



Lumumba-bah! NADINE LAVERN/SAM BOGAERTS, [NES]-PRODUCTIES FOTO: JEAN VAN LINGEN

prinses Fabiola – verdroeg deze kraakheldere anti-koloniale teksten niet. Zijn militairen, verre van wereldvreemd, want haatdragend en rancuneus, slepen meteen hun messen. Hun verwoestende *divide et impera*-tactiek zou Patrice Lumumba binnen een half jaar letterlijk de kop kosten.

Met die teksten, met dat heen en weer schakelen tussen het tafeltje-met-microfoon-en-tekstboek-en-Sam-Bogaerts, en de historische beelden op een groot videoscherm, opende de productie *Lumumba-bah!* De reden van mijn schrik was (met de bioscoopfilm *Lumumba* nog op mijn netvlies) een even simpel als voorspelbaar vooroordeel: performance legt het af tegen bewegende beelden. Dat dit vooroordeel snel sneuvelde, heeft vooral te maken met een aantal sterk werkende kanten aan deze voorstelling.

Vooreerst de rolverdeling tussen Nadine Lavern en Sam Bogaerts. Lavern, een zwarte Amerikaanse, baseert haar bijdrage op woede; de woede over het feit dat enkele blanke regeringen (waaronder in ieder geval die van België en de Verenigde Staten) zonder enig teken van schaamte konden besluiten om de gekozen premier te elimineren van een voormalige kolonie die groter is dan Nederland, België, Frankrijk en Italië samen. De woede ook over het feit dat Lumumba zichzelf zand in de ogen strooide door te denken dat hij de macht in handen had, terwijl hij zich daarin tomeloos vergiste. Lavern vraagt midden in *Lumumba-bah!* dan ook nijdig: 'Who the fuck was in control?' Het mooie van die woede is dat ze het overgrote deel van de voorstelling niet wordt gespeeld maar gedemonstreerd. Lavern pleegt – zelfs als ze getuigend én pesterig-moraliserend het publiek de retorische vragen 'You know why?' of 'You know what?' voorhoudt – een soort openbare sectie op het mechaniek van een lang in iemand voortwoelende razernij over onbegrijpelijke rechtvaardigheden.