

Betwixt and Between

De plaats van de toeschouwer in immersieve performances

Nele Wynants

Immersie en theater, het lijken begrippen die moeilijk met elkaar te rijmen vallen aangezien ze uit heel verschillende domeinen komen. Immersie is het modewoord van de huidige mediacultuur en wordt vandaag hoofdzakelijk in verband gebracht met technische media. Ook binnen de theaterwetenschappen ligt het accent in het spreken over immersie op de impact en het gebruik van technologie, zeker sinds digitale media een evidente aanwezigheid opeisen op de theaterpodia van de afgelopen decennia. Door technologie als onderscheidend criterium te hanteren en immersief theater als vanzelf te koppelen aan zijn digitale conditie komen immersie en theatraliteit zo in een enigszins gespannen verhouding tot elkaar te staan. Bij nader inzien gaat dat spanningsveld terug op de plaats en het kijkperspectief van de toeschouwer.

Deze tekst wil de conceptuele tegenstelling tussen immersie en theatraliteit bestuderen door in te zoomen op de rol van de toeschouwer in immersieve performances. De vraag naar hoe het publiek een interactieve rol krijgt, bekijken we in een kunsthistorisch perspectief. Want hedendaagse immersieve performances die gebruik maken van digitale technologie beantwoorden immers aan een eeuwenoud verlangen een onmiddellijke of authentieke beleving te evoceren voorbij de grenzen van de representatie. In dat licht bespreken we *Dionysus in 69*, een canonieke voorstelling uit de recente theatergeschiedenis, van Richard Schechner and The Performance Group, en brengen we die in verband met het hedendaags immersief theater van CREW. Zo zullen we zien dat immersie en theatraliteit in wezen twee zijden van dezelfde medaille zijn en teruggaan op een rituele basis. Het doel is in beide gevallen een uitgesproken interactie met de toeschouwer, niet zelden met de intentie een grenservaring tweeweg te brengen.



Visualisatie van een immersant in *W (Double U)* (2009), een
immersieve performance van CREW (c) Eric Joris

Die Sehnsucht im Bild zu sein

“Iemand bedankte ons omdat we hem door de ogen van zijn geliefde hadden laten zien”, getuigde Eric Joris in een interview. De kunstenaar deed deze uitspraak naar aanleiding van *W (Double U)*, een interactieve performance waarin het blikveld van twee bezoekers verwisseld werd aan de hand van een speciaal daarvoor ontwikkelde immersieve videobril. Deelnemers konden de wereld waarnemen en verkennen vanuit het gezichtspunt van een andere persoon. Of je kon “jezelf zien door de ogen van een ander” zoals het artikel kopte waarmee een Belgische dagkrant de “hoogtechnologische performance” van Joris’ theatergezelschap CREW aankondigde (Vankersschaever). De performance vond plaats in het kader van *Fantastic Illusions. Die Sehnsucht im Bild zu sein*, een tentoonstelling in het Kortrijkse Broelmuseum.¹ De curatoren verzamelden diverse creaties van westerse en Chinese kunstenaars rond het verlangen van de toeschouwer in het beeld te verdwijnen. De relatie tussen kunst en immersieve digitale technologie vormde het uitgangspunt.

De titel van de tentoonstelling is veelzeggend: *Die Sehnsucht im Bild zu sein*. Het drukt het verlangen uit in een beeld aanwezig te zijn, meegevoerd te worden op een zee van geluiden, of kortweg deel uit te maken van een verhaal. Het theater van CREW speelt in op dit eeuwenoude verlangen. De groep staat vooral bekend om hun inventief gebruik van immersieve media in een theatrale context. Sinds hun ontstaan in 1998 maakt dit gezelschap van kunstenaars en wetenschappers gebruik van een arsenaal aan technologische verlengstukken die de bezoeker onderdompelen in een grensverleggende ervaring. Ze scheppen bevreedende architecturale ruimtes, indrukwekkende visuele tableaux en zetten het publiek in het hart van het theatrale gebeuren. Zo begeeft het team rond artistieke duizendpoot Eric Joris zich telkens op de grens van podiumkunst en nieuwe technologie, van theater, film en nieuwe media, en tasten ze de spanning af tussen immersie en theater. Een samenspel van visuele, auditieve en tactiele indrukken laat de bezoeker niet zelden verward achter, onzeker over de eigen rol in het geheel.

¹ De tentoonstelling liep van 14 november 2009 tot 7 februari 2010 in het Broelmuseum, Kortrijk, en werd samengesteld door curatoren Christophe De Jaeger (vzw Inventie) en Art Yan (Shanghai Arts Festival).

Dit artikel wil de verhouding tussen immersie en theatraliteit conceptueel verder uitdiepen: enerzijds door in te zoomen op de rol van de toeschouwer, en anderzijds door dit interactieve spel met de toeschouwer in een kunsthistorisch perspectief te plaatsen. Hedendaagse immersieve performances zoals die van CREW beantwoorden immers aan een eeuwenoud verlangen een onmiddellijke of authentieke beleving te evoceren voorbij de grenzen van de representatie. Denk maar aan theaterperformances en installatiekunst waarin de toeschouwer, vaak letterlijk, uitgenodigd wordt voorbij de rand van het kader te stappen en een rol krijgt in de wereld aan de andere kant, soms zelfs de loop van het verhaal mee kan sturen. Het gaat om performances, installaties en theatrale beeldruimtes die het publiek uitdrukkelijk betrekken, bijvoorbeeld door hen aanwezig te maken in de vertelling, maar ook door hen een plek te geven in het scenario en de mise-en-scène. Door de toeschouwers naar de binnenkant van het beeld te verplaatsen, verkennen kunstenaars en theatermakers andere vormen van dramatische actie en een originele omgang met publieksdeelname. Ze spelen zo een spel met de klassieke theateropstelling. Op die manier verschuift de rol van het publiek van een zogenaamd beschouwende kijker naar een deelnemer. Bovendien zetten deze producties in op een sterk lichamelijk effect, niet zelden met de intentie een grenservaring te weeg te brengen.

Immersie en theater

Immersie en theater, het lijken begrippen die moeilijk met elkaar te rijmen vallen aangezien ze uit heel verschillende domeinen komen. Immersie is het modewoord van de huidige mediacultuur waarin het bestaan van een parallelle, virtuele realiteit toenemend terrein wint – zeker sinds de computer, mede door de opkomst van internet in de jaren negentig, wereldwijd tot ons centrale communicatiemiddel is uitgegroeid. Technische applicaties maken het bovendien mogelijk binnen dit massamedium virtuele omgevingen te creëren waarin de gebruiker zelf kan navigeren en met andere gebruikers kan communiceren. Met *virtual reality* als droombeeld van die ontwikkeling kreeg het verlangen naar immersie een nieuwe invulling. Sleutelbegrip in deze context is simulatie. Mijlpalen in de recente geschiedenis van virtuele kunst zijn de feeërieke, immersieve video-installaties van de Canadese Char Davies. Vanuit

haar achtergrond als diepzeeduiker ontwikkelde ze met haar team een intuïtieve, belichaamde interface op basis van ademhaling en evenwicht in overeenstemming met het gewichtloze gevoel dat een duiker ervaart in de diepten van de zee. In *Osmose* (1995) en *Ephémère* (1998) navigeert de kijker, hier een immersant, met behulp van een videobril en een duikersvest door een grafische wereld van vegetatieve landschappen, waterpartijen, bosflora, maar ook abstracte geografische structuren en tekstuele scenerieën.

Hoewel immersie in hoofdzaak de associatie met virtuele realiteit en interactieve spelomgevingen oproept, is het een begrip van alle tijden én van alle media. Het begrip immersie stamt af van het laat-Latijnse *immersio(n-)*, *immergere* wat zoveel betekent als ‘kopje-onder gaan’.² Het is de sensatie die we ervaren wanneer we onder water duiken en volledig omgeven worden door een andere wereld. In metaforische zin geeft het begrip uitdrukking aan de ervaring ondergedompeld te zijn in een literaire, dramatische, cinematografische of door de computer gesimuleerde verhaalwereld. Het is het gevoel deel uit te maken van een omgeving die we van binnenuit kunnen beleven alsof we ons aan de binnenkant van het beeld of verhaal bevinden. Breder beschouwd veronderstelt immersie een bereidwillige overgave van de toeschouwer, lezer of luisteraar aan de wereld van de vertelling. Het principe wordt dan ook meestal in psychologische (narratologie) of ruimtelijke zin (kunsttheorie) gedefinieerd.³

Immersieve esthetische principes kennen dus een lange geschiedenis. Al sinds de antieke oudheid ontwikkelen kunstenaars immers illusionistische beeldstrategieën die de toeschouwer ruimtelijk en cognitief deelgenoot maken van een picturale omgeving. Ze gebruiken daarvoor visuele effecten, slimme narratieve trucs of artistieke handigheden die een kijker of bezoeker deelgenoot maken aan een verhaal, een schilderij of een beeldruimte. Denk maar aan de illusionistische muurfresco’s van de antieke Romeinse wereld. De grandioze fries in de *Villa dei Misteri* te Pompeï (ca. 60 voor onze jaartelling) is een sprekend voorbeeld van een historische illusieruimte. De vier muren van de kamer zijn

² *Oxford Dictionaries Online* (2011): “from late Latin *immersio(n-)*, from *immergere* ‘dip into.’”

³ Zie voor een cognitief of psychologisch begrip van immersie studies uit narratologie (Ryan *Narrative as Virtual Reality and Storyworlds*) en speltheorie (Murrey); voor een ruimtelijke definitie van immersie verwijs ik naar studies in kunst- en mediatheorie (Grau; Bartlem; Griffiths).

hierin beschilderd met levensgrote mythologische figuren die de toeschouwer ruimtelijk omgeven maar ook via een ingenieus blikkenschap in de rituele taferelen betrekken. Deze fresco's voorafschaduwden net als de barokke plafondschilderijen het moderne panorama. Het panorama, dat erg populair werd in de tweede helft van de negentiende eeuw, was een levensgroot cilindervormig schilderij dat een werkelijkheidsgetrouw uitzicht bood op een landschap, een zeezicht of een historische gebeurtenis. Het werd tentoongesteld in speciaal daarvoor bestemde rotondes. Bijvoorbeeld het panorama *De verwoesting van Pompeji door de uitbarsting van den Vesuvius* verbeeldt de stad Pompeï op het dreigende moment waarop de menigte "door schrik ontzet" naar de kust vlucht, opgeschrikt door de brutale uitbarsting van Vesuvius in het jaar 79 sinds onze jaartelling.⁴ Het panorama lijkt dan weer de directe voorloper van koepelgebouwen bestemd voor cinematografisch entertainment. Met de ontwikkeling van het bewegende beeld culmineerde deze architectuur in megalomane bouwconstructies zoals het Cinéorama (wereldtentoonstelling Parijs, 1900), het Futurama (wereldtentoonstelling New York, 1939) het Pepsi Pavilion (wereldtentoonstelling Osaka, 1970) en het Omnimax Theater (1984), de voorloper van de huidige IMAX Dome en de virtuele CAVE.

Daarom stellen verschillende auteurs vandaag een kunsthistorisch perspectief op digitale media voorop.⁵ Oliver Grau's *Virtual Art. From Illusion to Immersion* (2003) maar ook Alison Griffiths *Shivers Down Your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View* (2008) gelden als toonaangevende referentiewerken binnen kunst- en mediatheorie omdat ze de virtuele tendensen van mediakunst in een kunsthistorisch verband plaatsen. Beide auteurs vertrekken van een uitgesproken ruimtelijke opvatting van immersie, als "beelden die de beschouwer integreren in een 360° illusieruimte met een eenheid van tijd en ruimte" (Grau

⁴ Brochure Panorama Plantage Amsterdam. *Panorama van de Verwoesting van Pompeji door de uitbarsting van den Vesuvius*, 1887. 11 (uit het Gemeentearchief Amsterdam). Dit panorama werd vervaardigd door de vermaarde Brusselse panoramaschilder Charles Castellani. De aankondiging met vermelding van entreegeld verscheen in een advertentie in *Het nieuws van den dag: de kleine courant* van 09-02-1887, raadpleegbaar via de online database van de Koninklijke Bibliotheek: Historische Kranten, kranten.kb.nl Web.12 juni 2012. Met dank aan Sylvya Alting van Geusau voor de informatie over dit panorama.

⁵ Zie onder meer Grau; Bartlem; Griffiths; Huhtamo .

13). Tegelijk erkennen ze in overeenstemming met narratologische opvattingen (Ryan *Narrative as Virtual Reality*) dat immersie ook een mentaal fenomeen is. Het is volgens Griffiths “the sense of being present in a scene, the cognitive dissonance that comes from feeling like you’re elsewhere while knowing that you haven’t moved and forgetting for a moment about the mediating effects of technology” (4).

Zowel Griffiths’ als Grau’s geschiedenis van immersieve kunst is opmerkelijk breed en interdisciplinair. Gezien de diversiteit aan voorbeelden en de rijkdom aan details is het des te opmerkelijker dat beide mediahistorici geen aandacht tonen voor theater. Grau stelt wel vast dat de interactieve en gelaagde zintuiglijke ervaring van “expanded image spaces” een tendens naar performance-kunst vertoont (9). Toch heeft hij verder geen oog voor de theatrale aspecten van immersieve omgevingen, of immersief theater als artistieke praktijk. Integendeel, op basis van vormelijke parameters sluit hij theater en andere ‘niet-hermetische’ omgevingen uit als vormen van immersieve kunst. Want theater behoort volgens Grau tot het soort beelden “where the medium is readily recognizable” (14). Net zoals bij het diorama en de televisie wordt het beeld of de beeldruimte van theater afgebakend door een kader dat duidelijk de grens met de kijker markeert. Op die manier sluiten deze media de toeschouwer formeel buiten en beantwoorden bijgevolg niet aan de idealen van immersie en virtual reality. Grau benadrukt dus het onderscheid tussen kunst die afgelijnd wordt door een kader en kunst die de toeschouwer in ruimtelijke zin omvat. Dit zou resulteren in een afstand tot respectievelijk een emotionele betrokkenheid bij het kunstwerk. Deze formele tweedeling blijkt evenwel niet houdbaar wanneer we over immersieve vormen van theater spreken. Want de hype van immersie, interactie en virtuele realiteit heeft zich ten laatste sinds de opmars van digitale technologie wel degelijk ook in de podiumkunsten gemanifesteerd.

Maar ook binnen het theater gaf immersie aanvankelijk vooral uitdrukking aan de technologische belofte van virtuele realiteit, “a medium whose purpose is to disappear” (Bolter and Grusin 21). Onderdompeling is bij monde van McKenzie het onderscheidend kenmerk van VR-performances waarin via prothesen het menselijke handelen bepaald wordt door diens omgang met de performance van de computer. In het kielzog van die evolutie ontstonden intermediale theatervormen die innovatieve technologie gingen inzetten om gevestigde

theatertradities te herdenken.⁶ Digitale technologie bleek hier de gemene deler van een waaier aan hedendaagse theaterperformances waarin de computer een centrale rol kreeg. Immersie wordt in deze jonge traditie als vanzelfsprekend gekoppeld aan technologie en virtuele realiteit. Daardoor valt een veelheid aan immersieve performances buiten beschouwing, met name die performances waarin niet zozeer de technologie maar wel de toeschouwer zelf centraal staat. Door technologie als onderscheidend criterium te hanteren en immersief theater als vanzelf te koppelen aan zijn digitale conditie komen theatraliteit en immersie doorgaans in een enigszins gespannen verhouding tot elkaar te staan. Bij nader inzien gaat dat spanningsveld terug op het kijkperspectief eigen aan theatrale respectievelijk immersieve omgevingen. Die lijken elkaars tegengestelde. Vereenvoudigd gezegd situeert de toeschouwer van immersieve omgevingen zich aan de binnenkant van het beeld, terwijl theater als schouwspel een gekaderd perspectief van buitenaf biedt. Deze vereenvoudigde opvatting is echter pas geldig wanneer we een klassieke theaterdefinitie hanteren. Zo keert bijvoorbeeld Patrice Pavis in zijn *Dictionnaire du théâtre* terug naar de Griekse herkomst van het woord theater en fundeert hij langs die weg het theatraal gebeuren in de positie van de blik. Het *theatron* was met name de plaats waar het publiek naar een gerepresenteerde actie keek. Deze relatie tussen het gerepresenteerde en de plaats van waaruit gekeken werd, is wat Pavis de kern van het “theatraal dispositief” noemt:

Le théâtre est bien, en effet, un point de vue sur un événement: un regard, un angle de vision et des rayons optiques le constituent. Ce n'est que par déplacement du rapport entre regard et objet regardé qu'il devient le bâtiment où a lieu la représentation. (359)

Volgens dit ruimtelijk principe dat uitgaat van het perspectief van de toeschouwer als locus van theatraliteit lijkt immersie op het eerste gezicht het

⁶ De impact van deze VR hype op de theaterpodia werd relatief recent geboekstaafd door Gabriella Giannachi (*Virtual Theatres*, 2004), Matthew Causey (*Theatre and Performance in a Digital Culture*, 2006), Steve Dixon (*Digital Performance*, 2007) en Bay-Cheng et al. (*Mapping Intermediality in Performance*, 2010). Deze onderzoekers knopen allen aan bij de impact van een virtuele cultuur op theater.

tegengestelde van theater. Theater en immersie veronderstellen dan kennelijk twee tegenovergestelde kijkperspectieven.

Een rol voor de toeschouwer

Toch valt er in het westerse podiumlandschap een immersieve tendens op te merken van performances die de toeschouwers niet van buitenaf naar de voorstelling laten kijken maar hen net doelbewust naar het middelpunt van het gebeuren verplaatsen. Een snelle blik op recente seizoenbrochures toont bijvoorbeeld aan dat een opmerkelijk aantal performances die vandaag in Vlaanderen te zien zijn – van zowel nationale als internationale makelij – de afstand tussen podium en tribune bespeelt, de geijkte theatrale kaders een kwartslag draait en het publiek in dat spel centraal zet als protagonist of toch minstens als deelnemer aan het theatraal gebeuren. Het zijn voorstellingen die balanceren op de grens tussen performance, video- en installatiekunst. Ze tasten ruimtelijke verhoudingen af en plaatsen het lichaam van de toeschouwer – hier veeleer een bezoeker, deelnemer, reiziger, bewoner of mede-acteur – centraal in een zintuiglijk spel. Het zogenoemde theatraal perspectief wordt hier binnenstebuiten gekeerd. Niet zelden bedienen theatermakers zich daarbij van oude en nieuwe media en bereiken ze zo een interactievere relatie met de toeschouwer.

Internationaal geldt wellicht het ervaringstheater van de Columbiaanse theatermaker-antropoloog Enrique Vargas (*Teatro de los Sentidos*) als sleutelreferentie van een immersief theater dat zich volledig richt op de zintuiglijke beleving van de toeschouwer. Vargas slaagt erin zintuigen en tastzenuwen te prikkelen zonder grootse, technische middelen. Zijn labyrint (op het Time festival in Gent in 2003) kon bijvoorbeeld enkel op de tast worden afgelegd. De vreemde personages onderweg brachten je als bezoeker letterlijk uit evenwicht, raakten je aan, lieten je ruiken, proeven en voelen. De beleving van dit aardedonkere parcours was dan ook uiterst geïndividualiseerd, zoals uit verschillende kritieken blijkt: “je dwaalt rond in je eigen fantasie, je herontdekt de verbeelding van het voelen” (Vanhaesebrouck); “een subtiele en zeer geslaagde manipulatie van je zintuiglijke ervaring” (Tjonck 55); “een ervaring die zich nog het best als een intimiteitservaring laat omschrijven” (Van Campenhout 14).

Vargas vertegenwoordigt een recente ervaringsgerichte tendens bij theatermakers die naar eigen zeggen een uitgesproken lichamelijke manier van kijken en beleven beogen.⁷ Een Vlaams referentiepunt is zonder twijfel *Het sprookjesbordeel* (2002) van Peter Verhelst. Geïnspireerd op de codes van een bordeel creëerde de auteur-theatermaker een uiterst intieme performance. Nadat de toeschouwer individueel een afspraak had gemaakt en bij aankomst cash betaald had, werd hij/zij naar een kamertje geleid waar een masseur of masseuse een sprookje van acht minuten inmasseerde. Door de één-op-één-relatie tussen toeschouwer en acteur versmolt traditioneel verteltheater met fysiek ervarings-theater in een zinnenprikkelende ervaring. Terwijl de visuele waarneming uitgeschakeld werd, kregen de bezoekers de sprookjesteksten van Verhelst in de oren gefluisterd tegen de achtergrond van een geluidsdecor van Eavesdropper. Tegelijkertijd vulde de ruimte zich met geuren van zoete snoep. Met de vermenging van tekst, geluid, geur en de tactiele gewaarwording van sensuele aanrakingen beoogden de makers een synesthetische ervaring waarin geen enkel zintuig overheerste. Zo verwerkelijkte Verhelst zijn pleidooi voor een andersoortig theater met meer aandacht voor (het lichaam van) de toeschouwer. *Het sprookjesbordeel* markeerde een nieuwe traditie van het zogeheten zintuiglijk- of ervaringstheater in onze contreien.

Dit genre één-op-één voorstellingen is intussen al lang geen uitzondering meer op de hedendaagse theaterpodia – al wordt in deze gevallen het podium bij voorkeur verlaten ten voordele van andere locaties zoals de ruimte achter het podium, de wandelgangen, de theaterfoyer of de straat. Dat is alvast ook kenmerkend voor het werk van de Britse theatermaker Ant Hampton. Met zijn zogenoemd ‘auto-theater’ ontwikkelde Hampton een theatervorm waar geen professionele acteurs of bühne aan te pas komen maar waarin twee toeschouwers het stuk voor elkaar spelen. In *The Bench* (2011) bijvoorbeeld dient de toeschouwer zich op een afgesproken tijdstip met een draagbare muzikspeler naar een bankje in de publieke ruimte te begeven waar een ontmoeting voor haar geregeld is. De audio vormt in deze één-op-één-voorstellingen de gids die de

⁷ Er bestaan uiteraard ook voorbeelden uit de nabije theatergeschiedenis van theatervormen die expliciet een lichamelijke ervaring vooropstelden. Zo ondernam Antonin Artaud (1896–1948) met zijn ‘wreed theater’ vormelijke experimenten om de oerangsten en oerdriften van het publiek te bespelen.

toeschouwer als protagonist van het narratief door de publieke ruimte leidt, een ruimte die door het geluidsdecor getheatraliseerd wordt.

Ook het interactief documentaire-theater van Rimini Protokoll is in die zin exemplarisch. Het regisseurscollectief maakt deel uit van de zogenoemde Gießener Schule, een creatieve golf van theatermakers afkomstig van de Duitse universiteit van Giessen. Hun werk kleurt vaak buiten de lijntjes van de theaterconventies. De meeste van hun projecten worden in situ gemaakt, zoals geleide stadswandeling in de publieke ruimte (*Call Cutta*, 2005) of in semipublieke ruimtes (*Sonde Hannover*, 2002; *Brunswick Airport*, 2004), hoorspelen op de radio (*Undo*, 2002; *Alles muss raus!* 2004) of interactieve installaties (*Call Cutta in a Box*, 2008). Het gezelschap maakte naam met het veelbesproken *Call Cutta* (2005) dat ze zelf “a mobile phone theatre” noemden. Hierin wordt een nietsvermoedende theaterbezoeker met behulp van een mobiele telefoon vanuit een callcenter in Calcutta doorheen de straten van Berlijn geleid. De voorstelling verweeft op een intelligente manier de persoonlijke, fictionele familiegeschiedenis van de callcenterbediende met historische feiten en personages uit de Tweede Wereldoorlog, uiterst persoonlijke dialogen en onwaarschijnlijke plotwendingen. Ruimer beschouwd thematiseert het gezelschap de impact van een globale politiek en economie op onze werkelijkheid en daagt de bezoeker uit hierover een standpunt in te nemen

Het betreft hier uiteraard slechts een snelle en oppervlakkige greep uit het zeer verscheiden aanbod van het hedendaagse westerse (interdisciplinaire) podiumlandschap. Toch spreekt uit deze voorbeelden een uitgesproken aandacht voor de plaats van de toeschouwer in de theatergebeurtenis. De diversiteit aan vormen wordt met uiteenlopende noemers getypeerd, van zintuiglijk, auto-, of ervarings-theater tot immersief, interactief of één-op-één-performance. Geen van deze noemers dekt de gehele lading. De kritische lezer zal terecht opmerken dat elke theatergebeurtenis al onze zintuigen aanspreekt, gericht is naar een toeschouwer, als het goed is die toeschouwer onderdompelt in de theaterlijke vertelling en aldus een geïndividualiseerde ervaring oplevert. Wat de heterogeniteit aan zogenoemde immersieve voorstellingen met elkaar verbindt, is de centrale rol van de toeschouwer als deelnemer. Op die manier keren ze alle het klassieke theaterdispositief binnenstebuiten. De toeschouwer centraal zetten betekent niet alleen een verschuiving van het kijkperspectief, maar ook een

veranderde, interactieve betrokkenheid van die toeschouwer ten aanzien van de theatrale gebeurtenis.

Dat brengt ons bij een ander begrip van theater, dat loskomt van het dominante theatrale dispositief van de klassieke Italiaanse theaterzaal. Vormen van theater waarin de toeschouwer een rol krijgt, doorbreken de strikte scheiding tussen bühne en publiek. Deze theatervormen tonen dus een duidelijke verwantschap met immersie als artistiek principe. Het doel is in beide gevallen een uitgesproken interactie met de toeschouwer. Zo beschouwd zijn immersie en theatraliteit twee zijden van dezelfde medaille. Het zijn bovendien theatervormen die een sterke overlap vertonen met andere artistieke disciplines zoals video- en installatiekunst. Deze ruimtelijke, vaak driedimensionale kunstvormen impliceren een zeer lichamelijke interactie met de toeschouwer. Dit geldt evenzeer voor monumentale schilderijen of beeldhouwkunst. In al deze gevallen wordt een toeschouwer aangezet om rond te wandelen en zich fysiek tot het werk te verhouden: door dichterbij te komen om een detail te bekijken en terug afstand te nemen, door zich onder te dompelen in de kleuren en geluiden om zich daarna weer te distantieëren, door te focussen op een specifiek element en dan weer weg te kijken.

Het is dus geen toeval dat ook de kunstgeschiedenis de laatste decennia een verhoogde aandacht toonde voor de relatie tussen kunstwerk en toeschouwer. Het is opmerkelijk dat die relatie vaak in theatrale termen wordt gedeut waarbij het kunstwerk beschouwd wordt als een spel geënceneerd en gespeeld voor een publiek (Van Eck and Bussels). Theatraliteit functioneert in dit kunsttheoretisch discours als een heuristische methode om meer specifiek in te zoomen op de interactie tussen kunst en toeschouwer. Michael Fried's polemische *Art and Objecthood* is hierin een sleutelreferentie. Zijn positie is niet onomstreden. Fried stelt zich met name erg kritisch op ten aanzien van de afhankelijkheidsrelatie van een theatraal werk en zijn kijkers. Vanuit zijn modernistische standpunt spreekt Fried over de 'degeneratie' van kunst die zich met condities van theater inlaat. Het theatrale typeert hij als een particuliere relatie tussen de toeschouwer als *subject* en het werk als *object*, een relatie die plaatsvindt in tijd, met een zekere duur. De theatraliteit van een beeldend kunstwerk, hetzij een schilderij of beeldhouwwerk, situeert zich volgens deze opvatting in de expliciete erkenning van de aanwezige toeschouwer; het herinnert eraan dat die toeschouwer er is, en

toekijkt. Positief geformuleerd drukt theatraliteit dus een wisselwerking uit tussen het werk en de kijker. Theatraliteit wordt dan begrepen als een interactieve dynamiek, uitgelokt door het object van het kijken.

Immersie, theater en ritualiteit

De uitnodiging tot interactie kan in het theater natuurlijk een veel explicietere vorm aannemen. Als sleutelvoorbeeld uit de recente theatergeschiedenis geldt ongetwijfeld Richard Schechners omgevingstheater (*environmental theatre*). Met deze term typeerde Schechner een beweging binnen het theaterlandschap van de broeierige jaren zestig die op een vernieuwende manier omging met de theaterruimte en de traditionele relatie met de toeschouwer trachtte te herdefiniëren door op verscheidene manieren diens positie en aandeel in het theater te breiden. Het is bekend dat Schechner in zijn reflecties over de verhouding tussen kunst en politiek vooral de rituele oorsprong van theater opzocht. Hij heeft erop gewezen dat met name in ongeletterde samenlevingen spel, sport, theater en ritueel nauwelijks van elkaar te onderscheiden zijn. Theater kan feestelijk zijn, aldus de auteur, zelfs orgiastisch en communaal. Het kan sociale energie kanaliseren en opnieuw distribueren, het kan actie genereren of de impuls tot actie neutraliseren. In de handen van degenen die weten hoe het te gebruiken, kan het een krachtig wapen zijn voor publieke controle of, omgekeerd, voor radicale verandering (The Politics of Ecstasy 213). Met The Performance Group (her)introduceerde Schechner een participatieve traditie waarbij toeschouwers konden deelnemen aan een ritualistische performance met een beoogd bevrijdend effect.

*Dionysus in 69 staat bekend als een van hun eerste en meest radicale performances waarmee de groep enerzijds een communale impact beoogde en anderzijds ook radicaal vernieuwing ambieerde in zijn aanzet tot sociale omwenteling.⁸ Met hun bewerking van de *Bacchai* stond The Performance*

⁸ De ophefmakende voorstelling van 1968–69 is uitgebreid gedocumenteerd. Naast een veelheid aan eigentijdse reviews door theatercritici van New York in de jaren zestig heeft ook Schechner zelf regelmatig over de voorstelling geschreven in zijn teksten over ritualiteit, omgevingstheater en performancetheorie (Schechner, 1969a, b en c, 1971a en b). Daarnaast maakte The Performance Group ook een fotoboek met verschillende versies van de herwerkte tekst en commentaren van de acteurs (Schechner 1970, jammer genoeg

Group een voorstelling voor ogen die een extatische dans bood waaraan het publiek kon deelnemen. Op een aantal fundamentele ingrepen na volgde de plot van de performance vrij getrouw de plot van Euripides' drama. Met de *Bacchai* herwerkte Euripides een klassieke mythe over een bloederige confrontatie tussen een mens en een god tot tragedie. Centraal staat het conflict tussen twee neven, Pentheus, koning van Thebe, en de god Dionysus, die net terug is van een reis uit het Oosten. Vermomd als vreemdeling neemt de mythische godheid bezit van de geesten van alle vrouwen van Thebe, waaronder Pentheus' moeder Agave. Wanneer hij aankomt zijn de bezeten vrouwen uit de stad gevlucht en houden ze zich op in de bossen. Wanneer Pentheus hardhandig wil optreden tegen de uitspattingen van de nieuwe Dionysuscultus stelt de 'vreemdeling' hem voor om ongezien de orgieën in de bossen bij te wonen, op voorwaarde dat de koning zich als vrouw verkleedt. In extatische verwarring vallen de Maenadische vrouwen de jonge koning aan. Agave houdt haar zoon in haar exaltatie voor een wild dier en verscheurt hem. Ze draagt zijn hoofd als een trofee mee naar Thebe. Daar komt de moeder-koningin terug tot zichzelf en beseft ze wat ze heeft gedaan. Dionysos straft zo de hele familie omdat Pentheus zijn godenstatus niet wilde erkennen. Om het theatraal gebeuren te sacraliseren en zo de gemeenschap van het publiek te betrekken bij het rituele karakter van de performance, integreerde Schechner een aantal ceremoniële handelingen in *Dionysus in 69*. Nadat Dionysus zichzelf aan het publiek had voorgesteld en zijn geboorte had aangekondigd, volgde het zogeheten geboorteritueel. Geïnspireerd door een *rite de passage* van de Asmat uit New Guinea doorliep de godheid een ritueel waarbij hij door het 'geboortekanaal' moest passeren gevormd door de handen en lichamen van vier rechtopstaande vrouwen en vijf liggende mannen.⁹ Stefan Brecht, een criticus

bevat het document geen paginanummers). Bovendien is de voorlaatste en laatste voorstelling integraal gefilmd door Brian De Palma die het tot een split-screen documentaire monteerde (integraal te bekijken via de webpagina van The Hemispheric Institute Digital Video Library: hidvl.nyu.edu). Tot slot deed William (Bill) Sheppard, een van de acteurs, later uitgebreid verslag van de geschiedenis en zijn ervaring met de performance in de vorm van een doctoraatsthesis (Sheppard 1991). Zie voor een bespreking van de Dionysuscultus in relatie tot hedendaags theater en ritualiteit: Decreus 2009. Zie ook: Zeitlin Froma in Hall and Macintosh.

⁹ De Asmat is een primitieve stam die aan de zuidwestkust van New Guinea leeft. Ze staan bekend om hun sterk ontwikkelde spirituele geloof en rituele gebruiken. Het bewuste ritueel waarop Schechner zich baseerde, werd door de Asmat gebruikt om een huwelijk

van *The Drama Review*, omschreef erg plastisch hoe “de mannenlijven op de vloer in een golfbeweging op en neer deinden” terwijl de vrouwen “het bekken in orgastische schokken stootten” op het “barende ritme van de moederschoot” (Brecht 156). Zodra het geboorteritueel was voltrokken, verkondigde het “hippietype” zoals de criticus het personage van Dionysus omschreef, zijn eigen goddelijkheid en hij maakte zijn intenties kenbaar om een vrouwelijke cultus voor zichzelf op te richten, waarvoor hij vervolgens de aanbidding van het publiek opeiste. Om zijn woorden kracht bij te zetten, nodigde hij de toeschouwers nadrukkelijk uit deel te nemen aan het rituele gebeuren dat stelselmatig uitmondde in een extatische dans. Op andere momenten kon men zelfs actief ingrijpen in de plot. Zo kwam de afloop van het conflict tussen Pentheus en Dionysus in handen van het publiek. Wanneer een vrouwelijke toeschouwster het wilde opnemen voor de koning en bereid was met hem de liefde te bedrijven, zou ze zo het pleit in het voordeel van de koning beslechten. Aan het einde werd een omgekeerd geboorteritueel opgevoerd waarbij Pentheus met bebloede handen werd uitgestoten en zo zijn doodsritueel onderging.¹⁰ Op advies van theatermaker Grotowski werden deze rituelen naakt uitgevoerd, een beslissing die veel stof deed opwaaien in het puriteinse klimaat van de Verenigde Staten toen de groep buiten New York toerde.

We schrijven het einde van de jaren zestig, politiek en sociaal een woelig moment in de Amerikaanse geschiedenis. De première van *Dionysus in 69* vond een dag na de moord op Robert Kennedy plaats. Sinds 1965 woedde de oorlog in Vietnam en er kwam toenemend meer protest uit verschillende hoeken van de westerse samenleving op de dominante burgerlijke normen en autoriteiten. Op het legendarische Woodstock-festival, het hoogtepunt van de progressieve tegencultuur van de jaren zestig dat plaatsvond in datzelfde jaar, werden de

tussen twee verschillende stammen te markeren en zo een soort integratie te bewerkstelligen (Zeitlin *Dionysus in 69*). Het geboorteritueel had binnen de performance ook op symbolisch niveau een bijzondere betekenis. Volgens William Shephard (die een lange periode de rol van Pentheus speelde) was “the birth ritual [...] essential not only in our work but also in our collective existence, [...] it gave us the opportunity of experiencing and expressing our common bonds in a non-rational and symbolic form” (Shephard 88).

¹⁰ Het doodsritueel verving de gerapporteerde *sparagmos* in Euripides. Sparagmos duidt op een fase in de Griekse tragedie waarin de held ten prooi valt aan chaos en ondervindt hoe zijn persoonlijkheid desintegreert (Zeitlin *Rereading Dionysos in the Theater*).

idealen van vrede en vrije liefde bezongen. In die zin hoeft het nauwelijks te verbazen dat Schechner vanuit een gevoeligheid voor deze maatschappelijke vibraties met zijn regiedebuut opteerde voor de transgressieve thematiek van de *Bacchai*, een tragedie rond geweld, waanzin, extase en de vrijlating van libidineuze energieën. De titel was naar verluidt niet alleen gekozen om zijn pikante associatie, maar ook om een revolutie in te luiden die Dionysus tot president zou verkiezen (Zeitlin *Dionysus in 69*). Het was een tijd van radicale sociale verschuivingen “reflected in diverging social values between old and young, rich and poor, whites and blacks, male and female sexual roles, and above all, between advocates and opponents of war in Vietnam” (Shephard 238-9).

Dionysisch theater

Het is wellicht geen toeval dat een immersieve performance teruggrijpt naar de rituele thema's van de eerder vermelde klassieke muurfresco waarin deze halfgod eveneens centraal stond. Dionysus is de god van de grenserving, van de roes en de extase, de waanzin en de hang naar onderdompeling.¹¹ Waar Dionysus aanwezig is, vervagen grenzen en ontstaat wat Victor Turner liminaliteit heeft genoemd, een tussenruimte, drempelsituatie of overgangsgebied tussen de redelijke en kenbare werkelijkheid en die van de droom of het onkenbare (Decreus). Dionysus trekt anders gezegd de toeschouwer naar de binnenkant van een rituele ervaring. Zo ontstaat wat George Segal “Dionysiac poetics” noemde: “an experience [...] that involves the doublings, ambiguities, crossing of opposites into one another that form the essence of Dionysus himself” (20). De vreugde van het dionysische lied en het plezier van de dionysische wijn en extase zit vol tegenstellingen, aldus Segal, maar biedt toegang tot onbekende, onbegrensde gebieden, voorbij het geregelde kader van de Griekse stadstaat, waar het individu zichzelf verliest in een totale overgave aan die vreugde. Dat is precies wat Schechner met zijn adaptatie van de Dionysusmythe voor ogen had. De

¹¹ Het verhaal van Dionysus is vooral bekend dankzij Euripides' *Bacchai*, de voornaamste bron met betrekking tot de oorspronkelijke mythe die aan de tragedie voorafging. Dionysus was in de Griekse wereld steeds een ietwat obscure god die naar verluidt nooit als volwaardig lid van de Olympiërs werd aanvaard. Als godheid verschijnt hij in de dierlijke gedaante van een stier, slang of leeuw (Segal). Over zijn afkomst bestaan echter heel wat tegenstrijdige verhalen (zie onder meer Ijsseling; Decreus en Zeitlin *Rereading Dionysos in the Theater*).

performance moest een communale impact hebben en de dionysische mysteriecultus bood een uitgelezen vrijplaats voor dit rituele experiment. Ook de ceremoniële oorsprong en impact van de fresco in de *Villa dei Misteri* valt niet te loochenen. De toeschouwer kreeg ook hier een centrale rol toebedeeld in de Dionysische viering. De patroonheilige van het theater lijkt een voorkeur te hebben voor een immersieve poëtica. Of nog anders geformuleerd: immersie en theater lijken terug te gaan op een verwante rituele basis.

Die vaststelling biedt ook een interessant kader voor hedendaagse performances die immersieve technologie inzetten. Turners antropologische opvatting van liminaliteit – een tijdelijke transgressieve toestand in rituele samenlevingen en moderne *communitas* – blijkt opmerkelijk genoeg een goede insteek om de specificiteit van de immersieve hightech verhalen van CREW te begrijpen.¹² Het effect van de gebruikte immersieve technologie transporteert de immersant meer bepaald naar een toestand ‘betwixt and between’ verschillende werelden, wat onder meer blijkt uit de verwarring en onthechting die toeschouwers ervaren wanneer ze het theater van CREW verlaten. Een toonaangevende theatercriticus voerde letterlijk een out-of-body ervaring op als centraal referentiepunt voor het effect van *CRASH* (2004), een van de eerste performances waarin het gezelschap immersieve videobrillen integreerde. “En toen verliet ik mijn lichaam”; zo luidt de eerste zin van Geert Sels’ recensie van *CRASH* met de veelzeggende ondertitel “De stap uit zichzelf”. Het verslag van Sels geeft een treffende weergave van de uiterst persoonlijke en beangstigende ervaring die *CRASH* bij het publiek teweegbracht. Zo had hij de ervaring getuige te zijn van zijn eigen lichaamsdissectie. “Ik zweefde”, schrijft Sels. “Was dit de ervaring waar schijndoden over getuigden?” Vervolgens verwijst hij naar de laatste scène waarin hij het gevoel kreeg dat hij naar een raam werd toegezogen waar hevig wit licht uit straalde: “Ik viel in een diep gat. En viel. Viel, viel, viel. Ik viel en greep me vast aan de plank waar ik op lag”. Ondanks de intensiteit van de ervaring beseft Sels dat de deelnemers aan *CRASH* geen voet hadden verzet. Het bleek slechts het overtuigende resultaat van de immersieve opstelling. “De deelnemer schippert tussen overgave en reserve”, zo beëindigt de criticus zijn verslag:

¹² Zie voor een vroege analyse van de performances van CREW vanuit het kader van ritualiteit: Vanhoutte and Wynants.



Immersant met videobril in CRASH (2004), een immersieve performance van CREW (c) Eric Joris.

Zich zorgeloos laten meeslepen, zoals dat kan bij film, televisie of klassiek theater, is zelfs geen optie meer. Er is een verhoogde staat van paraatheid. Eerder dan zich te vergapen aan de technologische hocus-pocus, is er het verbijsterende besef dat we meer kunnen voelen dan we dachten. *Je est un autre.*

Het behoeft weinig kennis van ritualiteit om in te zien dat Sels getuigt van een grenservaring. Deze ingrijpende belevenis kan in feite zelfs begrepen worden als een onafgesloten *rite de passage*. Het is algemeen bekend dat Turners benadering van ritualiteit steunde op de bevindingen van antropoloog Arnold Van Gennep die overgangsrituelen beschreef als *coming-of-age* processen met een driedelige structuur. Meer specifiek in zijn studie *The Rites of Passage* compileerde Van Gennep een breed gamma aan etnologisch materiaal dat aantoont dat rituelen verband houden met overgangservaringen, beladen met een hoge symbolische betekenis. Het ritueel staat bijgevolg doorgaans in het teken van het verwerven van een nieuwe sociale positie binnenin een samenleving. Tijdens de eerste fase van de afzondering worden de subjecten die aan het ritueel deelnemen uit hun dagelijkse context en uit hun sociaal milieu gelicht. De tweede fase is de liminale of transformationele fase waarin de deelnemers in een buitengewone toestand worden gebracht via ceremoniële dansen, lichaamsmutilatie of collectieve gezangen, wat een geheel nieuwe en vaak desoriënterende ervaring veroorzaakt. De derde fase is het moment van re-integratie waarin de getransformeerde subjecten opnieuw in de samenleving worden opgenomen en hun nieuwe status en gewijzigde identiteit aanvaard wordt. Hoewel de inhoud van vele rituelen kan verschillen, stelde Van Gennep deze structuur vast in een brede waaier aan culturen en gebruiken.

Een gelijkaardige basisstructuur is ook te vinden in de performances van CREW. De persoon die de immersie ondergaat, dient zich eerst los te maken uit haar alledaagse wereld voordat ze de 'magische cirkel' betreedt. De immersant wordt vervolgens de liminale zone binnengeleid, de ruimte waar zij de immersieve performance zal ondergaan en waarin zij een andere status krijgt toebedeeld dan degene die ze in de dagelijkse samenleving bekleedt. De re-assimilatie in de gemeenschap werd bij *CRASH* in zekere zin overgeslagen. CREW's eerste

performances met immersieve videobrillen hadden inderdaad geen sluitstuk en dat veroorzaakte bij de deelnemers niet zelden een gevoel van onbehagen, vervreemding en desoriëntatie.

Betwixt and between

In zijn latere geschriften bedacht Turner de term 'liminoid' om te verwijzen naar hedendaagse ervaringen die de kenmerken van liminaliteit in zich dragen, evenwel zonder de afwikkeling van de individuele crisis. Op die manier markeerde hij het onderscheid tussen rituelen van traditionele culturen en die van moderne samenlevingen. Door de industrialisatie en de daarmee gepaarde gaande arbeidsverdeling – ingrijpende maatschappelijke ontwikkelingen die in de loop van de negentiende eeuw opgang maakten en tot op heden hun invloed laten gelden – werden vele traditionele rituele aspecten volgens Schechner overgenomen door kunst, recreatie en vrijetijdsbesteding (*Performance Studies*). Met liminoid duidde Turner handelingen en artefacten aan die zoals rituelen een hoge symbolische lading hebben, maar vandaag in grote mate geïndividualiseerd zijn. Het zijn activiteiten en producten die men selecteert en betaalt. Turner noemt theater als een van de voorbeelden, maar ook een muziekconcert of sportmanifestatie kan een gelijkaardig liminoid effect hebben. Liminoid performances zijn in aanzienlijke mate vrijer, aangezien ze vaak een open einde hebben en gespeend zijn van het geloof in een transcendente kracht die het ritueel overstijgt en er tegelijk een magische werking aan verleent. Die transcendente dimensie zorgt er bovendien voor dat liminale rituelen wezenlijke transformaties teweegbrengen. Het zijn overgangsprocessen die een verandering in sociale identiteit of maatschappelijke status markeren. Liminoid rituelen daarentegen zijn in Schnechners woorden veeleer “transportations”, aangezien zij een tijdelijke verandering bewerkstelligen, “sometimes nothing more than a brief experience of spontaneous communitas” (*Performance Studies* 63).

Immersief theater zoals dat van Schechner en The Performance Group of van Eric Joris en CREW kunnen begrepen worden als liminoid performances. Door de toeschouwer centraal te zetten in een rituele ervaring, heffen ze de schijnbare spanningsverhouding die vandaag lijkt te bestaan tussen immersie en theater op. Want immersie en theater zijn slechts aan elkaar tegengesteld wanneer we uitgaan van het klassieke theatraal dispositief van wat Schechner het “orthodoxe”

theater noemde (*Audience Participation* 379). Deze makers breken doelbewust met de renaissancistische theatertraditie. Zoals we zagen, kenmerkt die zich door een radicale scheiding tussen toeschouwer en performers. De encenering van acteurs en scenografie gebeurt in deze traditie aan de ene kant van de ruimte en het publiek krijgt een vaste zitplaats in het daarvoor bestemde deel aan de andere kant van de ruimte. Het publiek van Schechners' *environmental theatre* of de immersanten van CREW maken deel uit van het theatrale gebeuren, ze krijgen er zelfs een centrale rol in. Ze kunnen gezien worden als de "liminars", door Turner omschreven als reizigers of passagiers wiens ambigue positie moeilijk vast te pinnen valt. Het zijn grensgangers, tegelijk aanwezig in de concrete werkelijkheid van het theater maar ook elders in een virtuele tussenruimte. Ze bewegen zich 'betwixt and between' een reële en artificieel geconstrueerde omgeving en laten zich onderdompelen in een grenservaring.

Bibliografie

Bartlem, Edwina. "Reshaping Spectatorship: Immersive and Distributed Aesthetics." *Fibreculture. Distributed Aesthetics* 7 (2005). Web. 17/03/2011.

Bay-Cheng, Sarah, e.a. (eds.) *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010.

Bolter, Jay David and Richard Grusin. *Remediation: Understanding New Media*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2001.

Brecht, Stefan. "Review: Dionysus in 69 by The Performance Group." *The Drama Review: TDR* 13. 3 (1969): 156 – 68.

Causey, Matthew. *Theatre and Performance In Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*. London: Routledge, 2006.

Decreus, Freddy. *Ritueel theater of de droom over onze verloren oorsprong*. Gent: Academia Press, 2009.

Dixon, Steve. *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2007.

Fried, Michael. *Art and Objecthood: Essays and Reviews*. Chicago: University of Chicago Press, [1967] 1998.

Giannachi, Gabriella. *Virtual Theatres: An Introduction*. London: Routledge, 2004.

Grau, Oliver. *Virtual Art: From Illusion to Immersion*. Cambridge, Mass.: MIT Press, 2003.

Griffiths, Alison. *Shivers Down your Spine: Cinema, Museums, and the Immersive View*. New York: Columbia University Press, 2008.

Huhtamo, Erkki and Jussi Parikka (eds.). *Media Archaeology. Approaches, Applications, and Implications*. University of California Press, 2011.

Ijsseling, Samuel. *Apollo, Dionysos, Aphrodite en de anderen: Griekse goden in de hedendaagse filosofie*. Amsterdam: Boom, 1994.

Manovich, Lev. *The Language of New Media*. Cambridge (Mass.): MIT Press, 2000.

McKenzie, Jon. "Virtual Reality: Performance, Immersion, and the Thaw." *The Drama Review: TDR*, 38. 4 (1994): 83-106.

Murrey, Janet. *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. New York: Free Press, 1997.

Pavis, Patrice. *Dictionnaire du théâtre*. Paris: Armand Collin, 2004.

Ryan, Marie-Laure. *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*. Baltimore, Md.: Johns Hopkins University Press, 2001.

---. "From Narrative Games to Playable Stories: Toward a Poetics of Interactive Narrative." *Storyworlds: A Journal of Narrative Studies* 1 (2009): 43-59.

Schechner, Richard. "The Politics of Ecstasy." *Public Domain: Essays on the Theatre*. Indianapolis: Bobbs-Merrill, 1969(a). 209-28.

---. "Speculations on Radicalism, Sexuality, and Performance." *The Drama Review: TDR* 13. 4 (1969b): 89-110. (*Politics and Performance*)

---. [ed.] *Dionysus in 69*. New York: The Performance Group, 1970.

---. "Audience Participation." *The Drama Review: TDR* 15. 3 (1971): 72-89.

---. "On Environmental Design." *Educational Theatre Journal* 23. 4 (1971): 379-97.

---. *Performance Studies. An Introduction*. New York: Routledge, 2006.

Schechner, Richard and Mady Schuman. *Ritual, Play and Performance*. New York: Seabury Press, 1976.

Shephard, William Hunter. *The Dionysus Group*. New York: Lang, 1991.

Segal, Charles. *Dionysiac Poetics and Euripides' Bacchae*. Princeton, N.J.: Princeton University Press, 1997.

Sels, Geert. "Crash: een overweldigende voorstelling van Eric Joris en Peter Verhelst. De stap uit zichzelf." *De Standaard*. (14 juni 2004).

T'Jonck, Pieter. "Klapstuk '99; veel verleiding, weinig kritische zin." *Etcetera* 17. 70 (1999): 55.

Turner, Victor. "Betwixt and Between: The Liminal Period in Rites of Passage." *The Forest of Symbols: Aspects of Ndembu Ritual*. Ithaca, N.Y.: Cornell University Press, 1967. 93-11.

Van Campenhout, Elke. "De intieme ervaring." *Etcetera* 21. 89 (2003): 14-17.

Van Eck, Caroline and Stijn Bussels. "The Visual Arts and the Theatre in Early Modern Europe." *Art History* 33. 2 (2010): 11-25.

Van Gennep, Arnold. *The Rites of Passage*. London: Routledge, [1908] 2004.

Vanhaesebrouck, Karel, "Snuffelen op handen en voeten. Het Labyrint van Enrique Vargas." *Urbanmag** (digitaal cultuurmagazine). Web. (4 April 2003).

Vanhoutte Kurt and Nele Wynants. "Instance: the work of CREW with Eric Joris." *Mapping intermediality in performance*. Eds. Sarah Bay-Cheng et al. (Ed.) Amsterdam: Amsterdam University Press, 2010. 69-74.

Vankersschaever, Sarah. "Jezelf zien door de ogen van een ander." *De Standaard*. (10 dec. 2009).

Zeitlin, Froma, I. "Dionysus in 69." *Dionysus Since 69: Greek Tragedy at the Dawn of the Third Millennium*. Eds. Edith Hall. Oxford: Oxford University Press, 2004.

---. "Rereading Dionysos in the Theater." *A Different God? Dionysos and Ancient Polytheism*. Ed. Renate Schlesier. Berlin: Walter de Gruyter, 2011. 536-551.