

# Het Visible Human Project als schouwtoneel van de 21ste eeuw

KUNST / WETENSCHAP

Van het *Theatrum Anatomicum* tot de multimediale performance *Holoman; Digital Cadaver* van Mike Tyler. Maaike Bleeker over de verbeelding van het lichaam in kunst en wetenschap

Hoe kan theater ingezet worden in het denken over de representatie van het menselijk lichaam? Die vraag was aan de orde in twee afleveringen van *nV Het lichaam*, een programmaserie van De Balie (Amsterdam), over de verbeelding van het lichaam in kunst en wetenschap.

Op 18 december besprak Jose van Dijck (Cultuurwetenschappen, Universiteit van Maastricht) de modernste digitale verbeelding van het lichaam tegen de achtergrond van de kadaverontleding in het historische *Theatrum Anatomicum*. Volgens haar is het virtuele lichaam zowel product van als symbool voor onze spektakelcultuur waarin fysieke en digitale materialiteit niet langer te onderscheiden zijn.

Op 26 en 27 mei stond de vraag naar de verhouding tussen het fysieke en het digitale lichaam centraal. Toen presenteerde De Balie in samenwerking met de Amsterdam School for Cultural Analysis *Holoman; Digital Cadaver* van Mike Tyler. In deze multimediale performance combineert Tyler groot geprojecteerde computerbeelden met live muziek, spel en dialoog. De computerbeelden die ter plekke uit het Internet worden 'opgeroepen' stellen dwarsdoorsneden van een menselijk lichaam voor. Het digitale kadaver is van de ter dood veroordeelde moordenaar Holoman. Zijn lijk onderging een volledige magnetische resonantiescan en een computer bracht het bit voor bit in kaart. Tegenover de computerbeelden staat acteur Frank Sheppard. Hij speelt Holoman. Terwijl het publiek kennis kan nemen van het gedigitaliseerde interieur van Holomans lichaam, ontspint zich een gesprek tussen Sheppard als Holoman en Tyler, die zelf achter een drumstel heeft plaatsgenomen. De muzikaal ondersteunde dialoog is een felle confrontatie tus-

sen Holoman en iemand die soms zijn geweten of alter ego lijkt te zijn, op andere momenten een interviewer of iemand uit Holomans verleden. De spanning tussen de digitaal opgeslagen informatie en de zintuiglijke ervaring van een fysiek lichaam is een terugkerend thema.

Aanleiding voor zowel Van Dijcks cultuurwetenschappelijk betoog als voor Tylers performance vormt het *Visible Human Project* van het Centre for Human Simulation aan de Universiteit van Colorado. Dit project wil de fysieke materialiteit van het menselijk lichaam in zijn geheel omzetten in digitale informatie, die dan vervolgens gebruikt kan worden voor een driedimensionale simulatie van dat lichaam. Een 'transsubstantiatie' met verstrekkende gevolgen voor de manier waarop het lichaam *verbeeld* wordt in zowel de letterlijke betekenis (als afbeelding), als de figuurlijke betekenis (als begrip) van het woord.

## 'Beam me up, Scotty'

Begin jaren '90 begonnen medewerkers van het *Visible Human Project* met het invoeren van gegevens afkomstig van het lichaam van een negenendertigjarige ter dood veroordeelde man die door middel van een dodelijke injectie terechtgesteld was. Eerst werden met behulp van MRI-scans (Magnetic Resonance Imaging) en CT-scans (Computed Tomography x-ray Imaging) digitale dwarsdoorsneden van zijn lichaam gemaakt. Vervolgens werd het lichaam ondergedompeld in een gelatineachtige stof, diepgevroren tot -70° Celsius en in 1 mm dunne plakjes gesneden. Van het bovenaanzicht van die plakjes werden elektronische foto's gemaakt, wat in totaal 15 gigabyte aan elektronische informatie opleverde. In de computer

samengevoegd, resulteerde dit in 1995 in een digitale resurrectie van het versneden lichaam op Internet. Een jaar later schiepen de makers van de Visible Male ook een Visible Female met een omvang van maar liefst 39 gigabyte: technologische vooruitgang maakte het mogelijk haar lichaam in plakjes van slechts 1/3 mm te snijden, waardoor nog meer details hun weg naar cyberspace konden vinden.

Volgens het Center for Human Simulation is het *Visible Human Project* een radicale breuk met de traditionele kadaverontleding en de tweedimensionale representatie van het menselijk lichaam in anatomische atlanten. Het *Visible Human Project* biedt eeuwige kadavers, onvergankelijke lichamen die men uit elkaar kan halen en met een druk op de knop weer in elkaar kan zetten. Met behulp van deze twee lichamen kunnen generaties studenten zich voorbereiden op de medische praktijk.

De Visible Male en Female kan men, anders dan tweedimensionale afbeeldingen, van alle kanten en in alle mogelijke doorsneden bekijken. Bovendien is de kijker niet afhankelijk van het perspectief en de subjectieve blik van de tekenaar. Met een retoriek die doet denken aan de negentiende-eeuwse lofzang op de fotografie als objectieve weergave van de werkelijkheid, leggen de makers van de Visible Male en Female uit dat de elektronische databank een directe, onbemiddelde mechanische inscriptie is van een werkelijk lichaam. Kortom, deze computersimulatie gaat, als we hen moeten geloven, aan representatie voorbij.

Voor Jose van Dijck is het *Visible Human Project* een directe voortzetting van de openbare dissectie en de anatomische illustratie uit middel-