

Notities bij *Notthing Is Importanttt*

DD DORVILLIER & DANIELLE GOLDMAN

vertaald door Sally De Kunst



© David Bergé



© Zeena Parkins

Notthing Is Importanttt (2007) is een drieluik dat gecreëerd werd in New York door de Amerikaanse choreografe DD Dorvillier en componist Zeena Parkins. Het omvat de dansvoorstelling *9Bodies*, de film *Hamma Schwein G'habt (We Got Lucky)*, en de dansvoorstelling *Darkpart*. Geluid neemt in deze voorstelling vele rollen voor zijn rekening. Het treedt op als protagonist, betekenisgever, geraamte en textuur. De inhoud van het drieluik ontstaat via de eigen navigatie van de toeschouwers doorheen een breed spectrum van mogelijke manieren om waar te nemen. Door eerst te luisteren en dan pas te kijken, voelen en ruiken, slaat het publiek aan het verbeelden.

De eerste twee delen vinden plaats in een intieme bioscoopzaal. Er hangen rode fluwelen gordijnen en een kristallen kroonluchter. Er staat een laag, wit podium met daarachter een projectiewand. De ganze bioscoopzaal baadt in licht. Na de film verhuist het publiek naar een grote donkere ruimte die zich achter de projectiewand bevindt. Daar speelt *Darkpart* zich af.

9Bodies

De lichten geven geen begin aan. Je hoort een mini-ouverture van violen, gevolgd door het geluid van een stuk hout dat gehakt wordt, en van voetstappen op een tapijt van bladeren. Een object vliegt drie keer heen en weer. Van de ene zijde van het podium naar de andere, voorbij de witte muur. Je kunt niet goed uitmaken wat het is. Je hoort het niet vallen. Je ziet het enkel vliegensvlug heen en weer gaan. Het is een zwart touw. Hoewel je het met je ogen kan waarnemen, blijven het materiaal, het gewicht en de zwaarte van het touw onhoorbaar. En dus onzichtbaar. De dansers betreden het podium en tonen in hetzelfde tempo delen van hun naakte lichaam. Voor elke ontbloting kiezen ze een nieuwe plaats op het podium. Elf minuten gaan voorbij. Je hoort opnieuw een viool. Haar verschijning is onverwacht. De gelaagde, schuivende tonen doen eerst denken aan een sirene. Dan zoemen ze als een zwerm bijen. De dansers beginnen de vormen van specifieke objecten unisono te reproduceren. Na tien minuten vormen ze een lijn tegen de muur. Een andere viool weerklinkt.

Een danser breekt uit de opstelling en begint op snelle wijze een onleesbare, onzichtbare taak uit te voeren. De anderen vallen in, ze lijken elk hetzelfde onzichtbare object te manipuleren. De gelaagde vioolscore duikt weer op gedurende veertig seconden. Je hoort spastisch, chaotisch, snel getokkel en gepluk. De dansers smijten hun onzichtbare objecten tegen de muur. Ze gooien ook in de richting van een denkbeeldige muur. Ze rennen herhaaldelijk op en neer. Met veel lawaai rapen ze hun gevallen objecten op. Opnieuw gooien ze die tegen de onzichtbare en de zichtbare muur. Je hoort een ritme in hun rennen, hun ademen en hun aanrakingen van de muur. Je ziet de dansers kijken naar hoe hun onzichtbare objecten onhoorbaar op de grond vallen. Tijdens de climax van het rennen en gooien verlaat iemand het podium. Het geluid neemt af. De dansers gaan af. Eén voor één, snel en niet al te plechtig. Ze zijn nu weg en de laatste viooltonen glijden in een pitch. Van hoog en smal naar laag en breed, tot het stil is. Het licht dimt en de film begint.

Het geluid in 9Bodies vertolkt of beklemtoont geen enkele emotie. Het wijst ook niet op een verhaallijn. De korte opnames van verschillende viooltonen onderbreken periodes van stilte, en kaderen de onbeweeglijkheid en de actie op het podium. Deze scores smelten samen tot een tiende danser, wiens sonore gebaren referentiepunten zijn voor de hele choreografie. Contactmicrofoons aan de achterkant van het projectiescherm registreren niet alleen de momenten waarop de dansers het aanraken ofertegenaan leunen, maar ook wat er op het podium zelf gebeurt. Deze discrete geluiden worden door versterkers hoorbaar gemaakt voor het publiek. Zo ontstaat er een directe link tussen beweging en geluid. Wat de toeschouwers voor zich zien, horen ze via luidsprekers die dicht achter hen hangen. Door de intimiteit van de ruimte, de minimale bewegingen van de dansers en de vioolfragmenten gaan de geluiden die afkomstig zijn van het publiek, deel uitmaken van de score.



Hamma Schwein G'Habt (We Got Lucky)

In The Kitchen's Blackbox Theater zie je hoe de Kerstvrouw haar eigen film regisseert en de hoofdrol erin speelt. Druipnat sleurt ze metalen vouwstoelen de tribune op. Vervolgens slaat ze er herhaaldelijk met een moker op. De montage van de film is ruw en gekapt. Het geluid loopt niet altijd synchroon met het beeld. Het leidt tot een crescendo van chaotisch kraken en verbrijzelen. De agressieve kakofonie van verbrijzeld metaal wordt doorspekt met humoristisch-pathetisch trombonegeschal en -melodieën. Wanneer de Kerstvrouw moe wordt, transformeert het interieur van het *real time theater* naar een digitaal psychedelisch woud. Haar moker zweeft boven haar terwijl ze met haar hoofd naar

beneden door de aarde wordt opgeslokt. De Kerstvrouw verdwijnt eenvoudigweg, terwijl haar moker stiltejes naar beneden glijdt.

Je volgt Berme. Hij loopt, sprokkelt hout, hakt hout, en maakt een vuur aan. Fluitgeluiden zwellen aan en verworden geleidelijk tot stem. We voelen de aanwezigheid van de muzikant. Er is een snelle opeenvolging van droge hakgeluiden en close-ups van een bijl die houtblokken in twee splijt. De beelden worden snel voor- en achteruit gespeeld, zodat het niet duidelijk is of de blokken uit of aan elkaar gezet worden. Plots komt Berme weer in beeld, dit keer in close-up. Het beeld wordt zwart. Je hoort een laatste echo van de fluit.



Hamma Schwein G'Habt (We Got Lucky) vormt het sonore hart van de trilogie. Hier zijn muziek en podiumgebeuren het sterkst met elkaar verbonden. De muziek doet dienst als betekenisgever. Ze is performatief en staat in directe relatie tot de actie op het scherm, waarbij ze de kijkervaring nu eens versterkt, dan weer tegenspreekt, of ze gewoonweg muzikaal omlijst. Zo krijgen de twee hoofdpersonages, de Kerstvrouw en Berme de houthakker, reliëf. Arbeid, dat hebben deze twee met elkaar gemeen. Hun lichamen zijn aan het werk. Ze zijn met elkaar verbonden door hun zware ademhaling – het hoorbare bewijs van inspanning. Ademhalen wordt beklemtoond als lichamelijke functie.

Hetzelfde geldt voor de muzikant. Hij bespeelt instrumenten die pas geluid voortbrengen als er lucht in geblazen wordt. Zijn snakken naar adem maakt de ademhaling tastbaar. De gelaagde melodieën van fluit en trombone worden gemixt met bewerkte geluiden van hakken en verbrijzelen. Net zoals in de andere luiken wordt het onzichtbare zichtbaar gemaakt door middel van geluid. De soundtrack tekent het beeld.



Danielles Darkpart

Mijn visie op dans werd geproblematiseerd door dit project waar ik in meedanst. Het switcht tussen twee performance-ruimtes die de beladen relatie tussen dans en cinema benadrukken. Terwijl ik me de fotografische bewegingsstudies van Edward Muybridge en Étienne-Jules Marey voor de geest haalde (DD noemde een deel van *Darkpart* trouwens nonchalant de ‘Muybridge dance’), begon ik me te concentreren op de aspecten van de menselijke beweging die zich slinks onttrekken aan een filmopname. Tegelijk stelde ik me vragen over de fysieke processen en de affectieve verbanden die worden verdrongen door de gewoonte van de westerse toeschouwer om het visuele te laten primeren, en dans te reduceren tot een bewegend beeld.

Een verhoogde aandacht voor geluid verscherpte zowel mijn gevoel voor een intern ritme als voor een interne ruimte. Naarmate *Darkpart* vorderde, dijde dit bewustzijn uit en omvatte het ook de fysieke relaties tot andere lichamen in de kamer. Doordat we niet konden zien, communiceerden de dansers met elkaar door een hoorbaar contact met de vloer. Ons roffelen en slaan, in contrapunt vermengd met de opgenomen score, markeerden de ruimte. Na eventjes te hebben gesprongen, vielen we collectief op de grond, waarbij we ons lichaam ontspanden om lage, resonerende tonen te produceren. Vervolgens gleden we zacht over de grond, terwijl we ons snel omhoog duwden. De geluiden die werden voortgebracht door mijn handelingen, voelden als uitlopers van mijn lichaam.

Ik probeerde deze sonore galmen nauwgezet te projecteren, en gewaar te worden hoe ze werden ontvangen door de toeschouwers. Het resultaat was een sensatie verwant aan een aanraking – geluidsgebaren van een ongewone intimiteit, die moeilijk te onderscheiden zijn in voorstellingen waarin het zichtbare beklemtoond wordt.

We wilden dat de geluiden van onze handelingen zoveel mogelijk hun eigen kracht zouden uitdragen, dus probeerden we ons verlangen naar expressiviteit te verdringen. Dit was echter moeilijk, en tot op zekere hoogte ongewild. In het begin trokken we onze donkere kleren uit om onze huid te tonen, en ons lichtgekleurd ondergoed glinsterde wanneer de lichten langzaam aangingen. We kleedden ons zo stil mogelijk uit, omdat we de metaalachtige geluiden van opengaande ritsen wilden vermijden. Even later was het mijn taak om energiek heen en weer te lopen in de periferie van de ruimte. Het was uitdagend om in het donker te lopen, en elke aarzeling klonk als een stokkend ritme en een behoedzame voetstap. Het doel was evenwel om een gezwind getrappel te produceren, dat luider werd naarmate ik mijn snelheid opdreef. Een vriendin die was komen kijken, vertelde me achteraf dat deze geluiden beelden oproepen van verlaten steegjes of pikzwarte velden. Op haar kwamen ze over als geluiden die bij een wanhopige ontsnapping horen. Voor mij wees dat erop dat onnadrukkelijke geluiden – ongeacht hun intentie – betekenis kunnen geven en complexe sociale betekenislagen in zich kunnen dragen.



© Elizabeth Ward

Vanuit visueel oogpunt bestaat Dark-part uit de reductie of beperking van licht, het medium dat ons toelaat te zien. Het zien en het zichtbare zijn als het ware de inhoud. De duisternis functioneert als een stem. Die fysieke inhoud wordt grotendeels waargenomen door aanraking, geur en geluid. De voelbare beweging van de lucht telkens wanneer de dansers voorbijkomen; de geur van hun werkende lichamen; de geluiden van vallende, rennende, wandelende, springende dansers. We nemen de dansers niet zozeer waar als individuen, maar als lichamen. Het lichaam is tegelijk ook een soort stem. De auditieve inhoud heeft drie aspecten: het verwijderen van de spatiale dimensies van de geluidsbron (vier kanalen verspreid via 25 luidsprekers); het verlengen en meer gelaagd maken van een eerder gehoord stuk muziek uit de film (47 seconden fluittonen worden uitgerekt tot 23 minuten); de sonore nevenproducten van de choreografie, die zowel live als opgenomen zijn. Het ongeziene, schijnbaar ongelimiteerde spatiale geluidsveld resonanceert als een stem in een niet-gelokaliseerd lichaam.

Als we deze aspecten zouden kunnen scheiden, zou het niet erg boeiend meer zijn. Het is net de spanning tussen de verschillende manieren van waarnemen die interessant is – zien zonder licht, horen zonder zicht, ruiken terwijl je in het donker luistert, onzichtbaarheid die als een tandem samengaat met de aanwezigheid van je eigen lichaam. Beperkingen doen ons een beetje meer of minder ons best doen, om waar te nemen en in vraag te stellen wat er is. Als toeschouwers nemen we onwillekeurig deel aan de voorstelling, door ons eigen dynamisch heen-en-weer bewegen tussen verschillende manieren van waarnemen en verschillende denkprocessen. We kunnen onze ogen dwingen om te zien, of ze net voldoende ontspannen zodat onverwachte vormen verschijnen en lijken te vervloeien met het trillende geluid.

Je kan met open ogen totale duisternis ervaren, zodat iemands lichaam volledig onzichtbaar is. Nochtans kunnen we de dansers horen/voelen als ze voorbij komen, en ze zelfs ruiken nadat ze een tijdje energiek hebben bewogen. Wanneer onze zintuigen geen referentiepunten kunnen onderscheiden (het geluid horen van een

danser die voorbij rent, terwijl je totale duisternis ziet; of het geluid horen als een vibratie, zonder te kunnen bepalen waar het vandaan komt) is dit een bruikbaar soort van desoriëntatie. Er wordt geen spel gespeeld, er zijn geen schokkende verrassingen in het donker. Er zijn interpuncties, en misschien een ritmisch aanzwellen, maar er is geen opzettelijke hoeveelheid spanning, niets dat de intentie heeft een universele ervaring te creëren