

Een flitsend en associatief spel met taal en betekenis rond het begrip God, droogkomisch gebracht door dit jonge gezelschap.



Foto Wannas Cré

De vraag is misschien hoe lang je deze formule kunt toepassen, maar GOD. is interessant genoeg.

KARIN VERAART

'We zijn er', zegt een van de actrices. Daar valt weinig tegenin te brengen. Het publiek zit, de vier spelers staan op de vloer en voor een voorstelling met de titel GOD. lijkt dit een goed begin.

Onmiskkenbaar BOG. Na hun bekroonde voorstelling MEN. De mening herzien, is het al bijna een vertrouwd weerzien met dit jonge gezelschap. Het toneelbeeld is weer eenvoudig: ze staan voor een doek, dat ergens wel een keer valt. Geen opvallende kostuums of rekwisieten, puur taal en performance. In MEN ging het over de mening en het gemak waarmee iedereen daarmee te koop loopt. Nu gaat het over religie, over geloven, over, ja, ook: God.

BOG. was hun eersteling uit 2013. Nu noemen ze zich zo, deze Vlaams- Nederlandse makerscollectie, bestaande uit Sanne Vanderbruggen, Benjamin Moen, Judith de Joode en Lisa Verbelen.

Ze hebben een 'ledenbestand' van

zo'n 230 man; mensen die ze kunnen benaderen met vragen over een fenomeen, om er vervolgens mee te spelen.

God, bijvoorbeeld. Is god een brok? Een idee? Waarom geloven we zo graag, waarom lukt 't desondanks niet, welke ideologieën, woorden, beelden en begrippen hangen waarmee samen, wat was ervoor, wat erna, hoe zouden we het einde wensen, en is dat het einde?

Vanuit zo divers mogelijk perspectief benaderen ze hun onderwerp, om het te proeven en uit te spugen, neer te zetten en omver te schoppen, te herhalen en te rangschikken, in woord en een enkel gebaar. Soms vallen er stiltes, soms gaat het rap. Het effect is een flitsend en associatief spel met taal en betekenis, droogkomisch gebracht. De vraag is misschien hoe lang je deze formule kunt toepassen, maar dat is van later zorg. GOD. is interessant en amusant genoeg.

GOD.

Theater

Door BOG. Eindregie: Erik Whien.
5/11, De NWE Vorst, Tilburg.
Tournee t/m 20/4.