



Diep in het bos HET MUZIEK LOD foto Patrick De Spiegelaere

te improviseren: ik zet al mijn deuren en vensters open om invallen en associaties de vrije loop te laten, om greep te krijgen op voorbijflitsende ideeën. Ondanks mijn statische positie bevind ik mij in mijn verbeelding op de vloer met mijn spelers. Ik verplaats mij in gedachten mee met de dingen die ze me laten zien. En dat gaat ook verder na de repetitie, als de vloer leeg is. Ik hoor de stemmen van de personages nog in mijn hoofd, ik zie hen nog voor me. Ik verplaats me in hun huid, en dan kan het schrijven beginnen. De stemmen in mijn verbeelding dicteren de tekst. En ik probeer nieuwe sporen te trekken, die ik de volgende dag aan de spelers voorleg en toets in een nieuwe improvisatiesessie.

ETCETERA Hoe stimuleer je de spelers tijdens de improvisaties?

DE VOLDER Bij aanvang van de repetities heb ik dikwijls al wat flarden tekstmateriaal. Of ik toon beelden die al iets 'groots' in zich hebben, met de bedoeling bij de spelers onmiddellijk iets op gang te trekken. Ik probeer mijn spe-

lers zo snel mogelijk op de vloer te laten gaan. Mijn ervaring is dat als je vragen en problemen in een improvisatie meeneemt, ze dan dikwijls binnen één spelsessie opgelost zijn. Meer nog; het probleem zelf kan tot uitgangspunt van de improvisatie gebombardeerd worden, met de intentie de oplossing op de vloer te vinden.

Als regisseur moet ik ervoor zorgen dat het terrein voor de spelers zo vrij mogelijk is, en ik tracht zo weinig mogelijk 'nee' te zeggen. Ik accepteer het materiaal dat mijn spelers me op de vloer aanbieden. Ik pak aan wat ik krijg, inclusief de problemen. Elke speler heeft zijn tijd nodig; soms duurt het lang om een personage te vinden. Dan weet ik dat ik geduld moet hebben en erop vertrouwen dat het gaat komen, en kan ik alleen maar proberen om de speler zo goed mogelijk te sturen en te helpen. Als ik erin slaag om nauwkeurig te formuleren wat ik zie en hoor, zelfs tot de kleinste details, dan kan ik misschien daardoor bij de speler een deur op een kier zetten en verschijnt er iets nieuws voor hem. Kleine toevalligheden

worden – als ik er de speler attent op kan maken – soms een wezenlijk onderdeel van het personage. De spelers herinneren zich immers niet altijd wat ze juist gedaan hebben tijdens een improvisatie; ze worden op de vloer overstelpt met duizend en één interne en externe indrukken en lopen soms als dolenden te tasten en te zoeken welke puls ze zullen volgen of zelf geven.

ETCETERA In hun zoektocht naar een personage moedig je je spelers aan om 'groot te gaan'. Waarom is dat groteske zo essentieel voor jou?

DE VOLDER Omdat het gemakkelijker is om achteraf iets te verkleinen dan te vergroten. In mijn stukken komt elk personage vroeg of laat oog in oog te staan met de dood: op dat moment moet hij zijn grootste middelen kunnen inzetten. Door al van bij aanvang van de repetities groot te gaan, verwerft het personage geleidelijk aan de middelen die hij later nodig zal hebben om het gevecht op leven en dood te kunnen winnen. Ik wil van mijn personages