

Personagefiche **Dokter Black**

Onderdeel Dokter Black

Wie ben ik? De mysterieuze gastheer van de avond. Een intelligente, eigenzinnige en ietwat zonderlinge man die zijn gasten bewust bij elkaar heeft gebracht. Hij is blind en beweegt zich met een blindestok, maar kent zijn eigen huis uitstekend. Hij weet duidelijk meer dan hij vertelt.

Wat wil ik? Zijn zes gasten samenbrengen en zijn zorgvuldig voorbereide plan uitvoeren. Hij wil de situatie onder controle houden en de anderen nieuwsgierig maken naar de werkelijke reden waarom ze zijn uitgenodigd.

Wat verberg ik? Black houdt belangrijke informatie achter. Hij kent de achtergrond van de bijeenkomst en weet waarom juist deze mensen aanwezig zijn. Hij laat slechts mondjesmaat iets los en geniet ervan dat zijn gasten proberen te achterhalen wat er werkelijk aan de hand is.

Hoe beweeg ik? Rustig en beheerst. In zijn eigen huis beweegt hij vrij zelfverzekerd omdat hij de ruimte kent. De blindestok wordt functioneel gebruikt: aftasten waar nodig, herkenningspunten zoeken en reageren op onverwachte obstakels. Geen voortdurend overdreven tastende bewegingen.

Hoe spreek ik? Beheerst, intelligent en soms droog-komisch. Black hoeft zelden te roepen om aandacht te krijgen. Hij kan bewust stiltes laten vallen voordat hij belangrijke informatie geeft. Bij irritatie wordt zijn taal scherper en korter.

Komische motor **De gastheer die denkt alles onder controle te hebben, terwijl zijn zorgvuldig georganiseerde avond steeds verder ontspoot.** Black probeert waardigheid en gezag te bewaren terwijl zijn excentrieke gasten hem voortdurend uit zijn evenwicht brengen. Zijn droge reacties op hun absurditeit leveren veel humor op.

Onderdeel Dokter Black

Kostuumkleur **Zwart.** Volledig donkere, verzorgde kleding. Een donkere bril en blindestok versterken onmiddellijk het silhouet van Black. Eventueel subtiele zilveren of grijze details om hem visueel los te maken van een volledig zwart decor.

Belangrijkste spelopdracht voor Patrick

Black moet **mysterieus zijn zonder meteen verdacht te spelen**. Het publiek moet voelen: “*Die man weet iets wat wij niet weten.*” Tegelijk is hij ook de gastheer die zich steeds meer afvraagt waarom hij in hemelsnaam deze zes mensen heeft uitgenodigd.

Bij het spelen van de blindheid is het belangrijk dat Black **geen karikatuur van een blinde persoon** wordt. In zijn eigen villa kent hij afstanden, meubels en vaste routes. Daardoor kan hij verrassend vlot bewegen. Pas wanneer iemand een stoel verplaatst, iets op zijn weg zet of hem onverwacht benadert, ontstaat onzekerheid.

Kernzin voor het personage:

“Dit is mijn huis, mijn uitnodiging en mijn plan... dus waarom heb ik hier plots niets meer onder controle?”