

Woord vooraf van de regisseur

Mijn werk gaat over hoe verhalen de kracht hebben om de werkelijkheid te manipuleren en over de deconstructie van taal. Ik hanteer literaire strategieën en technieken om theaterstukken te creëren die de invloed van verhalen op onze perceptie van de werkelijkheid en de rol van literatuur voor ons kritisch denken onderzoeken. Wat mij interesseert, is hoe ons tijdloze verlangen naar verhalen wordt uitgebuit en hoe populaire communicatiekanalen fictie gebruiken om onze consumptie te beïnvloeden; van koopwaar, van waarden en van ons eigen zelf.

Ik componeer mijn theaterstukken volgens de principes van tekstassemblage. Ze zijn fundamenteel geïnspireerd door de digitale hypertext, door de lees- en interpretatiestrategieën van een hedendaags publiek dat dol is op fragmentatie. Ik geloof dat ik een uniek genre creëer in het Vlaamse hedendaagse teksttheater, met stukken die maatschappijkritisch zijn en esthetisch gedurfd, en die de intertekstualiteit van postmoderne literaire werken bevatten.

Gedurende mijn hele carrière heb ik literaire elementen gecombineerd met populaire cultuurformats, die ons volgens mij in staat stellen om naar een bepaalde realiteit te kijken, zodanig dat we die herkennen. Het ontwrichten van populaire formats wordt dan een strategie om de drempel te verlagen. Bij de voorstelling van diezelfde realiteit bestaat de oefening erin om de misleidende elementen in een kritisch scherper daglicht te stellen. Door mijn levenslange samenwerking met componist Pablo Casella versterken mijn theatercomposities altijd de muzikale aspecten van deze formats.

Mijn creatieve proces omvat het kiezen van een duidelijke combinatie van formats, wat specifieke schrijfbependingen met zich meebrengt. Zo was *Short of Lying* (2018) een ontwrichting van het performance format van een TED Talk-lezing met een fictief biografisch verhaal over het thema mediamanipulatie. *Killjoy Quiz* (2020) was een combinatie van meerkeuzetesten en speculatieve fictie in het format van een televisiequiz, met een liveband en dynamische scenografie, met de bedoeling kritiek te leveren op taalgeweld. *Ferox Tempus* (2022) was een verdieping in videogameverhalen (avontuur, doolhof, horror) om een dystopisch plot tot stand te brengen over de ecologische crisis, met een soundtrack opgebouwd uit gemanipuleerde 'found footage' (audiobestanden). Met mijn nieuwste werk, *Elektra Unbound* (2024), ontleed ik de exploitatie van het lijden op online platformen. Er wordt gebruikgemaakt van een multi-format benadering, met een auditie als hoofdstructuur, opgebouwd volgens het verloop van een talentenjacht. Het verhaal ontvouwt zich via de swipe-mechaniek op TikTok, afgewisseld met gefragmenteerde verhalen die het publiek snel en selectief moet interpreteren. Daarnaast werden de stilistische keuzes gestuurd door de kernonderdelen van de tragedie. Het heruitgevonden *tragische koor* als tekstprojectie vertolkt zowel de klassieke verteller als de stem van het algoritme, begeleid door een gesynchroniseerde muzikale en typografische compositie.

Elk van mijn werken onderzoekt het fenomeen van de 'onbetrouwbare verteller', een literaire term die wordt gebruikt om het gedrag te beschrijven van personages die lijden aan een vorm van mentale instabiliteit, en dus van wie de kennis, perceptie of ethiek ernstig is aangetast. In eerdere werken: de slapeloze, de gedesillusioneerde activist, de overlevende, de psychiatrische patiënt, de autoritaire theaterregisseur, de drugsverslaafde, de stinkend rijke, de door schoonheid geobsedeerde, de onverschillige.

In *Trouble Score* (2025) blijven Pablo Casella en ik onderzoek doen naar onbetrouwbare vertellingen en het narratieve effect van communicatievormen op de ervaring van het publiek. Hiermee verkennen we het discours van 'de getraumatiseerden' in een zelfgemaakt popconcertritueel. Dit theatrale concert, gebaseerd op een familieschandaal, verkent een groot aantal gefragmenteerde verhalen met meerdere vertellers en perspectieven, waardoor de vraag 'wat is er echt gebeurd?' onbeantwoord blijft.

Luanda Casella