

Het dansen gedanst

1 *Blueprint*, zo heet de recentste en bijzonder geslaagde creatie van David Hernandez, wiens bijdrage tot het Vlaamse danslandschap nog altijd sterk wordt onderschat. De titel verwijst naar wat je ‘de methodologie van de voorstelling’ zou kunnen noemen. Die heeft alles te maken met de exploratie van het gebied *tussen* choreografie (schrijftuur, structuur, compositie ook) en improvisatie (uitvinden, impromptu reageren, *flow*,...). Om in deze grenszone alsnog een dansbare weg – de oorspronkelijke betekenis van het woord ‘methode’ – uit te stippen, heb je nood aan een vaag plan van de beoogde voorstelling. Aan een blauwdruk dus: een stel flexibele afspraken en *cues*. Ze kaderen de voorstelling, maar leggen het verloop daarvan niet volledig vast. Zo’n frame zal daarom gewoonlijk nogal wat voorwaardelijke regels bevatten: ‘als jij beweging x kiest, moet ik even later met beweging y komen’. Dat zorgt voor alertheid bij de dansers, onder meer omdat ze ieders bewegingen in het oog moeten houden. Het is het waarmerk van elke hele of halve, vrije of gestructureerde improvisatie: het wederzijdse visuele contact tussen de dansers is beduidend groter dan in een choreografie *pur sang*.

In *Blueprint* wordt het kijken naar elkaar vanaf de openingsscène regelmatig aangevuld met nog een andere vorm van directe interactie. De dansers, vooral dan Renate Graziadei en David Hernandez zelf, praten ook vaak met elkaar via kleine mondmicrofoons. Ze zeggen bijvoorbeeld hoe een zonet gemaakte beweging aanvoelt, of ze stellen er een nieuwe voor. Zo van ‘aah, this

feels good, let’s now move the right arm a little bit’. Het procédé is niet onbekend, al wordt het in dansvoorstellingen nog steeds heel weinig gebruikt. In *Blueprint* zorgt het onderlinge gebabbel alvast van meet af aan voor een informele toon, zelfs voor een sociabiliteit die naar het intieme en het erotische zweeft, maar dan zonder enige seksuele connotatie. Die informele sfeer dikt in de loop van de voorstelling nog verder aan. De dansers lijken bijvoorbeeld zo af en toe gewoon hun eigen ding te doen binnen of naast het speelvlak. Of ze rusten even uit en wisselen een ontspannen glimlach uit. Of David Hernandez loopt af en toe richting Stephan Haller, de rechts van het speelvlak werkzame technicus, en zet zelf een nieuwe cd op. Langs dezelfde zijde staat ook een sofa, een tafeltje, een stel zetels,... In dat huiselijk aandoend salon wachten de vijf performers en de technicus trouwens ook op het begin van de voorstelling.

De informele toon van *Blueprint* maakt dat je gedurig de indruk hebt dat het werken aan de voorstelling gewoon doorloopt in de voorstelling zelf. Toch wordt die nooit écht *homely*. Met uitzondering van de collectieve momenten en het slotgedeelte doet *Blueprint* integendeel vaak *unheimlich* aan, onder meer door de gebruikte muziek. De in het openingsdeel lang aangehouden sinustoon – een track uit een cd van minimalisme-meester Ryoji Ikeda – en de tussendoor gebruikte digitale *clicks* en *cuts* creëren een auditief landschap dat de bewegende lichamen als het ware langzaam maar zeker infecteert met een harde, niet-humane vorm van technologie. Ook de regelmatig afzonderingen van de

dansers breken soms in op de informaliteit van de voorstelling, ook als ze die op andere momenten bevestigen. Het lijkt dan alsof ze met hun solo’s willen ontsnappen aan een al te verstikkend ‘familialisme’, een te sterke vorm van gemeenschappelijkheid. Een dialectische oefening in zowel choreografie als improvisatie enerzijds, in zowel collectivisme als individualisme anderzijds: het zou niet de slechtste omschrijving van *Blueprint* zijn.

2 Er wordt in *Blueprint* bijwijlen briljant gewiebel. Andere bewegingen doen eveneens organisch aan, ook al zijn ze onalledaags. Zo worden lijf en ledematen regelmatig uitgerekt, overigens een bewegingsprocédé dat tot het standaardvocabulaire van Hernandez’ flexibele danstaal behoort. Die naar boven gaande linker- of rechterschouder, die zich uitrekkende rug of romp: het is honderd procent Hernandez. Het is ook mooi, want sculpturaal, beeldend – alsof de impuls tot bewegen die bijvoorbeeld Rodins beeldhouwwerk zo fascinerend maakt alsnog wordt gerealiseerd door levende lichamen.

Blueprint doet soms ook aan het werk van Merce Cunningham denken door het veelvuldige stappen van positie naar positie, al is het onderbreken van de zelfreferentialiteit van bewegingen door het inlassen van korte *freezes* zo onderhand natuurlijk een geijkte dansmogelijkheid. De bewegingstaal van *Blueprint* is echter voor alles quasi-architecturaal: met hun bewegingen creëren de dansers in de waarneembare ruimte van het speelvlak (en zijn randen) gedurig een daarvan verschillende onzichtbare, ja imaginaire ruimtelijkheid. Zeer veel bewegingen, en vooral de in groep gedanst, suggereren immers dat de performers zich verhouden tot een met hindernissen bezaaide ruimte. Het is alsof ze ergens onderdoor lopen,

alsof ze zich tussen twee voorwerpen doorwringen, alsof ze eerst de maat nemen van een ding vooraleer ze verder kunnen bewegen,... Feitelijk is het speelvlak meestal bijna leeg, maar de gemaakte bewegingen markeren die leegte als een materieel bezette ruimte, boordvol dingen die het lichaam kunnen kwetsen, tegenhouden, van zijn bewegingsbaan kunnen afbrengen.

Blueprint schrijft zich dus in binnen een al te weinig gethematiseerde stroming in de hedendaagse dans: het ‘*architecturaliseren*’ van de scène. Dans is intrinsiek een tijdsruimtelijke kunst. Bewegingen vragen tijd – ze volgen elkaar op – en tevens vinden ze letterlijk plaats: het dansend lichaam is *res extensa*, materie die een plek in de ruimte bezet. Een architecturale dansvoorstelling als *Blueprint* neemt dat onontkoombare gegeven tot uitgangspunt van een bewegingsvocabulaire dat het lichaam niet alleen positioneert in een voor het overige neutraal speelvlak of een louter abstracte scenische ruimte (overigens het analogon van de beruchte ‘witte doos’ of *white cube* van de beeldende kunsten). Ze articuleert die geometrische leegte integendeel doorheen de gehanteerde bewegingstaal en transformeert het speelvlak zo in een serie plekken, een reeks concrete plaatsen waartoe het lichaam zich moet verhouden. Zo van ‘hier staat natuurlijk geen muurtje – maar laten we doen alsof dat er wel is en je er dus over moet springen’. Deze simulatie verandert de scène van een abstracte etalage of lege doos in een heel wat alledaagser aandoende want geleefde (gedanste!) plek, ja in een *habitat*. Dat die in *Blueprint* niet ook een woonst wordt, maakt de voorstelling des te krachtiger. De bewegingstaal van *Blueprint* refereert aan stad of metropool (zeker in Brussel moet je als voetganger voortdurend uitwijken voor aan de gang zijnde bouwwerken), niet aan de ruimte van het dorp, de *Gemeinschaft*, de familie.