

Een genetisch rapport

DE GENESIS VAN *CLOSER* Christoph De Boeck

Eind 2001 leerden Heine R. Avdal, die voorheen vier jaar lang bij Damaged Goods had gedanst, en ikzelf als geluidsontwerper/dramaturg elkaar kennen tijdens een workshop georganiseerd door de postgraduaatopleiding APT (*Arts Performance Theatricality*). Enkele maanden later creëerden we samen de productie *terminal*. In 2003 hebben we met Yukiko Shinozaki, eveneens ex-Damaged Goods, een productie gemaakt die in zeker opzicht kan doorgaan als een vervolg op *terminal*, maar die in nog veel meer opzichten helemaal anders is. Deze voorstelling heet *closer* en is gemaakt binnen ons samenwerkingsverband Deep Blue. Telkens ging het om een amalgaam van video-ontwerp, dans, geluidsontwerp en licht waarbij we ons steeds voor ogen hielden dat zowel in het werkproces als in het resultaat alle disciplines evenveel waarde of belang moesten krijgen. *Terminal* is een voorstelling geworden met ruim tijd voor muziek en video, waar soms de danser is verdwenen in een hoopje lichaam op de grond of waar hij vijf minuten lang met zijn gezicht tegen de muur staat. Ook op dramaturgisch vlak zijn er aanwijzingen dat er meer in het spel is dan de regels van het dansgenre: in ons werk zijn de diverse componenten van de voorstelling interactief op elkaar betrokken en één van de relaties centraal in de dramaturgie is deze tussen performers en publiek. Tegen die achtergrond kan je zeggen dat beide producties aarzelen tussen performance en dans, hoewel ze internationaal wel hoofdzakelijk toeren binnen het danscircuit. *Closer* kende echter een merkwaardige ontwikkeling, waarover ik op deze pagina's wil berichten.

Onze samenwerking steunt op de onafhankelijkheid van elk van de deelnemers in het productieproces. Dat wil zeggen dat we op basis van een algemeen concept individueel onze ideeën ontwikkelen en fragmenten van de respectieve disciplines produceren. Op de theatervloer wisselen we vooral deze resultaten uit, waarna elk van ons opnieuw zijn eigen weg volgt én aan de slag gaat met de vormprincipes die door de anderen zijn aangeleerd. Om een concreet voorbeeld te geven uit het werkproces van *terminal*: terwijl ik probeerde een audiostroom te creëren die samengesteld was uit een zichzelf voortdurend voor de voeten lopend geluid (een geluid dat per seconde een aantal keren herbegon, wat een stotterend effect teweegbrengt), legde Heine Avdal zich toe op het verwijderen van een aantal frames per seconde video, zodat het herhaalde stotteren zich ook daar manifesteerde als vormprincipe. Deze techniek werd tijdens het creatieproces geïntegreerd in de bewegingstaal van Avdal. We vroegen ons in *terminal* af in hoever de waarnemingsmodi van mens versus (digitale) machine van elkaar verschillen dan wel met elkaar overeenkomen. Door nu de tijdseenheid van een typisch machinaal verwerkingsproces (*frame* in video; *milliseconde* in audio) te integreren in het scheppen van dansmateriaal, waren we in staat om een lichaam te presenteren volgens de logica van een binair denken. In de dramaturgie stond immers de opvatting van het menselijke lichaam als een informatieverwerkende eenheid centraal.

Dat dramaturgische kader is ontstaan door de samenvoeging van twee werelden: die van een (video)lichaam en die van geluid. Heine Avdal concipieerde *terminal* als een onderzoek naar het lichaam dat kan wor-

den opgevat als een container of terminal voor een tijdelijke aanwezigheid. In een transitzone als het sterfbed is het lichaam nog wel lijfelijk aanwezig maar het verwordt geleidelijk aan tot een koud object. Een lichaam in coma echter vertoont alle kenmerken van een object, maar door de toepassingen van medische technologie kan worden vastgesteld dat er wel degelijk nog een tegenwoordigheid in huist. In de vorm van een signaal kan worden gemeten of de betreffende persoon nog beantwoordt aan onze definitie van leven.

In die periode was ik bezig met me te verdiepen in de ambigue aard van geluid: het bestaat uit fysiek waarneembare en meetbare golven die zich voortplanten door lucht of water of andere media, maar het is nooit direct zichtbaar. Onze modern-westerse analytische capaciteiten zijn nu eenmaal voor minstens tachtig procent gegrond op de informatie die wij te verwerken krijgen via onze ogen. Daarom vergeleek ik geluid graag met de tegenstrijdige natuur van een spookverschijning, die over een zekere materialiteit moet beschikken om te kunnen worden waargenomen terwijl het essentieel juist geen lichamelijke bezit. De idee van een niet-rechtstreeks waarneembare aanwezigheid was dus het snijpunt waar het project van Avdal en dat van mezelf in elkaar haakten. Een coherente dramaturgie ontstond aldus vrij organisch. Overigens zou niet alleen het menselijke lichaam in deze productie worden beschouwd als een huls, ook de machine werd in dit perspectief gedefinieerd als een container waarin door een elektronische calculatie de inputgegevens worden getransformeerd in een geanalyseerde output. De betrokkenheid van mens en machine mocht in het dansmateriaal blijken uit de bewerking van ordinare, dagelijkse bewegingen: handelingen als gaan of knielen werden onderbroken en in korte fracties opgedeeld die werden gelust in *loops*, zoals we dat vandaag doen in digitale beeld- en geluidsbewerkingsprogramma's; het resultaat is een schokkerige lichaamstaal. We vroegen ons af wat er zou gebeuren als de opdrachten die ons centrale zenuwstelsel uitvaardigt, zouden worden onderschept door een *andere* aanwezigheid. Wat als de orde van neuronen en synapsen die de informatie doorgeven tot aan de aangesproken spieren, wordt verstoord door de vele hoogfrequente signalen die ons, in dit technologisch tijdperk, in elke ruimte omgeven? Reizen deze signalen niet rechtstreeks door het lichaam?

Ik blijf zo lang stilstaan bij *terminal* omdat de dramaturgie van de nieuwste productie eigenlijk is ontstaan doordat we ons afvroegen hoe we verder konden gaan. Als je *terminal* zou kunnen situeren op een neurologisch niveau, dan wilden we nu dieper doordringen in het lichaam. Maar eigenlijk was het een ruimtelijke bepaling die aan de start van het *closer*-project lag. Toen wij namelijk *terminal* speelden in Kortrijk, bezochten we het voormalige fabriekspand dat Dans in Kortrijk in gebruik had genomen om een aantal voorstellingen te presenteren. In deze oude textielververij had zich ook een laboratorium bevonden; vóór deze laboruimte lag een controlekamer, van waaruit het labo kon worden gadeslagen. Toen Avdal en

ik deze ruimtes bezochten, wisten we vrijwel onmiddellijk dat we met dit soort opstelling iets wilden doen. Aanvankelijk dachten we aan het plaatsen van publiek in de controle-ruimte in kwestie, met de performers die voyeuristisch konden worden geobserveerd in het laboratorium. Deze semi-wetenschappelijke omgeving nodigde natuurlijk ook uit tot een dramaturgisch verhaal. We wilden immers het lichaam nader bekijken (*nader* zou dan ook een goede vertaling zijn voor *closer*). Dat zou betekenen dat we op zoek moesten naar een beeldtaal die in staat was een inwendige lichaams-wereld op te roepen. Daarom formuleerden we bij de start van het project het uitgangspunt als een quasi-wetenschappelijke vraag: hoe kunnen we het microscopische lichaam in een performance oproepen? Om de lichamelijke van *terminal* te radicaliseren zouden we door de grenzen van het uiterlijke, zichtbare lichaam moeten breken.



CLOSER DEEP BLUE foto Giannina Urmeneta Ottiker

Zo kwamen we uit bij het domein van de genetica. Het lichaam hoefden we dan niet meer te benaderen als een menselijke identiteit, maar als biologische materie. Zoals materie op het meest elementaire niveau bestaat uit atomen, zo bestaat gedigitaliseerd geluid of beeld uit binair gestructureerde codereeksen. Ook het lichaam beschikt over een dergelijk niveau: uiteindelijk is het meest minimale onderdeel van het biologische lichaam eveneens een verzameling van codereeksen, die van de genetische codering. *ACTG* werd onze werktitel, genaamd naar de vier basen die de bouwstenen zijn voor de gekende dubbele helixstructuur van het DNA. Bij de ontwikkeling van ons projectdossier waren we ervan overtuigd dat de context van het laboratorium en het microniveau van genetische informatie die in onze lichamen ligt besloten, een abstract maar gefundeerd kader vormden om materiaal aan te maken voor de nieuwe productie. De idee groeide om de lichamen van de dansers zich te laten ontwikkelen in een afgesloten ruimte als betroffen het experimentele organismen. We wilden de invloed van de ruimte en van de twee performers op elkaar laten inspelen in een kunstmatige quarantainesituatie. Het publiek zou daarbij geïsoleerd worden van de laboruimte om vanachter glas als voyeuristische amateurwetenschappers een vreemde wereld te observeren.

In mijn dubbele functie van dramaturg en geluidsontwerper zoek ik steeds naar een balans tussen het bewegingsarsenaal en de muziek of de klank, met het dramaturgische discours als bindmiddel. Toevallig bezochten Heine en ik tijdens de voorbereiding van *terminal* het Whitney Museum in New York. Daar waren we allebei onder de indruk van een geluidssculptuur die je enkel via hoofdtelefoons kon beluisteren. Het werk *Of Surfaces* van Richard Chartier is letterlijk met moeite beluisterbaar: de gespeelde frequenties liggen ternauwernood binnen het bereik van het menselijke gehoor. Chartier (NY) slaagt erin aan de hand van zeer laag- en zeer hoogfrequente geluidsgolven driedimensionale vormen te ontwerpen die je enkel kan ontdekken met de ogen gesloten. Deze muziek werd een referentie voor het project van Deep Blue. Parallel aan de bewegingen van de performers zouden zich audio-organismen ontwikkelen in de hoofden van de toeschouwers, als

reflecties van wat zich in de microstructuren van het lichaam zou kunnen afspelen. Ook ik wou oorspronkelijk mijn ontwerp uitsluitend situeren in frequentieregio's die in de schemerzone liggen tussen waarneembaar en niet-waarneembaar, omdat de lichamelijke die wij wilden opzoeken en onderzoeken precies ontoegankelijk is voor onze zintuigen.

Het project werd dus vrij abstract geconcipieerd. Maar aanvankelijk trachtten we ook iets te letterlijk die microwereld om te zetten in beelden. Zo was één van onze voornemens te werken met live cameraprojecties die

close-ups konden maken van één enkele centimeter huid. De sporen die andere inspanningen achterlaten op die vierkante centimeter huid, zouden toch bij de meest minimale activiteiten van het lichaam behoren die we kunnen vastleggen. Een voorbeeld: als een danser veel energie concentreert op een gegeven lichaamspunt, zoals in *relevé*- en *plié*-balletposities, dan worden alle spierbundels ingeschakeld om het lichaam op dat punt zo perfect mogelijk gebalanceerd te houden, maar de effecten van die musculaire samentrekkingen zie je in de frenetieke trillingen in nabijgelegen lichaamsdelen. Deze micro-evenementen bestaan uit subtiele spanningen in de opperhuid door extreme concentratie van de spieren, bijvoorbeeld in de voet of het onderbeen. Bij uitvergroting van dit huidfragment wordt het fenomeen schijnbaar losgekoppeld van het menselijke lichaam.

Het geluidsontwerp zou worden opgebouwd uit minimale partikels van samples, als waren het genetische onderdelen. Deze manier van werken met geluid zoomt in op het niveau van de digitalisering in code. Geluid in een digitale omgeving is immers gelijk aan een reeks van scans van het oorspronkelijke analoge signaal; in een seconde zitten met name 44100 samples (of scans), gesteld dat de zogenaamde *sampling frequency* gelijk is aan 44,1 kilohertz. Men kan muziek creëren door deze individuele samples te manipuleren en resynthetiseren; een populaire techniek is bijvoorbeeld de granulaire synthese, waarbij de samples uit elkaar worden getrokken en opnieuw gedistribueerd in tijd en ruimte, frequentie en volume. Dit is geluidscompositie op een atomair niveau – de laatste jaren een wijdverspreid fenomeen in de experimentele elektronische muziekscène (lees Curtis Roads, *Microsound*, 2001). Niet alleen werkt deze methode op een microscopisch niveau, het was ook onze bedoeling te spelen met de grens tussen hoorbaar en niet-hoorbaar, naar analogie met de minuscule bewegingen in de opperhuidspanning.

Toen we echt begonnen te repeteren, werd langzaam aan duidelijk dat we de theorie best niet te letterlijk omzetten in praktijk. Het bleek belangrijker om het innerlijke lichaam te verbeelden door middel van een microscopische logica dan door zooms of close-ups, zoals oorspronkelijk wel de bedoeling was. De enige scène die gebruik maakte van een door de camera uitvergroot stuk huid geprojecteerd op Avdals rug, is de dag van de première uit de voorstelling verwijderd. In het productieproces zijn we dan ook, elk vanuit onze eigen discipline, individueel gaan zoeken naar hoe we in de respectieve componenten van de productie een micrologica konden volgen. De choreografen Heine Avdal en Yukiko Shinozaki grepen huidspanningen aan als

een nieuw startpunt. Na gesprekken over klonen en het manipuleren van informatie of (binaire, genetische, ...) codes begonnen ze aan een serie van transposities. Ze trachtten de trilling van een spier om te zetten in trillingen van andere lichaamsdelen of zelfs over het hele lichaam te kopiëren. De huidplooiën van een handpalm konden bijvoorbeeld worden gereproduceerd volgens een *copy-and-paste*-proces (een proces dat Heine Avdal ook al in *terminal* gebruikte) om te dienen als inspiratie voor grotere, meer algemene bewegingen. De grote doorbraak kwam er toen we de overeenkomsten zagen tussen het genetisch klonen enerzijds en het concept van fractalen anderzijds. Fractalen zijn patronen die in de natuur voorkomen maar die toch – bijna beangstigend – kunstmatig lijken. Het zijn vaak geometrische vormen die ontstaan doordat het patroon in feite een verregaande replicatie is van een fractie van zichzelf. Zo kunnen erg complexe structuren worden gegenereerd die op een macroschaal ogenschijnlijk niets regelmatig hebben; pas als men ze ontleedt in hun samenstellende delen, ziet men de herhaling van steeds dezelfde figuur in immer wisselende configuraties. Natuurlijke voorbeelden zijn de vorming van ijskristallen of de kustlijn op een landkaart. Met deze fractalen hebben Heine en Yukiko verschillende dansfrases gemaakt, die ze uiteindelijk in elkaar schoven. Ze deden dat door lichte, schijnbaar onbeheerste tics met hun handen uit te voeren terwijl ze rechtop stonden, een minimale beweging van misschien een centimeter. Vervolgens kopieerden ze behoedzaam en geleidelijk aan die beweging naar een iets grotere schaal: van hun vingers naar hun hele handen. De structuur van de nauwelijks merkbare tic (een positieverschuiving van de vingers tussen 0 en 30 tot 45 graden) werd gekloond en overgebracht naar de armen en in een latere fase naar de benen en naar het gehele lichaam.

De idee van klonen of de *copy-and-paste*-operatie van een identieke structuur in een verschillende context kwam ook terug op andere vlakken. Zo werd er gewerkt aan het klonen van videobeelden van een lichaam op datzelfde lichaam. Tijdens repetities speelde Heine met een verkleinde videoversie van zijn totale lichaam geprojecteerd op zijn arm; de kunst bestond erin om een relatie te creëren tussen de macroschaal en de miniatuurkopie. Deze scène werd uiteindelijk niet opgenomen in de voorstelling. Anderzijds probeerden we ook de aandacht te vestigen op de vreemdheid van de eigen lichaamsonderdelen, om te verwijzen naar de artificialiteit van een gekloonde identiteit. In de openingsscène staart Yukiko lang naar de details van de lijnen in haar handpalm. Op een bepaald moment kruipt de hand als een wezen dat vreemd is aan het lichaam waaraan het gekoppeld is, naar boven langs haar hals en hoofd. De hand is hier een autonoom creatuur dat een eigen leven leidt en deze scène, alsook andere scènes, riep voor ons een *science-fiction*-sfeer op, als die in de *Alien*-reeks. Dat heeft mede te maken met de contradictie tussen het organische en het mechanische, die in de hele productie verweven zit (ook de *Alien*-films drijven op die contradictie, met het monster als vertegenwoordiging van die samensmelting tussen organisme en mechaniek). De machinale logica is verder toegepast op het menselijke lichaam als Yukiko bewegingen uitvoert die geïnspireerd zijn door wat wij het 'on/off' principe noemen. Digitalisering van een fysiek object of signaal houdt in dat de continue, analoge realiteit wordt omgezet in discrete mathematische waarden. Meest typisch voor dit principe is het bekende verschil



CLOSER DEEP BLUE foto Giannina Urmeneta Ottiker

tussen de bitwaarden 0 en 1. Als een lichaam beweegt, dan is dat uiteraard op een eerder 'analoge' manier: er is een zekere geleidelijkheid, een versnelling van de beweging, met tenslotte een overgang naar stilstand. Yukiko tracht deze analoge curves uit te schakelen door het ritme van haar onderlichaam los te koppelen van het ritme van haar bovenlichaam, wanneer ze met haar benen gespreid op de vloer zit. De versnelling van haar bewegingen is daarbij eerder hoekig en abrupt in plaats van continu.

Verder is er op nog meer manieren onderzoekend gewerkt, al dan niet in relatie tot het domein van de genetica. Gesteld dat men lichaamsdelen aan en uit zou kunnen zetten zoals men dat doet met een machine... Heine bedacht rond deze idee enkele bewegingen die we bestempelden als *residu*. Hij zou dan zijn bovenlichaam heftig van links naar rechts laten schokken zodat de armen wild alle richtingen opzwaaien en dan proberen om eensklaps de beweging van de armen uit te schakelen; wat dan overblijft is een residu, of het spoor of effect van de activiteit die net had plaatsgevonden, in dit geval het lichtjes zwaaiende trillen van de borstkas. Dat is één van de methoden die de choreografen gebruikten om – soms minuscule – delen van hun lichaam te isoleren. Die onnatuurlijke poses en lichaamshoudingen hebben een belangrijke plaats gekregen in de eerste helft van de voorstelling. De evolutie in de voorstelling van liggende over zittende lichaamshoudingen naar kleine afwijkingen van deze statische posities die uitmonden in dansante stukken, zou overigens ook kunnen refereren aan een bepaalde, op deze planeet dominante genetische signatuur. De referenties aan een niet-menselijke aanwezigheid of aan een wezen dat zich ophoudt in de schemerzone tussen organisme en mechaniek, kunnen ook in verband worden gebracht met de ontwikkeling van een soort. Door vermenigvuldiging of beschadiging van het DNA kunnen er over een periode van honderden jaren op bepaalde plekken in de code mutaties plaatsgrijpen, zogenaamde kopieerfouten waarbij letterlijk een letter wordt omgewisseld met een andere; kankers of andere (kwaadaardige) erfelijkheden kunnen het gevolg daarvan zijn. In het creatieproces werd het principe waarbij van een menselijke hoedanigheid kon worden overgeschakeld naar het niet-menselijke 'mutatie' genoemd. Door routineuze handelingen of persoonlijke gebaren stil te zetten en lichtjes te verschuiven, kon er al een 'mutatie' ontstaan die van dat eigene gebaar een onwerkelijk iets maakte (ik verwijs nogmaals naar Yukiko's hand). Ook in het geluidsontwerp ging ik op die manier te werk: door enkele milliseconden te lichten uit de ruis van een microfoonkabel kon ik die in een granulaire machine transformeren in een wolk van geluidspartikels, die al naar gelang de dichtheid van de korrel neersloeg in extreem laagfrequente golven of opstoot als woestijnzand.

De scenografie maakte een grondige evolutie door. Voor lange tijd ging de kerngroep van Deep Blue (Avdal, De Boeck, Shinozaki) er van uit dat dit soort voorstelling paste in een klinische omgeving, zoals een transparante glazen box of een witte ruimte. Vooral onze nieuwe scenografe Shizuka Hariu haar ideeën aan de groep voorstelde, presenteerde Heine toch eerst nog een alternatief ontwerp. Hij tekende een ovaal dat doormidden gesneden was, zodat zich twee gebogen wanden vormden die uit elkaar konden

worden geschoven; het bovenaanzicht deed denken aan een doorsneden celstructuur, misschien een cel die zich net had gesplitst, omdat we in die fase nog volop binnen het biologisch-genetische veld aan het denken waren. De performers zouden opgesteld staan aan de buitenkant van de muren, elk aan de andere zijde van de totale constructie en dus onzichtbaar voor elkaar. De idee groeide om bewegingsmateriaal aan te maken waaruit je enkel een relatie tussen de twee performers kon afleiden als je de celstructuur was binnengetreden als toeschouwer; want op de binnenkant van de wanden zouden de geprojecteerde versies van de performers elkaar wel aankijken. Dit is achteraf gezien een vrij belangrijke schets geweest, omdat hierin al de kiem aanwezig was van de idee om de toeschouwers in dezelfde ruimte te plaatsen als de performers; ook het werken rond noties als 'intimiteit' en 'afstandelijkheid' zat hierin al vervat. Tussen de twee performers zou zich in deze 'celscenografie' een relatie hebben kunnen ontwikkelen die enkel waarneembaar zou zijn indien men de geprojecteerde beelden tegenover elkaar zag.

Shizuka Hariu importeerde als scenografe nieuwe contexten. Ook de aanwezigheid van twee Japanse mensen in onze ploeg bracht een niet te onderschatten culturele achtergrond met zich mee. Het uittrekken van de schoenen bijvoorbeeld, dat als een vanzelfsprekend ritueel wordt beschouwd in Japan bij het betreden van een intieme ruimte zoals iemands huis. Hariu introduceerde het in het Oosten overvloedig en op velerlei wijzen gebruikte bamboe. Zij zocht allang naar een natuurlijk element voor het decor, omdat dat voor haar in het verlengde lag van de theoretische omgeving van de genetica. Het gebruik van natuurlijke materialen als bladeren, hout of bamboe zou ten minste die genetische structuur werkelijk en concreet kunnen maken, omdat het levende voorwerpen zijn geweest, organische eenheden die nu als dode objecten worden gerecycled binnen een artistiek opzet. Er werd geopteerd voor het bamboe, de holle en gelede staken die voor Shizuka erg veel overeenkomsten vertoonden met onze knokige menselijke anatomie zoals je die ziet op röntgenfoto's. Onze beslissing om de bamboestokken te schilderen kwam voort uit de verwisseling of vervaging die we beoogden tussen de categorieën organisch en anorganisch. Door het bamboe te beschilderen verdween vanop een zekere afstand de organische uitstraling van het geheel en werden de bamboestokken gewoon een reeks van streepjes. Het bewust abstract maken – en gedeeltelijk uitvagen – van de organische referentie paste ook binnen ons opzet om ons lichamen proberen voor te stellen als tekens in code, als de constructie van een kunstmatige taal. Ook voor Shizuka Hariu waren de fractalen een startpunt om deze bamboestructuur te ontwerpen. Het werd een spel van identiteit en differentie: één bamboestaak is herkenbaar als bamboe, maar net als bij een vlucht vogels krijgt het bamboe een nieuwe dimensie als sculptuur zodra men de stokken groepeerd. De configuratie in *closer* is overigens gebaseerd op de contouren van een geheuveld landschap alsof dat ondersteboven zou opgehangen zijn. Ook Arne Lievens, de lichtontwerper, dacht bij zijn ontwerp aan de bepaaldheid van een microwereld. De gerobotiseerde lichtspots werden zo geprogrammeerd dat ze uiterst langzaam, per honderste van een graad, hun bewegingen uitvoerden.

Veruit het meest ingrijpend was de beslissing om de audio rechtstreeks in het oor van de toeschouwers te projecteren. Gekoppeld daaraan was de keuze om de toeschouwers in dezelfde ruimte te laten lopen en zitten als de performers. Hiermee zagen we af van het oorspronkelijke klinische laboconcept. We hadden begrepen dat de door ons nagestreefde quarantaine van de performers ten opzichte van het publiek misschien

eerder bekomen werd door ze wél in eenzelfde ruimte samen te brengen, maar met één wezenlijk onderscheid: een auditieve isolatie. Zo waren we in staat een innerlijke en organische klankwereld op te roepen en tegelijkertijd een bevreedende ervaring te creëren waarin de relatie tussen performer en toeschouwer er een was van een intieme afstandelijkheid of een afstandelijke intimiteit. Het klinkt als een onmogelijke combinatie, maar ze komt wel overeen met de dramaturgische intentie om een wereld te scheppen die blijft hangen tussen het organische en het mechanische, tussen het menselijke en het niet-menselijke, tussen het waarneembare en het niet-waarneembare. De fysieke posities die mensen kiezen in de loop van de voorstelling, hebben een onmiddellijk effect op hun kijkvermogen, op hun perceptie. Er zijn scènes waarin minieme gezichtsspanningen choreografisch zijn georganiseerd, maar enkel de mensen die vlakbij de dansers staan, kunnen dit zien; van veraf lijkt het gewoon alsof ze vijf minuten lang stilstaan. De dansers zijn nooit zo nabij geweest, maar ze behoren voor altijd een andere wereld toe, misschien één waarvan je de akoestische sporen kan horen in je hoofd. Sommige toeschouwers omschreven deze ervaring alsof er tegelijkertijd aan je getrokken en tegen je geduwd wordt. Voor sommigen is het te claustrofobisch; zij nemen de hoofdtelefoon van hun hoofd. Anderen zetten de hoofdtelefoon af omdat ze gewoon de stilte willen horen en ze in feite weigeren de hun opgedrongen vreemde wereld te accepteren.

Ik heb willen duidelijk maken hoe zulke abstracte begrippen als genetica of fractalen, kortom de idee van een ultramicroscopische omgeving, is kunnen uitmonden in zo'n directe, zintuiglijke ervaring. Het ACTG-concept werd na verloop van tijd losgelaten ten gunste van het werken met een afstandelijke intimiteit of een onmenselijke organiciteit, hoewel die begrippen natuurlijk wel zijn afgeleid van het oorspronkelijke plan om een voorstelling rond genetica te maken. Ik denk daarbij dat het belangrijk is voor ogen te houden dat genetica slechts een metafoor is, een mogelijke invalshoek om de dingen te benoemen en een mogelijke context die kan worden ingeschakeld bij het bekijken van deze performance. Natuurlijk gaat de voorstelling niet *over* genetica. De toeschouwer krijgt voornamelijk de indruk de wereld te zijn binnengetreden van een lichamelijke die de onze is, maar die nog nooit als dusdanig werd ervaren.

CLOSER

CHOREOGRAFIE Heine Røsdal Avdal, Yukiko Shinozaki

VIDEO-ONTWERP Heine Røsdal Avdal

GELUIDSONTWERP Christoph De Boeck

SCENOGRAFIE Shizuka Hariu

TECHNISCHE ASSISTENTIE Hans Valcke

LICHTONTWERP Arne Lievens

MET Heine Røsdal Avdal, Yukiko Shinozaki, Christoph De Boeck

PRODUCTIE Deep Blue vzw

PREMIÈRE 14 oktober '03, Vooruit (Gent)

Nog voorstellingen in België op 10-11 maart '04 (STUK, Leuven) en 9-12 juni '04 (Beursschouwburg, Brussel)