

niet doorheen woorden functioneren. Op dit punt bleken huilen en schreeuwen, zingen en neuriën, de interessantste elementen om op verder te werken. Het idee om te gaan reproduceren of verdubbelen werd op dat punt interessant om te gebruiken als een manier om een uitdrukking van het ene medium te verplaatsen naar een ander. We namen allerlei soorten huiscènes uit bestaande films, maakten er een montage van, en scheidden het beeld van het geluid. Met deze soundtrack op hun koptelefoons, reproduceerden alle performers het geluid op hetzelfde moment, en probeerden ze dit simultaan met de rest van de groep te doen.

Wat dan ontstaat is een dubbele ‘verdubbeling’: we dubbelen de film zelf, maar ook het geluidspatroom dat iedereen produceert, waardoor een soort multiplicatie ontstaat van de uitdrukking, die haar op de één of andere manier ondermijnt. Wenen is zo’n sterke en duidelijke expressie, die in film natuurlijk systematisch wordt geproduceerd. Niet alleen door de acteur maar ook door het hele postsynchronisatie- en montagesysteem. Er gebeurt iets interessants wanneer je het geluid van het huilen met meer mensen tegelijk produceert: de impact lijkt wel op het mechanisme van de cinema, maar het wordt met compleet andere middelen

gemaakt, omdat wij niet de mogelijkheid hebben om op te nemen, opnieuw op te nemen, en onszelf te postsynchroniseren. Dit live verdubbelen was een onderzoek waarin we probeerden om de impact van het filmgeluid/beeld-design te recreëren maar met compleet andere middelen, waardoor we de authenticiteit van de expressie totaal ondermijnden, door de referentie naar de personages weg te laten.

Iets anders waar we over begonnen te praten terwijl we dit deden, was hoe de groene ruimte in deze context een fictionele ruimte kan worden, die afhankelijk van wat er in gebeurt, verschillende locaties kan reflecteren in de

