

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 Verhelst *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