

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 wiskundige 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