

Unbounded: Preliminary studies in Algorithmic Choreography

CASSIEL GAUBE / T.H. / PARTS

Rimpels op het systeem



Pieter T'Jonck
Gezien op 27 februari 2024
Concertzaal Concertgebouw Brugge

In hun project 'Unbounded: Preliminary studies in Algorithmic Cheoreography' onderzoeken choreograaf Cassiel Gaube en algoritme-kunstenaar T.H. of het mogelijk is om op basis van een algoritme een choreografie uit te schrijven en op te voeren. Ze probeerden dat een eerste keer uit met studenten van PARTS in Brussel. Het resultaat is verrassend. Dat ligt niet enkel aan de complexe vloerpatronen. De dansers, als stoorzenders van een perfect beeld, zijn het zout in de pap.

28 FEBRUARI 2024

Anders dan de titel 'Unbounded' suggereert duurt deze choreografie maar net twintig minuten. Gaube en T.H. tonen ze echter twee keer. De eerste keer zit je op het eerste balkon van het Concertgebouw en kijk je zo de diepte in naar een groot wit doek van wel 15 op 15 m met daarop 10*10 stipjes die ruim een meter uit elkaar staan. Het ziet eruit als een speelbord. Die indruk krijg je zeker als 36 dansers als een falanx van 6*6 het midden van dat veld bezetten, als stukken die klaar staan voor een spel.

Op de eerste tonen van de vaag melodieuze elektronische score van Logan Woodyard begint de choreografie van dan af te 'lopen'. Dat kan je bijna letterlijk nemen. Bij aanvang zetten de dansers enkel stappen voor- en achter, links en rechts. De gesloten formatie raakt zo opgebroken in langs elkaar doorschuivende lijnen van zes mensen. Eens de dansers aan hun basispas andere bewegingen toevoegen wordt het beeld complexer. Als ze een volledige ronde draaien terwijl ze een been opzwaaien, of soms maar een halve of een kwartcirkel maken lijken schuine lijnen te ontstaan of tekenen er zich blokken af van kleine groepen dansers. Het wonderlijke is dat ze toch telkens weer op dezelfde plaats in dezelfde rij terecht komen.

In een nagesprek legde Gaube uit dat het effect ontstaat doordat vier groepen een andere choreografie met dezelfde basispassen, maar in een andere volgorde

en richting, simultaan uitvoeren. Het is een schema dat hij samen met T.H. ontwikkelde op basis van een ruimer algoritme. Dat verfijnde hij dan met de dansers waar bleek dat het schema niet 'werkte'. Dit is maar een eerste stap in een ruimer onderzoek: Gaube en T.H. willen nagaan of je op basis van zo'n algoritme eindeloos veel choreografische werken kan genereren. 'Unbounded' verwijst naar die mogelijkheid.

Dat is intrigerend zoals meetkundige figuren intrigerend zijn. In zekere zin lijkt deze choreografie zo, ook al door het grote aantal dansers, qua compositorische systematiek en combinatoriek op het klassieke ballet (en qua eenvoud van het basismateriaal ook op het werk vanaf de jaren 1970 van Lucinda Childs). Het verschil: van de kadaverdiscipline van het ballet is er hier geen spoor. De formaties en variaties vertonen nogal wat 'fouten'. De dansers dragen ook allemaal andere kledij. Het enige wat die gemeen heeft is de zwarte kleur. Wellicht zijn het gewoon hun eigen spullen.

De voor de hand liggende reden is dat de studenten maar een week hadden om dit werk in te studeren. Maar een belangrijker reden is misschien dat de makers dat soort perfectie niet nastreven, maar net geïnteresseerd zijn in de frictie tussen het abstracte schema en de kleine foutjes die soms tot onverwacht grote beeldvervormingen leidden. Op een bepaald moment trokken parallelle lijnen bijvoorbeeld helemaal krom.

Naar het midden van de voorstelling komt de individualiteit van de dansers ook sterker tot uitdrukking. De meesten verlaten één voor één het podium, zodat steeds kleinere groepen de patronen uitzetten. Tot er vier overblijven die veel meer vrijheidsgraden krijgen in hun bewegingsmateriaal: hun romp komt mee in het spel als ze zijwaarts overhangen en benen en armen uitzwieren. Waarna de groep weer aanzwelt en het stuk eindigt op een zelfde soort patronen als die waarmee alles begon.

We zien een kant van de choreografie die normaal onzichtbaar is

Na deze eerste doorloop nodigen de makers het publiek uit om zich te verplaatsen naar het podium en daar plaats te nemen op stoelen achterin het podium. Dan herneemt de voorstelling. De spanning danser-algoritme valt van zo dichtbij veel sterker op. Maar er is meer. De makers plaatsen, ons *achter* de choreografie. We zien een kant ervan die normaal onzichtbaar is, en kijken met de dansers mee naar de lege zaal. We beleven in zekere zin wat zij zouden beleven als daar publiek zat. Dat is geen vergissing. Zo komt immers een bijzonderheid van deze choreografie pas goed aan het licht. Bij de eerste tel staan de 36 dansers wel met hun rug naar het ons, maar eens de choreografie zich op gang trekt merk je dat deze choreografie eigenlijk geen voor- of achterkant heeft. De opzet is zo gekozen dat je de dansers vanuit steeds andere hoeken ziet. Wat je vooral merkt is dat ze erg op hun tellen én op elkaar moeten letten om ongelukken te vermijden. Een van de dansers vertelde in het nagesprek dat dat niet meevalt eens er toeschouwers zijn, omdat die de blik afleiden van het interne raderwerk van de dans. Ook dat proef je hier als toeschouwer door mee met de dansers richting zaal te kijken.

Mocht je een voorstelling als deze zien als een computeranimatie, met perfect bewegende virtuele poppetjes, het zou wellicht saai worden, net zo saai als veel 'algoritmische' kunst die keuzes maakt op basis van een abstracte set regels in

plaats van die taak aan de kunstenaar te geven. (Dat is soms intellectueel wel interessant, zoals pakweg de kunst van Peter Struycken, of, binnen de danswereld, de laatste werken van Merce Cunningham waarbij hij een programma de posities liet bepalen, maar spannend is het zelden).

Helemaal nieuw is dit dus niet, maar wat deze voorstelling wél belangwekkend maakt, en bovendien leuk om te zien, is net dat ze speelt op de spanning tussen systeem en uitvoering. Tegelijk laat ze zien hoe voor de dansers de waarneming van de ruimte en de beweging – de eigen beweging en die van anderen – door de aanwezigheid van een publiek beïnvloed worden en een zekere onvoorspelbaarheid veroorzaken. Rimpels op het systeem. Nieuwsgierig hoe dat verder uitdraait.

PS: de foto's tonen niet de finale voorstelling, maar het werkproces in de studio's van PARTS.