er binnenin.

Ik zocht naar het juiste format voor deze performance, door een spelstructuur te ontwikkelen tussen alle elementen van de voorstelling. Een interactieve *interface*, niet alleen tussen de performer en de toeschouwer, maar ook tussen de toeschouwer en de objecten, de toeschouwer en de projecties, de toeschouwer en de beweging van geluid in de ruimte. Maar ook het verhaal en de objecten die het verhaal vertellen, het verhaal en de performer, het verhaal en de toeschouwer. Met deze meervoudige richtingen en mogelijke relaties creëerden we een erg concreet object, dat tegelijkertijd meergelaagd is door vele interpretaties.

Ik bleef mezelf voorhouden dat een jong publiek hoogstwaarschijnlijk een kenner zou zijn van spelmaterialen en erg gemakkelijk de regels ervan zou leren, maar dat het tegelijkertijd ook de eerste keer kon zijn als theatertoeschouwer. Door te spelen met het wisselen van rollen als een onmisbare regel om tot het volgende niveau van het verhaal te geraken, probeerde ik een avontuurlijke reis aan te bieden naar een erg filosofisch onderwerp. Célia Fechas, de performer, speelt alle personages zonder van kostuum te veranderen of haarzelf te transformeren, maar door haar relatie met het publiek via de manier waarop ze ertegen spreekt, door het ook van rol te laten wisselen en te laten nadenken over mogelijke antwoorden op haar vragen. Het spel is zowel mentaal als fysiek. Als zij de muze is, kunnen zij de dichters zijn, kunnen zij Penelope zijn, en kunnen ze reageren op haar flirts of haar afkeuringen door te lachen of door zich beschaamd te voelen, omdat ze erg goed begrijpen dat ze deze rol spelen door die te accepteren of spontaan af te wijzen, maar niet noodzakelijkerwijs door te praten. Ze worden ‘innerlijke’ performers, en erg zichtbare ‘uitwendige toeschouwers’.