

en *Schoenen* ook omgezet in een voorstelling. Bij een eerste kennismaking via een gespeelde lezing leek dit nochtans als schriftuur een boeiend stuk in wording, geheel doortrokken van de geest van het expressionisme. Wars van alle psychologie, eerder episch van adem, naar believen symbolisch en een inspirerende, kleurrijke lappendeken naar bouw, structuur en verhaallijn vol onderlinge verwijzingen en met een soort naïeve, maar toch aantrekkelijke, ontroerende moraal.

Na die eerste lezing en daarop geformuleerde kritiek werkte Willy Thomas verder en verloor zijn onschuld en zijn onbevangenheid. Er bleven te veel melige dingen staan, het geheel werd te bewerkelijk. Maar vooral: op de scène klopte er niets meer van, maar er klopte ook niets van de scenische omzetting van de schriftuur, van het decor tot en met de tekstzeggende, het acteren, de overgangen, de timing.

Thomas schreef zijn stuk stuk, regisseerde het stuk, koos in zijn bezetting voor te veel "vrienden" en te weinig acteurs met persoonlijkheid en was uiteindelijk te weinig kritisch op de eigen schriftuur en structuur. Een produktie waarbij de Kaaitheaterleiding had moeten ingrijpen en die op deze manier nooit in première had mogen gaan. Kwestie van dit in aanzet erg interessante voorbeeld van zinnige Vlaamse dramaturgie niet een kwalijker reputatie te bezorgen dan het verdiende. Kwestie van de auteur-

regisseur tegen zichzelf te beschermen en kwestie van het eigen geproclameerde kwaliteitslabel niet voor de ogen en ten koste van een publiek ten grave te dragen.

Hoogtepunt

Dit dan nauwelijks veertien dagen na wat als het onbetwiste hoogtepunt van het voorbije Kaaitheater mag beschouwd worden: de produktie van Becketts *Warten auf Godot* door het Hamburgse Thalia Theater in een regie van Jürgen Gosch. Sinds de voorstellingen van Molières *Menschenfeind* is de werkwijze van Gosch bekend: de dingen, van lichamelijke gebreken tot bewegings- en spreekpatronen, worden uitvergroot tot mythische en archetypische proporties. Zo is het ook met de decors bij Gosch. Bij *Godot* een lege scène met een egaal-grijze achtergrond waartegen één verdorpe en duidelijk artificiële boomstronk, die later even duidelijk kunstmatige bladeren zal dragen en twee keer een even artificiële rijzende maan, die dan ook plots, als op commando gaat rijzen, zoals een radio- wekker plots gaat spelen op de tijd waarop hij werd ingesteld. Vladimir en Estragon dragen lange toneelpruiken en grijze toneelbaarden. Wordt de nooit verschijnende Godot immers niet beschreven als zelf drager van een lange witte baard — het kunstmatige aanhangsel van God de Vader in de klassieke iconografie? Overigens wil Gosch met de eventuele metafysica

achter het stuk niets te maken hebben. Hij laat spelen wat er staat, in zeer herkenbare maar ook zeer afgekrabde, gedepouilleerde, archetypische houdingen, spreekstijlen en confrontaties.

Wat de toeschouwer daar voor bedenkingen van niet-theatrale aard wil bij maken, is *zijn* zaak. De grote afstandelijkheid die deze archetypische benadering inhoudt, maakte het eerste deel van de voorstelling behoorlijk weerbarstig. Maar in deel twee geraak je onontkoombaar gefascineerd en begin je te beseffen dat het voortdurend om niets anders ging en gaat dan om een uitvergroete en versteende realiteit. Zo wordt er ook geen enkele "pointe" in de tekst door een acteur "geplaatst". Er staan nergens aanhalingstekens, alles gaat tussen neus en lippen en de toeschouwer doet het halve werk. Een regie van Gosch hamert op je in met terugwerkende kracht. Er zijn momenten die je kunnen ergeren, maar ze laten je niet los. En plots veel verder in de voorstelling of zelfs lang erna besef je waarom die momenten er waren, vallen ze op hun plaats en blijken ze onontkoombaar. Gosch is grote klasse, weloverwogen discretie en consequent kijken.

Een dergelijke ijzeren logica "qui n'en a pas l'air" tref je ook telkens weer aan in de voorstellingen van Maatschappij Discordia. Altijd een belevenis wegens de tegelijk sterk gestileerde en toch zeer concrete aanpak, die er bedrieglijk eenvoudig uit-

Warten auf Godot
— Foto Ralf
Brinkhoff

