

Machines op het middaguur

Kurt Vanhoutte

Enkele maanden na het verschijnen van dit tijdschrift zal een lichaam in vrije val door de geluidsbarrière breken. Michel Fournier, een gewezen kolonel van het Franse leger, zal zich op een hoogte van 44 kilometer vooroverbuigen en zijn lichaam over de rand van een ruimtecapsule duwen. Hij zal tuimelen, hoofd naar beneden. En vallen. Hij zal snelheden halen tot 1500 km/uur. Op dat moment moet yogatraining hem eraan herinneren dat hij armen en romp niet mag bewegen. Anders is de kans groot dat de man aan de andere kant van de geluidsbarrière verschijnt als een vogel met verbrande vleugels. Snelheid, hoogte en luchtdruk zouden zijn lichaam namelijk in een fatale rotatie om de eigen as brengen. De man zou het bewustzijn verliezen. Maar wat er in de lucht ook gebeurt, voor het publiek op de begane grond zal de schokgolf merkbaar zijn in de typische harde knal. En die knal zal in zekere zin het einde signaleren van een vijftien jaar durend werkproces. Fournier was met name één van de wetenschappelijke uitverkorenen in het kader van 'project S.38', een onderzoek naar reddingscapsules in het kielzog van de geëxplodeerde Challenger. Toen de Franse regering het project in 1989 annuleerde, zette Fournier de onderneming boudweg verder met eigen fondsen. Hij nam ontslag uit het leger, verkocht huis en bezittingen voor de aanschaf van een raketcapsule van drie op anderhalf. Dankzij steun van de Canadese overheid zal die hem binnenkort de ijle ruimte boven de vlakke van Saskatchewan inschieten. De uiteindelijke val duurt slechts een zestal minuten. Maar tevoren wil de astronaut zich toch een poos gunnen om vanuit de stratosfeer de aardbol te bewonderen. 'Het is nu al zo lang dat ik op dat moment wacht,' aldus Fournier, 'en ik zal nooit meer een gelegenheid hebben om het nogmaals te beleven.' Voor het motto van zijn technologisch waagstuk gaat

hij te rade bij William Faulkner: 'Het is noodzakelijk om dromen te koesteren die zo groot zijn dat men ze niet uit het oog kan verliezen terwijl men ze najaagt.'¹

Rond de tijd van dit schrijven presenteert hoogleraar anatomie Gunther von Hagens een omstreden show. De zelfverklaarde 'anatomiekunstenaar' snijdt voor het publiek van een galerij in Londen een lijk open. Met een toegangskaartje in de hand kan de toeschouwer zien hoe de professor het lichaam van zijn huid ontdoet en vakkundig enkele ingewanden verwijderd. Het gebeuren vindt plaats onder een reproductie van *De anatomische les van dokter Tulp*, een schilderij dat Rembrandt in 1632 maakte in opdracht van de chirurgijns-gilde. Dat von Hagens zich hiermee doelbewust in een bepaalde traditie inschrijft, had hij eerder bewezen met *Körperwelten*, de veelbesproken wereldtentoonstelling van geplastineerde (lees: opgezette) lijken. De complete lichamen van donors werden voor de expo in artistieke posities geplaatst. Zo verkrijgt von Hagens figuren als de loper, een lichaam gemodelleerd naar een bronzen beeld van de futuristische kunstenaar Boccioni. De dokter heeft de spiergroepen extreem naar buiten geplooid. Wat rest is een rauw menselijk lijf in de pose van een rennende figuur. Hij lijkt zo snel te lopen dat hij er vel en vlees bij verliest. De professor noemt zijn werk *een esthetisch-instructieve weergave van de binnenkant van een lichaam*. Het is bekend dat kunstenaars in de Renaissance zelf het scalpel ter hand namen om hun beeldend talent met anatomische kennis te combineren. In Nederland zouden zich zelfs de gilden van medici, apothekers en kunstenaars in dat licht verenigen. Vandaag blijkt de anatomiekunst even fascinerend als controversieel.²

Toen *Etcetera* mij vroeg een werkverslag te schrijven van *Philoctetes / Man-o-War*, een

productie van CREW waar ik als dramaturg aan meewerkte, sprongen mij beide nieuwsfeiten voor ogen. Een man valt door de geluidsbarrière, in het theater wordt een lichaam ontleed. Wellicht niet toevallig zijn het haast fotografische beelden. Het lijkt me oninteressant en misschien zelfs onmogelijk om verslag uit te brengen in de vorm van een kroniek. Een werkproces verloopt nooit volgens een lineaire logica, maar veeleer via omwegen en *accidents de parcours*. Aan het eind van de rit blijken zulke bewegingen zich te kristalliseren tot beelden die het volledige opzet van de voorstelling in zich dragen. Deze beelden zijn omzeggens denkfiguren. In een juist perspectief geplaatst weerspiegelen ze de aandrijving en de dynamiek van het productieproces. In het geval van CREW geldt dit vrij letterlijk. Beelden uit zowel populaire media als kunstgeschiedenis bleken telkens weer stapstenen in de creatie. Het kan niet echt verwonderen dat de inspiratiebronnen in eerste instantie visueel waren. Eric Joris, de oprichter van het gezelschap, was eerst filmmaker, industrieel ontwerper en striptekenaar. En zoals bekend onderscheidt de taal van vaste partner Peter Verhelst zich door haar bij uitstek beeldend vermogen. Maar wat met de beelden die ik hier naar voor schuif?

Techno-performance

Ze vormen voor CREW als het ware een doorgang naar de tijdgeest. Zowel Fournier als von Hagens bewegen zich met hun betrachtingen vooreerst in het schemergebied tussen kunst en wetenschap. Daarom zijn de werken van de professor spectaculair en controversieel. Hij rekt ons begrip van anatomie en esthetiek, kunst en kunde tot aan het punt van breken. Is het ethisch verantwoord van een lijk een kunstzinnige schepping te maken? Of omgekeerd: kan de anatomische wetenschap

zo'n verregaande esthetisering van haar discipline toelaten? Vragen als deze hebben betrekking tot de dwarsdoorsnede van kunst en wetenschap. Zulke vragen zijn de laatste jaren enigszins tendentius geworden. Grens-overschrijdend werk, het multidisciplinaire zeg maar, staat alvast chic in de sector van de kunsten. Men zou er haast bij vergeten dat precies het theatermodel zelf de grenzen tussen verschillende sociale sferen al lang heeft uitgewist.

Volgens Jon McKenzie zijn we met name sinds het einde van de Tweede Wereldoorlog in een tijdperk van globale performance terechtgekomen. In *Perform, or else* (2001) analyseert de auteur overtuigend in welke mate 'performance' een cruciale term is geworden in drie gebieden van het sociale leven: kunst, technologie en economie. Deze gebieden vallen daardoor in toenemende mate met elkaar samen. Zo zijn de economische en technologische voorwaarden van het theater in de institutionele context almaar vanzelfsprekender geworden. Men kan debatteren over heil of onheil van deze ontwikkeling voor het toneel, maar men kan ze niet ontkennen. Want terwijl velen vreesden voor de zogenoemde verdwijning van het toneel in het cybertijdperk, groeide de theatermetafoor in de twintigste eeuw uit tot centrale categorie in techno-wetenschap en management. Het is een vreemde paradox. Vele theoretici zagen de essentie van het theater verloren gaan in de maalstroom van gemediatiseerde beelden. Ze zagen evenwel niet dat diezelfde technocultuur zelf al langer praktisch gebruik maakte van het theater. Zo beschreef Brenda Laurel bijvoorbeeld begin jaren negentig *Computers as Theatre* in een poging technologische processen volledig te vatten in termen van drama en toneel.³ De theatermetafoor is inmiddels diep verankerd in het veld van informatica en bedrijfskunde. En omgekeerd is het aandeel van management en technowetenschap uit de theatersector niet meer weg te denken. 'Performance' is de gemeenschappelijke noemer. Een belangrijk gevolg hiervan is volgens McKenzie het belang dat onze maatschappij is gaan hechten aan *multitasking*. In de postindustriële samenleving dient men op alle fronten thuis te zijn en behendig tussen verschillende netwerken te kunnen schakelen.⁴

Tegen deze brede achtergrond wordt de specifieke organisatievorm van CREW inzichtelijk. De groep maakt al een tijd doelbewust performances op het smeltpunt van 'live art' en technologie. Multimedia kleuren daarbij

niet louter de inhoud van het stuk. Machines vormen integendeel het epicentrum van de creatie als zodanig. De producties vertrekken vanuit het samenwerkingsverband met techno-wetenschappers. *Philoctetes* is ondenkbaar zonder de robotarm en de 3D-tekentafel ontwikkeld door het expertisecentrum voor digitale media van de Universiteit Limburg. Daarnaast werd speciale taalsoftware ontwikkeld door de dienst computerlinguïstiek van de Universiteit Antwerpen. In gedurige dialoog met ontwikkelingen in robotica en informatica kwam de theatrale verbeelding op gang van regie en vormgeving (Eric Joris), tekst (Peter Verhelst) en geluid (Eavesdropper). De output van dat proces was navenant. Met het toneel in de focus kwamen een aantal satellietprojecten tot stand: een videoconferentie die tussentijdse bevindingen aan een academisch congres in Australië communiceerde, een interactieve website, een installatie in Brugge 2002 en een workshop rond acteren en technologie met de Toneelacademie van Maastricht. Maar het duidelijkst bleek het aandeel van de technologische performance tijdens de repetities. Het viel me telkens weer op dat de speelvlak meer weg had van een technische werkplaats dan van een toneel. De technicus als maker. Want ook tijdens de voorstellingen bleven de technici prominent aanwezig om het theater van *Philoctetes*, in wezen één grote machine, draaiende te houden.

De automatische versmelting van kunst en wetenschap houdt verband met een andere, zo men wil postmoderne grensvervaging. Het is vandaag evengoed zo dat beeld en werkelijkheid, realiteit en representatie elkaar wederzijds doordringen. De hybridische resultaten van die koppeling verschijnen in de diverse media van onze cultuur. Ze kunnen met recht en rede performances genoemd worden. Ook dát maken mijn openingsbeelden aanschouwelijk. Als het waar is dat 'performance' vandaag refereert aan zowel experimentele kunst als bedrijfsunits en technologische systemen (McKenzie), dan is Michel Fournier onmiskenbaar een eigentijdse performer. Ik kan het met een meer belegen woord aanduiden: is de man die zijn wereldbeeld radicaal be-lichaamt en middels technologie de grenzen ervan verkent geen 'levens-kunstenaar'? Dezelfde vraag gaat op voor van Hagens, de 'anatomiekunstenaar' die reële lichamen sculpteert volgens een methode die hij eigenhandig ontwikkelde en patenteerde. Zijn anatomische performance in Londen

biedt het antwoord. Blijkbaar werken technologie en lichamelijke dusdanig op elkaar in dat de uitkomst van die wisselwerking vandaag als vanzelf een performance wordt. Voor het culturele bereik geldt in dat opzicht wat Rose Lee Goldberg over performance schreef: 'Anders dan in het theater: de performer is de artiest, en de inhoud volgt zelden een traditionele plot of narratief.'⁵

Prothese

Voor CREW krijgt Goldbergs definitie inhoud door het engagement van Paul Antipoff. In het *Man-o-War* tweeluik was hij telkens de centrale performer. Of beter: hij was Icarus, hij was Philoctetes. Antipoff is een theatertechnicus die in Afrika door een virus voor het leven verlamd geraakte tot aan zijn kin. Vandaag houdt de interactie met de technologie hem in leven. De toneelscène verzinnelijkt die lichamelijke conditie doordat hij ook daar de theatrale omgeving stuurt en bedient door middel van een computer-interface. In *Philoctetes* dirigeert Antipoff zelf met bewegingen van kin en tong de enorme robotarm die op zijn lichaam is aangesloten. Daartoe werd speciaal een bühne gebouwd waarin zijn lichaam centraal ligt en waarin ook het publiek dient plaats te nemen. Het geheel biedt de aanblik van een exoskelet, het geraamte dat insecten aan de buitenkant van hun lichaam dragen. De toeschouwers bevinden zich met andere woorden in het lichaam van de performer. Anders gezegd, voor de duur van de opvoering bewonen ze diens prothese. De klassieke verhouding wordt zo omgekeerd. Het is met name niet langer duidelijk of de mens in dit universum een extensie is van de machine of andersom. Marshall McLuhan verwoordde dit gegeven ooit beeldrijker: 'De mens wordt zagezegd het geslachtsdeel van de machinewereld, zoals de bij dat is voor de plantenwereld die haar toelaat zich te bevruchten en almaar nieuwere vormen te ontwikkelen.'⁶

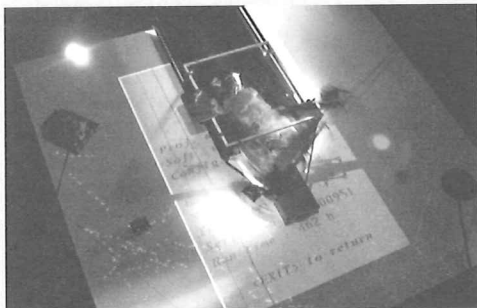
In feite zijn alle technologieën kunstmatige toevoegingen van het lichaam. Machines zijn hulpmiddelen die de mogelijkheden van de mens versterken en zijn beperkingen opheffen. De technologie breidt ons uit: een bril versterkt onze ogen, een camera de blik, raketaandrijving onze mobiliteit enzovoort. Maar omgekeerd maken diezelfde prothesen ons ook bewust van een lichamelijk gebrek. Technologie neemt bepaalde functies van ons lichaam over maar toont ons daardoor precies ook de grenzen van datzelfde lijf. De prothese

vervangt een natuurlijke functie en thematiseert zo paradoxaal genoeg de limiet van het natuurlijke lichaam. Met andere woorden, in het beeld van de prothese ervaren we lichaam en technologie op het scherp van de snee. Om die beleving te communiceren kiest CREW voor een verhalend beeld. Deze keuze is minder evident dan ze lijkt. Eric Joris: 'We zouden de resultaten van onze experimenten eigenlijk het

gevallen man opgesloten bleef in het labirint van zijn eigen hoofd, gekluisterd aan de technologie van zijn vleugels. En ook in Peter Verhelsts versie van *Philoctetes* (2002) staat dit gegeven centraal. Het stuk zet aan bij het beeld van een monumentale krijger die ter aarde neerstort. Zijn lichaam in ontbinding wordt het theater waarin korstmos groeit, insecten rondscharrelen en de celdeling aanvangt.

Panische cultuur

Peter Sloterdijk vertelt hoe hij de dag na het ongeluk met de Challenger een lezing hield over criteria voor een postmoderne esthetica. Een discussie met het publiek volgde. 'Een niet meer heel jonge student met een zwart hemd en een grijze hoed nam het woord en verklaarde op bijna triomfantelijke toon dat hij had genoten van de televisiebeelden



Philoctetes / Man-o-War CREW FOTO STEFAN DEWICKERE

liefst presenteren als een soort conferentie. Maar dat interesseert de theaters en het publiek niet echt. Daarom een verhaal. Het verhaal van Icarus bijvoorbeeld, dat iedereen kent. Het laat ons toe meteen op niveau twee te beginnen, zonder alles eerst te moeten uitleggen. Icarus, het verhaal van vliegen en crashen.' Op dat tweede niveau situeert zich de indringende poëzie van de machine. Die poëzie bestaat an sich, ze behoeft in principe geen plot of verhaal. Het volstaat vaak om de integratie van machine en mens in één organisme te verklanken.

Niettemin is daarmee meteen het leidmotief van de enceneringen van CREW aangeduid. De val van de mens in de technologische era is wat het gezelschap van bij aanvang encenseert. Vliegen en crashen. *Kaufhaus/Inferno* (1998), een bewerking van de *Divina Commedia* door Paul Mennes, bracht de afdaling van het hoofdpersonage in de helletrechtter als een dwaaltocht doorheen winkelcentra en spookachtige themaparken. Het slotbeeld van *Icarus* (2001) maakte dan weer duidelijk dat de

De mythologie is een mal waarin CREW beelden laat gisten die de breuken en conflicten reflecteren van het huidige tijdsgewricht. Het thema van de val beantwoordt hieraan door het vernietigingspotentieel van die tijd te evoceren. Maar toch staat het motief geenszins voor een soort heimwee naar een staat van zijn die aan technologie voorafgaat. Zoals in Fourniers duikvlucht zit in de fascinatie met technologie meer fatalisme dan nostalgie. De vlucht naar voren. Aan deze beweging ontleent het theater van CREW zijn benadering van lichaam en techniek. Dat is evenwel niet enkel een kwestie van impact. Tijdens het werken aan *Philoctetes* ben ik ervan overtuigd geraakt dat de voorstellingen zelf thematiseren in hoeverre ze een exponent zijn van hun tijd. Ze formuleren als het ware een commentaar bij de eigen ontstaansvoorwaarden. Dit is wellicht het punt in het werk van Eric Joris waar de artistieke en de wetenschappelijke blik elkaar kruisen.

van de exploderende raket. Na die bekenenis werd het even doodstil – we bevonden ons plotseling in het hart van de cycloon, (...), waar de wereld een werveling van beelden wordt.' De esthetica van de catastrofe. Ten laatste sinds de aanslag op de Twin Towers zijn we vertrouwd geraakt met de visuele orkestratie van destructie (de historische voorloper hiervan was in velerlei opzicht de Golfoorlog en de verslaggeving daarvan). Het ene vliegtuig na het andere de wolkenkrabbers zien doorboren en de Amerikanen 'holy shit' horen roepen – hadden we dit tevoren al niet op tv gezien? De avant-garde van de kunstscène registreerde haar eigen reacties op de ramp. Componist Karlheinz Stockhausen haalde de voorpagina omdat hij gevoelens vertolkte die wellicht velen deelden maar weinigen durfden te uiten. Hij vergeleek de aanslag met kunst, meer bepaald met de intensiteit van een concert en de concentratie van een performance. Gemeten aan de reële catastrofe van 11 september, aldus de kunstenaar, vervallen wij als com-

ponisten in het niets. En zoals enigszins te voorzien haalde ook de Parijse academia gonzende metaforen boven om de gruwel te vatten. Jean Baudrillard had het in *Le Monde* over 'de moeder van alle evenementen' en met een knipoog naar Antonin Artaud over 'het theater van de wreedheid dat ons rest'.⁸ Een goede vijftig jaar eerder had Walter Benjamin, met het futurisme voor ogen, al vastgesteld dat de mens in staat bleek de 'eigen vernietiging als esthetisch genot van de eerste orde te ervaren'.

De *realtime* gemediatiseerde catastrofe raakt de idee van het theater in het hart. Dit is waar technologie in het toneel aanzet. De naden tussen de reële en de fictieve ruimte staan roodgloeïend. Men zou in de hitte van het debat bijna vergeten dat het theater precies de taak heeft die snijpunten te exposeren en de ambivalentie ervan te bevragen. Want zeer snel na 11 september zagen we Amerika een ander wereldtoneel optrekken: dat waarin de cowboy tegenover de wilde staat, de predikheer tegenover de heiden (Bush: *God is not neutral*). In weerwil hiervan dient kunst, met de middelen die haar eigen zijn, ervaringen te articuleren die juist niet in zulke soap-formats passen.

De ervaring waarvan Sloterdijks student gewag maakt, is van die aard. Ze is er niet minder gevaarlijk om. De catastrofe wordt blijkbaar aantrekkelijk omdat men er iets van verwacht. 'Sommige mensen willen vliegen om door de zon te worden besmet', schrijft Peter Verhelst in *Verhemelte*⁹. Zijn Icarus stijgt niet op om bij de zon te geraken, maar omdat hij een onweerstaanbare drang voelt om te vallen. In de schrijftuur van Verhelst tendeeft alles, zeker kunst, naar de eigen opheffing. Het is alsof de essentie van een personage of een gebeuren pas verschijnt in het nabeeld van zijn vernietiging. In de fracties *UTOPIA (Icarus studies I en II)* van de gedichtenreeks worden jongelingen gedruild om te worden gelanceerd in een met bommen gevulde raket. De explosie is gepland, de voltrekking een moment van religieuze extase. Ze zijn tegelijk spelers en toeschouwers in het theater van hun eigen vernietiging, 'verrukt over de luchtschilderijen die ze veroorzaakten'.¹¹ Verhelsts *Philoctetes* lijkt af te stammen van hetzelfde geslacht. Hier geen klaagzang over een man die omwille van zijn wonde werd verstoten, maar de militante alleenspraak van een soldaat die zich in zijn eigen lichaam terugtrekt. Lemnos is in de versie van Verhelst geen banoord maar uitvalsbasis voor een strategische zelfvernietiging.

De technologie van CREWs opvoering leek die houding al op voorhand te verrekken. We vinden er het lichaam van Philoctetes terug op de operatietafel. Uit zijn wonde is een technologische uitwas gegroeid. Het is de robotarm die hij bedient maar die ook weinig verschilt van de machinerie die hem dreigt te doorboren en verbrijzelen. De scène biedt met haar verdiepingen bijwijlen de aanblik van een boortoren: het lichaam van de krijger is tegelijk draagvlak en drillboor. Aan het eind heft hij zichzelf en bijgevolg ook zijn omgeving op. Hij implodeert vrijwillig in de technologie. In de opvoering was het resultaat een beeldexplosie in de vorm van een monstrans. De (zelf)destructie van de Griekse militair kreeg daardoor welhaast messianistische proporties.

In het beste geval is het effect van dat schouwspel er één van paniek. Volgens Sloterdijk is paniek de grondtrek van een bewustzijn dat helemaal in zijn tijd opgaat. De auteur herinnert eraan dat de Griekse god Pan verscheen op het middaguur, als het felle licht de wereld ter aarde werpt. De schaduwen verdwijnen en de dingen vallen ondubbelzinnig terug op hun eigen identiteit. Sloterdijk suggereert hiermee een samenhang van catastrofe en inzicht aan de basis van onze postmoderne tijd. Hierin ligt de hemelijke hoop besloten dat de catastrofe een moment van inzicht biedt in de loop der dingen. De explosie brengt niet alleen verwoesting maar ook, zo lijkt het, een waarheid die het verdient vrij te komen. Vanuit dat apocalyptische bewustzijn is een sluwe sympathie met de reële catastrofe ontstaan. Daarom wordt de student van Sloterdijk in verrukking gebracht door de explosie van het ruimtetuig. Zijn ervaring is luidens Sloterdijk in wezen panisch. De explosie is een performance die hem in vervoering brengt. Het is een technologische Apocalyps, een openbaring.

Het 'panische' gebaar ontvouwt zich bij CREW niet alleen in de thematiek van de opvoeringen, met name in de extatische zelfopheffing van figuren als Icarus of Philoctetes. Van bij aanvang is het ook voelbaar in de scenische verhouding tot het publiek. Het perspectief is er steeds op uit de aandacht van de toeschouwer op te zuigen en te richten. Het is dan alsof de religieuze extase vorm krijgt in een scenografie die nog het best barok heet. De vluchtlijnen streven naar *vertigo*, de beelden naar een verzinking van de waarneming in hun obscure identiteit. De scenografische pendant van de val is in dat opzicht het zelf-

verlies van de toeschouwer. Die wordt in een ontregelende omgeving geplaatst die hem ertoe aanzet op te lossen in het beeld. Zo werd voor *Kaufhaus/Inferno* aanvankelijk een cave vervaardigd die de toeschouwers tussen de projectieschermen plaatste. De afdaling in de hel tenderde naar een fysiek gebeuren. Maar de technologie bleef nog te zeer gegijzeld door het klassieke lijsttoneel. De digitale omgeving van *Icarus* ging een stap verder. De toeschouwer werd lijfelijk onderdeel van een holografische projectie van het hoofd van Antipoff/Icarus. In het verlengde hiervan bouwde men voor *Philoctetes* een nieuwe bühne, een gesloten arena met beneden het lichaam van het hoofdpersonage. De kijkhouding werd daardoor strak gericht. De toeschouwer ging als het ware een anatomisch theater binnen. In dat theater geraakt men vanouds gefascineerd door de interne waarheden van het lichaam. Philoctetes maakte het eigen lijf tot object van een pornografische blik, een blik die de details van zijn conditie aftast: de prothese, de luchtslangen, de mechaniek. (Het mooiste moment van de opvoering blijft voor mij daarom de abrupte oogopslag van Antipoff. Zijn verlamde lichaam gluurt terug naar de toeschouwer, die zich op dat punt in het perspectief gevangen weet. *Here's looking at you!*)

Zo bekeken is immersie een rode draad in de vormgeving van Eric Joris. *Immersion* is een veelgebruikt woord in de context van *virtual reality*. Het betekent zoveel als onderdompeling. Het evocert de fysieke beleving die men heeft wanneer men kopje ondergaat in een andere wereld dan de gangbare. Deze houding wil de grens tussen fictie en werkelijkheid uitgommen. Vertaald naar multimediaal theater levert dat idealiter een onontkoombare betrokkenheid bij het toneelgebeuren op. Dat houdt daardoor op fictief te zijn: de theatrale wereld is geen andere dan die van de toeschouwer. Het scenische lichaam is dat van hem.

Cyborg

Van multimediaal theater verwacht men doorgaans niets minder dan dat het in vervoering brengt. Men wil de *roller coaster* doorheen een beeldrijk universum, de kick van de directe ervaring. Technologie moet overweldigen. De meest imponerende performances ziet men daarom inderdaad op het kruispunt van kunst, hightech en industrie: in de reclameclip, de videogames en in cinematografische hoogstandjes. CREW kiest in *Philoctetes* bewust voor het radicaal tegenovergestelde

perspectief. Het vallende lichaam is verstild tot de *nature morte* van een verlamde man. Het ritme is overwegend traag, als van een sacraal ritueel. Het barokke perspectief wil bij het publiek aanvankelijk een nagenoeg meditatieve concentratie opwekken. Pas aan het eind zal dit frame openbreken in een gewilde aanval op de zintuigen. De voorstelling weigert op die manier expliciet de voor de hand liggende vormtotaal van de sciencefiction of de cybershow. Het is weinig zinvol om die esthetiek over te nemen. Wanneer Amerika's meest imponerende wapen tot dusver de naam kan dragen van een zeer invloedrijke sciencefiction, moeten we vaststellen dat de realiteit de kunst lang heeft overtroffen. Heeft het dan zin de technologie terug te brengen tot de schaal van een toneel?

Donna Haraway heeft het in *Simians, Cyborgs and Women* op een bepaald moment over C'I, commando-controle-communicatie-intelligentie. De code vat de institutionalisering van technologie samen, van telefonie over computerdesign tot wapenindustrie – dat laatste veld vormt overigens de bakermat van technische innovaties. 'Performance' staat hier op één lijn met planmatigheid en efficiëntie. De grootste bedreiging van die logica is een systeemcrash. In *Philoctetes* behoort een volledige uitval van het systeem daarentegen altijd tot de mogelijkheden. Meer nog: met de instabiliteit van het systeem wordt bewust geflirt. Zo wordt amper gewerkt met vooraf geprogrammeerde schema's of beelden. Wanneer de robotarm van Antipoff voor de derde keer naast een object grijpt, wordt dan ook een andere zijde van technologie zichtbaar. Het is de kant waar technologie faalt. De machine toont zich kwetsbaar... en bijgevolg des te menselijker. Het gevolg daarvan is dat er een overloop van eigenschappen tussen beide grootheden op gang komt. Antipoff is in feite immobiel, maar dankzij hem beweegt de hele scène – inclusief zijn prothese. Hij is omzeggens de onbewogen beweger. Vanuit het standpunt van de toeschouwer worden lichaam en technologie uitwisselbaar, zodat de opvoering een vreemd soort derde dimensie krijgt.

De cyborg is een geijkte naam voor de bewoner van die derde dimensie. Toch verschijnt Philoctetes gemeten aan de cyborgs met serienummer C'I als bepaald atypisch. Het lichaam dat hier aan het apparaat ligt, stemt geenszins overeen met de dominante idee van de mens-machine. Het staat echter evenmin op een lagere plaats op de evolutio-

naire ladder. Wel integendeel, dit lichaam bezit een graad van authenticiteit die vaste normen van lichamelijke ver achter zich laat. 'Wie zijn per slot van rekening het meest vertrouwd met de technologische wereld beheerst door elektronica en bionica? Precies! De invaliden, de gehandicapten, de cyborgs, de mutanten... Zij zijn immers bij voorbaat geïnfecteerd, geïmpregneerd met apparaten, ziektes, chips en de verkeerde genen, geheel doortrokken van de noodzaak om op natuurlijke wijze met de techniek om te gaan...'¹²

1 Le Monde van 8 september 2002; zie ook www.legrandsaut.org

2 Prof. Gunther von Hagens' *Körperwelten. De fascinatie van echtheid* (tentoonstellingscatalogus), Instituut voor Plastinatie: Heidelberg 2000

3 Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Addison-Wesley: Mass., 1992

4 Jon McKenzie, *Perform, or else. From Discipline to Performance*, Routledge: New York 2001.

5 Rose Lee Goldberg, *Performance Art: From Futurism to the Present*, Thames and Hudson: London, 1988, p. 8

6 Marshall McLuhan, *Medien verstehen: Der McLuhan Reader*, Bollmann: Berlin, 1997, p. 125

7 Peter Sloterdijk, *Eurotaoïsme. Over de kritiek van de politieke kinetiek*, De Arbeiderspers: Amsterdam, 1991, p. 93

8 Jean Baudrillard, 'L'esprit du terrorisme' in *Le Monde* van 11 november 2001

9 Walter Benjamin, 'Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit' in *Gesammelte Werke* I-2, p. 509

10 Peter Verhelst, *Verhemelte*, Prometheus: Amsterdam, 1996, p. 46

11 Idem, p. 44

12 Maurice Nio, 'De Orde der Mutanten' In *NOX-B – Bio-tech*, Duizend & Een: Amsterdam, 1994, pp. 13-14

Media | Podium | Kunst

Het dossier over 'Media / Podium / Kunst' in *Etcetera* 82 (juni 2002) heeft bij een aantal mediakunstenars kwaad bloed gezet. Vooral het rondetafelgesprek met Dirk de Wit, Guy Cassiers en Annemie Vanackere en de tekst die Dirk de Wit naar aanleiding van dit gesprek schreef, zorgde voor opschudding.

Peter Missotten, die als mediakunstenaar verschillende voorstellingen in een regie van Guy Cassiers (onder andere *De Wespenfabriek* en *The Woman Who Walked into Doors*) mee creëerde, stelt in een reactie vooral de afwezigheid van de mediakunstenaar in dit debat aan de kaak: 'In het stuk van Dirk de Wit wordt de bijdrage van mediakunstenars aan theater van tafel geveegd als niet ter zake doende. De Wit spreekt van "de technologie als uitdrukkingmiddel".

Hij zegt letterlijk: "Dit gebruik heeft echter niets te maken met de specifieke nieuwe artistieke praktijken die via die technologieën werden en worden ontwikkeld. Dit gebruik heeft eerder te maken met een soort techniek die zeer doeltreffend kan aangewend worden op een dramaturgisch verantwoorde manier. Deze nieuwe uitdrukkingsvormen en nieuwe theatrale elementen moeten dan eerder gewogen worden met theatrale en dramaturgische argumenten." Geef toe dat dit een "straf" statement is.'

De discussie wordt hiermee verder gezet. Om ze zo open en grondig mogelijk te voeren zal *Etcetera* in zijn volgende nummer (april 2003) aandacht besteden aan het werk van een aantal mediakunstenars en aan het beleid terzake. ●