



COMPAGNIE CURIOUS

TWISTED GAMES

Kakkekoелеmeien

Wat als een pop geen pop is?
Wat als een spel niet speels is?
Wat als liefde manipulatie is?
Wat als de tijd niet rechtlijnig is?
Wat als niets is wat het lijkt.



INHOUD

In Twisted Games onderzoekt Compagnie Curious hoe ogenschijnlijk onschuldige kinderspelen de eerste arena's van macht en manipulatie vormen. **Wie leidt, wie volgt? Wie heeft de touwtjes in handen?** In een tijd waarin sociale media ons beeld van de wereld kleurt, stelt deze voorstelling de vraag: wat is echt, en wie bepaalt dat?

Op een visueel prikkelende manier stelt de voorstelling diepgaande vragen over controle, perceptie en menselijke relaties. **Een voortdurend draaiend speelvlak kantelt perspectieven.** Macht wisselt en niets blijft hetzelfde. Net zoals onze blik op de wereld en elkaar. Tussen het draaien en keren verschijnt het personage De Tijd: een stille kracht die alles beïnvloedt, maar zich nergens aan vastklampt.



Twisted Games is een woordeloze, fysieke en poëtische voorstelling **vol absurditeit, humor en verwondering**. Wat begint als een luchtig kinderspel, groeit uit tot een spel van verleiding, controle en wie weet... bevrijding.

Een universele voorstelling. Speels én scherp. Levendig én gelaagd.



LET'S PLAY



DE AANLEIDING

De aanleiding om dit stuk te maken was **grip** te krijgen **op de verscheurende oorlogen** waar we vandaag mee te maken hebben. Collega's uit onze leef-en theaterwereld stonden er met beide voeten in. Ze gaven ons een andere blik dan die van de media.

We hoorden verhalen van mensen en persoonlijke verhalen van beide kanten. **En dan blijkt opeens dat er geen universele waarheid bestaat**, maar een caleidoscoop van verschillende perspectieven.

Wij willen deze veelheid aan stemmen, emoties en ervaringen vatten in iets tastbaars – een woordeloos theaterstuk. **Geen pasklare antwoorden, geen vingerwijzingen** – enkel een spiegel. Een uitnodiging tot verbinding.

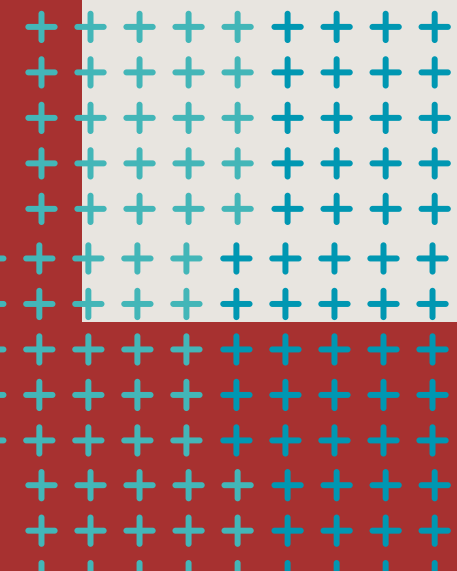


DE TITEL ...

De titel **Twisted Games** verwijst naar kinderspelen. Spel, spelen, ... kinderen gebruiken het om elkaar te spiegelen. Het verlangen om erbij te horen, de drang om te winnen, botsingen tussen visies. Daarnaast verwijst het woord 'twisted' in onze titel. We maakten dit **verdraaide kantje** in de voorstelling visueel door te werken met een draaiend platform. We laten ermee zien dat in het leven percepties veranderen of kunnen veranderen.

EN DE ONDERTITEL

Kakkekoelemeien is onze ondertitel. Deze is afgeleid van het werk De Kinderspelen, het schilderij uit 1560 van de Vlaamse schilder Pieter Bruegel de Oude. **Kakkekoelemeien** is de oud Nederlandse naam voor kinderspel nummer 19 op de Kinderspelen: kakkestoeltje. We kozen hiervoor omdat het een **fonetisch interessant spel is van klanken**, zoals een kinderspel. Het klinkt als de onzintaal of djibberisch die ook in de voorstelling aan bod komt.



BRUEGEL ALS INSPIRATIE

Kinderspelen van Bruegel zijn voor ons een belangrijke inspiratiebron én **een krachtig stuk Vlaams erfgoed**. We hebben dit genrestuk bewust verwerkt in de voorstelling, niet alleen vanwege de rijke beeldtaal, maar vooral omwille van zijn oorspronkelijke bedoeling.

Het schilderij was een zogenaamd conversatiestuk, bedoeld om een **filosofisch gesprek op gang te brengen** via de herkenbare ervaring van het spel. Geen ode aan kinderlijke onschuld, maar een spiegel voor volwassenen: hoe breng jij je tijd door?

Wij gebruiken dit erfgoed vandaag met precies datzelfde doel: vragen stellen over macht, manipulatie en omgaan met verschillende percepties. Zo ontstaat **een bijzondere symbiose tussen Bruegels penseel en onze speelvloer**.



ZO WEET JE ALLES

PROLOOG

In de proloog zitten al alle centrale elementen van de voorstelling: het personage De Tijd, twee menselijke spelers en een rode sjaal. Die sjaal zet het spel in beweging en staat tegelijk symbool voor verbondenheid.

BEDRIJF I: DE KINDERTIJD

In het eerste bedrijf zijn de mensen speels, nieuwsgierig en onschuldig – als kinderen die de wereld ontdekken. Ze spelen de spelletjes die je ook terugvindt in De Kinderspelen van Bruegel. De personages ontdekken de wereld én elkaar. **Alles voelt licht en open, maar toch is er al een eerste kiem van macht en manipulatie aanwezig** – onbewust, bijna onschuldig. De uitwerking bestaat uit drie scènes, afgewisseld met korte tussenscènes: de oases.





BEDRIJF II: DE VOLWASSENHEID

In dit deel kantelt het speelse karakter van de machtsspelletjes naar systemisch onrecht. Wat begon als onschuldige beïnvloeding, groeit uit tot **druk en dwang vanuit grotere structuren**: school, oorlog, scheefgegroeide relaties. Confronterend, maar pijnlijk herkenbaar en diep menselijk. Ook hier volgt de voorstelling de structuur van drie scènes, telkens afgewisseld met een oase.

BEDRIJF III: VRIJHEID EN TRANSFORMATIE

De mensen keren terug naar de oorspronkelijke verwondering, maar nu met de ervaring die ze onderweg hebben opgedaan. Pas dan lukt het hen om echt contact te maken met het personage De Tijd. Vanuit hun eigen authenticiteit **komt er opnieuw ruimte voor plezier, experiment en verbinding**. De uitwerking bestaat uit een transformerende oase gevolgd door drie kortere scènes.

OASES VAN RUST

Twisted Games bestaat uit scènes die elkaar afwisselen met **momenten van stilte**: de oases. Waar in de scènes het menselijke spel zich ontvouwt, krijgt in de oases het personage De Tijd het woord. Alles vertraagt. **De wereld komt tot stilstand** — het draaiende platform stopt, de personages bevriezen.

In die verstilde ruimte schept De Tijd **ruimte om het verhaal te herschikken, om de blik te verruimen** en de volgende scène met een nieuwe kijk voor te bereiden.

Op het beeldscherm zwemmen ondertussen goudvissen ondersteboven in een goudviskom. **Alsof gevestigde regels niet gelden en alles mogelijk is.** Een vleugje magie als contragewicht voor de concrete wereld, waarin alles al vastligt.





DE TIJD DE TIJD

De Tijd is een neutraal personage: een stille waarnemer die toont zonder te oordelen. Het draaiplatform versterkt dit gegeven: letterlijk tonen **dat er verschillende manieren zijn om iets te bekijken**. Op die manier kan het publiek zichzelf steeds opnieuw bevragen. Heb ik het goed gezien? Heb ik fout geoordeeld? Heb ik me laten manipuleren?

DE MENS DE MENS

De twee menselijke spelers vertegenwoordigen niet één iemand, maar iedereen: jong en oud, uit elke laag van de samenleving. **Ze spelen geen vaste rollen, maar alle mogelijke levens**. Dat maakt de voorstelling herkenbaar, filosofisch én menselijk.



DECOR

Ons decor bestaat uit een centraal draaiplatform met erop en errond poppen, spiegels en tablets.

POPPEN...

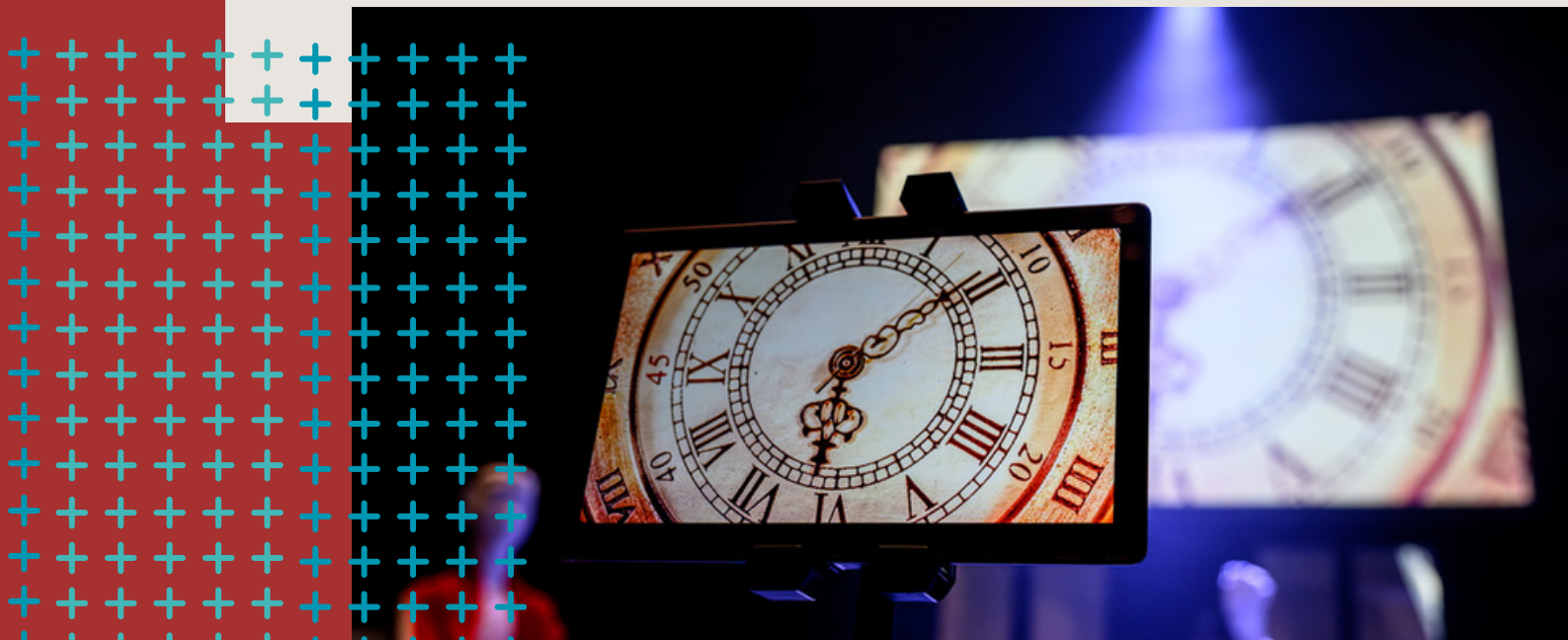
De poppen **verbeelden menselijke figuren**, maar krijgen telkens een andere rol naargelang de scène. Soms zijn het spelende kinderen, dan weer een groep soldaten of stille toeschouwers. Als publiek mag je dat allemaal zelf invullen.

SPIEGELS...

Spiegels **reflecteren, doen je naar jezelf kijken en over jezelf nadenken**. Ze creëren optische illusies, verdubbelen personages, maken groepen groter of vervormen wat je denkt te zien.

& TABLETS

De tablets staan symbool voor **de invloed van schermen en sociale media op ons dagelijks leven**. Die invloed is vaak positief: technologie verbindt ons, opent nieuwe werelden en biedt ruimte voor spel en expressie. Tegelijk kleurt ze onze blik, stuurt ze ons gedrag en oefent ze – vaak ongemerkt – macht uit.





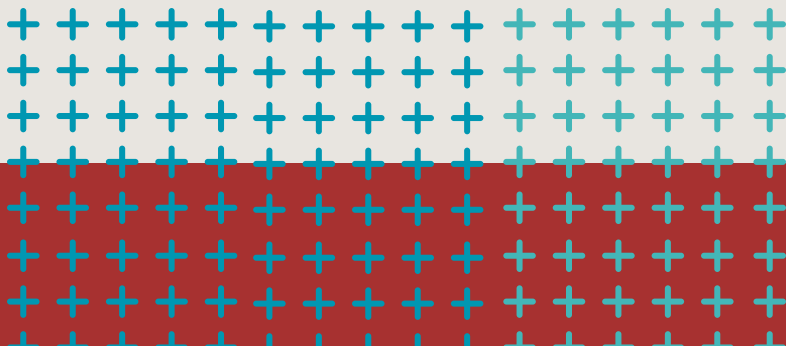
DE RODE DRAAD

NIET ZOMAAR ROOD

Doorheen Twisted Games loopt één kleur als een onmiskenbare stroom: rood. **Rood als het bloed dat in elke oorlog vloeit, als de woede die borrelt onder onrecht, als de manipulatie die stil en geslepen zijn werk doet.** De rode sjaal en de kleine rode sjaaltjes in de kostuums zijn veel meer dan decor: het zijn dragers van betekenis.

NIET ZOMAAR EEN LIED

Een andere rode draad is ons verbindingslied, een lied dat meerdere keren terugkomt in de voorstelling. **De melodie duikt telkens op in een andere vorm, tot het lied uiteindelijk in volle glorie klinkt.** Op dat moment gebruikt het personage De Tijd het om voor het eerst echt contact te maken met de menselijke figuren. Aan het slot zingen alle drie de personages uit volle borst.



EN HET PUBLIEK?

Rakende en verrassende voorstelling... ik heb er nog dagen mee rondgelopen in mijn hart en hoofd.

Geert Deraeve

Een mooi spektakel met speelsheid, multi media, spiegels, letterlijk en figuurlijk, een rode draad,
Dit is waarom de wereld de kunsten zo hard(t) nodig heeft ❤️

Annemieke Van Camp

SPEELS

MAGISCH

VERBINDEND

ACTUEEL

MEERLAGIG

GEDURFD

DE MAKERS



Spel Line Van Wassenhoven, Griet Spanhove, Natalie Huyghe, Tom Roos

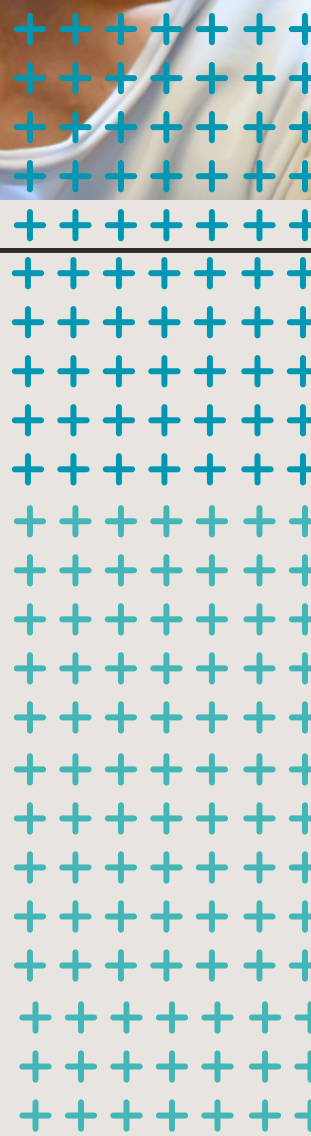
Muziek Daniël Bal

Multimedia Natalie Huyghe

Lichtontwerp en techniek Jan Mergaert, Jan Casier, Bart Mommerency

Décor Alex Haerens

Coaching Tom Roos, Quan Bui Ngoc



HEEL CONCREET

DOELGROEP

Dit is een voorstelling voor **volwassenen**, die ook geschikt is voor jongeren en iets oudere kinderen.

PRAKTISCH

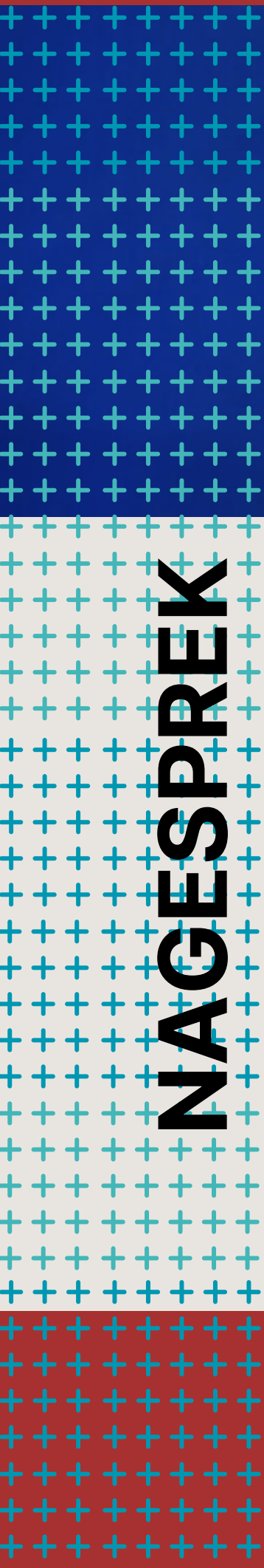
- Intieme binnenvoorstelling
- Speelvlak: minimaal 8 meter op 8 meter
- Groot beeldscherm op de achtergrond
- Technische fiche beschikbaar
- Speelduur: 1 uur 15 minuten

KENMERKEN

Non-verbaal spel met beweging, choreografie en tableaux vivants. Een **originiele soundscape** en muzikale compositie ondersteunt elke handeling.

Integratie van **hedendaagse sociale media** in de vorm van tablets en een groot beeldscherm.





NAGESPREK



In een optioneel nagesprek gaan we **in dialoog – met elkaar**, over wat de voorstelling heeft losgemaakt.

Omdat we geen woorden gebruiken, wordt elke kijker uitgedaagd om via zijn eigen referentiekader betekenis te geven aan wat ze zien. **Wat heb ik precies gezien? Heb ik het goed begrepen?**

Het publiek hoeft niet 'juist' gekeken te hebben, maar krijgt via moderatie **handvatten om hun beleving te verwoorden**. De makers vertellen over hun bedoeling en het maakproces. Het publiek deelt ervaringen en stelt vragen.

Duurtijd van de voorstelling: 1 uur 15 minuten.

Duurtijd van het nagesprek: 15-45 minuten - afhankelijk van de vraag en input van het publiek.

**GEEF MEE OF JE EEN NAGESPREK WENST
WANNEER JE CONTACT MET ONS OPNEEMT!**

GET IN TOUCH



TER BESCHIKKING

Je kan de teksten en foto's uit deze pdf opvragen in een downloadbaar formaat.

Op aanvraag stellen we ook graag verschillende videofragmenten ter beschikking:

- EEN TRAILER
- DE VOLLEDIGE VOORSTELLING
- SFEERBEELDEN

Neem gerust contact met ons op om toegang te krijgen tot het materiaal.

BOEKINGEN EN ANDERE VRAGEN

COMPAGNIE CURIOUS

CONTACT@COMPAGNIECURIOUS.BE