

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 geïnspireerd. 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 vergroot binnen zijn functie van pianist van het huisonder. *Negentienhonderd* opent voor Ultima Thule de deur naar de trilogie *Stekzwanen* (2003/2004), *Wiedaterriers* (2005/2006) en *Tiellijlter* (2006/2007) waarin auteur en

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