



**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 rekvisieten, 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 rekvisieten, 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.