

Cyber Subin

PICHET KLUNCHUN
DANCE COMPANY

Mens-Avatar 1-0



Pieter T'Jonck
Gezien op 13 december 2025
Concertgebouw Brugge, in het kader van December Dance 2025

Thailand, het vroegere Siam, is ruwweg 17 keer groter dan België en net iets kleiner dan Frankrijk. Het is een koninkrijk, met een traditie die even ver teruggaat als die van Franse koningen. In die traditie speelt de Kohn, een gemaskerde hofdans, een even grote symbolische rol als het ballet bij Europese Koningshuizen. De Thaise choreograaf Pichet Klunchun (°1971), gepokt en gemazeld in die traditie, laat daar AI op los in de voorstelling 'Cyber Subin'. Het resultaat is een intrigerende competitie tussen dansers en hun *avatars*. Wat Klunchun zo wil bereiken blijft echter in het ijle.

18 DECEMBER 2025

Dankzij een tekst van Fransien Van der Putt voor het Holland Festival begrijp ik dat Kohn gebaseerd is op 59 houdingen, met "opvallend voetenwerk, cirkelvormige stappatronen, soepele kniebewegingen en ritmisch stampen, naast uitvoerige hand- en vingerbewegingen, zoals lastige vingerkrullen en gestileerde poses." Ze legt ook uit dat Pichet Klunchun die dans al twintig jaar deconstrueert en zo terugbracht tot zes principes die de rigide houdingen van Kohn dans verruilen voor zes meer flexibele elementen en structuren.

Die achtergrondinformatie helpt je op weg, maar is niet echt onmisbaar om te zien wat er op het spel staat in 'Cyber Subin', Thais voor 'Cyber Droom'. De voorstelling presenteert die zes principes immers didactisch nadrukkelijk, om zich dan de vraag te stellen of artificiële intelligentie die tot een *next level* kan brengen. Daaruit lijkt ook de vraag te volgen of we die dans dan moeten overlaten aan virtuele *avatars* of dat de mens daar ook nog een rol in speelt.

In de prelude is het alvast 1-0 voor AI: vier dansers moeten het afleggen tegen een achtergrondprojectie van staalgrijze, extreem complexe animaties die mens en materie laten versmelten tot steeds nieuwe, snel versplinterende vormen. Beelden zoals alleen een computer die kan produceren. Een kort interludium

geeft dan een meer poëtische introductie tot het thema. Een man verbeeldt met hoge, schrille stem en hoekige, sierlijke poses dromen van een koning uit de Ramayana. In de eerste droom slaat een witte gier de aanval van een zwarte vogel af. In de tweede houdt een vrouw een kokosnoot vol olie in de hand tot die ontbrandt. De strijd om dominantie tussen oude en nieuwe krachten lijkt het thema, maar dan verteld in oude, overgeleverde vormen.

De nieuwe tijden kondigen zich daarna abrupt weer aan. Op de achterwand verschijnt een soort computer dashboard. Het stelt schematisch de zes determinanten voor die Klunchun distilleerde uit de traditionele dans. Dat zijn, in volgorde, *energy, circles and curves, axis points, synchronous limbs, external body spaces* en *shifting relations*. Het doet onmiskenbaar denken aan de classificaties die Europese choreografen als Rudolf von Laban bedachten om dansbewegingen te noteren. Steeds weer bleek dan dat ze zich vooral tot hun manier van dansen en choreograferen leenden. Klunchun doet daar niet flauw over: zijn determinanten hebben duidelijk betrekking op zijn systeem en zijn traditie.

Choreografen als Merce Cunningham en William Forsythe waren zich al veel vroeger bewust van de mogelijkheden van *motion capture*.

In een eerste fase illustreren de dansers welke bewegingen behoren bij die parameters. Een bronskleurige avatar op een deelscherm van het dashboard doet hetzelfde, maar dan schematisch, met lichtpuntjes ter plaatse van de gewrichten en pijlen die een richting aangeven. Het lukt me echter niet altijd om de parameters te herkennen. *Circles and curves*, die zie ik wel als de dansers rondjes draaien en hun armen elegante kringen laten beschrijven. *External body spaces* herken ik ook: het is de ruimte die de beweging van ledematen beschrijft, als waren het brede borstels die een denkbeeldig vlak inkleuren. William Forsythe zette dat principe ook uiteen op de CD-ROM ‘Improvisation technologies’ (2012). Bij andere begrippen als *axis points*, *synchronous limbs* en *shifting relations* kan ik me, alweer Forsythe indachtig, wel iets voorstellen, maar ik herken het niet meteen in de virtuoze en oogstrelende, bewegingen van de dansers.

De relatie tussen dashboard en dansers keert om als het programma genoeg ‘geleerd’ heeft. Wellicht verloopt dat leerproces via *motion capture*, al krijg je dat niet te zien. Bij dat procedé registreert een nauwsluitend pak alle data van de beweging die een danser uitvoert. Animatiefilms zetten het vaak in om figuurtjes natuurlijk te laten bewegen. Choreografen als Merce Cunningham en Forsythe waren zich echter al veel vroeger bewust van de mogelijkheden ervan. Cunnningham gebruikte het om een programma te ontwikkelen dat ongeziene bewegingen voortbracht. Het was dan aan de dansers om te zien of en hoe ze die ook reëel konden uitvoeren. Iets gelijkaardigs lijkt ook hier de opzet.

Een percentage, maar waarvan?
Vanaf dit moment duiken op het scherm bewegende *avatars* van de dansers op. De machine dicteert welke bewegingen mensen én *avatars* moeten uitvoeren. Ze geeft steeds een parameter en een percentage op. Bijvoorbeeld: ‘Circles and curves, 15 %’. Waar dat percentage voor staat wordt echter niet duidelijk. Het suggereert eerder een zekere intensiteit dan een concreet meetbaar gegeven. Finaal nemen de dansers het bevel om de beurt over van de machine, met hetzelfde soort instructies. Verrassend genoeg nodigt één van de dansers echter al snel het publiek uit om bevelen te geven via een draagbare zender. De gekste

opdrachten volgen, zoals ‘Circles and curves, 300 %’. De avatars slaan bij die opgave zo ongeveer tilt. De herkenbare menselijke figuur op het scherm lost op in een kluwen van ledematen die los van elkaar in rotvaart alle kanten opgaan. Op dans lijkt het niet meer. De menselijke dansers daarentegen vinden slimmere oplossingen voor de opgave, al was het maar doordat ze de suggestie van razende snelheid die besloten ligt in de 300 % wijselijk reduceren tot welbepaalde lichaamsdelen.

Na enige tijd nodigt dezelfde danser de toeschouwers uit om het podium te beklimmen en mee de confrontatie met de *avatars* aan te gaan. Het zal wellicht niemand verbazen dat de mensen, ook de amateurs die meedoen, het qua elegantie en inventiviteit met vlag en wimpel halen van de virtuele dansers. Die zien er, vergeleken bij de inventiviteit en expressiviteit van de mensen zelfs steeds potsierlijker uit. Daar eindigt het verhaal uiteindelijk. De mythe die we in het begin verbeeld zagen rolt nog eens als een golf van letters over het scherm. Als een conclusie?

Het publiek mee aan de knoppen laten draaien lijkt een wat gratuite grap.

Die ‘conclusie’ van ‘Cyber Subin’ laat me achter met een dubbel gevoel. De bewegingskwaliteit van de dansers staat buiten kijf. Een oude danstaal van zijn formele dwangbuis verlossen om te zien wat er dan mogelijk wordt: dat blijft spannend. William Forsythe en zijn Ballett Frankfurt voerden die operatie tussen 1984 en 2004 al met groot succes uit op het ballet. Cunningham liet dan weer als eerste zien dat technologie kan helpen om een bewegingstaal te laten evolueren in onvermoede richtingen. Dat zijn belangrijke precedenten.

Daarvoor hoeft Klunchun echter de voorspelbare hocus pocus van algoritmische beelden, zoals het dashboard of de avatars, nog niet in te zetten. De noodzaak om het publiek ook aan de knoppen ervan te laten draaien wordt me evenmin duidelijk. Het lijkt een wat gratuite grap. De tijd die hij daaraan opoffert had hij ook kunnen gebruiken om zijn zes principes inzichtelijker te maken. Anderzijds lijkt het me wel een slimme zet om toeschouwers uit te nodigen om deze danstaal mee te proberen. Het demystificeert de aura die rond woorden als ‘eeuwenoud’ en ‘hofdans’ hangt. Het maakt duidelijk dat dansen iets is wat iedereen kan en doet, ook zonder AI. Maar of dat dan weer een kritiek is op de macht en de mogelijkheden die aan AI toegeschreven worden blijkt niet. Het lijkt zo alsof Klunchun in ‘Cyber Subin’ een potentieel rijke goudader aanboorde, maar er niet uit geraakt hoe daaruit een voorstelling mee te maken valt. Benieuwd of dat in een volgend werk wel lukt.