

zulk een ogenblik kan je heel sterk spelen met de timing en je bijvoorbeeld nog even wegdraaien vlak voor je bij de brief komt.

ETCETERA Dan zit je toch heel dicht bij poppenkast.

JOCHEMS Ja. In *Peer* is er het moment voor ik Rosa ontdek in de kast. Het spel van elkaar net niet zien, tot we uiteindelijk toch plots tegenover elkaar staan, hebben we eindeloos opgebouwd. Dat is echt spelen met het opvoeren van spanning en de daarop volgende ontlasting, in een lach of een opgeluchte zucht. Sommige kinderen werden zelfs een beetje kwaad op Peer, omdat het wel heel lang duurde voor hij Rosa ontdekte, terwijl die nota bene vlak naast hem stond. De spanning werd ondraaglijk. Dat bewustzijn voor spanning ontwikkel je wel, je leert het aanvoelen.

ETCETERA Je publiek reageert niet altijd hetzelfde. Hoe ga je daarmee om?

JOCHEMS Ik probeer vooral de timing goed in het oog te houden en ervoor te zorgen dat ik de handeling goed uitvoer. Ik heb natuurlijk liever dat het publiek lacht wanneer dat de bedoeling is, maar als men niet lacht, ga ik gewoon door. Op dat ogenblik is het verhaal, de situatie of de voorstelling veel belangrijker dan mijn *act*.

ETCETERA In een jeugdtheatervoorstelling krijg je waarschijnlijk verschillende reacties naargelang de leeftijd van de kinderen in de zaal. Wanneer Malvolio in *De twaalfde nacht* eindelijk inziet dat Olivia niet verliefd is op hem, lachen de jonge kinderen hem misschien vooral uit omwille van zijn hooghartige 'domheid', terwijl de ouderen toch ook misschien wel iets van het gebroken hart voelen. Hoe stem je je spel af op die mogelijke verschillen?

JOCHEMS Ik pas mijn spel niet aan aan de leeftijd van het publiek. Het is eerder doorgaan in een rol of in een toon die ik heb aangezet. Het doet me wel heel veel plezier om op zulke momenten niet alleen de lach te krijgen. Dikwijls hoor je tegelijk lachen en 'Oooh' zeggen. Dat maakt me gelukkig. Het grappige heb ik tevoren aangezet, maar op dat moment ben ik vooral bezig met de Malvolio die verdriet heeft.

ETCETERA Maar je toont dat verdriet niet door te gaan huilen.

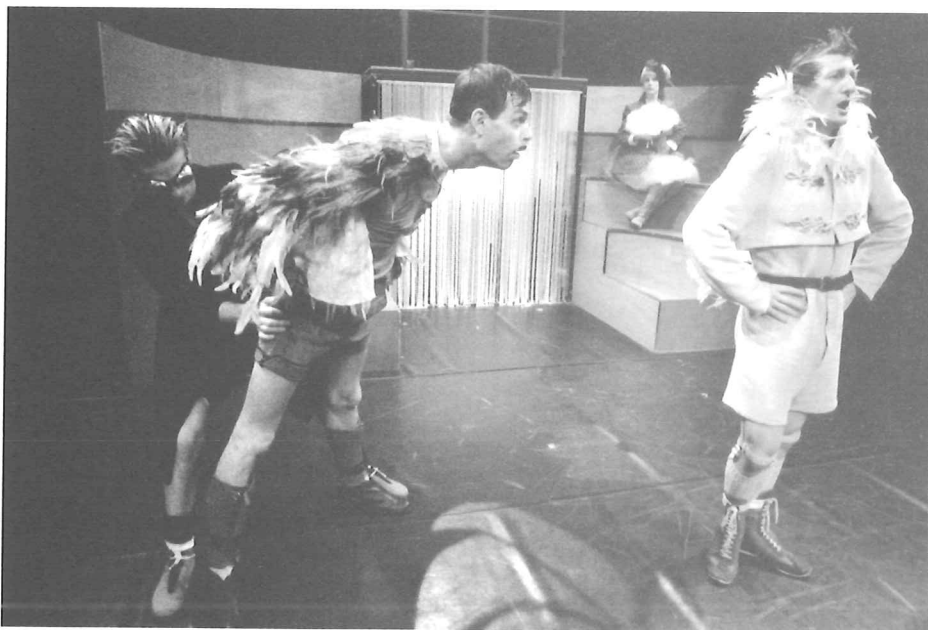
JOCHEMS Neen, ik blijf spelen in de codes die

aangezet zijn. In *De twaalfde nacht* hebben we met zijn allen geprobeerd om de groteske codes van de traditionele opera te hanteren: handje aan het voorhoofd, bijna flauw vallen bij grote emoties... Malvolio weent met een duidelijke grimas. Het gevoel is oprecht, alleen de vorm is uitvergroot en past binnen een aangegeven code.

ETCETERA In de meeste voorstellingen waar in je meespeelt, zitten wel komische of groteske toetsen, maar ze zijn zelden het doel op

draait het meestal wel op uit. Ik denk dat het te maken heeft met die korte spelmomenten. Door grote tekens te gebruiken zet je iets tegenover dat goed uitgewerkte personage: grote gebaren, enkele duidelijke uiterlijke kenmerken.

Wanneer een komisch personage de tijd krijgt om zich te ontwikkelen, kan je heel anders tewerk gaan. De eerste twintig minuten van *De twaalfde nacht* handel ik niet opvallend anders dan de andere personages. Door mijn lange lijf heel stijf te houden benadruk ik het



Canteclair JO ROETS/BLAUW VIER foto Phile Deprez

zich. Het komische is ook dikwijls gereserveerd voor bepaalde rollen. Hoe verhoud je je dan als vertolker van een komische rol tot de andere acteurs die 'ernstige' rollen spelen?

JOCHEMS In grote lijnen doen we hetzelfde. Je probeert je boodschap over te brengen, in de zin van: zender brengt boodschap over aan ontvanger. We dienen het verhaal door middel van samenspel. Alleen hanteer je voor een komische rol een andere code. De kunst bestaat erin het publiek te overhalen om mee te gaan in die verschillende codes.

Dikwijls zit de tegenstelling in het feit dat de komische personages niet zo sterk uitgewerkt zijn, terwijl het hoofdpersonage alle ruimte heeft om zich te ontwikkelen. In *Canteclair* speelde Marnick Bardyn één goed uitgewerkte rol, terwijl ik allerlei personages speelde die hem in de weg liepen. Ik wil er dan niet per se telkens een 'vette figuur' –een met dikke viltstift afgelijnde stripfiguur– tegenover plaatsen, maar daar

hooghartige van Malvolio, maar dat is het omgeveer. Heel langzaam sijpelen er komische tekens binnen, in de voorstelling en in mijn personage. Het is een beetje zoals bij *Fawlty Towers*, waar John Cleese zich ook altijd eerst heel gewoon gedraagt, maar naar het einde toe loopt het toch elke keer weer uit de hand. Ik vind het heel aangenaam dat Malvolio evolueert, wat maar zelden gebeurde in mijn vorige rollen.

Soms is het ook de situatie die grappig werkt. Een stijve hark als Malvolio is op zich niet grappig; wat hem overkomt is dat wel. De confrontatie van leefwerelden, bijvoorbeeld de preutse Malvolio en de domme zuipschuit Andries, werkt komisch. De confrontatie tussen de puriteinse wereld van Malvolio en de liederlijke wereld van Andries is vergelijkbaar met het contrast tussen Hyacinth Bucket en Onslow in de Britse komische reeks *Keeping up appearances*.

Hoe ernstiger een personage zichzelf neemt, hoe komischer dat kan werken. Zoals