

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