



Plum Road Tea Dream

SAMUEL BAIDOO

Digitaal rouwritueel



Aïcha Mouhamou

Gezien op 05 september 2026
Kaaistudio's, Brussel

Een videogame is bij uitstek een plek om aan de werkelijkheid te ontsnappen. Je verdwijnt in een andere wereld, krijgt er een lichaam dat niet het jouwe is en kunt - wanneer het je te veel wordt - simpelweg opnieuw beginnen. 'Plum Road Tea Dream' keert dat principe binnenstebuiten. De videogame die grafisch ontwerper en performer Samuel Baidoo bouwde, is geen vlucht uit de werkelijkheid, maar een poging om haar opnieuw te betreden: via herinneringen, verlies en alles wat zich in het gewone leven niet zomaar laat vertellen.

08 SEPTEMBER 2026

Op het podium wordt die persoonlijke virtuele wereld toegankelijk voor een ander. Terwijl een gastspeler — een videogamespeler, geen performer — zich door Baidoo's digitale landschap beweegt, zet de maker thee en kijkt toe. Zo ontstaat een merkwaardige vorm van samenzijn, ergens tussen scherm en lichaam, spel en rouw, digitale ruimte en fysieke aanwezigheid.

Maar de gastspeler is niet alleen. Op de vloer zit Guide Z achter een computerscherm. Vanavond wordt ze belichaamd door theatermaker Zindzi Tillot Owusu (elke voorstelling zal een andere gids die rol op zich nemen). Gehuld in warme roodtinten en met twee hoorns op het hoofd, lijkt ze zo uit een sprookje te zijn gestapt. Binnen de logica van het spel is ze dan ook geen mens, maar een antilope. Ze zal ons door de digitale wereld van 'Plum Road Tea Dream' leiden.

Waar de videogames die ik ken beginnen met de vraag hoe je eruit wilt zien, begint 'Plum Road Tea Dream' met de vraag wie je bent.

Naast haar neemt de gastspeler van vanavond plaats, eveneens achter een computerscherm. Bij het inloggen kiest hij de naam Enchantixxx. Terwijl beide schermen wachten op een volgelopen zaal — het publiek mag ook zelf bepalen wanneer het de voorstelling verlaat — flakkert het startbeeld van ‘Plum Road Tea Dream’ op. Dat startscherm is ontworpen door Hussein Shikha, een beeldend en grafisch kunstenaar met een uitgesproken visuele signatuur, waarin folkloristische motieven en expressionistische vormen samenkomen. De game onthult zich als een kleurrijke, licht vervreemdende wereld die zich niet meteen laat doorgronden.

Waar de videogames die ik ken beginnen met de vraag hoe je eruit wilt zien, begint ‘Plum Road Tea Dream’ met de vraag wie je bent. Nog voor de speler een virtueel lichaam krijgt aangemeten, wordt die uitgenodigd om zichzelf te definiëren. Wat vind je belangrijk: goed zijn voor de mensen om je heen, of streven naar een rechtvaardige samenleving? Het zijn geen vrijblijvende karaktertrekken die het spel gaandeweg zullen inkleuren. De vragen dwingen de speler om iets van zichzelf prijs te geven. De game personaliseert zich nog voor die begonnen is.

Eenmaal onderweg beweegt Enchantixxx door een wereld die zich nauwelijks laat haasten. Pastelkleuren vloeien in elkaar over, zachte klanken dragen de bewegingen voort. Guide Z wijst de weg en legt uit dat Enchantixxx op *Homeland* kan rondkijken: de centrale plek van deze digitale wereld. Haar stem blijft rustig, bijna alledaags. De game neemt de tijd. Er is geen haast om een doel te bereiken, geen tegenstander die verslagen moet worden. In plaats daarvan wordt de speler uitgenodigd om rond te dwalen, te kijken en stil te staan.

Sanctuaries voor herinnering

Die traagheid krijgt een andere betekenis wanneer Enchantixxx de drie belangrijkste haltes van de game bereikt: *New Gods Generator*, *Mausoleum* en *Lullaby*. ‘Plum Road Tea Dream’ noemt ze *sanctuaries*. Het zijn ruimtes waarin het spel plaats maakt voor gesprek. Via *Guide Z* worden vragen aangereikt die rechtstreeks raken aan verlies en rouw. Heb je ooit iemand dierbaar verloren, en wat heeft dat met je gedaan? Ook ervaringen als gaybashing en politiegeweld vinden een plek in deze gesprekken.

Wat zich hier voltrekt, begint de contouren van een ritueel aan te nemen.

De thema’s worden nergens zwaar aangezet. Ze verschijnen haast terloops, in een zachte uitwisseling tussen spel, speler en gids. Juist die omzichtigheid maakt de *sanctuaries* steeds meer voelbaar als iets anders dan louter spelruimtes. Wat zich hier voltrekt, begint de contouren van een ritueel aan te nemen. We kijken niet alleen toe hoe iemand een game speelt, maar zijn getuige van een persoonlijke handeling van herinneren, delen en stilstaan.

Dat wordt het meest tastbaar in het *Mausoleum*. Aan het einde van deze *sanctuary* belandt Enchantixxx in een rustplaats met glas-in-loodramen. Guide Z vertelt dat het kunstwerk werd gemaakt door Baidoo ter nagedachtenis aan David Polfliet, een homoseksuele man die in 2021 via een vals datingprofiel naar een park werd gelokt en daar door drie jonge mannen werd mishandeld. Hij overleed aan zijn verwondingen. De zaak veroorzaakte grote verontwaardiging binnen de LGBTQI+-gemeenschap, die erop aandrong het geweld ook juridisch als een daad met homofoob motief te erkennen. Guide Z en Enchantixxx blijven even zitten

bij het glas-in-lood. Er hoeft niets gezegd te worden. De game laat de stilte haar werk doen

Wanneer Guide Z Enchantixx vervolgens vraagt om de volgende ruimte alleen binnen te gaan, verandert ook de relatie tussen speler en publiek. De virtuele ruimte staat vol planten en opnieuw worden vragen gesteld over zorg, verlies en de manier waarop we met anderen en onszelf omgaan. Deze keer volgen we op afstand. Enchantixx communiceert niet langer met Guide Z, maar met de game zelf, via een chatvenster. We zien de antwoorden verschijnen, maar horen ze niet. De intimiteit die eerder ontstond tussen speler en gids wordt nu gedeeltelijk aan ons onttrokken.

Een spoor naar de maker

Ondertussen zit Baidoo gedurende de hele voorstelling aan de zijkant. Baidoo snijdt fruit, zet thee en blijft opmerkelijk lang op de achtergrond, als een aanwezigheid die voortdurend zichtbaar is zonder zich aan ons op te dringen.

Pas in de laatste sanctuary, *Lullaby*, komt hun aanwezigheid nadrukkelijker naar voren. Enchantixx en Guide Z staan opnieuw stil bij mensen van kleur die overleden door politiegeweld, onder wie Sabrina El Bakkali en Mehdi Bouda. De game vraagt hen "*to sit with them at the bonfire*". Ze doen dat. Opnieuw gebeurt er weinig. Maar dat lijkt precies genoeg. Het vuur brandt, de lichamen blijven zitten en de game laat de stilte weer haar werk doen.

Wat eerst klinkt als de naam van een vreemde maar zachte en kleurrijke digitale wereld, blijkt ook een spoor naar de maker zelf.

Daarna neemt Baidoo zelf het woord met een dagboekpassage: een lange, indringende tekst waarin de zoektocht naar zichzelf, hun geaardheid en identiteit bloot komt te liggen. Ook Baidoo's naam komt ter sprake — de naam van hun vader, die hun geaardheid nooit heeft aanvaard. Tijdens een reis door Japan, vertelt Baidoo, leerde die dat iedere klank een betekenis zou hebben. Zo kreeg ook hun eigen naam een nieuwe lading: Samuel Baidoo zou zo staan voor 'plum road tea dream'. Pas dan begint de titel zich volledig te ontfouwen. Wat eerst klinkt als de naam van een vreemde maar zachte en kleurrijke digitale wereld, blijkt ook een spoor naar de maker zelf.

En toch blijft er iets merkwaardig ongrijpbaars aan wat we hier precies hebben gezien. Want hoeveel van wat we zien is Samuel Baidoo? Is deze game een zelfportret, een archief van ervaringen, een fictieve constructie — of al die dingen tegelijk?

Die vraag stelt zich ook op het niveau van de voorstelling zelf. Gedurende een groot deel van de avond kijk ik immers niet naar iemand die een performance opvoert. Mijn aandacht verschuift voortdurend naar het scherm, naar de keuzes en bewegingen van een gastspeler en gids Tillot Owusu.

Is dit wel een performance? Tijdens het kijken twijfel ik. Maar misschien is dat ook niet de meest interessante vraag. 'Plum Road Tea Dream' verplaatst de theatrale situatie naar een plek waar de klassieke ingrediënten van theater — een personage, een scène, een performer die een rol speelt — grotendeels ontbreken. Wat overblijft, is de onvoorspelbaarheid van een ontmoeting: een speler die werkelijk voor het eerst speelt, een gids die daarop reageert, een

maker die toekijkt en een publiek dat nooit precies weet wat de volgende beweging zal zijn.

Een lus van lichaam en scherm

Als niet-gamer kijk ik bovendien onvermijdelijk met een beperkte blik. Vermoedelijk glippen er details aan me voorbij die voor doorgewinterde gamers herkenbaar zijn als *easter eggs* of verwijzingen. Toch maakt ‘Plum Road Tea Dream’ ook zonder die voorkennis iets zichtbaar van wat gaming als medium kan zijn. Wat op het eerste gezicht een solitaire bezigheid lijkt, blijkt hier juist een vorm van samenkomen: een digitale wereld waarin speler, gids, maker en publiek elkaar ontmoeten.

**‘Plum Road Tea Dream’ is digitaal rouwen,
maar dan zonder de afstand die het woord
‘digitaal’ misschien suggereert.**

Zo ontstaat een merkwaardige lus: van lichaam naar scherm en weer terug. Het gamen krijgt iets van een ritueel, terwijl het theatrale ritueel zich juist een digitale vorm aanmeet. Hoe langer ik naar die wereld kijk, hoe meer ik ook de veelheid aan handen erachter begin te zien. Verschillende makers hebben meegebouwd aan een universum dat ondanks zijn digitale vorm opvallend tastbaar en menselijk blijft.

‘Plum Road Tea Dream’ is digitaal rouwen, maar dan zonder de afstand die het woord ‘digitaal’ misschien suggereert. Het is geen poging om verdriet op te lossen, maar een verrassend warme plek om te vertoeven: om te herinneren, stil te staan en samen te zitten met wat niet zomaar verdwijnt.