

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 schmerzzone 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