

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.