

de hunne is. Mary Shelley's voorwoord werd geschreven door haar man, Percy, die zich voor haar uitgaf. Pas vijftien jaar later schreef zij in haar eigen woorden een inleiding op *Frankenstein*. Walpole van zijn kant verzoon voor zijn boek een volledige uitgeefgeschiedenis – hij beweerde dat het een vertaling was uit het middeleeuwse Italiaans. Pas in zijn voorwoord bij de tweede editie gaf hij toe zelf de auteur te zijn. De romans hebben ook een opvallend gelijkaardige nachtelijke oorsprong: beide zijn het resultaat van lucide dromen. Tijdens die zomer vol spookverhalen in Genève trachtte Mary Shelley op een nacht de slaap te vatten, toen ze plots aanschouwde hoe het schepsel tot leven werd gebracht. De beelden doken in haar geest op 'met een levendigheid die de gebruikelijke grenzen van droombeelden ver overschreed'. Walpole was uit een droom ontwaakt 'waarvan ik me enkel kon herinneren dat ik me in een oud kasteel bevond ... en dat ik op de bovenleuning van een enorme trap een gigantische geharnaste hand zag'. In Walpoles roman duikt deze hand op als de hand van Alfonso de Goede, de voormalige Prins van Otranto en, ondanks zijn toenaam, de inwonende Booswicht/Badass van het kasteel. Alfonso is, net zoals het schepsel van Frankenstein, geassembleerd uit onderdelen – een helm met zwarte veer, een voet, een been, een zwaard, allemaal, zoals de hand, nogal buiten proportie – die uit de lucht komen vallen of simpelweg her en der op de kasteelgronden vaste vorm aannemen, even onstuitbaar als Freuds langzame terugkeer van het onderdrukte. De activerende instanties zijn – alweer: zoals die in *Frankenstein* – niet-mechanisch. Het uiteindelijke samenvoegen van 'de gedaante van Alfonso, uitgedeind tot een immense omvang' gebeurt met bovennatuurlijke hulp: een familievloek en de tussenkomst van Otranto's patroonheilige.

De rage van de Gothic novel die volgde op *The Castle of Otranto* had, vermoed ik, haar wortels in een diepe en religieuze hunkering naar die vroegere mythische tijd die bekend was komen te staan als het Tijdperk van de Wonderen. In mindere of meerdere mate geloofden de mensen in de achttiende eeuw letterlijk dat ooit, lang geleden, allerlei zaken mogelijk waren geweest die dat nu niet meer waren. Reuzen, draken, toverformules. De natuurwetten waren nog niet zo strikt vastgelegd in die tijd. Wat ooit echt werkende magie was geweest, was door het Tijdperk van de Rede (*age of reason*) gedegegeneerd tot louter machinerie. De duistere Satanische molens bij Blake symboliseerden een oude magie die, zoals Satan, in ongenade was gevallen. Terwijl religie steeds verder gesecculariseerd werd tot Deïsme en ongelof, bleef de eeuwige menselijke honger naar een bewijs van het bestaan van God en het hiernamaals, naar verlossing – naar lichamelijke verrijzenis, indien mogelijk – bestaan. De beweging van de Methodisten en de Amerikaanse *Great Awakening* (het Amerikaanse Grote Ontwaken) waren slechts twee divisies van een breed front van verzet tegen het Tijdperk van de Rede, een front dat zowel het Radicalisme en de Vrijmetselarij omvatte als de Luddieten en de Gothic novel. Elk gaf op zijn manier uitdrukking aan dezelfde diepgewortelde onwil om geloofselementen, hoe 'irrationeel' ook, op te geven ten faveure van een opkomende technopolitieke orde die al dan niet wist waar ze mee bezig was. 'Gothic' werd codetaal voor 'middeleeuws' en dat is codetaal gebleven voor 'miraculeus', van de prerafaëlieten, over de tarotkaarten rond de eeuwwisseling, de sciencefiction in pulpliteratuur en strips, tot en met *Star Wars* en de eigentijdse verhalen over zwaardvechters en toverij.

is zelden inherent intuïtief, spontaan of tactiel. Je mist de haast fysieke, zinnelijke dimensie die eigentijdse technologie echt kan hebben. Daarom hebben wij onszelf aangeleerd om van binnenuit te creëren, vanuit de onderbuik van de technologische omgeving. Om die reden werken we samen met 'techno-wetenschappers' die voor ons vaak oorspronkelijke technologie ontwikkelen. Dat vertrekpunt is interessanter omdat de toepassingen en resultaten dan toch helemaal anders zijn.'

'Ik wil gewoon bij jou binnenstappen. Philoctetes is uiteindelijk geen installatie geworden, omdat ik het publiek wou grijpen. Zodra je mensen in een museale context brengt, geef je ze te veel vrijheid. Binnen een theateromgeving gaat het licht uit en de mensen moeten mee. Dat vind ik nog altijd het meest fascinerende aan theater. Het is ook de vraag tot waar je de manipulatie van de toeschouwer kan doordrijven. Hoever mag je daarin gaan? In theater accepteer je veel, al is het ook zo dat er nog altijd een grote marge bestaat waarin je het publiek met rust laat.'

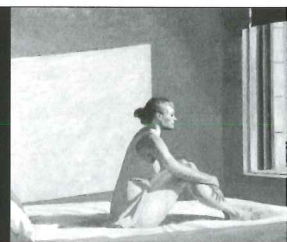
'Heel die netwerk- en interneteconomie hangt intrinsiek samen met de massa. Een weinig verspreide browser is niet zinvol en dus waardeloos. Dat is anders dan in het verleden. Voorheen werd de positieve waarde van een object net door zijn schaarsheid bepaald. In die context voel ik dan weer de drang om een zo individueel mogelijk contact te ontwikkelen met mijn publiek. Je gebruikt de technologie dan op een meer natuurlijke wijze met het oog op de vermoede impact op het individu.'

## LEXICON VAN DE TECHNO CULTUUR

Shock Wave Canon, Hand o God, Flame Hurricane, Mr Satan en de Low-Frequency Generator. 'Producing the most dangerous shows on earth', luidt het trotse

motto. De gestus van deze performances is uitermate ambigu. Pauline's ideologiekritiek rijmt met name prima met diens nagenoeg puberale fascinatie voor militair-

industriële technologie. Precies die dubbelzinnige houding maakt van SRL de meest radicale uiting van de cyberpunk-beweging. Zie ook *Fetisj, Robot, V.*



The Sun, Edward Hopper