

# Gestructureerd als absurd pc-spelletje

'New Game' van Edit Kaldor op KFda

(tijd) - Op het KunstenFESTIVALdesArts brengt de Hongaarse Edit Kaldor de nieuwe dansproductie 'New game'. Vorig jaar verraste ze op hetzelfde festival met 'Or press escape'. Deze theatrale reflectie over eenzaamheid en onze verhouding tot de pc gebruikte op briljante wijze de pc zelf als interface met het publiek. 'New game' gaat voort op de ingeslagen weg: levende acteurs in een 3D-animatie weerspiegelen Kaldors kijk op het bestaan.

Edit Kaldor praat niet gemakkelijk over haar werk. Ze vertelt liever hoe 'Or press escape' ontstaan is dan dat ze het werk interpreteert. Pas bij wat aandringen merk je hoe achter dat verhaal een complexe gedachtegang schuilt. Kaldor: 'Ik wilde een solo maken over eenzaamheid. Dat is ongeloofwaardig als je het publiek rechtstreeks aanspreekt. Vandaar de idee om het via de omweg van de pc aan te spreken. Het publiek volgt mijn gedachten via wat op het scherm verschijnt. Aanvankelijk voerde ik de pc op als een levend wezen dat antwoordde op mijn schrijfsels. Later werd het een gewone pc. Maar zoals je weet verhouden mensen zich sowieso tot hun pc alsof het een levend wezen is. Een ander motief van het stuk is de manier waarop een pc je tijdsbesef vervormt. Mensen surfen uren op het internet, terwijl ze denken dat het om luttele minuten gaat. Omgekeerd lijkt een simpele opdracht vaak eeuwen te duren. Ten slotte is er ook het verhaal van de man die zich ergens op zolder schuilhoudt. Ik schreef daar ooit een kortverhaal over; in dit stuk was die versterking op zolder vooral dramaturgisch interessant. Ik kan op dat onzichtbare personage gedachten en gevoelens projecteren. Als ik hem een brief schrijf, blijkt snel dat ik eigenlijk met mezelf dialogueer.'

## Mentale kaart

Het lijkt inderdaad alsof Kaldor in dit stuk via de pc - vruchteloos - probeerde orde te scheppen in een verward bestaan. Kaldor: 'Deze voorstelling gaat over de manier waarop je je identiteit vorm geeft in een onbekende situatie. Voor mij is dat een fundamentele ervaring. (Kaldor, van geboorte Hongaarse, vluchtte met haar moeder in 1981 als dertienjarige naar Oostenrijk en daarna naar de VS. Nu woont en werkt ze vooral in Amsterdam.) Je moet een mentale kaart van je

nieuwe omgeving construeren om vooruit te geraken. Vervolgens zoek je een identiteit die je je binnen die nieuwe omgeving kan aanmeten, wat je behoudt en wat je verwerpt. De manier waarop je omgaat met een pc weerspiegelt inderdaad de verstrooide manier waarop je orde schept in je hoofd. Pc's zijn slecht voor je concentratie. De machine verleidt je om voortdurend dingen te verschuiven, te kopiëren en te klasseren. Toch is het zo dat pc's, en bij uitbreiding alle nieuwe media, een onvoorstelbare impact hebben op ons denken en doen.'

Waarover gaat de productie 'New Game'? Nu ze de dertig voorbij is, wijzigt haar kijk op het leven. Kaldor: 'Ik ontwaar een soort rode draad in wat mij overkomt. Als twintiger leef je in de overtuiging dat alles wat je overkomt uniek is. Je ziet geen patroon, en nog minder vermoed je waar het heen gaat. Hoe ouder je wordt, hoe meer je echter ziet hoe dingen zich herhalen. Je botst steeds meer op jezelf. Toch heb ik een grote bewondering voor het menselijk vermogen om ondanks dat nutteloze, dat voorspelbare steeds maar door te blijven gaan. Ongeacht wat hun overkomt of hoe ze zich voelen blijven mensen opstaan, eten, winkelen... Die sensibiliteit probeer ik in 'New game' weer te geven door het stuk als een pc-spelletje te structureren. Ook zo'n spelletje gaat door, met aanval na aanval van vliegende schotels, tot je leven 'op' is. Het leuke van een spel zowel als van het leven ligt in het feit dat, ondanks het bekende stramien, het precieze verloop ervan onvoorspelbaar blijft. Dat maakt het spelletje, en ook het leven leuk, of minstens draaglijk. Tegelijk blijft het besef van absurditeit. Maar je hebt geen keuze. Je moet er doorheen.'

PTJ

*'New Game' in De Bottelarij  
op 3, 4, 5 en 7 mei om 20u.  
en op 8 mei om 15u.  
www.kfda.be*