

PARK: er hangt *elektroniciteit* in de lucht.

"I sing the body electric"
(Walt Whitman)

"Le problème du claviériste est essentiellement celui de la multiplication des doigts."
(Peter Szendy)

In de geschiedenis van de instrumentenleer is de ontdekking van elektriciteit een sleutelmoment. Peter Szendy wijdt er de twee laatste hoofdstukken van zijn boek *Membres fantômes. Des corps musiciens* (Les Editions de Minuit, Parijs, 2002) aan. Op het moment dat elektriciteit wordt ontdekt, hoeft niet elk lichaam meer te worden aangeraakt om te worden bespeeld. Hetgeen gebeurt tussen een dirigent – de *conducteur* – en zijn musici, of tussen mensen op het moment dat ze een massa vormen, lijkt op elektriciteit: tussen hen gebeurt er iets dat even ongrijpbaar is.

Wie of wat *PARK* dirigeert, is een open vraag. Meer dan eens fungeert *PARK* als een zelfreferentieel systeem. Op een speelse manier wordt de uitleg erover geregeld doorbroken door datgene wat wordt uitgelegd. Het opvallendst is dat wanneer alle musici en Shila zelf samen vooraan zitten en een gesprek lijken te zullen aangaan. Van een echte conversatie is dan geen sprake, elke deelnemer ziet zijn eigen woorden voortdurend doorkruist door die van de anderen, of door hun ingrepen in een digitaal systeem dat hun discours mee stuurt. In de verhalen die ze trachten te vertellen, wordt elk van hen, zij het in een herinnering, zij het in een droom of literatuur, geïnfiltreerd door iets vreemds.

Het is niet zo dat elke communicatie in *PARK* onmogelijk wordt. Veeleer het omgekeerde is het geval. Er wordt gigantisch veel gecommuniceerd. De vraag is alleen wie of wat er communiceert, en met wie, of waarmee. Een open vraag, welteverstaan, en op die manier zijn ook de toeschouwer en diens verbeelding aan zet. Er gaat ook af en toe iets fout. De computers van de toekomst zullen eens zo snel kunnen rekenen, omdat ze af en toe een foutje zullen mogen maken, lazten we onlangs in *The Economist*.

Misschien is *PARK* het interieur van een nieuwe spelconsole. Bijzonder aan een lichaam is dat het in verbinding kan staan met andere lichamen, en ook in verbinding met zichzelf. In *PARK* doet alles en iedereen – performers, netwerk, licht, geluid... – soms idiote dingen. De vijf musici die op en rond de scène staan, gedragen zich bijwijlen een beetje maf. Hetgeen ze op de scène doen, gaat veel verder dan muzikant-zijn. Ze plaatsen een dansje, vertellen een verhaal, improviseren met woorden of roepen instructies naar elkaar. Door dat allemaal te doen, herinneren ze evengoed aan iets heel essentieels in het muzikant-willen-zijn. Driehonderd jaar geleden *digitaliseerde* Couperin de vingers van de pianist. Hij vertaalde ze in cijfers. Waar Couperin door de vingers van

de musicus te benoemen, of beter, te becijferen, te *digitaliseren*, een soort emancipatie van het *corps musicien* in gang zette, aldus nog Peter Szendy, lijkt *PARK* er een finale apotheose van te willen belichamen. Niet dat we daar rouwig om hoeven te zijn.

PARK trapt niet in de val van een nieuwe logos. Nooit is er de suggestie van een groot plan of een hapklare brok kennis die elke speler op scène zich van a tot z eigen zou hebben gemaakt. Het type performers en musici dat in *PARK* rondloopt, cultiveert liever dat moment van idiotie dat telkens opduikt wanneer men weer aan iets nieuws – een instrument, een geluid, een beweging... – wil beginnen en de muzikale lichamen moet becijferen en bemeesteren, teneinde al die nieuwe dingen goed te kunnen. En wanneer Szendy over een *claviériste* schrijft, moge het duidelijk zijn dat hij het dan niet enkel over muziek heeft. Iedereen is vandaag namelijk een *claviériste*, waarbij we onze eigen vingers x-aantal keer vermenigvuldigd zien. En het gaat niet alleen over vingers, want sinds de vroege negentiende eeuw heeft een piano ook een set pedalen. In *PARK* staan twaalf eigentijdse computerklavieren en een resem laat-twintigste-eeuwse pedalen op de scène. Lichtjes schoorvoetend, belichaamt *PARK* zo misschien wel een nieuwsoortige moderniteit, net zoals de eerste piano's en dirigenten dat ooit deden.

De uitvoerders in *PARK*, zowel Shila als Stefan en de vier muzikanten van ZWERM, eigenen zich deels de logica van een computerprogramma toe. Het netwerk kan hen in die zin allerlei instructies geven, maar ook zelf hanteren ze computertaal. Digitale hiërarchieën deinen uit op een scène, als ware die scène een park. Disciplines kantelen in elkaar over tot in het absurde. Echter, aangezien elektronica vooralsnog niet zonder elektriciteit kan, kan een netwerk ook niet zonder circuits. De logica van een (elektronisch) netwerk dat zich eindeloos zou kunnen vertakken, doorkruist in *PARK* de fysica van elektriciteit, waarin een kortsluiting het einde van een gesloten circuit betekent. Wat als we een elektronisch netwerk – in een anachronistische beweging – benaderen als een elektrisch circuit, waarop de spanning aan- en uit kan worden gezet? Of kan een elektronisch netwerk, dat wordt verondersteld een open karakter te hebben, worden kortgesloten, bijvoorbeeld wanneer een performer zich ermee blijkt te hebben vertakt? Andersom: als die performer in *PARK* een circuit belichaamt waarin informatie doorstroomt, kan dan ook dat circuit worden kortgesloten? De kortsluitingen in *PARK* zorgen er niet voor dat alles stopt. Ze leggen het netwerk niet plat, ze contamineren het, als waren ze een goedaardig anachronisme, klaar voor een toekomst waarin ze kleine revoluties zullen ontketen. *PARK* is zo'n toekomst: een bijzonder slim netwerk dat nog lekker ouderwets knettert.

PARK is een spel op de grens tussen een aan- en afwezigheid van de mens in technologie. Dat spel wordt met veel precisie uitgevoerd. Wie infiltreert wat, en wat infiltreert wie? Hoe ver reikt de resistentie van de mens voor technologie? Kan je een lichaam in standby zetten? *PARK* is een speelse belichaming van een nabije toekomst die al in het heden te herkennen is, à la *Playtime* van Jacques Tati. *PARK* is geen science-fiction, maar belichaamt het gepuzzel waarmee mens en techniek telkens weer elkaars contouren zullen moeten uittekenen. Misschien spreekt uit *PARK* een vorm van hoop. De chaos die af en toe de kop lijkt op te steken, oogt niet desastreus, wel toont hij

hoe mens en technologie door elkaar heen leven, of ook: elkaar *overleven*. Lichaam, discours en technologie doorkruisen elkaar voortdurend. In elk geval is *PARK* geen apocalyps. Stel dat *PARK* onvermoed een nieuwe mens (of machine) in het vizier krijgt, dan omarmen we enthousiast het getoeter en de ruis van de revolutie. Hier geen angst voor een mens die door de technologie zou worden voorbijgestoken, maar evenmin de hoogmoed van een techno-humanist. *PARK* is een vrolijk manifest voor machinaal onbegrip.

PARK is ten slotte ook een experiment in machtsverhoudingen. Het mensbeeld dat in *PARK* op scène wordt gezet, is in meerdere opzichten post-humanistisch te noemen. Maatschappelijke verhoudingen worden hoe langer hoe vaker verwoord in een technologisch of objectivistisch (medisch) discours. Het Engelse *power* kan macht betekenen, maar ook erop wijzen dat een toestel aan of uit staat. De aan/uitknop van een toestel heet *power button*. *PARK* is in die zin ook een voorstelling die rond macht draait. Wie of wat beslist wat er te horen en te zien is? De beslissingsmacht ligt soms bij de mensen op scène, en deels ook bij het netwerk.

De toeschouwers vermoeden dat achter hetgeen op de scène te horen en te zien is, een hiërarchie schuilgaat. Performer en musici zijn uiteindelijk allemaal gelijk, het is evenwel een *vreemdsoortige* gelijkheid: om de situatie waarin ze zijn beland, te kunnen herkennen, hebben ze de blik van een radicale buitenstaander nodig. De toeschouwers kunnen de plek van zo'n (fictieve) buitenstaander evenwel enkel vermoeden. Misschien is die buitenstaander wel niemand anders dan de technologie zelf. Of moeten we elders in het park op zoek naar hem? Het gesloten systeem dat *Infiltrationen* stuurde, wordt op verschillende manieren opengebroken met behulp van extra parameters, gaande van lichaamsbewegingen tot stukken tekst die al dan niet verband houden met technologie of communicatie. Alle spelers op de scène geven elkaar instructies en grijpen in op elkaars disciplines. De interactie tussen muziek, beweging en tekst gaat ver: *PARK* wordt een intermediale flipperkast.

Lars Kwakkenbos, 12 september 2012