

Erwin Jans

De speler weggecijferd

ACTEREN IN EEN TIJDPERK VAN TECHNISCHE REPRODUCEERBAARHEID

In *De uitvinding van Morel*, een roman van de Argentijnse schrijver Adolfo Bioy-Casarès, ontvlucht het hoofdpersonage omwille van politieke redenen het vasteland en verbergt hij zich op een onbewoond eiland. Tot zijn verbazing stoot hij op een villa en zijn aristocratische bewoners. Uit angst maakt hij zijn aanwezigheid niet kenbaar en besluit vanop een veilige afstand de groep te observeren. Op een bepaalde dag zoekt een vrouw uit het gezelschap een plekje in de buurt van waar hij zich schuilhoudt. Hij wordt verliefd op haar. Als zij later opnieuw in zijn buurt komt, spreekt hij haar aan, maar zij reageert niet op zijn woorden, niet afwijzend, maar ook niet aanmoedigend. De hoofdfiguur blijft het gezelschap observeren en komt tot een merkwaardige vaststelling: het gedrag van de bewoners vertoont patronen die zich op gepaste tijden herhalen. Zelfs wanneer het regent, wandelen de aanwezigen in de tuin alsof het weer hen niet deert. Na nog enkele mislukte pogingen om met de geliefde vrouw in contact te komen, waagt hij zich in de villa. Daar ontdekt hij het geheim van Morel, de eigenaar van de villa. De bewoners zijn aan een geheimzinnige ziekte gestorven en wat de hoofdfiguur ziet, zijn in *loop* gezette holografische beelden. Ook de hoofdfiguur voelt dat hij aan die mysterieuze ziekte lijdt. Voordat hij sterft, slaagt hij er echter in zichzelf als driedimensioneel beeld in de bestaande opnames in te voegen. Hij ensceneert zichzelf en manipuleert de opnames op zo'n manier dat het voor de ogen van een toekomstige bezoeker aan het eiland lijkt alsof hij een liefdesrelatie had met de vrouw in kwestie.

Afgezien nog van het feit dat het een van de meest tragische en onmogelijke liefdesgeschiedenissen is die ik ken, fascineert *De uitvinding van Morel* me ook omdat het verhaal iets suggereert over de verhouding tussen mens en machine, tussen (over)leven en technologie. Toch is mijn invalshoek hier veel minder ambitieus. Het verhaal van Morels uitvinding spookte me als dramaturg vaak door het hoofd tijdens de voorbereiding en de repetities van de Proust-cyclus die Guy Cassiers de voorbije seizoenen bij het Rotterdamse ro theater regisseerde. In die cyclus speelt de (visuele) technologie een dominante rol. Ik kon de impact van de technologie op het acteren en op de acteurs vanop enige afstand observeren. Het is in dit verband dat ik *De uitvinding van Morel* als een soort van allegorie wil lezen van de moeizame ontmoeting tussen acteur en technologie. De persoonlijke ervaringen van een aantal Proust-acteurs onderbreken de notities en wat meer theoretische beschouwingen.

In de omvangrijke studie *Das Postdramatische Theater* (1999) van Hans-Thies Lehmann, een synthese van de belangrijkste ontwikkelingen in het theater van de voorbije twee decennia, speelt de acteur geen rol van betekenis meer. In de gedetailleerde inhoudstafel wordt hij zelfs niet eens meer vermeld, alsof hij bij de paradigma-wissel tussen modern en postmodern theater voorgoed is verdwenen. Met het dramatische theater heeft ook de acteur het toneel verlaten. Met het postdramatische theater keert hij terug als 'lichaam' (het woord 'Körper' is omnipresent in Lehmanns boek) en als 'performer'. Ook de titel van Philip Auslanders essaybundel *From acting to performance* (1997) is veelzeggend. Er staat niet: *from acting to performing*. Er is een verschuiving van de acteur en het acteren naar het geheel van de performance. De acteur verdwijnt en verschijnt opnieuw als een teken in een netwerk van tekens. In wat volgt wil ik het hebben over nog een verdwijning/verschijning van de acteur: als beeld.

FANIA SOREL 'Ik heb nooit het gevoel gehad dat ik een overzicht had over de voorstelling. Ik stond voor een camera achter een doek. Je moet dan vertrouwen op de blik van iemand anders. (...) *Proust 1* was een vreemde ervaring: ik heb zelden iets gezien dat van buiten zo consistent is en van binnenuit zo onoverzichtelijk. Als acteur heb je nauwelijks het gevoel dat je samenspeelt met andere acteurs in een samenhangend geheel. Als er iets fout gaat, kan je

LEXICON VAN DE TECHNOLOGIE

ten in de markteconomie van het kapitalisme kunnen circuleren. Ergens tussen de visies van Freud en Marx in schreef J.C. Ballard *Crash*. In deze controversiële roman uit 1973 laten de personages zich door destructieve

technologie in seksuele vervoering brengen. 'For the first time', aldus ceremoniemeester Vaughan in het boek, 'a benevolent psychopathology beckons towards us. For example, the car crash is a fertilizing rather than a

destructive event - a liberation of sexual energy that mediates the sexuality of those who have died with an intensity impossible in any other form.' David Cronenberg verfilmde *Crash* in 1996. Zie ook *Geknipt-geplakt*.

ook niets doen omdat je niet weet waar het fout is gegaan. Als acteur kan je niet ingrijpen. Je weet ook niet wie welke keuzes heeft gemaakt. Dat is dan weer een positief aspect van de onoverzichtelijkheid: het is groepswerk. (...) Ik heb het gevoel dat ik er enerzijds middenin zit en er anderzijds mijlenver vanaf sta.'

De uitvinding van Morel beschrijft hoe de acteur verdwijnt en hoe hij opnieuw als beeld verschijnt. In dat beeld communiceert hij met andere beelden. Zo lijkt het althans in de ogen van de eilandbezoeker (de toeschouwer). Maar er heeft geen echte communicatie plaatsgehad: de twee lichamen hebben elkaar nooit ontmoet. Er was altijd al een gebroken communicatie, een onzichtbare kloof tussen een lichaam en een driedimensionaal beeld. De toeschouwer zal dat echter nooit te weten komen: de kloof is gedicht, de nabijheid is hersteld. Hij ziet een man en een vrouw en hun liefdesgeschiedenis. Een van de redenen waarom dit verhaal mij bij het werken aan de Proust-cyclus voor ogen stond, is precies deze tweedeling tussen perceptie van binnenuit (de acteurs) en perceptie van buitenaf (het publiek). Die tweedeling bestaat natuurlijk steeds, maar hier op een bijzondere manier. In de voorstellingen (vooral *Proust 1: De kant van Swann* en *Proust 3: De kant van Charlus*) worden de gezichten van de acteurs uitvergroot op schermen geprojecteerd. De acteurs staan daarbij voor een camera en kijken terwijl ze spreken in de

lens. In het eerste deel van *Proust 1: De kant van Swann* staan een aantal acteurs zelfs achter het gordijn, onzichtbaar voor het publiek. Hun gezicht wordt op het scherm geprojecteerd en via die beelden communiceren ze onderling. Over het algemeen werd er in de perceptie van de toeschouwers (en ook in die van de critici) geen breuk gevoeld tussen acteur en beeld. De verdwijning/verschijning van de acteur werd met andere woorden niet als problematisch ervaren. Tijdens het repetitieproces is de verhouding tussen de acteur en de camera/projectie, tussen fysiek en digitaal, tussen verdwijnen en verschijnen wel de inzet van een belangrijke discussie geweest.

MARC DECORTE 'Het spelen met de camera vond ik in het begin ontzettend moeilijk omdat ik het gevoel had dat ik niks kon doen. Ik kon de ruimte niet gebruiken om een personage op te bouwen, want ik had maar enkele vierkante centimeters ter beschikking. Aanvankelijk was ik daar wanhopig over. Maar ik moet toegeven dat ik nu erg geniet van de vrijheid die ik heb binnen de mij opgelegde beperkingen. Vreemd genoeg staat er inderdaad een personage, ondanks alle inperkingen die ik had meegekregen. Toch blijf ik erbij dat dit niet mijn manier van theatermaken is.'

De Filmfabriek 'Ik ben geneigd om te zeggen dat iets pas leeft wanneer het dood kan gaan. Het feit dat in het theater een te onderbreken gesprek plaatsvindt, maakt toneel interessant.'

'Je moet laten zien wat er aan het gebeuren is. De technologie moet transparant blijven voor het publiek. Als je een Zwitserse klok op scène sleurt, kan je enkel het uur lezen en meer valt daar niet over te zeggen. Als je daarentegen het binnenwerk opengooit, ontstaan nieuwe vragen. Het introduceert een kwetsbaarheid. Het wordt ook een ander verhaal. Een te grote zelfzekerheid van de technologie is nooit interessant voor de toeschouwer. Of je er zit of niet, doet er dan niet toe. Dan begin je te concurreren met Kinopolis, waar ze je met een voorhamer in je gezicht slaan zodat je alleen maar onder de indruk kan zijn. Op dat niveau willen spelen is heel valabel, maar dan zit je wel met dat soort spelregels. Dan moet je daarmee kunnen concurreren en dat lukt om vrij evidente redenen niet. Theater is de plaats waar iemand iets kan vertellen aan een publiek terwijl die persoon ieder moment kan onderbroken worden. In Kinopolis neem je



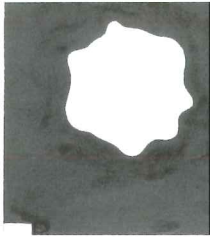
© DE FILMFABRIEK

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

Geknipt-geplakt 'De fetisjistische-voyeuristische camerabilik is (...) geen historisch-culturele aberratie, maar de ware kern van de cameracultuur die eerst de film,

vervolgens de televisie en ten slotte de video vermaatschappelijkten. (...) De camera heeft het traditionele lichaamsbeeld opgelost in een eindeloze stroom van visuele fragmen-

ten. En het (her)bekijken van verknipt-verplakte lichamen is, zoals ook de psycho-analyse onderwijst, altijd zoveel fascinerender dan het zwijgende contempleren van bewe-



Terugblikkend wordt me nu pas ten volle duidelijk dat de openings-scène van *Proust 1: De kant van Swann* als een statement kan gelezen worden, een statement over de verhouding tussen acteur en techniek, en over de manier waarop de acteur en de techniek met het publiek communiceren. Het loont de moeite om die eerste scène gedetailleerd te beschrijven. Het decor bestaat uit een lamellengordijn dat het hele toneel beslaat. Een acteur (Paul Kooij) wandelt vanuit de linkerzijde naar het midden van het lamellengordijn en keert zich met zijn rug naar het publiek. Hij steekt zijn hoofd tussen twee lamellen door. Langzaam verschijnt op het lamellengordijn het uitvergroete geprojecteerde hoofd van de acteur dat in een monoloog over een jeugdherinnering vertelt. De acteur staat in zijn eigen hoofd. De semiotiek van het beeld is duidelijk: een man (de verteller Proust) die naar achteren, naar het verleden, in zijn eigen hoofd kijkt. Het scherm (het lamellengordijn) is de interface die het denken en de werking van het geheugen zichtbaar maakt. Het scherm toont een innerlijk, eigenlijk onzichtbaar proces. Het is dat proces (het uitvergroete, in overwegend blauw licht badend hoofd) dat met het publiek communiceert. Dat is wat het publiek ziet. Voor de acteur gebeurt er wat anders. Hij wandelt het toneel op, maar keert er zich onmiddellijk weer van af. Wat in 'normale' omstandigheden het dispositief bij uitstek is van zijn communicatie met het publiek – zijn fysieke aanwezigheid in de ogen van de toeschouwers – wordt nu onmiddellijk afgebroken en vervangen door een ander dispositief: dat van de interface (hier letterlijk: tussen-gezicht) van het geprojecteerde beeld. De acteur kijkt niet in zijn hoofd, hij kijkt letterlijk achter de schermen en ontdekt daar de

techniek. hij kijkt niet in de geëmotioneerde ogen van het publiek, maar in het koele registrerende oog van de camera. De acteur communiceert niet direct met zijn publiek, maar via het door de camera geregistreerde en geprojecteerde beeld op het lamellengordijn. Hij maakt zichzelf fysiek afwezig om via een digitaal beeld opnieuw te verschijnen.

JACQUELINE BLOM 'Acteren is een live gebeuren: als toeschouwer zie je het gebeuren en als acteur kan je inspelen op wat er gebeurt. Dat wordt moeilijk als je achter een scherm staat. (...) Je wordt als acteur en als actrice op een heel ander niveau aangesproken. Je staat in een heel abstracte omgeving. Wat belangrijk wordt, is hoe je je hoofd of je neus voor de camera houdt. Daarom wilde ik ook een monitor. Dan kan je zien wat je maakt. (...) Ik had daar nog veel verder in willen gaan. Ik hoop dat we de volgende keer langer repeteren om allerlei acteertechnieken met de camera uit te proberen. Het is iets totaal anders dan acteren in een film. Daar heb je een cameraman. Hier ben je zelf je eigen cameraman.'

een totaal andere houding aan. Je zit in een brede zetel, je leunt achterover en je laat het komen. Als je zo in het theater zit, kan je al stoppen met spelen. Het medium kan dat niet aan. En dus moet je er als maker voor zorgen dat de mensen niet zo gaan zitten. Dat ze een soort betrokkenheid krijgen omdat er iets kapot of fout kan gaan. Alles wat je niet interesseert in Kinopolis wordt niet interessant in een theatervoorstelling. Ik vind dat meer en meer nodig, omdat dat soort idee van collectiviteit aan het verdwijnen is uit alle bestaande communicatiemiddelen. Theater is steeds belangrijker aan het worden in de sociale omgang. Het is daarbij onmogelijk om te eisen dat het theater zich meer moet bezighouden met de werkelijkheid, omdat het theater de werkelijkheid *is*. Vaak vraagt men waarom het in theater niet over de arme mensen gaat of over de multiculturele problemen in de achterbuurten. Theater moet alleen over theater gaan. Op het moment dat je speelt, is er immers geen enkele ander werkelijkheid dan wat daar staat. Waar mag iemand nog twee uur lang een toespraak houden?'

'Guy Cassiers heeft altijd met microfoons gewerkt, zowat het nulpunt van mediagebruik op toneel. Zelfs in de kleine kelder-voorstellingen werkte hij met een heel dikke microfoon, terwijl hij op een meter van de toeschouwer stond. Een mens klinkt dan helemaal anders. Hij wou niet zomaar media gebruiken, maar een intimiteit creëren die helemaal anders is doordat je via een machine spreekt. Uiteindelijk is dat heel bepalend geweest in mijn omgang met technologie. En ook nu nog: ik vind het belangrijk dat een machine wordt gebruikt om toch nog een intimiteit te creëren, eerder dan dat het medium zelf het onder-

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

gende of sprekende lijven op het podium. Het enige wat de podiumkunst daarom überhaupt nog vermag, is de mens zijn/haar lichaamsbeeld teruggeven.'

(Rudi Laermans in 'Kunst, Hedendaagsheid, Techniek' in *Etcetera* 59, 1997)
Zie ook *Fetisj, Pastiche*.

Is de acteur werkelijk aan het verdwijnen en zijn het lichaam, de performer en het digitale dubbel zijn nieuwe verschijningsvormen? De drie verschijningsvormen komen mooi samen in de titel van een studie van Peter M. Boenisch: *körPERformance 1.0*. Als figuur blijft de acteur verbonden met de categorieën van het dramatische theater: personage, rol, inleving, ontwikkeling, psychologie, plot, dialoog. De acteur is een personage uit het tijdperk van het schrift, van de representatie, van de lineaire lectuur, van het causale verband, van de perspectivische ruimte. Met de enorme technologische ontwikkelingen zijn andere ruimtes ontstaan: de montageruimte, de gefragmenteerde ruimte, de digitale ruimte, de virtuele ruimte, enzovoort. Met die nieuwe ruimtes ontstaan nieuwe vormen van lectuur: niet langer lineair en causaal, maar associatief, rizomatisch, deconstructief, enzovoort. Ook de acteur als subject raakt meer en meer gedecentreerd. Hij wordt een punt van momentane concentratie in een flow van libidinale energie, een fysiek teken in een cybernetische machine, een bijna anoniem doorgeefluik van flarden tekst, brokken geschiedenis, gefragmenteerde herinneringen, een schakel in een gemediatiseerde omgeving, een technisch eindeloos reproduceerbaar beeld.

MARLIES HEUER 'Ik hou van het compositorische aspect in de voorstellingen (van Guy Cassiers). Als actrice hou ik er natuurlijk in de eerste plaats van een rol te spelen. Met compositie bedoel ik het samen-

werp wordt. Nog altijd probeer ik te zoeken naar -en dat is heel klassiek- een manier om toch nog iets te vertellen. Het gaat mij niet om een droog gebruik van media om te zien welk soort theoretische impact dat zou hebben.'

'Het tot leven wekken van dingen is iets waar ik voortdurend mee bezig ben. Het uit zichzelf verdergaan. Voor *The Mind Machine of Dr. Forsythe* bijvoorbeeld hebben we een soort constructie gemaakt die zichzelf verder zou genereren door er dansers op te zetten. Die kregen inspiratie door de machine en veranderden de machine tegelijkertijd door hun inspiratie. Langzaam raakte dit in een soort *loop* waar wij als maker niets meer aan moesten doen. De context die door de machine zelf gecreëerd werd, genereerde automatisch interessante dingen die een emotie oproepen die wij *à la limite* niet bedacht hadden, maar toch in de machine hadden gestoken. Het was wel nog vrij eenduidig. De machine kon maar één soort leven maken. Ik vind het belangrijk dat technologie leeft. Als je merkt dat je als maker de hele tijd moeite staat te doen, dat je staat te prullen, dan ben je niet goed

spel van beeld, geluid, de stilering. Guy gaat daar ontzettend ver in, met veel technische *know how*. Dat maakt deel uit van de spanning. (...) Het technische heeft te maken met het onderdeel kunnen zijn van een geheel. Ik heb daar wel even aan moeten wennen. Zo extreem voor een camera staan op het toneel, had ik nooit gedaan. (...) Natuurlijk vecht je in het begin voor je plek als acteur. Ik hou heel erg van het ruimtelijke, het *being there*. Ik ben blij dat we in het deel na de pauze live op het toneel aanwezig zijn.'

Volgens de bekende formule van Marshall McLuhan zijn de media extensies van onze zintuigen. Dat geldt ook voor het gebruik van media in het theater. Een microfoon en een beeldscherm versterken de stem en de gelaatsuitdrukking van een acteur. Maar tegelijkertijd wordt aan de acteur voor een deel de controle ontnomen over wat er met zijn stem en zijn gelaatsuitdrukking gebeurt: stem en beeld kunnen vervormd en gemanipuleerd worden. Daarover wordt elders en door anderen beslist.



"The Mind Machine of Dr. Forsythe" © de Filmfabriek

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

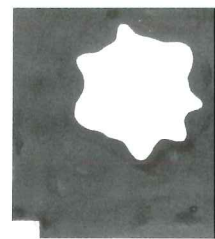


met Pulaski and Data op het *holodeck* (scene uit *Star Trek*)

Holodeck Nagenoeg perfect *virtual reality*-platform uit de serie *Star Trek*. Het betreft een kleine ruimte die omgevingen simuleert waarmee de gebruiker kan interage-

ren op grond van een complexe technologie die onder meer tastzin, geur en beweging mogelijk maakt. De bewoners van *Starship Enterprise* gebruiken het *holodeck*

vooral voor recreatieve doeleinden en, opmerkelijk genoeg, soms ook voor de juridische wedersamenstelling van criminele feiten.



PAUL KOOIJ 'Voor het eerst in mijn "oeuvre" als acteur heb ik het gevoel dat ik door mijn acteerclichés ben heen gebroken. (...) Ik beweeg niet, wat ik normaal altijd veel doe als acteur. Ik doe niets met rekwisieten, wat ik ook altijd doe. Ik doe niets met een personage, met een fictieve biografie. (...) Ik sta in een fysiek heel gesloten omgeving: ik kan fysiek eigenlijk niks doen. Maar ik heb dat absoluut niet als een belemmering voor het acteren ervaren, integendeel zelfs. Het is een verrijking omdat je als acteur niet kan vluchten in frutselen met rekwisieten, kostuums of grappenmakerij. Het is allemaal erg naakt. (...) Het is natuurlijk niet zo dat ik niet sta te spelen wanneer ik met mijn hoofd door het gordijn en mijn rug naar het publiek sta. Ik heb op die momenten heel veel fantasie. Ik zie de dia's die geprojecteerd worden. Ik zie wellicht heel anders dan het publiek. Ik praat veel over het geheugen, maar ik word me ook bewuster van hoe het bij mezelf werkt.'

De consequenties voor het ontwikkelen van acteermethodes en acteermodellen, voor het ontwikkelen van de programma's van de acteeropleidingen zijn enorm. Er is nog geen acteermethode ontwikkeld die deze data uit het nieuwe theater tot zijn vertrekpunt heeft gemaakt. Het is opvallend dat de interessantste teksten en theoretische inzichten over het postmoderne acteren ontwikkeld worden in de dans- en performancestudies. Maar geldt dat ook voor de praktijk? Moeten acteeropleidingen nu veel meer bezig gaan zijn met dans, beweging, performance enerzijds en het interageren met een mediale omgeving (installatie, video, projecties) anderzijds? De acteur is nog geen cyborg, maar hij kan zich wel bewust worden van de nieuwe (mentale en fysieke) acteerruimtes die door de technologie worden gecreëerd.

De uitspraken van de acteurs komen allen uit: *Proust 2. De kant van Albertine*. Script en werkboek, Uitgeverij International Theatre & film Books/Ro theater, Amsterdam/Rotterdam, 2003

Philip Auslander, *From acting to performance*, Routledge, London & New York, 1997

Peter M. Boenisch, *körpPERformance 1.0 Theorie und Analyse von Körper- und Bewegungsdarstellungen im zeitgenössischen Theater*, ePodium Verlag, München, 2002

Hans-Thies Lehmann, *Das Postdramatische Theater*, Verlag der Autoren, Frankfurt am Main, 1999

bezig. Anders gezegd, het is zoals een goed speeltuig maken. Bij slechte speeltuigen ontdekken kinderen dat je daarmee niets anders kan doen dan waarvoor het dient. Ze worden het dan ook meteen beu. Terwijl een machine die leeft langzaam mogelijkheden genereert, die er initieel wel inzitten maar die zichzelf ook verder uitbouwen. En waarvan je in het begin nog niet goed weet wat het uiteindelijk zal worden. Dat was heel duidelijk met de *Mind Machine*. Het is als met de Japanse keuken tegenover de Britse keuken: in Japan snij je gewoon een stuk uit een vis en *that's it*. In Engeland stop je iets vier uur in een pot, en het is nog altijd niet te vreten. Hoe minder moeite je erin moet steken, des te levensvatbaarder het is, des te beter het eindresultaat wordt. Die machine, of het komen tot een levende machine, is een uitgangspunt geworden van de Filmfabriek.'

'Ik ben geneigd om te zeggen dat iets pas leeft wanneer het dood kan gaan. Het kan dan ook fout lopen. Je ziet het *live* gebeuren en *live* misgaan. Dingen die mislukken, maken de kwetsbaarheid van die machinerie voelbaar en maken het zo nog meer levend. Zoals een naaktslak pas interessant is omdat je weet dat het ermee gedaan is als je je voet erop zet. In het theater weet je dat je het gebeuren als publiek kan onderbreken, hoewel niemand dat doet. Voor mij is dit echt een absolute basisvereiste om nog van toneel te kunnen spreken. Het feit dat daar een te onderbreken gesprek plaatsvindt, maakt toneel interessant. Zodra dat verdwijnt, kan je even goed thuis tv kijken.'

L E X I C O N V A N D E T E C H N O C U L T U U R

Interface Vertalend intermediair dat twee systemen van een verschillende orde met elkaar laat communiceren. Mens en computer kunnen nog niet naadloos met elkaar in

gesprek treden. Zo is de informatie die voor een mens begrijpelijk is (woorden en beelden) verschillend van de informatieverwerking van een computer (nullen en enen). Een

interface zet data om in herkenbare en begrijpelijke symbolen. Volgens Slavoj Žižek is precies de vaste notie van interface in onze cultuur evenwel aan het schuiven gegaan.