

eens zie je alleen de ene helft van de tafel, dan de andere, nu eens tegenovergestelde vakken van het speelvlak, dan weer de poten, alsof we het ding op zijn voordeligst, op de meest betoverende manier te zien moeten krijgen. Het licht werkt zo op de wijze van een zoeklicht die een diva tot diva maakt als zij de trappen van het podium afdalt. Na heel korte tijd is de pret er natuurlijk van af. Op dat moment beslissen de twee mannen om een partijtje pingpong te spelen. Niet dat ze er veel van bakken, maar dat doet er nauwelijks toe, want ook nu weer ‘verkunstigt’ de encensering de banaliteit van de actie: het getik van het balletje keert immers weer in een elektronische score. De resulterende, nogal steriele maar daarom niet minder ‘opzweepende’ house, pompt het spelletje op tot een bezienswaardige gebeurtenis. Als ook dat effect opgebruikt is -de voorstelling is dan nog niet eens half voorbij- volgt een ‘coda’: een klankband vertelt de ontstaansgeschiedenis van dit werk. Haarfijn wordt uiteengezet hoe de verschillende deelnemende artiesten elkaar vonden, overlegden en de verschillende aspecten van het werk, van de affiche tot de tekst, in elkaar sleutelden. Daarmee weet je het dus allemaal. En weet je ook niets natuurlijk. Je weet zelfs niet eens wat het ‘werk’ hier nu was: de tafel zelf, de encensering, de tekst, de affiche, alles tegelijk...? Ben je nu bij de neus genomen, was dit een mystificatie dan wel een ontmaskering van de kunst, of kreeg je een mooie demonstratie dan wel deconstructie van de manier waarop theater cq. beeldende kunst ‘werkt’? Of was het gewoon een prettig kijkspel? Aan de kijker om het uit te maken. Hij moet er zijn plan mee trekken en dat betekent vooral dat hij gedwongen is na te denken over het verschil tussen wat er gebeurde en wat hij verwachtte van de kunst, en in tweede instantie over de manier waarop die verwachtingen ontstonden.

Games people play (vernissage II) bewerkt het materiaal van *Vernissage* tot een nog complexer werk. Zie je in de video van *Vernissage* het publiek al heel nadrukkelijk (bijna 5’ van de video zijn gewijd aan het publiek dat binnenkomt en zijn plaats zoekt), in *Games* wordt het gewoonweg mee gerepresenteerd op het podium. Links van de betontafel, op een klein verhoog, zie je immers een vrij grote groep mensen op stoelen naar de pingpongtafel kijken. Voor hen twee mensen: een vrouw, Kristien De Proost, en een man, psychiater Erik Thys. Tegen de achterwand van het podium hangt rechts een projectiescherm, links zitten terug twee pingpongspelers. Wat je op dat ogenblik nog niet weet, is dat de oorspronkelijke tafel hier vervangen werd door een ‘light-versie’, een replica in polystyreen die precies 1% weegt van de oorspronkelijke tafel van 800 kg (beton weegt 2500

kg/m³, PS weegt zowat 25 kg/m³). Die tafel staat immers even pontificaal als weleer in het midden van het podium, als de hoofdrolspeler in het verhaal.

Anders dan bij *Vernissage* is de ruggengraat van het stuk hier een dubbel gesprek. Het eerste is een interview door De Proost van Thys. De vragen die gesteld worden, liggen op voorhand volkomen vast. Ze staan trouwens in het programmaboek. Maar Thys kan in zijn antwoorden variëren zoveel hij wil. Bij het begin van het interview blijkt dat Thys hier zit omdat hij het object van Venlet wilde overbrengen naar zijn psychiatrische instelling. Hij was immers gefascineerd ‘door alles wat de tafel teweeg bracht en door de esthetische kracht ervan’. Maar wat die kracht is, blijft in het gesprek erg ongewis. Het *is* ook erg ongewis natuurlijk: als je die tafel op pakweg een kampeerplaats zou zien, zou het idee dat dit een kunstwerk is allerminst in je opkomen. Het grappige is dat Thys zich, ‘getriggerd’ door de vragen, steeds verder verliest in allerlei diepzinnigheden die in feite niets verklaren. Wat moet je bijvoorbeeld denken van zijn uitspraak dat Venlet een buitengewone estheet is? Hoezo estheet? Was dit geen banale pingpongtafel? Het gesprek dwaalt nog verder af als De Proost, gefascineerd als zij dan weer is door het feit dat ze een psychiater spreekt, Thys allerlei uitspraken over psychiatrie en over wat normaal of waanzinnig is, wil ontlokken. Ze vraagt hem bijvoorbeeld uit over het syndroom van Tourette (een gedragsstoornis waarbij mensen onwillekeurig en buiten hun wil om woorden, vaak schuttingtaal, uitkramen).

DE KUNSTENAAR ALS GEK, ALS ESTHEET, ALS IEMAND MET EEN BIJZONDER DENKPROCES; HET KUNSTWERK ALS EEN VOORWERP MET MAGISCHE EIGENSCHAPPEN, ALS EEN ESTHETISCH OBJECT, ALS EEN SOCIALE KATALYSATOR, KORTOM ELK DENKBAAAR CLICHÉ VAN DE LAATSTE HONDERD JAAR OVER KUNST PASSEERT HIER DE REVUE.

Het podiumpubliek blijkt overigens collectief aan die aan-doening te lijden, want zonder reden stoten ze soms als één man collectief niet ter zake doende woorden als ‘Bedankt’, ‘Voorschrift’ of ‘Wandelafstand’ uit. Het beeld van de kijker dat het stuk zo biedt, is dat van een soort redeloos of ontregeld koor, dat ondanks zichzelf een bijdrage levert. Na Tourette gaat het gesprek door op de figuur van de geniale, maar schizofrene Nobelprijswinnaar John Forbes Nash die de speltheorie en ‘the prisoners dilemma’ ontwikkelde.