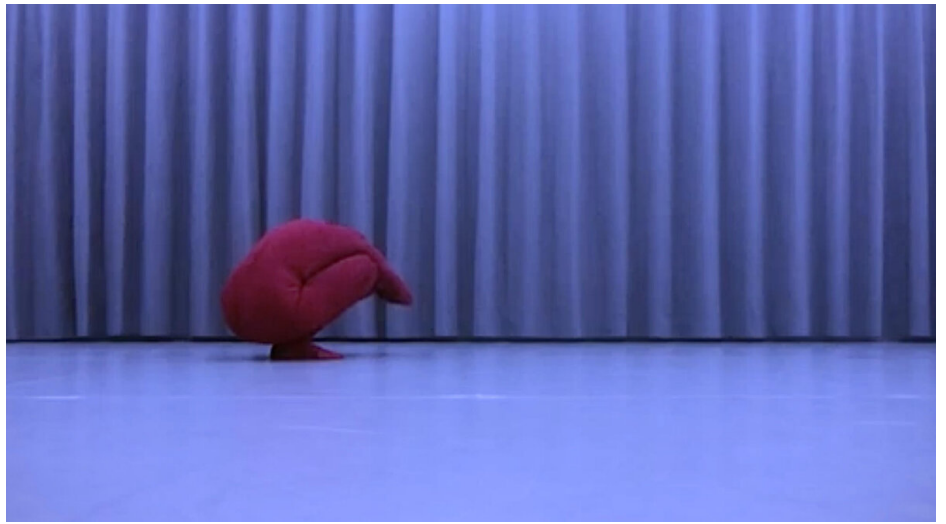




SHY WORKS

ANNE-LISE BREVERS /
OISOI

Technologie als keurslijf



Pieter T'Jonck

Gezien op 18 maart 2021

Streaming / Festival Bouge B

Anne-Lise Brevers wil in de video-performance 'Shy works' naar eigen zeggen 'het verhaal van een transformatie in beweging, vormen en lichamen in verandering en ontvreemde wazige lijnen' vertellen. Een 'figuur op zijn eenzame route om te worden zoals de anderen, zijn eigen ruimte te vinden en te ontsnappen aan classificatie'. Die grote intenties komen niet echt uit de verf, maar misschien ligt dat, ironisch genoeg, vooral aan het keurslijf waarin de coronamaatregelen artiesten dwingen.

19 MAART 2021

'Shy works' werkt als een *game*, een ontwerp van OISOI. Met je cursor of de pijltjes op je toetsenbord verken je een grillig gevormde ruimte waarvan wanden en bekleed zijn met een betonachtige *wallpaper*. Toch bloeien her en der sierlijk-grillige planten in vreemde kleuren als roodbruin en paars, met een enkele takkenbos in fel fuchsia. Een Japanse siertuin, maar dan met morsdode planten.

In die ruimte tekenen zich vier deuropeningen af. Drie ervan stralen helder wit, rood of blauw licht uit. De vierde is een gapend zwart gat. Mits wat gepriegel baan je je door de struiken een weg naar de kamers erachter. Daar wacht je telkens een donker scherm, dat je, alweer mits enig gepriegel, midden op je scherm krijgt. Op dat ogenblik begint een film te lopen, begeleid door een elektronische melodieuze score met diepe bassen van NAH.

Het eerste filmpje toont naast elkaar drie keer dezelfde vrouw. Gekleed in een smetteloos witte shirt, broekje en kousen beweegt ze zich in een spierwitte dansstudio met een glanzende vloer. Ze voert er langzaam inspannende stretchoefeningen voor de benen uit. Haar gezicht zie je niet: haar lange donkere haar schermt het af. Je kan daardoor in de waan verkeren dat je drie verschillende vrouwen dezelfde oefening ziet doen, vooral omdat er subtiele tijdsverschillen tussen de beelden zitten.

Het kondigt een soort thema aan: wat maakt een mens herkenbaar? Of zelfs: hoe herkennen we een bewegend object als een mens? Dat blijkt zeker in de rode

kamer. Daar verschijnt maar één personage op het scherm: een vrouw van kop tot teen ingepakt in een half-transparante bruinroze *body*. Ze beweegt op onderbenen en ellenbogen op een onnatuurlijke aandoende manier voor een toneelgordijn. Als ze zich opricht zie je dat haar hals en handen wit geverfd zijn. Daarna laat ze zich achterover hangen, met de voeten in onnatuurlijke hoeken. Het geeft dat lijf een wat *uncanny*, zelfs onherkenbaar uitzicht.

Dat griezelige zit ook in de derde, blauwe kamer. Daar gaat de performer schuil onder een plastic zeil. In deze film is de achtergrond pikzwart, zodat het lijkt alsof je een spook ziet. In de vierde, zwarte kamer, brengt de film ons terug naar een dansstudio, al valt op dat de vloer ongewoon sterk glanst, alsof er een film water op ligt.

Enkel deze laatste film heeft een titel: 'Whatever'. De beeldformule is echter identiek aan die van de andere films. Haar verbergt het gezicht van de vrouw nadrukkelijk. Een zwarte body reduceert haar lichaam tot een contour zonder veel details, op de handen en onderarmen na. De licht verwrongen bewegingen blijven dicht bij de grond. Het is vooral de glanzende vloer die dit lichaam deze keer als vreemd doet verschijnen. Ze verdubbelt de figuren die het lijf aanneemt tot een serie Rorschach testen en roept zo onwillekeurig ook de bizarre planten in 'Japanse tuin' buiten de kamers terug op.

Op dat moment kreeg ik pas echt het gevoel dat deze beeldformule, op de *gimmick* van de *game* na, in feite een doorslag is van 'Self Unfinished' (1998) van Xavier Leroy. Ook Leroy toonde het lichaam, met vergelijkbare technieken, als een vreemd, ondoorgrondelijk continent. Leroy *performde* echter op een kaal, leeg podium, zonder muziek en zonder attributen. Hij liet zo zien hoe het lichaam ons tegelijk vertrouwd en vreemd is. Hij deed dat echter op een manier die alle 'lichaamsmystiek' en 'grote betekenissen' de pas afsneed.

Hier gebeurt net het omgekeerde: de muziek en de inkleding van de beelden -de Japanse tuin voorop- suggereren allemaal dat hier iets onvatbaars en diepzinnigs te zien is. Tegelijk leidt het game aspect je af van een simpele vaststelling: de 'vreemdheid' van het lichaam die we hier zien is die van het witte-lakenspook: een truc die poseert als metafysica. Kitsch dus. Niet slecht gemaakt, daar niet van. Maar kunst vandaag mag wel wat meer zijn dan een goed gemaakte game.

Al zijn die harde woorden misschien niet helemaal eerlijk tegenover een beginnende kunstenaar. Als je nu eenmaal niet live kan performen, ben je overgeleverd aan technologie om je verhaal te vertellen. Het is een bekend fenomeen: technologie neemt het altijd over, al was het maar omdat het zoveel poespas is om het allemaal perfect te doen werken (wat het overigens niet altijd doet). We zien hier hooguit een kwartiertje dans, opgedeeld in vier schuifjes, zodat er geen spanningsboog ontstaat. Net die spanningsboog maakte Le Roy's werk bijvoorbeeld zo veelbetekenend.

Technologie absorbeert helaas niet alleen de energie van de maker, maar ook die van de kijker. Je let eigenlijk niet goed op wat er gebeurt. Dat verdrukt alles wat de dans te zeggen heeft nog meer. '*The medium is the message*' hier, of laat minstens weinig tijd en ruimte om na te denken over '*the message*'. *If any*. Jammer.