

De immersieve ruimtes die in de voorstelling van CREW gestalte krijgen, zijn dan wel allesbehalve statisch, ze zijn daarom niet minder dwingend dan de traditionele schouwburg. Alles wat de blik te zien krijgt, is vooraf uitgeschreven in een rigide ruimtescenario en de hele theaterervaring van de immersant is daaraan opgehangen. Het isoleren, gijzelen en manipuleren van de blik is niet alleen een uiterst doeltreffende remedie om het punt te bepalen van waaruit iets gezien *moet* worden, maar evenzeer hoe iets ervaren dient te worden. De blik is zijn autonomie volledig kwijt en de immersant is compleet overgeleverd aan de bij momenten ranzige doemscenario's die CREW voor hem opdist.

De deelnemer beleeft de volledige opvoering bovendien aléén. *Crash* is bedoeld voor de blik van één enkele immersant. Die krijgt perfecte beelden voorgeschoteld, door afstand noch door onbedoeld scheefgetrokken perspectieven verstoord. Het soort opvoeringen dat niet meer bedoeld is voor het kritische oordeel van een voltallig publiek, lijkt compleet af te wijken van de klassieke theaterconventie. Desondanks ontdekt Marvin Carlson bij dergelijk theater een opmerkelijke parallel met de oorspronkelijke renaissance theater. '[The] spectator, like the Renaissance prince, provides the single eye for which the production is created.'³

In het immersieve theater van CREW krijgt elke deelnemer zijn eigen *room with a view*, zit iedereen in het centrum, is iedereen prins. Het is de democratisering ten voeten uit. Dergelijke ruimteconceptie is in die zin evenzeer verwant aan die van het renaissance theater als het Bayreuth Festspielhaus. Alleen heeft het er andere karakteristieken uit gedestilleerd. Wagners schouwburg wou met haar democratisch ingerichte auditorium een alternatief bieden aan de hiërarchische opbouw van de klassieke *salle à l'italienne*. CREW daarentegen verwerpt het collectieve aspect en focust op de singuliere geïdealiseerde – lees: perfect georkestreerde – ervaring. Maar het is precies de gedwongen en immersieve kijkhouding die het vermoeden doet ontstaan dat er méér is, dat er ons iets ontglipt. Het ontbreken van een overzichtelijk beeld legt een mysterieuze sluier over het verhaal heen.

Crash plaatst de immersant zelf in het centrum, de positie van zijn lichaam is het enige referentiepunt in 'een omgeving waarvan hij niet langer zintuiglijk kan vaststellen of ze virtueel dan wel reëel is.'⁶ De klassieke theatrale situatie waar alle zichtlijnen in één vluchtpunt samenkomen, is geconverteerd. Alle zichtlijnen vertrekken nu vanuit één punt: de blik is centrifugaal. De hiërarchische positione-

ring van de zitplaatsen wordt opgegeven. Er is slechts één deelnemer en die bevindt zich gegarandeerd in de meest gunstige positie om de voorstelling mee te maken.

De introductie van reële beelden verheft de verwarring. Normaliter worden alle beelden die ons netvlies opvangt door de hersenen geregistreerd en vervolgens wordt die informatie door onze andere zintuigen gehomologeerd. *Crash* trekt lichaam en geest genadeloos uiteen. Het lichaam wordt – samen met de fysieke ruimte – gedematerialiseerd zodat het samenvallen van weten en ervaren met de grootste efficiëntie vermeden wordt. De controlemechanismen van de blik zijn gesaboteerd, ons brein kan enkel voortgaan op de informatie die de virtuele bril ons verstrekt. Onze hersenen maken er een zootje van, slagen er niet meer in ons lichaam gerust te stellen. De reactie is – ondanks het feit dat aan ons lichaam alle inbreng ontzegd wordt – fysiek: angst, zweet en tranen.

IN HET IMMERSIEVE THEATER VAN CREW KRIJGT ELKE DEELNEMER ZIJN EIGEN ROOM WITH A VIEW, ZIT IEDEREEN IN HET CENTRUM, IS IEDEREEN PRINS. HET IS DE DEMOCRATISERING TEN VOETEN UIT.

De putsch van de blik

In voorafgaande praktijkvoorbeelden wordt de strikte tweedeling die traditionele theaterarchitectuur maakt tussen het parcours dat theatergangers in de juiste positie brengt en de centripetaliteit in de zaal, die alle aandacht naar haar middelpunt trekt, bevestigd, geproblematiseerd of getransformeerd.

Het parcours wordt bewust ingezet als ruimtelijk concept om de voorstelling te theatraliseren. Bij Gielens fungeert de wandeling als theatraal voorspel van een nadien te bereiken climax. Toch wijkt zijn ingreep van de conventie af, doordat de wandeling niet plaatsvindt in een zee van royale weelde. Het resultaat blijft evenwel een enkelvoudig parcours met een duidelijk vooraf bepaald begin- en eindpunt. In de voorstelling van Avdal bestaat er geen strikte ruimtelijke ambivalentie tussen parcours enerzijds en voorstelling anderzijds. Het is de scène zelf die als bewegend lokaas voor de ogen van de toeschouwers wordt gehouden, waardoor zij genoodzaakt zijn in haar voetsporen te treden. We kunnen bovendien stellen dat de voorstelling *Crash*, waar de toeschouwer letterlijk