

# Odilia

PATRICIA PORTELA | vertaald door DANIELLE DE REGT | illustratie: DOROTHEA RICHTER

**Sommige dingen gebeuren omdat we willen dat ze gebeuren, andere niet.** Vallen is bijvoorbeeld niet iets waarvan je wilt dat het gebeurt, maar iemand ontmoeten en ervoor vallen wel. Je kunt vallen wanneer je wilt of niet wilt, maar het vallen is altijd hetzelfde, het gebeurt altijd. En altijd gebeuren geeft een veilig gevoel. Zelfs wanneer we geen idee hebben van wat we aan het doen zijn, we zijn altijd aan het gebeuren, en dat lijkt oké, dat voelt stabiel aan. En als we al zouden beslissen om te stoppen met gebeuren, dan is dat niet zo eenvoudig om te doen, want er zijn een hoop dingen die we ongedaan moeten maken voordat we stoppen met gebeuren: stoppen met liefhebben, stoppen met eten, stoppen met ademen, stoppen met stoppen, stoppen met starten, stoppen met luisteren, stoppen met denken, stoppen met kijken, stoppen met uitnodigen, stoppen met moe worden, stoppen is niet eenvoudig, het is net zoals met gebeuren, soms stoppen we omdat we willen, en soms stoppen we per ongeluk, maar stoppen we toch... Soms vinden we dat jammer, soms niet, en soms hebben we het niet eens in de gaten, en beseffen we pas véél, véél later dat we gestopt zijn... Het is net zoals met praten, we zeggen niet altijd wat we willen, en wat we willen zeggen is niet altijd precies hetzelfde als waarover we moesten praten... Praten is zoals vallen, soms is het iets waarvan je wilt dat het gebeurt, soms niet (...)

We volgen een draad, doorheen de gangen van een theatergebouw, die ons zal leiden naar een kamer met vier muren, die samen in het midden een labyrint vormen.

Op de vloer ligt een oude kaart van een denkbeeldige stad, met straten, lanen, parken, tuinen, en een rivier, die ons uitnodigt om een pad te kiezen.

Er zijn geen stoelen, en de draden die we gevolgd hebben, eindigen in een lichtgevend kluwen dat overal uitgespreid is.

Het enige licht komt van de projecties van groeiende planten tegen de muur.

We horen de stem van de performer die in het rond beweegt, en we stellen ons voor dat ze zich ergens in de donkerste hoekjes bevindt, we doen moeite om haar te zien, maar vreemd genoeg stemt de plaats waar we een glimp van haar opvangen niet overeen met waar haar stem vandaan blijkt te komen. Ze lijkt er zich niet van bewust te zijn dat het publiek al binnen is en op haar wacht. Als publiek staan onze zintuigen op scherp.

Al snel begrijpen we dat de performanceruimte en de publieksruimte één en dezelfde zijn, en dat er iets niet helemaal lijkt te kloppen.

Dit is de wereld waarin Odilia leeft, een verwarde muze die, met een handdoek rond haar torso, plotseling opschrikt wanneer de lichten aangaan. Ze gilt. Het publiek gilt terug. De muziek stopt, de knusse omgeving wordt doorbroken door erg felle lichten.

## **DE EERSTE KEER DAT EEN MUZE DE LIEFDE BEDRIJFT, STOPT DE WERELD.**

Het resultaat is meestal rampzalig maar subtiel. Een dame verslikt zich in een kippenbeentje, of iemand struikelt over een steen op de weg, of nog iemand anders botst met zijn elleboog tegen de deurpost of tegen de hoek van een muur en voelt een scherpe pijn, of iemand bijt zonder het te willen op zijn tong, of iemand loopt op blote voeten door het huis, botst tegen een stoel en stoot ertegen met zijn kleine teen, of iemand breekt toevallig een nagel, iemand vergist zich in het wisselgeld bij de kruidenier, of verliest zijn buspasje in de eerste week van de maand, en sluit de deur en vergeet de sleutels binnen, of doet zout in plaats van suiker in de koffie, of voelt een elektrische schok bij het aanraken van metaal.

Al deze kleine ongelukken gebeuren omdat de wereld stopt en het natuurlijke verloop van de tijd moet hikken, en daardoor het natuurlijke verloop van de dingen verstoort, de precieze tijd die een muze nodig heeft om zich uit te kleden...

Wanneer een man of een vrouw de liefde bedrijven, beeft de wereld, zo willen de legendes, maar wanneer een dichter en een muze de liefde bedrijven, stopt de wereld, en wanneer de wereld stopt, is er in één of andere haven of op zelfs eender welke andere plaats, op eender welk moment, een Odilia die aan de rand van de zee zit, wachtend op inspiratie, en die zegt: genoeg!, ik ben het beu om te wachten!, ik ben duizend, bijna tweeduizend jaar oud, ik heb nog een heel leven voor me!, en die zonder duidelijke reden rechtstaat en op zoek gaat naar het begin van het labyrint dat zo ver is als het begin van haar eigen geheugen en het verhaal begint helemaal opnieuw.

**ALLES IN ÉÉN HIK VAN DE TIJD.**

**MOEDER EN KIND** (1995 – 1996, Victoria)

Victoria, dat gegroeid is uit Oud Huis Schelbees, profileert zich medio jaren negentig van de vorige eeuw met een trilogie van de tandem Alain Platel-Avnc Sierons. Het Gentsse 'srechtelijke' diende hier als inspiratiebron tot het creëren van drie even dansante als teksttheatrale voorstellingen. Het zijn creaties – met *Mozër en Kind* als fakkeldra-

ger, en want later volgden *Bernadette* (1996/1997) en *Altemaal Initian* (1999/2000) – waarin KINDEREN ALS DE SPEELBALLEN, de maden, de boksballen, de streun en roevelaar, de frustratie, de liefde... van de volwassen personages fungeren. Kinderen zijn in deze voorstellingen kleine zelfstandige individuen die in al hun onbezonnenheid trach-

ten overleind te blijven in een door volwassenen chaotisch en complex gemaakte wereld. Ook hier komt duidelijk het haast idyllische kind-beeld versus het haast beschuldigende beeld van de volwassene naar voren. De volwassenen weten geen weg met zichzelf en sturen op die manier ook het (guitig en koddig verbeelde) leven van hun kroost door

het slijk. Opnieuw wordt ook deze voorstelling gekenmerkt door een fijnmazig verweven van moed en ellende, rust en lawaai, grap en gruwel, verdriet en liefde, wanhoop en hoop, kind en volwassene, en hoe deze laatste haast in ontsteltenis mekaar's gedrag gadeslaan.

‘Wat doen jullie hier?’, vraagt Odilia. De ene helft van het publiek lacht, de andere helft is erg op zijn hoede voor wat er gebeurt. De opwinding neemt toe wanneer een beschaamde Odilia zich probeert te verontschuldigen omdat ze nog niet aangekleed is, en ‘per ongeluk’ haar handdoek laat vallen waardoor ze haar ondergoed toont. ‘Was dat expres?’, vraagt een bezorgde leerling aan een leraar, ‘heeft ze een slechte dag? Ze doet alles verkeerd, hoe is het mogelijk?’ Het spel is geïnstalleerd.

De muze verschijnt en verdwijnt constant, komt erg dicht bij het publiek zodat je haar eventjes kan ruiken, dan spreekt ze weer van veraf, je kunt haar nauwelijks zien. Ze zit ook tussen ons in, soms spreekt ze tegen één toeschouwer, terwijl ze in zijn/haar oor fluistert, soms tegen de hele groep. Ze raakt aan, biedt eten aan, vraagt advies, vraagt iedereen om eventjes te wachten terwijl ze de ruimte verlaat om een of andere mysterieuze zaak in orde te brengen, of nadenkt over wat ze nu zal gaan doen. We moeten haar constant zoeken, vinden haar in de ruimte, of we moeten de beslissing nemen om achterover te leunen en te genieten van het feit dat ze snel langs ons zal passeren.

*Odilia* is een multimedia-performance die in première ging in c.c.b. (Centro Cultural de Belém, Lissabon) in oktober 2006. Ze is bedoeld voor een jong publiek van acht tot veertien jaar (of ouder), de perfecte leeftijd waarop realiteit en fictie gelukkig en zonder onbevooroordeeld lijken samen te wonen in het dagelijkse leven maar tegelijkertijd diepe vragen oproepen. Ik nam de uitdaging aan omdat ik al lang iets wilde doen dat alleen maar de live performancekunst kan doen, namelijk een nauwe relatie creëren tot iets wat niet bestaat, een muze. Een intieme relatie creëren tot iets abstracts, en via die erg fysieke en zintuiglijke relatie een erg complex verhaal vertellen over hoe ideeën ontstaan in de hersenen en geesten van ieder van ons.

Zoals al eerder het geval was in performances zoals *Wasteband* (2003) of *Flatland* (2004-2006) worden het concept en het verhaal van de performance één en dezelfde. De ‘ervaring’ van een kunstobject wordt uitgelokt, niet door dat kunstobject te presenteren of te tonen, maar door het publiek uit te nodigen voor een reis er binnenin.

Ik zocht naar het juiste format voor deze performance, door een spelstructuur te ontwikkelen tussen alle elementen van de voorstelling. Een interactieve *interface*, niet alleen tussen de performer en de toeschouwer, maar ook tussen de toeschouwer en de objecten, de toeschouwer en de projecties, de toeschouwer en de beweging van geluid in de ruimte. Maar ook het verhaal en de objecten die het verhaal vertellen, het verhaal en de performer, het verhaal en de toeschouwer. Met deze meervoudige richtingen en mogelijke relaties creëerden we een erg concreet object, dat tegelijkertijd meergelaagd is door vele interpretaties.

Ik bleef mezelf voorhouden dat een jong publiek hoogstwaarschijnlijk een kenner zou zijn van spelmaterialen en erg gemakkelijk de regels ervan zou leren, maar dat het tegelijkertijd ook de eerste keer kon zijn als theatertoeschouwer. Door te spelen met het wisselen van rollen als een onmisbare regel om tot het volgende niveau van het verhaal te geraken, probeerde ik een avontuurlijke reis aan te bieden naar een erg filosofisch onderwerp. Célia Fechas, de performer, speelt alle personages zonder van kostuum te veranderen of haarzelf te transformeren, maar door haar relatie met het publiek via de manier waarop ze ertegen spreekt, door het ook van rol te laten wisselen en te laten nadenken over mogelijke antwoorden op haar vragen. Het spel is zowel mentaal als fysiek. Als zij de muze is, kunnen zij de dichters zijn, kunnen zij Penelope zijn, en kunnen ze reageren op haar flirts of haar afkeuringen door te lachen of door zich beschaamd te voelen, omdat ze erg goed begrijpen dat ze deze rol spelen door die te accepteren of spontaan af te wijzen, maar niet noodzakelijkerwijs door te praten. Ze worden ‘innerlijke’ performers, en erg zichtbare ‘uitwendige toeschouwers’.

Het publiek gaf reacties terug door haar yoghurt vast te houden wanneer ze moest rennen voor haar verbrande toast, of ze gaven haar de pruik terug die ze in de vorige scène had verloren, ze zouden haar waarschuwen dat ze niet met haar mond vol moest spreken, of ze vonden gewoon haar naam door ieder woord te schreeuwen dat uit een waterval van geprojecteerde letters uit de ruimte leek te komen. Ze weten dat ze niet kan lezen, en om het spel voort te zetten, moeten ze haar helpen. Langzaam worden de regels van het theater en de regels van de decodering van een artistiek object onthuld, stap voor stap. Het spel wordt gespeeld, en wat we wel en niet kunnen doen in deze performancezone hangt af van onze gevoeligheid, kennis, leeftijd en persoonlijke of groepsritmiek. De moeilijkheidsgraad stijgt wanneer we het ‘labyrint’ volgen.

*Bijvoorbeeld:* op een bepaald moment in de performance last de muze in haar verhaal een pauze in en beslist ze om eindelijk uit te leggen wat een muze is. Ze gaat naast één van de toeschouwers zitten, die zich op dat moment meestal op de grond bevinden, en ze begint een sinaasappel te pellen. De geur doordringt de ruimte en transformeert die langzaam in één van de stillevens waarover ze zo zal gaan praten. Terwijl ze aan het eten is, beslist ze om een partje van haar sinaasappel te delen met iemand van de jonge toeschouwers die vlak naast haar zit. Het gevoel van de uitverkorene te zijn is op het gezicht van de toeschouster gedrukt en ze houdt het stukje sinaasappel vast alsof het een erg bijzonder cadeau is. Ze heeft het stukje nog niet opgegeten, of een tweede stukje wordt haar aangereikt. Dit keer drukt haar gezicht schaamte uit: waarom geeft ze alleen maar aan mij stukjes sinaasappel? Ze weet niet wat ze ermee moet doen en houdt het serieus vast, terwijl ze zich probeert te concentreren op het verhaal dat de muze aan het vertellen is, alsof ze niets in haar hand heeft. Dan komt er een derde stukje sinaasappel. Omdat ze dit niet goed vindt, vraagt de jonge toeschouster met één handgebaar of iemand anders het wil, en tien andere handen gaan de lucht in om de uitverkorene te worden.

Het was erg dankbaar om te zien hoe iets dat begint als een bijzonder brave klansfeer, zich langzaam ontwikkelde tot een speelplein en binnen luttele seconden terugkeerde naar een erg mysterieuze en geheime plaats, en hoe dat weer dramatisch veranderde, alleen door strikt je eigen nieuwsgierigheid te volgen bij iedere volgende stap in dit vreemde maar opwindende spel van verhalen vertellen. Op één dag konden we ’s morgens een publiek hebben van tienjarigen die de ruimte beschouwden als een verstoppertjes-labyrint, en ’s middags een publiek van zestienjarigen dat de kaart als een lounge zag terwijl ze wegdroomden, en ’s avonds een publiek van volwassenen dat de ruimte behandelde als een kunstgalerie, terwijl ze rondwaalden met de armen over elkaar en hun tijd namen om een teken te zoeken voordat ze besloten om comfortabel op de grond te gaan zitten. Naargelang de leeftijd en de mentale staat namen in deze performance verschillende kwesties en vragen een meer of minder relevante rol in:

- Waarom ruikt het aangebrand in deze kamer?
- Waarom beweegt er geluid rond in deze ruimte?
  - Als er een muze in onze hersenen leeft, wie leeft er dan in haar hersenen en wie geeft er dan ideeën aan de muzen?
- Waar gaan muzen naartoe wanneer de dichter sterft, als er maar één muze per dichter is?
- Hoe weten we welke weg we moeten nemen wanneer we niet zeker weten waar we naartoe willen gaan?

Een performance voor zo’n breed publiek moet als een ui zijn. Je haalt er een laag vanaf en de volgende komt tevoorschijn, en de volgende en de volgende en de vol-

regisseur Wim De Wulf opnieuw een kindpersonage. Gomaar, gedurende zijn leven volgt. Een leven waarin Gomaar ook zelfkinderen op de wereld zet. De VIERDE CIRCULIE HET LEVEN IS, wordt niet alleen verbeeld maar ook bevestigd: het van generatie op generatie doorgeven en toch ‘mouleren’ van een kindbeeld wordt binnen deze trilogie treffend geïncarneerd.

Alessandro Baricco geïncarneerd. Een verhaal over het leven van het jongste Negentienhonderd dat in het jaar 1900 op een boot door een kapitein gevonden wordt, er opgroeit en met de boot vergroeit binnen zijn functie van pianist van het huisonceert. *Negentienhonderd* opent voor Ultima Thule de deur naar de trilogie *Stekzerwant* (2003/2004), *Wiedatteriers* (2005/2006) en *Tiellijlter* (2006/2007) waarin auteur en

## NEGENTIENHONDERD (2002 – 2003, Ultima Thule)

Poppentheater is geen synoniem meer voor Jan Klaassen. Hedendaags figurentheater is een samenspel tussen menselijke acteurs en objecten waarbij (opnieuw) de communicatie over het beleven van het leven in al zijn kleurooranen centraal staat. Ultima Thule zoomt graag in op een zate op stille, eenvoudige waters die beroverende, diepe gronden verborgen. Met *Negentienhonderd* wordt de gelijknamige roman 1900 van

**NORMALE MUZEN**

- a) een normale muze (maat S, M, L of XL) inspireert... en bestaat uit de transformatie van het ontstaan van een geniaal idee, in een goddelijk en tastbaar lichaam. Schilderijen beelden van klas-sieke muzen
- b) ideale inspirationale formule voor erotische poëzie en romantische waanzin. Een formule uitvinden voor inspiratie samen met tekeningen. Live getekend?

**VERWARDE MUZEN**

- a) Ze zijn precies hetzelfde en precies het tegengestelde... ontgoocheld in hun eigen bestemmingen zoeken ze iemand die hen inspireert.
- b) Ze hebben allemaal twee zwarte ogen, elk om verschillende redenen.
- c) Alle muzen zijn tweelingen en ze stinken allemaal heel erg, wat normaal is want ze dragen altijd dezelfde jurk, maar gelukkig merk je dat niet zo op schilderijen, in boeken en in films.
- d) Alle muzen laten zich vergezellen door Penelopes

**PENELOPES:**

- Trouwe muzen en efficiënt gezelschap.
- Bijna alle Penelopes hebben een gezicht en liefdesverdriet om een man die Odysseus heet en die altijd lang op zich laat wachten.
- Alle Penelopes nemen grote stappen en spreken nooit met vreemden.
- Ze slapen nooit omdat ze alle vrije tijd die ze hebben wachtend doorbrengen.
- In sommige delen van de wereld, zoniet in alle delen, zijn de Penelopes ook gekend om hun eenzaamheid, en ze verschijnen en verdwijnen regelmatig uit het leven van bijna alle bewoners van de Aarde.

gende, en iedere volgende komt dichterbij de groente die je eigenlijk wilt eten. Je kunt ervoor kiezen om er maar één laag af te halen, maar je kunt meer en meer en meer willen, tot je het juiste sappige stuk hebt, of beter nog: je bent opgetogen over wat je ermee gekookt hebt. Als toeschouwer van *Odilia* kun je ervoor kiezen om te luisteren naar het verhaal, om het pad in de ruimte te volgen, om je alleen te verhouden tot de objecten die geprojecteerd worden of verspreid op de grond liggen, of om gewoon het ‘muzenspel’ uit te spelen: een spel waarin niemand wint of verliest, maar iedereen een verschillend ‘prijs/idee’ krijgt op het einde. Je kan ervoor kiezen om later te begrijpen waar het over ging, of om er nooit meer aan terug te denken. Er zou bij een voorstelling geen gefixeerd begripsniveau mogen zijn, of één uniek doel. Niet voor een volwassen publiek, en zeker niet voor een jonger publiek.

Het was voor mij van meet af aan duidelijk dat dit project op geen enkel moment een pedagogische bedoeling of een ‘verborgen agenda’ over morele of educatieve onderwerpen kon en mocht hebben om zijn doelen te bereiken. We moesten het veralgemeende concept dat educatie onlosmakelijk verbonden is aan kunst voor jongeren, vermijden, net zoals het standaardidee dat kinderen passieve ontvangers zijn die gevuld moeten worden met begrijpelijke kwesties, alsof ze lege ‘vazen’ zijn die klaar staan om bruikbare informatie over hun toekomstige levens te ontvangen. *Odilia* moet ook ten alle tijde een artistiek onderzoeksproject blijven en bestuderen hoe we een artistieke taal zouden ontwikkelen wanneer we samen een artistieke ruimte delen, zonder grenzen tussen toeschouwers en performers op het ‘podium’. En dit is ook de reden waarom we de publiekslimiet op drie klassen met een totaal van 75 toeschouwers hebben gesteld. We wilden in staat zijn om een intieme relatie te ontwikkelen met iedereen in het publiek, individueel of als een controleerbare groep, en niet als een uniforme massa, bestaande uit kleine menselijke wezens. Artistiek onderzoek moet een uitdaging blijven voor zowel kinderen als volwassenen, een ‘onbekend land’ waar we onszelf allemaal als emigranten voelen of nieuwbakken reizigers.

Als we van een volwassene niet verwachten dat hij een performance van a tot z begrijpt, waarom zouden we dat dan wel doen van kinderen? Waarom zouden we ze onthouden van hetzelfde avontuur van de navigatie doorheen iets onbekends, net zoals we dat volwassenen aanbieden?

Een performanceruimte is een ruimte van oneindige mogelijkheden, iedere andere relatie tot wat er daar gebeurt, is toegestaan en dat zou zo moeten blijven, ongeacht de leeftijd van een publiek.

Alle abstracties, alle twijfels en alle vragen die voor ons bestaan als ‘performancemakers’ zouden geldig moeten zijn voor alle mensen van mijn leeftijd, voor mensen ouder dan ik en voor jongere publieken, alleen hun begrip of de mogelijke antwoorden zouden verschillend moeten blijven, gezien de verschillende contexten waar we vandaan komen. Er is niet zoiets als een publiek dat naar huis gaat met dezelfde indruk. De receptie van een artistiek project is altijd persoonlijk, niet alleen een mentale, maar ook een fysieke en een emotionele reis.

De enige reden waarom we de leeftijdsgrens voor deze performance op acht hebben gezet en niet jonger, is niet omwille van het ‘niveau’ van begrijpen op die leeftijd, maar simpelweg omdat het een leeftijd is waarop lezen en schrijven al voldoende beheerst worden, en dat stelt je in staat om een onafhankelijk individu te zijn.

Misschien wel de belangrijkste stap in de creatie van een kunstobject voor jongere toeschouwers (in een vroeger leerstadium dan dat van ons op hetzelfde moment) is om een brug te slaan tussen de performancemakers en het publiek, via een concept dat interessant zou kunnen zijn voor ons allebei, voor de ouders en/of de leraars die betrokken zijn: in dit geval was het thema de geboorte van ideeën en hoe informatie kan reizen en transformeren in zoveel dingen die nog niet bestaan voordat we ze ons voorstellen.

Leren is een worsteling, een constante beweging naar het volgende obstakel om

onbekende velden te proberen ontdekken, en het is vooral geen lineair proces, niet voor kinderen, niet voor volwassenen. En alleen de openhooping, de interactie, het gebruik en het vermengen van

Het begrijpen van een performance verschilt niet zoveel van het volgende: je bewondert een Primitieve schilder omwille van de kleuren die hij in zijn schilderijen gebruikt. Pas vele jaren later kom je voor de eerste keer in België, kijk je omhoog en zie je die gekke hemels die jullie hier hebben – die zwart worden, dan grijs, dan geel, of helemaal wit aan de ene kant en blauw en groen aan de andere kant.”

Ik herinner me één van deze eerste keren, en dat ik toen bij mezelf dacht: ‘Yes! Nu weet ik hoe schilders dat deden, ze waren hier. Wat creëerde deze emotie bij mij op dat moment? Het feit dat ik deze schitterende hemel voor het eerst zag, of het feit dat ik het al een hele tijd terug ervaren had in een schilderij, en nu pas iets bevestigd zag wat ik al wist? ○●○●○

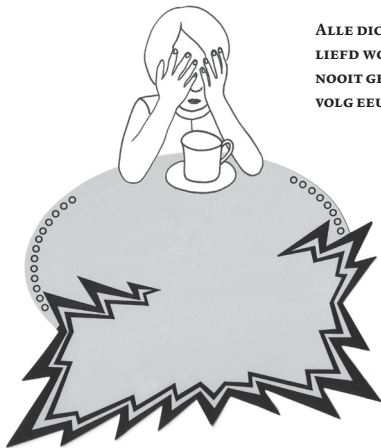
### Vreemd genoeg, is dit één van de best bewaarde geheimen in de geschiedenis van de inspiratie:

Alle muzen, verward of niet, zijn analfabeet, ze kunnen niet lezen of schrijven en het is daarom dat ze dichters nodig hebben, en die achtervolgen ze onbewust; ... en onophoudelijk!

Maar zij weten daar zelf niets van, natuurlijk, anders zou het niet onbewust zijn, en wat vaststaat, is dat de muzen niet weten dat dit één van hun vervloekingen is.

*Ah! Nog een geheim:*

**ALLE DICHTERS MOETEN STERVEN VAN LIEFDE EN HOPELOOS VERLIEFD WORDEN OP HUN MUZEN, MAAR HET TEGENGESTELDE MAG NOOIT GEBEUREN. DE LIEFDE MOET ONMOGELIJK BLIJVEN EN BIJGEVOLG EEUWIG. MAAR OOK DAAR WETEN DE MUZEN NIETS VAN.**



EEN CO-PRODUCTIE VAN PRADO (PORTUGAL)/ LAIKA (BELGIË) MET DE STEUN VAN HET MINISTERIO DA CULTURA/INSTITUTO DAS ARTES PORTUGAL, DE ARCHIEFDIENST VAN HET STADHUIS VAN LISSABON, EN SONY PORTUGAL.

DE PREMIÈRE VOND PLAATS OP 8 OKTOBER 2006 IN CENTRO CULTURAL DE BELÉM, EN TOERDE DAARNA LANGS THEATRO VIRIATO, VISEU, ZDB, LISSABON, TRANSFORMA, TORRES VEDRAS EN TANZHAUS, DÜSSELDORF. KOMT IN 2008 NAAR BELGIË.

HEIDER CARDOSO.

OPDIA  
EEN PERFORMANCE GEBOUWD TUSSEN DE HERSENEN VAN PATRICIA PORTELA, CÉLIA FECHAS, CHRISTOPH DE BOECK, LEONARDO SIMÕES, IRMA LÚCIA EHEITOS ESPECIAIS, BART VAN DEN EYNDE, ZÉ RUI, CLÁUDIA RODRIGUES EN HEIDER CARDOSO.

**OTHELLO** (2001 – 2002, Het Gevolg) | **AZEN** (2001 – 2002, HETPALEIS)

Begin eenentwintigste eeuw worden er tijdens eenzelfde seizoen (meer bepaald 2001/2002) verschillende Shakespeara-bewerkingen op de (jeugd)theaterplanken gebracht. Ignace Cornelissen (a) ritieck leider van Het Gevolg) ensemeert *Othello*, Dimi Itri Leue bewerkt datzelfde stuk tot *Azen*. Cornelissen richt zich tot 8-plussers, Leue tot 14-plussers. Cornelissen focust zich duidelijk op het ontmoeten en veroveren

van de eerste geliefde (zich hierbij losworstelend van het ouderlijke gezag), terwijl Leue zich meer oecopist op de liefde als conflicterende entiteit. Beide pasten ze in houd (én vorm) aan de specifieke kenmerken van hun doelgroep aan, én beide verkozen ze *Othello* om een generatiekloof op de planken te brengen. Een generatiekloof tussen de dynamische, weet- en leergierige jeugd en de verbitterde volwas-

senen. Een kloof tussen jong of oud zijn, kind of volwassen. De manier waarop die kloof gesceneerd is, geeft tegelijk aan op welke manier deze acteurs de jeugd en jongeren ervaren: als dappere individuen die enzaam worden door zoveel onbegrip over hun jeugdige identiteit en opvattingen. Beide makers reflecteren én verbeelden kortom een beeld van het kind als een moedig maar eenzaam wezen.