

## DE INNERLIJKE WAANZIN: HET NEO-RITUELE WERK VAN IN VITRO

Erik VAN DEN STORM

Een intens orgelspel barst los. Voor het brullende, gigantische instrument hangt een immens glittergordijn afgebakend door twee loodzware houten tafels waarop een vrouw extatisch een kan melk over haar ontblote borst en hoogzwangere buik morst. Plotseling verschijnt een oudere, verlept uitzierende vrouw die ter hoogte van haar tepel een handvol glitters in de gutschende melk blaast.

Dit is de openingsscène van *MILK*, de recente productie van theatergezelschap In Vitro dat in 2003 opgericht werd door Jan Dekeyser en Daphne Kitschen. Jan Dekeyser is architect en lichtontwerper; Daphne Kitschen is kostuumontwerpster en scenografe. Ze ontmoetten elkaar op de werkvloer van Jan Fabre waar ze in het productieteam zaten van onder meer *Parrots and Guinea Pigs*, *Het Zwanenmeer*, *Je suis sang* en *Tannhäuser*. De theater-, dans-, performance- en operawereld zit hen in het bloed. In 2005 zijn ze een van de revelaties van het theaterseizoen met hun eerste productie *Prometheus*. In deze eerste voorstelling werden de kiemen gelegd voor het werk dat In Vitro vandaag, drie jaar later, presenteert.

*Prometheus* is een destabiliserende voorstelling geworden waarin twee personages met elkaar worden geconfronteerd: de Griekse god Prometheus en de gevallen aartsengel Lucifer. Andere mythologische figuren zoals Echo, Pandora en de Mens worden op scène gezet als speelpionnen van beide protagonisten.

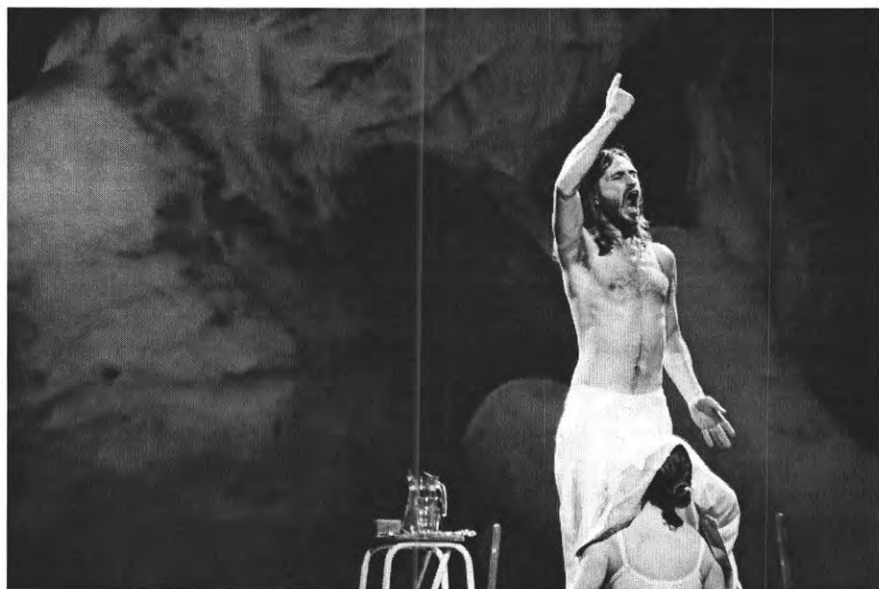
Prometheus of de 'Vooruitdenker' is volgens de Griekse mythologie de schepper van de mens. Hij stal het vuur van de goden om het aan zijn creatie te schenken. Prometheus' intenties waren idealistisch: door aan de mens het vuur te geven gaf hij hem de mogelijkheid zich te ontwikkelen en te streven naar kennis. Intelligent, handig en gericht op de toekomst symboliseert hij de opstand van de mens tegen de goden. Beiden werden echter door de goden zwaar gestraft voor deze diefstal. Prometheus werd geketend aan de Kaukasus waar elke dag een arend zijn steeds helende lever kwam openrijten. De mens kreeg Pandora en haar met rampen gevulde doos toegestuurd. Het openen van de doos zorgde ervoor dat het oorspronkelijke vooruitgangsideaal werd overspoeld door verderf. Pandora sloot het deksel ervan net te laat waardoor 'hoop' niet kon ontsnappen en op de bodem ervan bleef liggen. Prometheus verliest echter nooit de hoop in zijn creatie.

In Vitro voert Lucifer op als Prometheus' spiegelbeeld. De opstandige dubbelganger die al lang alle hoop in de mens verloren heeft, daar deze gretig inging op de verlokking met de appel in het aards paradijs en daardoor zowel Lucifers als zijn eigen ontvoogding veroorzaakte. Lucifer is de duivelse stem die Prometheus van zijn standpunt probeert te brengen.

Het verhaal van Prometheus werd gebruikt om iets meer te vertellen over de mens en zijn ontstaansgeschiedenis. Uit een mengeling van wetenschap, circus, performance, installatie, show en literaire teksten – van o.m. Massimo Cacciara, Cicero en Ismaël Kadare – smeedt In Vitro een nieuwe mythologische puzzel. *Prometheus* schotelt de toeschouwer gekwelde zelfportretten voor. Alles binnen de voorstelling bevestigt het: de zwaarwegende eenzaamheid en de getormenteerdheid van de personages staan centraal. Allen doorlopen een psychologische evolutie die hun *mal de vivre* centraal stelt. De voorstelling wil aantonen dat zowel goden, helden als stervelingen dezelfde rationele pijn en beproevingen van het lot delen. De getormenteerde zielen uit de voorstelling zijn zeer helder en scherpzinnig: allen zijn zich bewust van de vluchtigheid van de tijd en van het verval der dingen. Zowel godheid als mens verschijnen als de tragische held zoals Camus hem in *Sisyphus* beschreef.

Net zoals mythen in den beginne mondeling werden overgeleverd en dankzij hun open verhaalstructuur voortdurend aan herinterpretatie onderhevig waren, laat deze open verhalenpuzzel de toeschouwer vrij het verhaal opnieuw in te vullen naar eigen intuïtie en interpretatie. In de loop van onze cultuurgeschiedenis hebben mythen en mythologische figuren steeds tot de verbeelding gesproken.

Voor *De Zandman* (2007) haalde In Vitro zijn inspiratie bij *Der Sandmann* van E.T.A. Hoffmann (1776-1822). Hoffmann is één van de voornaamste exponenten uit de Duitse Romantiek en is vooral bekend omwille van zijn cruciale rol in de ontwikkeling van de Unheimlichkeitsliteratuur. *Der Sandmann* is een wreed sprookje waarin de figuur van de zandman wordt opgevoerd als een onvatbare nachtmerrie. Het is een kwelgeest die kinderen die niet willen slapen zand in de ogen strooit zodat deze uit hun kassen barsten. Hij neemt deze dan mee naar de halve maan als voer voor zijn uilendochters. De boeman uit het bakersprookje vormt een permanent jeugdtrauma waardoor de protagonist enerzijds zijn hele leven lang mentaal achtervolgd wordt door de zandman, maar waardoor hij anderzijds ook niet meer in staat blijkt om fictie van realiteit te onderscheiden. Het hoofdpersonage houdt zich een andere wereld voor en sluit zich meer en meer af van de schijnbaar vijandige buitenwereld. Zijn zicht wordt vervangen door de innerlijke blik die gemanipuleerd wordt door de trauma's. Uiteindelijk stort hij zich van de kerktoren.



**MILK** (foto's: Tim Van den Oudenhoven)

Daar waar bij Hoffmann de zandman een metafoor is voor de nachtmerrie en de *Todestriebe*, staat bij In Vitro een zandman van vlees en bloed centraal. *De Zandman* biedt een andere kijk op de originele vertelling. De oude zandman – vertolkt door Francois Beukelaers – blikt terug op zijn leven en op de cruciale momenten die van hem de oude, mentaal gestoorde man maakten die hij nu is. We zien hoe hij als kind werd geterroriseerd door de vertelling van de zandman en welke psychische letsels dit achterliet. Boeman en slachtoffer worden één. We zien hoe het getraumatiseerde kind een sluimerende aanwezigheid wordt in het onderbewustzijn van de volwassen zandman. Een aanwezigheid die hem in staat zal stellen om in een moment van waanzin een moord te plegen op een geïdealiseerde pop. Deze pop staat voor de psyche van de zandman: zij is de materialisatie van zijn ideeëngoed. Projectie van eeuwige schoonheid en perfectie. Fictie en realiteit vloeien door elkaar waardoor zij een archetypische projectie wordt van de moeder, de bruid en de verzorgster. Zowel de pop als de drie projecties worden vertolkt door dezelfde actrice/danseres.

De moord op de pop is zowel een absurditeit als een bedrog. Enerzijds een absurditeit geproduceerd door zijn eigen gekwelde geest en anderzijds een bedrog op alles wat hem dierbaar was. Als oude man ziet hij eindelijk de waarheid in. De ogen van de *aveugle imaginair* gaan open en in een vlaag van nuchterheid beseft hij dat hij in een gemanipuleerde droom heeft geleefd. Alle maskers vallen af en hij wordt innerlijk overmeesterd door angst, schuld, pijn en boete. De zandman strooide zand in eigen ogen; de waarheid is ondraaglijk. Langzaam gaat de oude man aan waanzin ten onder binnen de tergende, neerdrukkende stilte van de realiteit.

Alhoewel figuren als de zandman, de moeder en anderen uit de Freudiaanse psychoanalytische wereld komen gelopen, wil In Vitro deze 'trauma's' als metafoor gebruiken in een bredere maatschappelijke context. Deze figuren zijn dus verre van uitsluitend onderhevig aan een klinische interpretatie.

Het eerste deel van de voorstelling is een flashback op de jeugdtrauma's van de oude zandman. Suggestie, imaginaire blindheid en *Unheimlichkeit* staan centraal. Ons bekende elementen ondergaan een situationele verandering en herdefiniëring waardoor we gaan twijfelen aan wat we zien: de suggestie van zowel angst als geruststelling bespeelt de toeschouwer. Het tweede deel werkt verder op een concretere angst – voor het verleden, voor het verdringen, voor het verouderen, voor het sterven enz.

*De Zandman* zet een metaforische wereld neer die ons een blik gunt in de zieke en getourmenteerde geest van de protagonist. De nachtmerrie is duidelijk

zowel het scenografische als dramaturgische uitgangspunt en de verwijzingen naar Füssli en de Romantiek sluimeren doorheen het hele stuk. De voorstelling wil het enerzijds hebben over blindheid en anderzijds over de angst en haar mechanismen waarbij de grenzen tussen realiteit en fictie vervagen, wat een bijzonder eigentijds probleem is. Het stuk wil de typische *Unheimlichkeits*-sfeer capteren die kenmerkend was voor Hoffmann en die zijn lezers vaak bij de nek-haren greep. Hiervoor inspireerde In Vitro zich op een aantal genres die het oproepen van angst en het vermaak in theatrale gruwel voor ogen hebben: het spookkasteel en de horrorfilm. De gecreëerde suspens ligt volledig in de lijn van suggestieve Aziatische horror klassiekers als *The Grudge* van T. Shimizu of *The Ring* en *Dark Water* van H. Nakata waarin gruwel en angst suggestief uit onverwachte hoeken toeslaan. Het vermengen van het reële en het irreële, de irrationele sfeer die de realiteit ondubbelt maakt de personages ambigu en gevaarlijk.

Aanvullend en parallel op deze bewerking van *Der Sandmann* worden fragmenten van medische dagboeken gebruikt van een 'Strampelli'-oogoperatie, een medische ingreep waarbij het aangetaste hoornvlies bij blindgeborenen wordt vervangen door een samengestelde prothese. Deze wordt samengesteld uit tand- en kaakweefsel dat men ontleende aan de patiënt met centraal een glazen cilindertje dat functioneert als lens. Niet zozeer de operatie, maar vooral de gevolgen en de behandeling achteraf bleken fascinerend. Uiteindelijk wordt het oog fysiologisch hersteld, maar de hersenen kunnen de visuele indrukken niet duiden, onderscheiden of herkennen omdat het volledige proces waardoor kinderen leren zien – met aangeboren reflexen – ontbreekt. De volledige verwarring en ontred-dering die na de operatie bij een aantal patiënten optrad heeft dan ook vaak tot hysterie en zelfmoord geleid.

Het medische dagboek wordt parallel met de vertelling van het sprookje in omgekeerde chronologische volgorde verteld. De pijnlijke vorderingen en langzame inzichten die de patiënt maakt in zijn visuele waarneming gaan dag na dag teloor om uiteindelijk te eindigen in de eerste indrukken na de operatie. Deze zijn even traumatisch en waanzinnig als de inzichten van de oude zandman. Wanneer de waanzin in beide verhalen toeslaat speelt de ontknoping zich af. Uiteindelijk wordt duidelijk wie verteller, personages en blinde zijn. De keuze om dergelijke verhaallijn toe te voegen heeft te maken met het hedendaagse probleem van het verlies aan (in)zicht, in deze voorstelling zowel in fysieke als metaforische betekenis.

Net als *Prometheus* wil ook deze voorstelling een herwaardering zijn van een vorm van totaaltheater waarin de toeschouwer momentaan en zintuiglijk over-

donderd wordt. Zodoende ligt dit theater zowel in het verlengde van de opvattingen van Carl Gustav Jung als die van Antonin Artaud.

Jung legde nadruk op het collectief onbewuste als een gegeven dat alle mensen delen en dat aan de voorbije fasen van de ontwikkeling van de mensheid uitdrukking geeft aan de hand van symbolen. Op deze manier tonen deze symbolen aan hoe elk mens verbonden is met de ontwikkeling van zijn soort. Veelal herkennen we deze symbolen en hun waarde niet meer omdat onze rationele samenleving bewust symbolenblindheid ontwikkelt in functie van een opgelegd perfectheidsidoom. Alle gevoelens, driften, stemmingen en karaktereigenschappen waar we ons eens bewust van waren, maar die zagezegd vloeken met dit idoom worden collectief verdrongen. Deze oerervaringen, dit geheel van zagezegd maatschappelijk onaanvaardbare eigenschappen rijpt echter in ons onbewuste door. We zitten vol met instinctief geladen beelden die wachten om aangeroerd te worden. In Vitro is daarom zo tuk op het *Unheimliche* want het is juist doorheen de droom dat men in contact komt met deze archetypische beelden.

Ook de opvatting van Jung over mythen en sprookjes komt uitgebreid aan bod in het werk van Dekeyser en Kitschen. Mythen en sprookjes zijn opgebouwd uit de narratieve ontwikkeling van archetypische personages: wat de protagonisten ondergaan zijn metaforen voor fasen uit het individualiteitsproces. Allen komen in contact en/of conflict met hun 'donkere' zijde om zo hun eigen persoonlijkheid te vinden. Het verdrongene daagt hen uit, doet hen worstelen met onderdrukte aspecten van hun zijn. Zo ontwikkelt zich zelfkennis. De zoektocht naar de ware 'ik' wordt een symbolische reis doorheen *rites de passage* en processen van verandering waarbij de (gemeenschappelijke) geestelijke ondergrond onder de loep wordt genomen. Helaas komt het finale moment van inzicht steeds te laat voor de personages van Dekeyser en Kitschen. De donkere zijde is te prominent aanwezig. Iemand die zijn hele leven gif inneemt en plots een antidotum wordt aangeboden sterft hier uiteraard aan: het gif was al onbewust een te groot deel van de (organische) eigenheid van het individu. In Vitro kiest ervoor om te laten zien hoe diep de duistere kant wel in de menselijke psyche geworteld zit.

In de lijn van gezelschappen zoals Troubleyn, Ceremonia en Abattoir Fermé wil ook In Vitro op eigenzinnige wijze een herdefiniëring zijn van het 'Theater van de Wreedheid' van Artaud. Het overstijgen van de Westerse binaire ordening en haar productiemechanismen, het verwerpen van de vaste-nummertjes-structuur van historisch gegroeide entertainmentvormen en het willen aantonen van de immense cultuurhistorische rijkdom die schuilt in de menselijke psyche zijn de basiselementen in het werk van In Vitro. Hun doel is alles behalve het nastreven

van expliciete religieuze levensbeschouwingen; eerder willen ze op een moderne en vooral gedesacraliseerde manier de gekozen mythes en verhalen zodanig dramaturgisch verwerken dat het geheel een ontwapenend effect heeft op het publiek. Thematisch gezien komt de eenheidsgedachte van de antieke heidense religie het meest letterlijk aan bod in *MILK* (2008). Men gaat hier terug naar de antieke gedachte van de mens die zich verbonden voelt met de gehele schepping. Het spel van leven en dood suggereert hier eenheid boven veelheid.

In Vitro's werk wil een weergave zijn van de maatschappelijke en individuele verwarring van de 21<sup>ste</sup> eeuw. De taak van de toeschouwer is zich te laten leiden door zijn emoties en instincten om zich zo weer bewust te worden van het onbewuste. Afstappen van de maatschappelijke doctrines en teruggrijpen naar de kracht en het inzicht van de oorspronkelijke mythes en sprookjes. Dit gezelschap wil de mens niet terug brengen naar de tijd van toen, maar wil een unieke en bijzondere theaterervaring bieden waarin resten uit ons individueel en collectief geheugen opduiken.

Ook in *De Zandman* staat een puzzelstructuur centraal waarin blindheid en angst – en vooral de suggestie van beide – wordt geproduceerd door symbolische *tableaux vivants*. Figuren en thema's worden als aparte lijnen uitgezet, geïntroduceerd en toegevoegd om later als puzzelstukken te worden geassembleerd tot een geheel. Ook hier schuilt de dramatische ontwikkeling in een superpositie van taal, beeld, klank en techniek. Hierin schuilt de kracht van In Vitro. Naast het literaire aspect en het grote showgehalte wil In Vitro vooral een symbolische sfeer creëren die oproept tot verbeeldend nadenken.

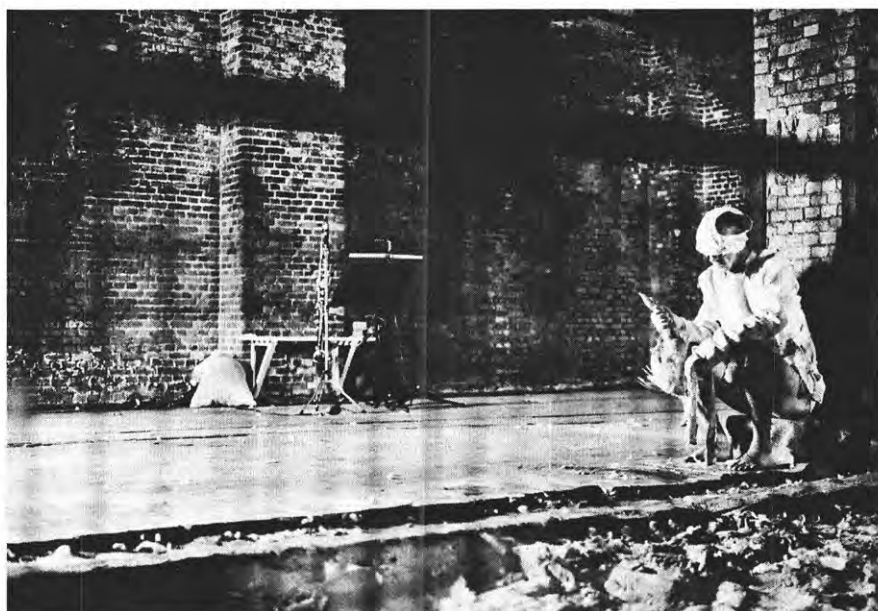
In Vitro wil werken met beelden die ontstaan uit een gemeenschappelijk erfgoed; beelden die ontspruiten aan een collectief onderbewustzijn. In functie hiervan worden literaire teksten gepresenteerd als pure poëzie of als rauw klankmedium, ontdaan van lineaire betekenis. In Vitro put maar al te graag inspiratie uit de kracht van elementaire thema's en archetypische personages. Draggers van een gelaagde geschiedenis, verscholen in de schaduwzijde van ons 'ik' waarin zich nachtmerries, suïcidale fobieën en hekserij ophouden. Steeds opnieuw trachten Dekeyser en Kitschen een schets te maken van de menselijke ontwikkeling. De cyclusgedachte van leven en dood is een steeds terugkerende thematiek, ingekleed in dubbele bodems en een fantasierijke beeldtaal. Zowel thematisch als conceptueel wordt elke keer opnieuw gekozen voor een open verhaalstructuur zodat de eigen symbolische invulling van de toeschouwer centraal komt te staan. In een interview zegt Jan Dekeyser: "Heden ten dage is alles in theater gesloten en eenduidig. Daphne (Kitschen) en ik wouden net terug naar die open, organi-

sche, levende structuur waarin de toeschouwer ziet wat hij wil zien." In *Vitro* breekt op radicale manier met het klassieke, Aristoteliaanse narratieve model waarin de dialoog primeert. Hier wordt een overdadige, weefselachtige, kruisbestuivende gelaagdheid ontwikkeld waarin de katharsis wordt bereikt doorheen het gebruik van associatieve elementen en verwijzingen naar zowel de realiteit als naar verdrongen verlangens. Dit wordt bereikt door het scheppen van totale creaties waarbij zowel ruimte, decor, rekwisieten en kostuums alsook woord en muzikale begeleiding enerzijds de prestaties van de acteurs met kracht ondersteunen en anderzijds vorm geven aan de rode draden van de voorstelling. Het geheel houdt het midden tussen bombastische theatraliteit en bevreemdende *Gothic myths*.

Ander typisch verschijnsel is de verwondering en de fascinatie voor het ongekende. Een herwaardering van de duistere kant van de menselijke psyche. De melancholie uit *Prometheus*, het *Unheimliche* uit *De Zandman*, de dood in *La Senna Festeggiante* en de transgressie in *MILK* duiden op een fascinatie voor die thema's die in onze huidige consumptiemaatschappij geen plaats meer lijken te krijgen. In *Vitro* probeert dan ook – door het herinterpreteren van deze thema's – een reactie te zijn tegen de huidige consumptiedogma's. Het freakshow-gehalte van hun voorstellingen staat niet enkel in functie van een portie entertainment, maar wil de kijker ook confronteren met zichzelf. Er wordt steeds opnieuw gewerkt met de kracht van zintuiglijke suggestie en een beeldtaal die haar wortels vindt in zowel het individuele als het collectief onderbewustzijn. Hier wil men de toeschouwer wakker schudden uit zijn passieve consumptiebestaan. Door gebruik te maken van totaalbeelden wordt de toeschouwer een actieve rol opgedrongen. Het toneel wordt aldus een plaats waar het onzichtbare kan verschijnen. De toeschouwer voelt dat zich iets openbaart doorheen het ritme en de vorm van de producties.

De voorstellingen leggen een enorme nadruk op de verschillende interpretaties van taal. Taal en communicatie in al hun mogelijke vormen. De retoriek is dan ook een steeds terugkerend thema. Personages zoals Echo uit *Prometheus* staan zowel voor de taal, het geheugen, het verleden als de lichaamsbeweging. Dit personage geeft gestalte aan de functionele afhankelijkheid van het menselijke zijn ten opzichte van zowel lichaam als ratio. Vanuit de vaststelling dat het hersencentrum dat verantwoordelijk is voor de productie van de taal ook datgene is dat de handbewegingen produceert, wil In *Vitro* zich bezighouden met de vraag hoe de mens zich het best kan uitdrukken? Met het woord? Of eerder met lichaamstaal? Vooral de gevolgen – de innerlijke en sociale wanhoop – die optreden wanneer een der communicatiefuncties wegvalt wordt in de kijker gezet. De





*De zandman (foto: Tim Van den Oudenhoven)*

Faustiaanse dualiteit tussen lichaam en geest, tussen mens en God, kent een voortdurende herdefiniëring binnen het denken van Dekeyser en Kitschen. De klassieke opvatting dat de manier waarop de tekst wordt gebracht de emotionele impact ervan op het publiek bepaalt, krijgt hier een verlengstuk. De tekst ondersteunt zeker en vast de emotionele gesteldheid van de personages, maar op een bepaald punt is er een ommekeer merkbaar en maakt de verbale expressie plaats voor een steeds krachtigere en wanhopiger mimiek en gestiek. Zowel Echo (*Prometheus*) als de oudere zandman (*De Zandman*) als de archetypes van man en vrouw uit *MILK* hebben te kampen met het probleem van het woord. Het woord valt weg, het juiste woord wordt niet gevonden, het woord is helemaal niet aanwezig. Steeds opnieuw lijken de personages opgesnoerd in zichzelf met enkel hun gestiek en mimiek als communicatiemiddel. De make-up en de kostumering zijn daarbij steeds een masker en een verpakking die het verlies van het eigen 'ik' accentueren. Misschien vertolken Kitschen en Dekeyser hier hun wantrouwen tegen het retorische, gecommmercialiseerde en daarom eenduidige woord.

De keuze om te spelen op locatie, in reële ruimtes, wordt doorheen hun hele oeuvre aangehouden. De speellocaties worden zeer selectief gekozen opdat ook de ruimte de kracht van de voorstelling zou ondersteunen. In *Vitro* stapt bewust af van het klassieke *blackbox*-theater waar het publiek op een veilige afstand de voorstelling aanschouwt en kiest resoluut voor intiemere, suggestievere locaties. Ruimte en decor hebben dan ook vaak veel weg van ruïnes en zijn groots, wat de eenzaamheid van de personages accentueert. Het verontrustende aspect van de voorstelling wordt dus ook ruimtelijk geaccentueerd. Hier heerst een drukkende spanning tussen volstrekte theatraliteit en hyperrealisme. Ook deze ruimtes bieden geen verhaal, maar suggereren er een. Enerzijds doordat je voelt dat het verleden er blijven plakken is en anderzijds door de verhaallijnen die in het stuk worden aangegeven. De barokke Brigittines in Brussel, de mouterij van Axel Vervoordt in Wijnegem, het oude militaire hospitaal in Berchem – al deze locaties dragen het patina van de geschiedenis. Ze staan voor het verleden, maar voelen toch nog zeer dichtbij. Ze zijn emotioneel herkenbaar. Dit soort locaties stoot ons af, maar trekt ons ook weer aan. Ze vertellen geen lineair verhaal, maar ze raken de toeschouwer in zijn collectief onderbewustzijn en dus in zijn verbeelding. Niet afgewerkte gebouwen, ruwbouwen en ruïnes spreken ons aan omdat er plaats is voor fantasie en het kijken met het innerlijke oog. In *Vitro* wil op die manier de mythe van de vooruitgang doorprikken, de toeschouwer confronteren met zichzelf en hem doen nadenken waar hij eigenlijk mee bezig is in deze tijd van hoogtechnologische informatieovervloed. Hier is de tijd visueel blijven stilstaan. Uit deze locaties spreekt het vergankelijke dat onontkoombaar is. De troosteloosheid overheerst. Er wordt geen decor in elkaar gestoken bij *In Vitro*, maar

er wordt gezocht naar ruimtes die voor zich spreken. Het eigen karakter van de locatie zorgt voor een toegevoegde waarde aan het geheel.

Hoewel locaties als het oude militaire hospitaal zeer imposant zijn omwille van hun grootsheid, toch heerst er altijd een zekere intimiteit in de voorstellingen van Dekeyser en Kitschen. Niet enkel omdat de aangehaalde thema's onze diepste oerinstincten aanspreken, maar vooral omdat er wordt gekozen om op een zeer nabije afstand van de toeschouwer te spelen. Bij het begin van *Prometheus* is er als het ware geen scheiding meer tussen publieksruimte en scenische ruimte. Enkel een lint op de grond bakent beide regionen af. Jardin op scène staat Prometheus aan het werk met chemische stoffen in zijn lab: een open tafel vol pipetten en proefbuisjes waar later in de voorstelling een lap lever zal worden opgebakken. Cour staat een gigantische berg zwarte schoenen waar Echo onze aandacht trekt. De toeschouwer staat als het ware midden in de schepping van de wereld. Het lint wordt vervangen door een industrieel hek aan het begin van *De Zandman* waarachter zich – op grijpafstand – geblinddoekte mannen bevinden die kip zitten te vreten. Ook geur en smaak worden danig op de proef gesteld. In beide voorstellingen legt het publiek ook een parcours af langsheen eilandachtige installaties en performances. De ruimtes geven op deze manier stapsgewijs hun geheimen bloot.

InVitro plaatst dus het theatermedium opnieuw in de reële ruimte. Totaalbeelden worden geproduceerd waaruit het oog nog keuzes moet maken. Zintuiglijk zoomt de toeschouwer in op juist die elementen die hem aanspreken en fascineren, wat natuurlijk door de belichting onmerkbaar wordt gestuurd. Het ruimtelijke en auditieve kader blijft echter steeds aanwezig. De persoonlijke indruk zorgt voor een zelfdefiniëring van de gepresenteerde elementen zodat de toeschouwer zijn eigen puzzel in elkaar kan zetten. Van een gefilterde montage is bij In Vitro nooit sprake. Wel van een zeer persoonlijke vorm van *Gesamtkunst* waaruit de toeschouwer elementen gevoelsmatig herdefinieert. Net als Wagner, Barney of Castellucci wil ook In Vitro afstappen van de klassieke nummertjesstructuur die lange tijd een vast patroon oplegde aan theater en opera. Hier wordt gekozen voor een organisch geheel waarin diverse kunstvormen in elkaar overvloeien. Alle elementen behouden hun autonome kracht, maar worden terzelfder tijd ook volledig uit hun voegen gehaald om deel te gaan uitmaken van een stuwende centrale kracht doorheen de voorstelling.

Het spektakelgehalte van zowel *Prometheus* als *De Zandman* werd achterwege gelaten in *MILK* (2008). Deze voorstelling werd gemaakt op aanvraag van de Kring voor Psychoanalyse van de New Lacanian School en heeft als vertrekpunt

de *Metamorfosen* van Ovidius. Deze prachtige verhalenbundel is duidelijk spek voor de bek van In Vitro door onder meer zijn open structuur en vooral zijn lak aan filosofische en/of religieuze levensbeschouwingen. Daar het reeds duidelijk is geworden dat Dekeyser en Kitschen het niet hebben voor hapklare betekenissen en duidelijke verhaallijnen is het gebrek aan structuur binnen Ovidius' werk een springplank geweest om een voorstelling op te bouwen rond de retoriek van het veranderende lichaam. Na de melancholie, de angst, de waanzin en de dood is het nu de transgressie van het lichaam die, thematisch gezien, centraal komt te staan binnen het cyclische van het menselijke bestaan. Het dubbelgangermotief dat reeds aan bod kwam tussen Prometheus en Lucifer (*Prometheus*) en tussen de oudere zandman en zijn trauma's (*De Zandman*) komt nu letterlijk aan bod doorheen natuurlijke gedaanteverwisselingen. Deze fictieve transgressies komen voor in zowat alle culturen en zijn van alle tijden. In Vitro legt de klemtoon op de ontstaansgeschiedenis van de mens: hoe deze zijn onsterfelijkheid verloor door uit het aards paradijs te worden geschopt, zo geboren slachtoffer werd van de menselijke beschaving, om uiteindelijk weer opgenomen te worden in de kosmos doorheen de dood.

Beeld en performance hebben altijd de bovenhand gehad op de tekst in het werk van In Vitro. Voor deze voorstelling werd dan ook gekozen om zonder tekst te werken en als communicatievorm de lichaamstaal in zowel haar natuurlijke als retorische verschijning te nemen. In Vitro koos specifiek voor de personages van Ovidius omdat deze figuren, doorheen de metamorfose, systematisch beroofd worden van de taal en slechts met een minimum aan expressiemogelijkheden zich nog duidelijk kunnen maken – lichaam, blik, enz. Samen met de gedaanteverwisseling verliezen zij ook het vermogen tot verbale communicatie. Aan elke metamorfose is het verlies van de taal inherent. Zo ontwikkelt zich een vervreemding van de personages ten opzichte van de onmiddellijke en nabije omgeving. En dit is, inderdaad, het vertrekpunt van het universum van In Vitro. Dit keer worden aan de hand van een aantal nimfen en goden op metaforische wijze geboorte, dood en de daartussen plaatsvindende transformaties van het menselijke lichaam aangehaald.

Op scène krijgen we een confrontatie van het natuurlijke, kosmische lichaam tegenover het geësthetiseerde, menselijke lichaam. Het instinct tegenover de code. Een hoogzwangere vrouw – actrice Kirsten Pieters, niet toevallig gekozen voor haar schitterende gelaatsexpressie – staat op een houten tafel en morst extatisch melk over haar zwangere lichaam en ontblote borst. Op de hoek van een laatste avondmaal-tafel slapen twee ouderen, twee Olympische goden. Mogelijks dronken, want op en rondom de tafel liggen honderden lege flessen rode wijn.

Hoewel ze futloos zijn, hebben deze oergoden hun scheppende krachten nog niet verloren: langzaam staat de oude moedergodin op, haar verpauperd koninginnenkleed moeizaam slepend, zo komt ze ter hoogte van de ontblote borst staan. Met vitale kracht echter blaast ze een handvol glitter in de gutsende melk. Op zeer poëtische wijze wordt op de oorspronkelijke scheppingskracht gealludeerd. De stichtingsmythen leggen de nadruk op de verloren gegane zuiverheid en de authenticiteit van de eerste mensen. In de eerst volgende stilte schreeuwt de jonge vrouw haar longen uit. Wakker geworden is ze het slachtoffer van de opdringerige, dictatoriale en rationele mens. Net zoals Daphne slachtoffer wordt van de opdringerigheid van Apollo. Verraden door haar medemens en als buitenstaander behandeld wordt ze op de brandstapel gezet. Opnieuw worden de duistere krachten in de mens en kosmos maximaal geactiveerd om hier letterlijk teruggevoerd te kunnen worden naar het moment toen alles begon en de oorsprong van de mensheid zelf. De mens heeft de indruk het centrum van de zingeping te zijn, maar hij is eerder het speeltuig van de goden/oerkrachten. De dood is onvermijdelijk: via de brandstapel wordt haar ziel wederom opgenomen in de kosmos net zoals Zeus Europa schaakt naar de oneindigheid. De cirkel is rond.

Het eindresultaat is misschien wel het meest abstracte werk dat dit theatergezelschap ons tot nu toe voorschotelde. Deze voorstelling is een zoektocht naar zuiverheid doorheen de angst die het oproepen metafysische en magisch-ritueel universum ons biedt. In *Vitro* mikt op het onbewuste waardoor hun voorstellingen zich afspelen op een nog niet menselijk niveau. De mythologische, mystieke en sprookjesachtige dramaturgische referenties zijn dan ook niet toevallig gekozen: deze verhalen werden uitgevonden om op narratieve manier gestalte te geven aan de oerkrachten.

Net als Artaud zoekt ook In *Vitro* naar nieuwe opvoeringsvormen. Geluid, stem, gestiek, lichaamstaal, enz. worden heruitgevonden opdat een vorm van rituele expressie zou ontstaan die de oertoestanden ondersteunt. De *sensibilité nerveuse* neemt een belangrijke plaats in. Er wordt meer aandacht geschonken aan het niet talige en stille en lawaai worden op bijzondere wijze gebruikt opdat een aanval op de gevoeligheid van de toeschouwer zou ontstaan. Het gaat hem hier om het blootleggen van de dieperliggende lagen, het blootleggen van de donkere krochten van de menselijke ziel. A-typische theatrale middelen worden aangewend in functie van de beoogde vervreemding van het geheel.

De zaden die we in *Prometheus* zagen ontkiemen zijn tot bloei gekomen: *MILK* is pure beeldpoëzie geworden. Abstract, met een open verhaalstructuur en zonder enige onderliggende levensbeschouwing ligt de invulling volledig bij de

toeschouwer. Het cryptische en raadselachtige is nog nooit zo expliciet aanwezig geweest. Subjectieve overdondering, invulbaarheid en interpretatie gegarandeerd. Het is het subtiele evenwicht tussen schijnbare vrijblijvendheid en fascinatie die maken dat men de *Metamorfosen* voortdurend kan herlezen en herinterpreteren. In Vitro weet in *MILK* dit evenwicht te capteren en op de Bühne te plaatsen. Een tiental gedaanteverwisselingen passeren de revue in één strakke performance, de ene al meer herkenbaar als de andere: Lycaon als onmachtige huilende dictator, Daphne als verminkt collaboratieslachtoffer enz. Het zijn beelden die tot de verbeelding spreken en niet eenduidig zijn geconnoteerd. De zuivere krachten uit de grote mythen zijn de nodige elementen om de geestelijke verstarring van onze tijd tegen te gaan.

*La Senna Festeggiante* (2007) was duidelijk een goede oefening voor Dekeyser en Kitschen. Het B'Rock orkest haalde In Vitro in huis om de scenografie te verzorgen van deze grotendeels vergeten geraakte Serenata van Vivaldi uit 1726. De muziek is typisch Vivaldiaans: licht verteerbaar, vrolijk en feestelijk. Het libretto, waarin de Seine de hoofdrol speelt, speelt zich deels af in Venetië en deels in Versailles en is een pure egostreling van Lodewijk XV. De drie hoofdpersonages – de Seine, de Gouden Eeuw en de Deugd – zijn zeer allegorisch en gedateerd. Aan In Vitro om doorheen de scenografie dit stuk van onder het stof te halen en een meer actuele toets te geven. Dat In Vitro geen gebrek aan durf heeft uitte zich in een bewuste keuze voor een a-typische vormgeving die zowel een reactie tegen als een ontmanteling was van alles waar Vivaldi voor stond: de (toen) elitaire *Gebrauchsmusik*, het vrijblijvende libretto en het typisch hedendaagse Vivaldi-publiek. De zeer diverse publieke reacties tonen alvast aan dat In Vitro slaagde in zijn opzet.

De personages ondergingen een metaforische transformatie: de Deugd werd Schoonheid, de Gouden Eeuw werd Jaloezie en de Seine werd de Dood. De Seine als magere Hein is geïnspireerd door de film *Death in the Seine* (1994) van Peter Greenaway – een documentaire over zelfmoorden in de Seine – en door één specifieke zin uit het libretto van de Seine: *'All must die, all must vanish, but the brilliance of your finery is everlasting.'* De scenografie werd opgebouwd vanuit de mythische kracht van water als protagonist. Aan deze symbolische kracht werd de ondergang van de mens toegevoegd. Om dit duidelijk te maken werd een nieuw personage gecreëerd. Danseres en choreografe Karolina Wolkowiecka incarneert alle iconen van de Dood op het lichaam van een jonge vrouw. Ze is de fatale anima, de dode bruid die zich door de Dood laat leiden tijdens de *danse macabre*. Ze staat voor de lugubere watersymboliek van de Dood: sirene, lorelei, verdrinken in eigen bloed door polsversnijding in een badkuip, verdrinkingsdood

onder het ijs en als apotheose slachtoffer van het zwarte water/de pest. De invloed van Jung is in deze scenografie duidelijk voelbaar: er werd uitgegaan van diens opvattingen dat het water het onbewuste symboliseert waaruit zich dan onder meer de gevaarlijke, zoete en dreigende verleiding van de zeemeermin ontwikkelt. Aansluitend hierop werd een vorm van subtiele en psychologische angst – die uitgaat van de reeds vermelde Aziatische horrorfilms *The Ring* en *Dark Water* – toegevoegd waardoor het zwarte water symbool werd voor de verdrinkingsdood en voor het verlies van het eigen 'ik'. De gekozen metaforiek van de pest is ook een mooie verwijzing naar Artaud en de bijhorende opvatting dat wanneer de pest losbreekt alle schijnbare rationele harmonie weer hervalt in totale anarchie, geweld, schijnheiligheid en chaos. Excessen en het overschrijden van limieten staan dan centraal. Net als in *De Zandman* zal ook hier het gevoel van collectieve eenzaamheid primeren. De dood komt voor iedereen.

De Gouden Eeuw zal uit ouderdom en jaloezie de Deugd een mes in de rug steken. Net als Lady Macbeth zal ze proberen haar handen te wassen, maar het bloed zal niet verdwijnen. Ouderdom brengt hier geen wijsheid, maar ijdelheid en jaloezie, eigenschappen die meer dan aanwezig waren aan het hof van Versailles en die vandaag de dag onbewust worden aangekweekt. Ook hier slagen Dekeyser en Kitchen erin om de duisterheid te laten binnensluipen en de sterfelijkheid van de mens te benadrukken. Naar het einde toe pogen de drie personages zich nog te louteren door letterlijk onder de douche te gaan staan, maar er is geen ontsnappen aan. Het water zuivert niet en de Dood doet zijn intrede. De Seine is de Styx geworden en zijn bruid verdrinkt letterlijk onder de zwarte smurrie van de pest. Een hedendaagse variant van de pest weliswaar: de Dood troont hoog boven de badkuip waarin zijn bruid wegwijnt in de zwarte drek. Hierin zal de Dood nog eens letterlijk vers afgesneden beenham smijten, sigarettenas tikken en cola spuwen. Waar op een scherm eerst beelden werden getoond van de rioleringen van Venetië, maken deze nu plaats voor een endoscopie van de 'rioleringen' van de mens: lillende slokdarmen vol slijm.

In Vitro brengt een zeer geslaagde en fijn uitgekiende scenografie. Het gezelschap slaagt er niet alleen in om de zo geliefde verderfelijke kant van de menselijke psyche te integreren in de beeldtaal van een an sich zeer lichtvoetige Serenata; ook behoudt het een perfecte harmonie met de muziek waardoor de overweldigende beelden er nooit afbreuk aan doen.

Zoals aangehaald: het werk van In Vitro kenmerkt zich door zuivere beelden-symboliek. Steeds opnieuw zijn de mystieke referenties zodanig rijk dat elke individuele toeschouwer er zijn eigen interpretatie kan uit opmaken. Invloeden van

Fellini, Lynch en Castellucci worden gemixt met een voorliefde voor de menselijke psyche en performance. In *Vitro* tast de grenzen af van wat men onder het medium theater verstaat doorheen zintuiglijke live-ervaringen. Productie van totaalbeelden in een intrigerende en vooral vervreemdende aankleding zorgen voor een herwaardering van de totaliteit van het leven. De menselijke authenticiteit en innerlijke eenheid wordt door de Westerse ratio volledig vernietigd. Gevolg is een diepe culturele crisis die ons niet meer toelaat de wereld in haar totaliteit te aanschouwen. Elk domein van het menselijke denken is opgesplitst; de mens leeft in een verzameling fragmenten. Bijgevolg zal de persoonlijke interpretatie van de voorstelling afhangen van de kracht van juist die details die de toeschouwer hebben geraakt. Het publiek maakt zelf zijn puzzel, stukjes plukkend uit de wildernis aan voorgeschotelde symboliek. De toeschouwer wordt wel in een bepaalde richting geduwd opdat er toch een zekere rode draad zou worden behouden in de verschillende opvattingen. Alle diverse media ondersteunen dan ook de kracht die vanuit de rode draad hoort te spreken. Er ontwikkelt zich op die manier een eenduidige dramatische spanning die de steeds dreigende sfeer van de voorstelling ondersteunt.

Ook de muziek is altijd live aanwezig. Steeds geproduceerd *in real time*. Net zoals de specifiek gekozen locaties, wordt er ook gekozen voor specifieke muziekstukken die de sfeer van de voorstelling dragen. De verontrustende tonen van Salvatore Sciarrino weten de angst en de suggestie ervan in *De Zandman* perfect te duiden. Voor *MILK* werd dan weer gekozen voor de etherische klanken van Arvo Pärt en de oneindige herhalingen van Philip Glass die het kosmische van de voorstelling ondersteunen. De meest aangrijpende en overdonderende muzikale begeleiding blijft echter de samenwerking met Dez Mona voor *Prometheus*. Dez Mona werd specifiek gekozen omwille van de nieuwe stemeffecten die frontman Gregory Frateur uit zijn keel kan toveren. Exclusieve stemtrainingen – onder meer bij Koichi Makigami en Meredith Monk – stellen hem in staat tot het aftasten van de grenzen van zowel de verbale als de auditieve pijngrens. Deze experimenten met stem, ademhaling en expressie geven de voorstelling ook een zeer rauw en primitief karakter. Als een stervend beest krijgt, schreeuwt, sist, broemt en fluistert Frateur zijn angst en afschuw naar de buitenwereld toe. Ondersteund door een zware, melancholische contrabas en dito accordeon weet hij de toeschouwer intensief bij het gebeuren op het toneel betrokken te houden. De muzikale lijn ondersteunt als geen ander het zwartgallige evolutieproces van de personages.

Soundscape en elektronica-experimenten worden toegevoegd om de vervreemding en de ondraaglijkheid van het bestaan te versterken. De nadruk ligt dus op de kracht die schuilt in diverse soorten muzikaliteit. Daar de muzikale



repertoires op zichzelf al donker, psychedelisch of etherisch zijn geeft dit technische surplus aan het geheel een nog abstractere en ijlere toets. Het muzikale aspect is zeer sfeerbepalend voor het geheel en draagt dan ook voor een groot stuk de voorstelling.

De muziek evolueert heel vaak van kleine, irriterende herhalingen naar steeds luidere en ondragelijkere tonaliteit. Ze vormt de leidraad voor de steeds waanzinnigere personages. Het hoogtepunt van *Prometheus* is een razende Gregory Frateur die het publiek letterlijk van zijn stoel krijgt en zo symbolisch de getourmenteerdheid van de waanzinnige Prometheus ondersteunt wanneer – vastgebonden aan de Kaukasus – de arend voor de zoveelste keer zijn lever komt verscheuren. Ook in *De Zandman* gaat de protagonist ten onder op de tonen van een hysterische soundtrack die zich wentelt in het acht-kanalen-surround-landschap. Alles ‘draait’ letterlijk: aangevallen door waltzende dubbelgangers wordt de zandman op stang gejaagd, geblinddoekt en ingebonden in zijn dwangbuis. Het personage verliest zich in zichzelf. Geluiden van betonmolens, carroussels en schreeuwende kinderen weerklinken door de kille stokerij waar ondertussen één enkele bengelende lichtspot de hele ruimte doet duizelen. In *Vitro* werkt graag naar een hoogtepunt toe. Een chaotische wervelstorm waarin zowel muzikaal als visueel de waanzin ten top wordt gedreven. Er is hier dan sprake van zowel een auditieve als visuele afbrokkeling van het ‘zijn’ van de protagonist. Wanneer de storm is overgewaaid lijkt iedereen zijn innerlijke rust of emotionele bevrijding te hebben gevonden. Schijn bedriegt en al snel keert de eenzaamheid, de isolatie en de sterfelijkheid terug.

Aangezien de muzikanten op scène staan ontwikkelt zich niet enkel scènegebonden muziek, maar worden de muzikanten ook zelf acteur. Het SPECTRA-ensemble figureerde letterlijk – clownspak en bijhorende grime inclusief – als kwellende dubbelgangers van de oude zandman en de muzikanten van B’Rock werden naar het einde toe van *La Senna Festeggiante* in hun ondergoed gezet om de kwetsbaarheid en sterfelijkheid van de mens te benadrukken. Let wel: slechts de muzikant zelf – de lichamelijke uitvoerder – wordt acteur. Het muzikale repertoire blijft echter zichzelf en krijgt zijn specifieke betekenis doorheen de steunende functie die het heeft tot de dramatische kracht van de voorstelling. Gregory Frateur’s klaagzang kan op die manier worden geïnterpreteerd als een smeebede van de gevallen mens.

Er is geen hiërarchie onder de personages aanwezig. Het wordt ook snel duidelijk dat er geen contact is tussen de personages onderling; de eenling ten opzichte van de andere. Het woord drukt geen communicatie meer uit en legt

geen contact meer tussen mensen. Prometheus en Lucifer illustreren dit perfect. Beiden worden opgevoerd als elkaars spiegelbeeld. Identiek gekleed en geschminkt. Lucifer heeft echter één belangrijk detail meer: een rood oortje dat meteen ook een verwijzing vormt naar István Szabo's *Mephisto*. Al snel zal blijken dat Lucifer de kwelgeest is van Prometheus. Wreedheid is dus een wezenlijk aspect van de schepping zelf. Goed en kwaad gaan altijd samen, maar het kwade geniet toch van een speciale status. Artaud formuleerde het heel treffend als '*Le bien est voulu - le mal est permanent*'. Lucifer is de kwade stem die Prometheus voortdurend verleidt tot het opgeven van de hoop in de mens. Ze lijken op elkaar, maar ze zijn niet elkaars gelijke. Ook de zandman wordt gekweld door zichzelf. Zijn opgelopen jeugdtrauma heeft in zijn verbeelding een eigen leven gekregen en kwelt hem in de onverwachte verschijning van een demonisch kind. Ook zijn volwassen 'ik' – de moordenaar – blijft hem innerlijk achtervolgen en heeft externe proporties gekregen. De personages zijn vereenzaamd en zoeken naar hulp, erkenning en begrip bij het publiek. Er wordt vaak gezocht naar oogcontact tussen acteurs en toeschouwer. Daar waar de relatie met de toeschouwer des te persoonlijker wordt – vandaar InVitro's voorkeur voor locaties met een intieme sfeer – wordt de afstand van de personages onderling des te groter. Ze leven letterlijk naast elkaar. De proxemiek is minimaal, de persoonlijke terreinafbakening ook en toch is er geen greintje emotioneel contact. Ieder leeft geïsoleerd in zijn pijn. Vandaar dat we kunnen spreken van 'eilandachtige' installaties in het werk van Dekeyser en Kitschen.

Er mag dan geen hiërarchie heersen onder de acteurs, er is er wel één in het geheel: primordiaal zijn de psychologische demonen van de personages en vooral het leren omgaan met de cyclus van leven en dood. Zowel de lichamelijke toestand van de acteurs als de gehele aankleding van de stukken staan in dienst van een symbolische bestendiging van de getourmenteerdheid van de personages. Bij In Vitro is sprake van middelpuntvliedende krachten: de pijn ontstaat vanuit de ratio, komt tot uiting via de lichamelijke functies en wordt in kracht versterkt door ruimte, licht, muziek en de materiële aankleding.

In Vitro wil duidelijk een herwaardering zijn van het totale theater waarin de toeschouwer momentaan en zintuiglijk overdonderd wordt, waarin de totale symbolische sfeerschepping oproept tot nadenken en tot subjectieve herinterpretatie en waarin vooral de last der beschaving wordt vergeten. Men breekt hier conventies open, men wil een reactie zijn tegen theater dat teveel de nadruk legt op het verhalende aspect en daardoor beter film zou zijn. Het visuele, het verbale en het auditieve worden volledig ontmanteld en door elkaar gehaald opdat zo dé definitie van theater volgens Dekeyser en Kitschen zou worden ingevuld: een momen-

tane overdondering van de zintuigen van de toeschouwer. Elk deelelement functioneert autonoom, maar schenkt ook een onmiskenbare waarde aan het geheel waardoor de gesloten structuur steeds wordt opengetrokken. Complex en ontwapenend.

Er schuilt een utopisch ideaal onder de *doom – and – gloom*-beelden van In Vitro. Doorheen hun passie voor de grote scheppingsmythen, romantische *Gothic Nightmares*, *unheimliche* vertellingen en gruwelijke sprookjes willen Dekeyser en Kitschen de gespletenheid tussen gevoel en rede van de hedendaagse samenleving in de verf zetten. Doordat de afstand tussen scène en het publiek wordt overbrugd, is een emotionele respons nooit veraf. Beelden uit het collectieve onderbewuste worden opgeroepen opdat de verdrongen innerlijke mens zou worden bevrijd.

De theatermakers van In Vitro toonden de afgelopen paar jaar al dat ze in staat zijn een eigenzinnige theatertaal te ontwikkelen. Het gezelschap beschouwt zichzelf als geëngageerd, maar wil dat niet doen met Brechtiaanse middelen. Eerder hanteren ze een vormgeving die schijnbaar niet, maar inhoudelijk wel zeer rijk is. De reacties op hun werk, zowel positief als negatief, tonen dat hun voorstellingen niemand onberoerd laten. Het zelfvertrouwen om iets unieks te doen groeit met elke nieuwe productie. Hierdoor raken Dekeyser en Kitschen meer en meer overtuigd van een eigen, unieke theatervorm die de constructie van zuivere, abstracte beelden voor ogen heeft. Wat de toekomst brengt voor In Vitro kan niemand voorstellen, maar de *Metamorfosen* van Ovidius kunnen misschien als leidraad gelden voor wat ze voor het neo-rituele theater in Europa kunnen betekenen.