



CRASH Het onderzoek voor deze voorstelling concentreerde zich op 'prothetische zintuiglijkheid'.

Via videobrill, 3D-hoofdtelefoon en wentelbed wordt de toeschouwer live ondergedompeld in andere sferen, waarin hij vrij kan rondkijken. Het onderscheid tussen werkelijkheid en fictie is hierin moeilijk te onderscheiden. In 2005 bouwt het L.U.C. (Limburgs Universitair Centrum)/E.D.M. samen met Crew een studio om live met een 'onstoffelijke' camera te werken. De computer berekent elk vrij gekozen viewpoint in de studioruimte via de informatie die wordt verkregen van een zogenaamde sea of cameras. Vanaf dat ogenblik zal de immersant zich willekeurig doorheen een virtuele ruimte kunnen verplaatsen.