

en kalm – een machine uit te vinden die het breien van ondergoed met de hand naar het verleden zou verwijzen. En zo geschiedde. Volgens de encyclopedie was het toestel van de afgewezen geestelijke ‘zo volmaakt in zijn ontwerp dat het honderden jaren lang het enige mechanische middel om te breien bleef.’

Als je rekening houdt met die grote tijdsspanne, ligt het niet echt voor de hand om Ned Lud af te schilderen als een technofobe maniak. Ongetwijfeld lag de oorzaak van de bewondering en mythologisering bij de bevolking in de kracht en vastberadenheid van zijn aanval. Maar de woorden ‘vlaag van uitzinnige woede’ zijn derdehands en dateren van minstens 68 jaar na het voorval. En Ned Luds woede was niet gericht op de machines – niet echt. Ik zie ze liever als de gecontroleerde woede, zoals in de Oosterse vechtkunsten, van de toegewijde ‘Badass’ (Booswicht).

Er bestaat een lange volksoverlevering over deze figuur, de ‘Badass’/Booswicht. Doorgaans is hij mannelijk, en hoewel hij soms ook smalend getolereerd wordt door vrouwen, wordt hij bijna universeel bewonderd door mannen omwille van twee fundamentele deugden: hij is Slecht, en hij is Groot. Niet noodzakelijk Slecht in de betekenis van ‘moreel slecht’, maar eerder in de trant van: in staat om op grote schaal onheil aan te richten. Van belang hier is de schaalvergroting, de exponentiële toename van de gevolgen.

De breimachines die de eerste opstootjes van de Luddieten uitlokten, zetten al langer dan twee eeuwen mensen zonder werk. Iedereen zag

‘Als onze wereld het overleeft, kunnen we uitkijken naar de volgende grote uitdaging die zich zal aandienen, wanneer de curves van onderzoek en ontwikkeling in artificiële intelligentie, celbiologie en robotica zullen samenvallen. Goh. Het zal verbaazingwekkend en onvoorspelbaar zijn, en zelfs de hoogste pieten zullen met hun mond vol tanden staan.’

dit gebeuren – het werd een deel van het dagelijkse leven. Men zag ook dat de machines in toenemende mate eigendom waren van mensen die zelf niet werkten, die slechts eigenaar waren en mensen inhuurden. Er was geen Duitse filosoof voor nodig – toen niet en later niet – om erop te wijzen wat dit tot gevolg had, al een hele tijd tot gevolg had, voor lonen en banen. Het publieke sentiment tegenover de machines kon nooit zonder meer blind afgrijzen geweest zijn, maar eerder iets complexer:

de liefde/haat die organisch groeit tussen mensen en machines – zeker diegene die al een hele tijd bestonden – om maar te zwijgen van een stevige afkeer van minstens twee exponentieel toenemende gevolgen die als oneerlijk en bedreigend ervaren werden. Het ene was de concentratie van kapitaal die elke machine vertegenwoordigde, en het andere was het vermogen van elke machine om een heel aantal mensen zonder werk te zetten – om zoveel stervelingen ‘waard’ te zijn. Wat aan Koning Ludd zijn buitengewoon ‘slechte’ charisma verleende, hem van lokale held tot nationale publieke vijand promoveerde, was het feit dat hij opkwam tegen deze versterkte, vermenigvuldigde, meer-dan-menselijke tegenstanders, en zegevierde. In barre tijden, wanneer we ons overgeleverd voelen aan krachten die vele malen sterker zijn, en we op zoek zijn naar een tegenstander van gelijk formaat, richten we ons dan niet, al was het maar in onze verbeelding, in onze wensdroom, tot de Booswicht (Badass) – de djinn, de golem, de hulk, de superheld – die weerstand zal bieden aan dat wat ons anders zou verpletteren? Natuurlijk, de eigenlijke, seculiere sabotage van de machines was nog

om het verschil op te heffen tussen het lichaam dat voortdurend actief is en beweegt enerzijds en een passief object dat niet beweegt anderzijds. In het meest extreme geval heb je een voorstelling waarin de ruimte en de materialen de bewegende acteurs zijn en het lichaam het object wordt. Beweging is gewoon een zeer dominant fenomeen. Dus begon ik materiële objecten tot leven te brengen door dingen te draaien, op te blazen, vacuüm te zuigen enzovoort. Een stoel is dan niet gewoon een stoel, het is een stoel omdat hij van een hellend vlak afschuift of beweging suggereert omdat hij zou kunnen vallen. Het ogenblik waarop de stoel valt, is wat je eigenlijk wil zien. Het ging veeleer over de beweging of over de mogelijkheden van een gebeurtenis dan over het object als zodanig. In die zin was het ook theateraal.’

‘Er is een specifieke reden waarom zowel *Or Press Escape* als *New Game* zo traag verlopen. In DasArts werd ik geconfronteerd met de vraag waarom ik theater wilde maken en toen wist ik dat ik wilde produceren wat ik om mij heen mis. Ik mis veel zaken die door technologie verdwijnen. Neem nu mobiele telefoons, ik hou er niet van, de aanwezigheid ervan irriteert me. Ik was op familiebezoek dit weekend en stelde vast dat je geen enkel emotioneel moment kan beleven zonder door een gsm te worden onderbroken. De aandachtsboog verandert hierdoor fundamenteel, door mobiele telefoons maar ook door computers. Ik verzet me daartegen en dus tracht ik het ritme te produceren van de dingen zoals ze zijn. Het theater is één van de enige plaatsen waar aandacht en concentratie nog kan, omdat het sterk afgelijnd is.’

LEXICON VAN DE TECHNO CULTUUR

Wheelcopter Machine in constructie. Het grootste en meest complexe vehikel in de werkplaatsen van Survival Research Laboratories (SRL). Het betreft een rijdend voertuig dat	de principes van een helicopter moet toepassen op tweedimensionaal vlak. Volgens de ingenieurs van SRL ‘it’s as difficult to describe as it will be for an audience to look at’. SRL is een door	kunstenaar Marc Pauline geïnitieerd project, met als thuisbasis San Francisco (www.srl.org). Pauline heeft sinds zijn eerste performance <i>Machine Sex</i> in 1978 op verschillende
---	--	---