



Parsifal

OPERA BALLET
VLAANDEREN /
SUSANNE KENNEDY /
MARKUS SELG

Parsifal, een hedendaags ritueel



Robbe Beheydt

Gezien op 26 september 2025
Vlaamse Opera Gent
RECENSIEWORKSHOP
CON BRIO

In 'Parsifal' plaatsen regisseur Susanne Kennedy en scenograaf Markus Selg het mystieke drama van Wagner in een universum van projecties en digitale beelden. De gelaagde scenografie voert de toeschouwer mee in haar beeldtaal, maar geeft tegelijk de afstand tot haar eigen illusie nooit helemaal op.

06 NOVEMBER 2025

Richard Wagner baseerde 'Parsifal' op een middeleeuwse ridderroman uit het Arthur-universum. Amfortas, koning van de Graalgemeenschap, lijdt aan een ongeneeslijke speerwonde die hij opliep toen hij bezweek voor een mysterieuze verleidster. Volgens een voorspelling kan alleen een 'reine dwaas, wetend door medelijden' hem genezen.

Die verschijnt in de gedaante van Parsifal, een onschuldige jongeling die opduikt wanneer hij een gewijde zwaan doodschiet. Na lange omzwervingen ontmoet hij Kundry, die de opdracht heeft om de kuisheidsgelofte van de Graalridders op de proef te stellen. Wanneer ze Parsifal kust, wordt die getroffen door een diep medelijden met Amfortas en ziet hij ook zijn eigen roeping in: de Graalkoning en Kundry verlossen uit de cyclus van zonde en verlangen.

Stilstand en beweging

Het visuele universum waarin Kennedy en Selg Wagners muziekdrama plaatsen, rust in de eerste plaats op enkele projectieschermen. De projecties zijn al aanwezig voor de muziek begint: nog voor de eerste akte zien de toeschouwers een grotachtige omgeving, een tunnel die het perspectief van de toeschouwer naar boven leidt in een oneindige loop. Wanneer dit eerste scherm na de prelude omhoog wordt gehesen, vallen de projecties uiteen in een groot projectiescherm dat vrijwel de hele scène omvat en een kleiner scherm in het midden, dat het domein van Parsifal vormt.

**Het visueel overweldigende opzet wordt
versterkt door een al even sculpturale
personenregie.**

De geprojecteerde beelden variëren van natuurlijke landschappen (wolkenhemels, vlaktes, velden, grotten, ...) tot abstracte geometrische patronen. De grafische stijl doet denken aan die van een videogame uit de jaren 2000: de animaties zijn nogal korrelig, de dieren bewegen onnatuurlijk en de akten en sleuteltermen uit de opera verschijnen als titels in een ouderwets aandoend lettertype. De beelden lijken een wereld te tonen vanuit een *first person*-perspectief. Deze projecties worden gecombineerd met een eclectisch decor: religieuze symbolen als kelken of een kind in een kribbe staan naast zuilen met graffiti in een scenografie die tegelijk futuristisch en historisch is.

Het visueel overweldigende opzet wordt versterkt door een al even sculpturale personenregie. De aanwezigheid van de zangers op de scène is statisch; ze bewegen zich zelden over het podium en richten zich niet vaak tot elkaar. Met name in de eerste akte valt dat sterk op: vrijwel niemand verlaat zijn eigen plek.

In de tweede akte dient zich een opvallende uitzondering op deze regiekeuze aan tijdens het dramatische hoogtepunt van de opera; de kus van Parsifal en Kundry. Het is het enige moment waarop een ander personage de cocon van Parsifal betreedt, gevolgd door het enige moment waarop Parsifal zijn domein kort verlaat. Hij sluit zich aan bij de zes niet-zingende performers in witte kostuums met kap die zich gedurende de hele voorstelling over de scène bewegen. Hun bewegingen lijken ritualistisch en bevatten zowel echo's van christelijke als van oosterse en new age-achtige religieuze praktijken. Parallel met de scenografie lijken de regisseurs ook in de personenregie op zoek naar een soort algemene ervaring van rituelen, los van concrete verwijzingen naar specifieke praktijken.

Afstand en nabijheid

In tegenstelling tot wat de veelheid aan beelden doet vermoeden, is 'Parsifal' niet noodzakelijk een spektakel dat de toeschouwer volledig wil verzwelgen. In een tijd van deepfakes en andere AI-creaties die nog moeilijk van echte beelden te onderscheiden zijn, doet de opzichtige kunstmatigheid van de animatiestijl bijna kinderlijk naïef aan, wat ervoor zorgt dat er steeds een zekere afstand blijft. Kennedy en Selg lijken zo een paradoxale vorm van immersie voor te stellen: de beeldende stijl nodigt uit tot overgave, maar ondermijnt tegelijk de illusie van realisme. Misschien ligt daar net de kracht: de toeschouwer moet actief deelnemen om mee te kunnen gaan in de ervaring.

Kennedy en Selg ensceneren een 'Parsifal' die zowel ironisch als ernstig en zowel afstandelijk als ritualistisch is.

Daarmee verschilt het gebruik van deze technologische middelen misschien niet wezenlijk van de beschilderde decors uit Wagners tijd. Eerder dan de grens tussen reëel en virtueel op te zoeken, is de constructie steeds zichtbaar en blijft het aan de toeschouwer om de afstandelijkheid tijdelijk op te geven. Met radicaal andere middelen beogen de regisseurs daarmee hetzelfde effect bij de toeschouwer als Wagner in zijn oorspronkelijke opera: een rituele ervaring. In die zin vallen ook de religieuze symbolen op hun plaats: de veelheid en diversiteit aan symbolen zonder een al te eenduidige link met een specifiek geloof hoeven misschien niet aan te zetten tot denken en interpreteren, maar leiden vooral tot een directe ervaring.

Zo ensceneren Kennedy en Selg een 'Parsifal' die zowel ironisch als ernstig en zowel afstandelijk als ritualistisch is. De toeschouwer wordt niet zonder meer meegezogen, maar moet actief deelnemen om het ritueel te kunnen ervaren. Wie weet ligt in die overgave wel de verlossing die 'Parsifal' in deze tijd kan bieden.