



Highway 101 (Vienna) - Meg Stuart, *Damaged Goods* / Maria Ziegelböck

niet hoogst merkwaardig om die te laten beginnen met een beeldopname van een afwezig lichaam? Misschien – allicht – neig ik vanuit de eerder ontvouwde visie op Meg Stuarts werk tot een al te specifieke interpretatie, maar dan nog: de openingsscène viel zeer wel te lezen als een stellige vingerwijzing omtrent de inzet van wat zou volgen. Kortweg luidde die als volgt: ‘je zal lichaamsbeelden zien, ook als het om fysieke *live*-gebeurtenissen gaat.’

Na de eerste buitenscène mocht het publiek het gebouw in door een grote poort. Je kwam zo meteen terecht in een grote, loungeachtige ruimte: blauw tapijt op de grond, heren en der zetels en canapés, tafeltjes en staanlampen,... – kortom, een heuse *chill out room*. Gezeten en wel keek je uit op een muur – op een heuse vierde wand! In de muur waren langs de linker- en de rechterzijde twee grote openingen gemaakt. Zo kon je zien dat zich achter de muur een lange gang bevond. Maar eigenlijk kwam je dat pas goed aan de weet dank zij de dubbele videoprojectie op de wandruimte tussen de twee openingen.

Alle acht performers liepen af en aan in de

tunnelachtige ruimte, ondertussen al dan niet druk gebarend of surrealistisch gesticulerend. Hun bewegingen werden op de twee videoschermen vanuit een tegengesteld perspectief getoond. Het was een tegelijkertijd eenvoudig en briljant idee om in de twee korte zijwanden van de lange gang telkens één videocamera op dezelfde hoogte te plaatsen. Deze complementariteit maakte immers dat je de performers zowel zag weglopen *van* als toelopen *op* een wand. Af en toe bleef iemand voor een camera oog staan om uit te blazen of een beetje gek te doen.

Door de twee gapingen in de muur die de tunnel van de publieksruimte scheidde, zag je natuurlijk de dansers regelmatig *in real time* passeren. De afgelegde trajecten kon je echter alleen dank zij de twee videocamera's volgen. De geënceneerde situatie werd evenwel al meteen een stuk complexer vanaf het ogenblik dat de performers van hun rechte lijnen gingen afwijken en door de beide pseudo-deuren de publieksruimte kwamen binnenlopen. Het werd pas helemaal verwarrend toen het gezelschap daarbinnen ook korte performances begon uit te voeren waarin het publiek actief werd

betrokken. Die interventies varieerden van het tonen van een enkel of een wonde over het ‘verliezen’ van een kledingstuk tot het aanspreken van een toeschouwer met de microfoon in aanslag.

Ondertussen bleef de dubbele videoprojectie doorlopen, net als de melodieuze elektronische *soundscape* van General Magic. Op de twee videoschermen zag je zelfs af en toe beelden van heen en weer lopende performers die zich op het moment van de projectie tussen het publiek bevonden. Deze ont-dubbeling van de voorstelling via ‘herinneringsbeelden’ uit een ergens aanwezig videogeheugen zorgde voor erg sterke momenten. Je zag de performers twee keer, en dat simultaan: een keer ‘in het echt’, en ook nog een keer ‘op het scherm’ – maar in het laatste geval in posities die je althans ten dele, via de muurgaten, reeds eerder ‘in het echt’ had gezien.

7.

Eerst een enorme afstand tussen performers- en publieksruimte creëren, en die vervolgens *rücksichtslos* slopen door zich onder