

INTRODUCTIE TOT *CLIFFDANCERS*

In *CLIFFDANCERS* zie je drie afzonderlijke dansperformances uitgewerkt door drie choreografenduo's. Elk duo creëerde autonoom vanuit hun persoonlijke artistieke handschrift één episode, evenwel vertrekkende vanuit een gemeenschappelijke thematiek: jongeren, digitale populaire cultuur en identiteit.

Bij de start van het werkproces werden er twee 'denktanks' georganiseerd waarbij alle makers inspiratiemateriaal uitwisselden en de methodologie bespraken. Niet onbelangrijk binnen het proces was de inspirerende werksessie met de 'fan fiction kids', een klas scholieren uit Düsseldorf die 'hun' digitale wereld en beleving van internet en populaire cultuur uit de doeken deed voor de makers. Daarnaast praatte de ploeg met enkele experts populaire cultuur en media als Professor Mediawetenschappen Vincent Fröhlich en tv-maker Sam De Graeve.

Geïnspireerd door de verhalen, ging elk duo hun eigen weg om later weer samen te komen voor een tweede werkfase in tanzhaus nrw te Düsseldorf. De makers werkten er twee weken lang hun ideeën verder uit. De beslissende afwerkings- en creatiefase vond plaats in de Kopergieterij. Hierbij werd Hendrik Van Doorn als 'outside eye' betrokken, een ondersteunende stem voor de makers en coach om het geheel te overzien.

CLIFFDANCERS kent dus drie episodes die één dramaturgische lijn volgen. Ook het strakke scènebeeld, ontwikkeld door scenografe Eva G. Alonso., vormt een belangrijke verbindende factor tussen de drie episodes, die in vorm en focus echter op verscheidene manieren werden uitgewerkt.

Laura Vanborm en Jade Derudder (episode 1) waren gefascineerd door de veeltallige YouTube-filmpjes en daaruit ontstane hypes. Ogenscheinlijk banale filmpjes worden miljoenen keren bekeken: *challenge videos* waarin een bekende YouTuber zijn volgers uitdaagt, *unwrapping videos* waar (vaak) kinderen cadeaus uitpakken, *review videos* van allerlei producten,... Ook koppelden ze dit inhoudelijk aan de vraag wat online vriendschap betekent t.o.v. vriendschap in real life.

In episode 2 kom je in een ontduubeling van de reële met de digitale wereld. Choreografen Antonia Steffens en Enis Turan focusten op video games, avatars als online personage en de invloeden ervan op het sociale media-gedrag. Voor hun episode onderzochten ze de mogelijkheid van beweging binnen het avatar-concept. In samenwerking met onderzoek- en animatiestudio's Mocca en Lava Labs, creëerden ze hun eigen avatar door motion capturing.

In Episode 3 beland je volledig in de virtuele wereld. Makersduo Gaëtan Brun-Picard en Dani Brown onderzochten hoe populaire tv-series worden opgebouwd. Voor hun performance kwamen ze uit op een aaneenschakeling van visuals, een immersie in het internet waar een Siri-achtig wezen de mens overneemt. Wat gebeurt er als een virtueel personage je leven overneemt, je laat 'voelen', bewegen, je zintuigen aanpast?