

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