

## Bouko, Catherine, « L'espace théâtral immersif, entre intégration, immersion et indistinction »

Référence de la publication : Bouko, Catherine, « L'espace théâtral immersif, entre intégration, immersion et indistinction », in Fix, Florence et Toudoire-Surlapierre, Frédérique (dir.), *Un Théâtre en quête d'espaces ?*, Dijon, Editions universitaires de Dijon, 2014, pp. 35-48

Le concept d'immersion rencontre aujourd'hui un succès grandissant, tant auprès des artistes et des acteurs culturels que des chercheurs. Les créations de la compagnie belge Crew sont présentées comme du « théâtre immersif »<sup>1</sup> ; *Breaking* d'Eli Commins « invite le spectateur dans un milieu immersif plutôt qu'à une situation théâtrale classique »<sup>2</sup> ; les propositions chorégraphiques de Claire Buisson sont intitulées *Immersive theatre* ; les parcours urbains créés par la compagnie canadienne Théâtre fractal sont présentés comme des « événements immersifs »<sup>3</sup> ; Jean-Michel Bruyère qualifie une partie de son travail de « théâtre immersif »<sup>4</sup>, etc. Si ces quelques exemples renvoient tous explicitement au théâtre immersif, les analogies sont-elles justes ? Dans quelle mesure les pratiques qualifiées de théâtre immersif partagent-elles des enjeux artistiques qui justifient ce qualificatif utilisé collectivement ?

Cette généralisation n'a fait que rendre le terme d'immersion davantage populaire, étendant dès lors son champ d'application à une multitude de pratiques relevant de champs disciplinaires variés : le cinéma et les jeux vidéo bien sûr, mais également le théâtre, l'installation, la performance, la danse et les arts plastiques. L'ouvrage *Corps et immersion* (2012) a fait état de cette variété. En raison de l'usage intensif du concept d'immersion, force est de constater que ce dernier devient de plus en plus métaphorique, voire opaque et contradictoire. Son attrait est d'autant plus grand qu'il provient du langage courant et est particulièrement évocateur.<sup>5</sup>

La question suivante se pose alors à nous : dans quelle mesure la notion d'immersion peut-elle constituer un paradigme à même de rendre compte de la spécificité d'une telle variété de dispositifs et d'enjeux, relevant de démarches esthétiques et/ou ludiques ? Si le caractère « hybride » de nombreuses propositions d'art contemporain requiert l'abandon de catégories strictes, la souplesse doit toutefois être maniée avec prudence : le risque est réel de labelliser tout dispositif comme immersif dès qu'une caractéristique serait observable, et par conséquent de ne plus rendre compte d'une quelconque spécificité. Rappelons-nous la sagesse du proverbe « qui trop embrasse mal étreint ». Est-il dès lors possible d'identifier un petit dénominateur commun permettant d'assembler ces pratiques dans un système ni trop exclusif ni trop éclectique ?

Le propos développé dans cet article est double : nous commencerons par proposer une définition du *théâtre immersif*<sup>6</sup>, puis nous analyserons les modalités d'exploration de l'espace typiques de ces formes théâtrales immersives.

---

1 Présentation du spectacle *Terra Nova* sur le site internet du Kaaitheater.

2 Eli, Commins, Dossier de présentation du spectacle *Breaking*, présenté à la Chartreuse de Villeneuve-les-Avignon en juillet 2010.

3 <http://www.theatrefractal.com/>

4 Marcel, Freydefont, « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn* [En ligne], Brouiller les frontières, N°3: Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le : 10/01/2011, URL : <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.

<sup>5</sup> Nous avons évoqué de possibles raisons de ce succès terminologique dans Catherine, Bouko, « Vers une définition du théâtre immersif » in *Figures de l'art*, Vol. 25 « Les Nouveaux dispositifs immersifs », 2013

<sup>6</sup> Celle-ci est notamment développée dans l'article cité ci-avant.

## Le théâtre immersif, une définition en trois paliers

Dans son esquisse des contours du théâtre immersif, Marcel Freydefont<sup>7</sup> propose une typologie fédératrice, qui rassemble des pratiques très disparates. La typologie qu'il propose est fondée sur les types de dispositifs convoqués. Freydefont en répertorie quatre grandes familles. La première comprend les systèmes CAVE, bulles, igloos, etc. Le « théâtre » compose la deuxième famille de dispositifs : scène annulaire, centrale, trifrontale, bifrontale et simultanée. La troisième famille prend en compte les scènes numérique et augmentée. Enfin, le « théâtre sans le théâtre » caractérise la quatrième famille.

Plutôt qu'une typologie dessinée par les types de pratiques, nous privilégions un modèle fondé sur les stratégies qui permettent de créer un effet d'immersion. À l'inverse de la proposition de Freydefont, concentrons-nous sur les stratégies mises en place, sources d'un effet d'immersion, qui s'actualiseront dans des dispositifs concrets.

En outre, les stratégies mentionnées dans cet article relèvent uniquement du théâtre. Dans notre modèle de théâtre immersif, nous ne prenons pas en compte les dispositifs qui envisagent l'immersion comme une expérience strictement sensorielle ; l'immersion physique doit se coupler à une immersion *dramaturgique*. L'expérience offerte à « l'immersant »<sup>8</sup> ne se limite pas à un bain de sensations. Contrairement au point de vue de Julie Sermon développé dans *Les Théâtres du XXI<sup>e</sup> siècle : commencements*, selon lequel « le temps que dure l'immersion, l'univers virtuel doit en effet devenir le nouvel espace-temps de référence de celui qui s'y trouve, il doit se substituer au monde physique auquel il appartient d'ordinaire. »<sup>9</sup>, il ne nous apparaît pas être question d'une *substitution* du monde actuel par le monde fictionnel-virtuel, mais d'une *oscillation* constante entre ces deux univers. De même, nous ne partageons pas la position de la chercheuse lorsqu'elle considère que « les dispositifs immersifs renoncent à la distance symbolique qui, depuis l'Antiquité, définit le propre de l'art. »<sup>10</sup> Le théâtre immersif développe un propos dramaturgique qui appelle une distance symbolique chez l'immersant, dont la réception est constamment balancée par cette oscillation entre mondes actuel et fictionnel.

Notre hypothèse rejoint quelque peu celle émise par Freydefont<sup>11</sup>, pour qui l'oscillation entre réel et imaginaire est centrale pour le théâtre immersif. Là où elles se distinguent réside dans la *spécificité immersive* de cette oscillation. L'oscillation entre réel et imaginaire, entre acteur et personnage, entre la performance dans l'ici-et-maintenant et la projection dans un univers extrascénique, constitue en effet l'essence la plus profonde du théâtre. Dans cet article, nous aborderons cette oscillation immersive du point de vue de l'espace.

Le modèle de théâtre immersif que nous avons mis en chantier s'articule autour des trois paliers suivants :

Palier I : intégration physique vs. rupture de la frontalité *italienne*

Palier II : immersion sensorielle et dramaturgique

- inscription de l'immersant au cœur d'un milieu entre simulation « des apparences » et représentation

- intégration dramaturgique de l'immersant (dramaturgie à la première personne)

Palier III : immersion et indétermination (« esthétique de l'apparition »)

« La simplicité n'est qu'apparente, et la grossièreté de nos sens nous empêche seule d'apercevoir la complexité. »<sup>12</sup> Cette citation d'Henri Poincaré nous rappelle combien

<sup>7</sup> Marcel, Freydefont, *op. cit.*

<sup>8</sup> Charlotte, Davies, citée dans Oliver, Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 198

<sup>9</sup> Julie, Sermon, in Jean-Pierre, Ryngaert, Julie, Sermon, *Théâtres du XXI<sup>e</sup> siècle : commencements*, Paris, Armand Colin, 2012, p. 184

<sup>10</sup> Julie, Sermon, *op. cit.*, p. 212

<sup>11</sup> *Op. cit.*

<sup>12</sup> Henri, Poincaré, cité dans Robin, Fortin, *Comprendre la complexité : introduction à la méthode d'Edgar Morin*, Paris, L'Harmattan, Québec, Les Presses de l'Université Laval, 2000, p. 1

l'élaboration de modèles constitue toujours une entreprise délicate, irrémédiablement réductrice, tant la multidimensionnalité des phénomènes est un obstacle à toute théorisation. La modélisation du théâtre immersif n'échappe bien entendu pas à cette règle.

Nous avons choisi de travailler par paliers et non par types dans la mesure où ceux-ci ne s'opposent pas mais se complètent : le troisième palier implique l'accession préalable aux deux paliers précédents. L'appréhension du théâtre immersif par paliers permet d'éviter un cloisonnement réducteur des pratiques et privilégie une approche de l'immersion en fonction de son *degré* d'apparition.

Chaque palier fait état d'un ancrage spécifique de l'oscillation entre réel et imaginaire. Lorsque le premier palier est atteint, les frontières entre réel et imaginaire sont physiquement perturbées ; l'oscillation entre réel et imaginaire n'est plus structurée par une séparation physique. Il ne s'agit pas encore ici d'immersion.

Un deuxième niveau d'oscillation est atteint lorsque le deuxième palier est franchi : l'immersant est plongé dans un univers scénique construit entre simulation « des apparences » et représentation. Il est sensoriellement et dramaturgiquement plongé dans l'univers imaginaire.

Le troisième palier rend compte d'une immersion absolue, lors de laquelle une confusion entre les univers réel et imaginaire est éprouvée par l'immersant, au niveau-même de l'appréhension de l'inscription de son corps dans l'espace : le schéma corporel peut être manipulé ; la localisation du corps dans l'espace peut être entravée.

Illustrons la distinction en trois paliers par leurs explorations spécifiques de l'espace théâtral. Boucris nous rappelle combien le vingtième siècle aura été le témoin de nombreuses tentatives d' « assouplir l'espace, [de] le rendre malléable, flexible, mobile, voire fluide. »<sup>13</sup> Le théâtre immersif pousse ces profonds bouleversements à leurs paroxysmes, au point qu'il se rapproche parfois de l'installation, rendant caduc l'usage de la notion de scénographie. Freydefont insiste en effet sur l'ancrage textuel de la scénographie ; celle-ci « abrite l'action » sans être l'action, tandis que « l'installation est à la fois un moyen et une fin, constituant son propre objet, la scénographie est un truchement. »<sup>14</sup> Comme nous allons le voir, le théâtre immersif propose à l'immersant un voyage au cœur d'un espace hybride. Celui-ci est porté par une dramaturgie mais se constitue également en objet d'exploration à part entière.

### **Premier palier : l'intégration physique**

*Muur* (2010) mis en scène par Inne Goris sera notre premier exemple, précisément parce qu'il interroge les paliers et nous rappelle la nécessité d'une certaine souplesse. Lors de ce spectacle, les spectateurs (maximum 180), munis de casques, sont dirigés vers un terrain vague bruxellois (dans le site de Tours et Taxis). Ce terrain abandonné comprend en son centre un mur circulaire étrange, autour duquel les neuf performeurs (quatre enfants, quatre adultes et une cantatrice) jouent et se déplacent.

---

<sup>13</sup> Luc, Boucris, *L'Espace en scène*, Paris, Libraire théâtrale, 1993, p. 21

<sup>14</sup> Marcel, Freydefont, « Est-ce bien de son âge ? » in Luc, Boucris, *et al.* (dir.), *Scénographie, 40 ans de création*, Montpellier, L'Entretemps, 2010, p. 45



Photographie 1 : *Muur* de Inne Goris (2010) © Anne Vijverman

Les spectateurs sont invités à déambuler dans ce no man's land, à se rapprocher ou s'écarter des performeurs eux-mêmes disséminés dans l'espace. S'ils entendent tous les dialogues et la musique grâce au casque, ils sont amenés à sélectionner un angle de vue qui les prive automatiquement des autres tableaux. Le propos dramaturgique de *Muur* transporte les spectateurs en 2064, année lors de laquelle quatre enfants décident de s'établir près de ce mur, à l'instar de quatre autres enfants aujourd'hui adultes, installés sur ce terrain depuis 2010. Pour l'auteur du texte Pieter De Buysser, ce mur apparaît comme un espace de liberté, propice à de nouvelles possibilités de vie. Inne Goris s'est particulièrement intéressée aux sentiments ressentis par ces personnages, qui ont choisi de s'isoler du monde pour vivre dans ce lieu décharné.

Si certains pourront considérer ce spectacle comme immersif, il nous apparaît plutôt qu'il comprend effectivement quelques préalables à l'immersion sans pour autant déployer une organisation immersive. Premièrement, *Muur* libère le spectateur d'une position de réception assignée. Il peut se déplacer au sein du dispositif au gré de ses envies. Deuxièmement, une proximité physique est recherchée, notamment par l'usage du casque qui fait entendre la voix des personnages dans un rapport intime. Au demeurant, cette proximité ne se couple pas d'une intégration dramaturgique: si la séparation entre l'acteur et le spectateur n'est plus marquée par une division frontale classique, elle persiste néanmoins. Le spectateur conserve totalement sa fonction d'observateur extérieur; celle-ci n'est en rien remise en question. Troisièmement, une certaine proximité psychologique semble s'amorcer: l'état d'esprit du spectateur peut rejoindre celui des personnages, qui errent dans ce lieu abandonné. Cet espace apparaît comme un « espace lisse »<sup>15</sup>, selon l'expression de Deleuze et Guattari, un espace ouvert, quelque peu neutralisé, dégagé des conventions. Cette ouverture permet facilement à chacun, personnage comme spectateur, de s'approprier psychologiquement ce terrain. Les personnages l'ont très peu marqué de leur empreinte et permettent ainsi au spectateur d'effectuer un travail d'errement spatial et psychologique proche du leur.

## **Deuxième palier : l'immersion dans un espace sensoriel et dramaturgique**

Prenons maintenant d'autres exemples afin de mettre en évidence l'exploration spatiale propre au deuxième palier, caractérisé par une immersion sensorielle et dramaturgique.

---

<sup>15</sup> Gilles, Deleuze, Félix, Guattari, *Mille plateaux*, Editions de Minuit, 1980, p. 600, cité dans Luc, Boucris, *L'Espace en scène, op. cit.*, pp. 258-259

Ces pratiques immersives prennent des formes variées: une immersion collective autour de l'immigration clandestine dans un camion lors de *Ticket* du collectif Bonheur intérieur brut, des expériences théâtre-ludiques dans la ville par la compagnie Blast Theory, du théâtre immersif dans des lieux authentiques (bureaux, hôtels) par la compagnie Deepblue ou au moyen d'un visiocasque et casque audio par la compagnie Crew<sup>16</sup>, des spectacles se réappropriant un lieu pour certaines productions des compagnies Haut et court et du Veilleur, etc. Le premier exemple fait figure d'exception dans la mesure où il cherche à faire éprouver au plus près l'expérience des migrants, au point que certains spectateurs, fortement touchés, vivent le spectacle au premier degré. Les autres propositions ont en commun une oscillation spatiale, entre mondes réel et fictionnel, inscrite dans la dramaturgie, qui place l'immersant au cœur de l'action.

Dans quelle mesure est-il au cœur de l'action? Freydefont insiste sur le « vertige » sensoriel auquel invite le théâtre immersif. Un spectacle intermédial comme *Electronic City* de la Compagnie MxM, mentionné par le chercheur, ne constitue pas selon nous une expérience véritablement immersive. Le spectateur observe ici un monde vertigineux mais n'en fait pas partie. Pour le chercheur, « on retrouve là un motif récurrent du théâtre immersif : entraîner le spectateur au cœur de l'action, et lui proposer en quelque sorte une expérience multisensorielle qui le dépayse, le déboussole, pour l'atteindre au plus profond de lui-même. » Le spectateur est-il réellement au cœur de l'action ? Il nous semble que non ; il demeure l'observateur d'un monde représenté pour lui, et auquel il ne participe pas. Notre hypothèse rejoint la distinction opérée par Luc Boucris<sup>17</sup> entre le « spectateur actif » et le « spectateur dramatisé ». Il prend notamment comme exemple le spectateur du théâtre kaléidoscopique de Jacques Poliéri, qui, malgré l'immersion sensorielle apparente, demeure un spectateur *dramatisé*, traversé par le drame mais maintenu dans sa position extérieure de spectateur.

Dans le cas de l'immersion dramaturgique, le spectateur endosse le rôle d'un personnage qui, *lui*, est inscrit au cœur de l'action. La matrice narrative immersive se présente comme une dramaturgie introspective éprouvée à la première personne par l'immersant : ce dernier est fréquemment invité à incarner un personnage aux prises avec ses rêves, ses souvenirs, ses angoisses ou ses troubles sensoriels.

Dégageons trois caractéristiques spatiales que ces pratiques explorent.

Premièrement, la dramaturgie introspective met en évidence l'absence d'un espace immanent, et fait apparaître combien l'espace consiste dans l'interaction entre l'espace perçu (matériel), l'espace conçu (social) et l'espace vécu (politique), sujette à des négociations.<sup>18</sup>

Le théâtre immersif problématise particulièrement cette interaction en empêchant la construction d'une cohérence spatiale par l'immersant. Dans les productions de Crew ou dans *Un Doux Reniement*, le dispositif comprend plusieurs tableaux qui ne sont pas reliés par une matrice narrative les unifiant. L'immersant se déplace dans différentes pièces sans qu'une transition porteuse de sens lui soit fournie. La dramaturgie du rêve ou du trouble articule cette absence de cohérence. Celle-ci implique un sentiment d'incertitude spatiale chez l'immersant, typique du théâtre immersif. Pour Benford *et al.*<sup>19</sup>, les incertitudes constituent précisément une caractéristique fondamentale des expériences in-situ. Selon ces chercheurs, cinq stratégies de gestion de ces incertitudes sont observables ; l'exploitation des incertitudes, comme ici au niveau dramaturgique, en constitue l'une d'elles.

---

<sup>16</sup> Les spectacles de cette compagnie se fondent sur l'usage de la vidéo omnidirectionnelle : l'immersant est équipé d'un visiocasque et d'un casque audio ; il est soumis à des scènes réalisées sans médiation et à des séquences préenregistrées. Le visiocasque permet une vision à 360 degrés, l'image s'adaptant aux mouvements de tête.

<sup>17</sup> Luc, Boucris, *Scénographie, 40 ans de création, op. cit.*, p. 23

<sup>18</sup> Steve, Benford, Gabriella, Giannachi, *Performing mixed reality*, Cambridge, MIT Press, 2011, pp. 43-44

<sup>19</sup> Benford *et al.* cités dans *idem.*, p. 33

Deuxièmement, l'expérience immersive, lors de laquelle l'immersant est fréquemment le seul participant, invite celui-ci à effectuer un *parcours*, tant physique que psychologique. L'immersant se déplace au sein d'un espace fluctuant, oscillant constamment entre réel et imaginaire, ce qui lui impose des recadrages permanents. Pour Gabriella Giannachi<sup>20</sup>, les négociations visant à définir l'espace mentionnées plus haut se logent précisément dans les trajectoires effectuées par l'immersant.

Paul Virilio rappelle combien « le mouvement n'est rien d'autre qu'un déséquilibre entretenu. »<sup>21</sup> Éternelle dynamique, entre passé et futur, la marche se loge dans un entre-deux particulièrement exploré par les artistes contemporains, en réaction à l'hypermobilité urbaine qui ne cesse d'augmenter. Frédérique Seyral<sup>22</sup> note combien certains artistes proposent un contre-modèle, qui rejette l'inscription du corps dans le monde dominée par le fantasme d'un flux fluide, sans obstacles et toujours plus rapide. La marche participe à la construction l'individu et de son rapport au monde d'un point de vue organique : « Car l'acte de marcher, le rythme lent des pas qui s'enchaînent, sont une possible reconstruction de soi et du monde dans une "participation à la pulsation du monde" selon l'expression de Lionel Bourg. »<sup>23</sup>

Deux applications du contre-modèle évoquées par Seyral peuvent être identifiées dans nos parcours. La première consiste dans un dispositif qui soumet le sujet à des contraintes physiques et l'empêche ainsi de jouir de la liberté classique du marcheur. Dans les productions de Crew, le participant n'est pas libre de ses mouvements ; il est assis ou guidé par un chariot ou un assistant.



Photographie 2 : *Eux* de Crew/Eric Joris (2008) © Eric Joris

Le respect de cette contrainte est crucial pour le bon fonctionnement technique de l'immersion, sans quoi le sujet se cognerait aux murs. Alors qu'il a le sentiment de se déplacer dans des lieux distincts, le participant évolue en réalité dans un espace relativement restreint en effectuant des boucles, conformément aux marquages au sol.

---

<sup>20</sup> *Idem.*, pp. 43-44

<sup>21</sup> Paul, Virilio cité dans Frédérique, Seyral, « Figures de la marche dans l'art contemporain : de l'hypermobilité au suspens » in *Synergies*, n°4, 2007, p. 123

<sup>22</sup> Frédérique, Seyral, *idem.*, pp. 115-128

<sup>23</sup> *Idem.*, p. 122



Photographie 3 : *Line-up* de Crew/Eric Joris (2009) © Eric Joris

La deuxième concrétisation du contre-modèle qui apparaît consiste dans le changement de rythme de la marche. Le ralentissement de la cadence irait à l'encontre de l'illusion de maîtrise du temps et de l'espace que la vitesse impliquerait ; les distances entre le passé, le présent et le futur ne seraient plus abrogées au profit d'un présent perpétuel. L'espace perd alors son horizon ; les repères s'annulent ; la marche (re)devient un processus d'indétermination et de désorientation. Pour Seyral, « quand on se trouve au cœur d'un espace, il n'y a pas de point d'origine, le centre c'est nous. »<sup>24</sup>

Troisièmement, le spectacle développe le caractère « habile » de l'espace, « qui figure aux yeux du spectateur l'apparence des lieux-mêmes de l'action. »<sup>25</sup>

Cette idée peut être rapprochée de l'« esthétique des apparences »<sup>26</sup> selon l'expression de Sophie Lavaud-Forest. Ces dispositifs proposent en effet une copie des *apparences formelles* du monde immédiat. Le réalisme de la représentation est particulièrement travaillé mais il se couple à des éléments de *décor* qui remplissent la fonction d'« agent de mensonge »<sup>27</sup> indiquant le caractère fictionnel du dispositif. Une hétérotopie spécifiquement immersive se met en place et empêche la substitution absolue du monde actuel par le monde fictionnel pour privilégier l'oscillation.

La compagnie Deepblue exploite particulièrement des agents de mensonge sonores : dans *Field Works-Office* (2010), des sons de machine à café ou de photocopieuse sont discrètement émis dans le bureau vide, ou créés en décalage par rapport à l'action des performeurs (le versement du café dans la tasse s'entend quelques secondes après l'action effective, etc.). *Field Works-Hotel* (2010) joue constamment avec la superposition d'un autre espace-temps sur l'espace-temps de l'immersant. Une fois dans la chambre, ce dernier observe à la télévision des captations vidéo d'un précédent client. Lorsque celui-ci est filmé se dirigeant vers la salle de bains, l'immersant entend des sons provenant de la salle de bains actuelle (eau qui coule, etc.), etc. Les nombreux micros placés discrètement dans la chambre permettent de nombreux effets générant une incertitude et une oscillation entre le monde enregistré, retransmis à la télévision, et le monde actuel. Lorsque l'immersant est invité à quitter la chambre, il aperçoit très furtivement le client dans le couloir. Jusqu'au bout, Deepblue manipule les certitudes de l'immersant.

<sup>24</sup> *Idem.*, pp. 121-122

<sup>25</sup> Marcel, Freydefont *et al.*, *Lectures de la scénographie*, Nantes, CRDP des pays de la Loire, 2007, p. 30

<sup>26</sup> Sophie, Lavaud-Forest, « Visibilité/invisibilité : la question du « modèle » dans différents régimes de figuration », in Samuel, Bianchini, *et al.* (dir.), *Simulation technologique & matérialisation artistique*, Paris, L'Harmattan, 2011, p. 71

<sup>27</sup> Véronique, Perruchon, « André Engel/Nicky Rieti, une collaboration dans la démesure » in Boucris, Luc *et al.* (dir.), *Scénographie, 40 ans de création, op. cit.*, p. 106

Dans *Un Doux Reniement* (version présentée à Mons en 2011), la première station s'articule autour du voyage en train du personnage. L'immersant est assis dans une pièce aux murs sombres, sur lesquels une vitre de train est projetée, mais également des fragments filmiques qui dégagent le dispositif de sa fonction naturaliste pour le porter vers un langage poétique au-delà de toute simulation des apparences.

Les graphies peuvent elles aussi jouer un rôle d'agent de mensonge et empêcher une naturalisation totale. Dans l'exemple très célèbre de l'installation immersive *The Legible City* de Jeffrey Shaw, l'immersant, assis sur un vélo d'appartement, y est invité à se déplacer dans une ville projetée sur un grand écran. Ceci semble proche des simulateurs de conduite, à ceci près que des mots en anglais font figure d'immeubles. L'installation conserve les modalités de la promenade cycliste (la vitesse est réaliste, etc.) mais abandonne la vraisemblance urbaine. En ce sens, elle ne cherche pas à simuler totalement la réalité quotidienne. Chez Crew, des graphies peuvent être projetées devant les yeux du spectateur, rompant la cohérence spatiale des images projetées. Dans *Eux*, un dialogue s'établit entre l'immersant, le performeur et la machine. Le nom de l'immersant apparaît sur écran lorsque le performeur le salue. Ce faisant, comme Sandrine Le Pors *et al.*<sup>28</sup> le soulignent, l'écriture met en scène sa progression, les lettres apparaissent au rythme du processus dactylographique, et insiste sur l'*ici et maintenant* de la relation théâtrale en construction. Cela renforce le sentiment d'être placé au cœur de l'immersion, mais montre également dans quelle mesure la projection ne remplit pas uniquement la fonction d'inscription spatiale. La médiation par la vidéo apparaît pleinement ; l'immersant n'a pas un accès immédiat au monde qui l'entoure.

### Troisième palier : l'immersion vers l'indistinction spatiale

Le troisième palier de l'immersion caractérise le niveau lors duquel l'immersant perd ses repères spatiaux au point d'éprouver un sentiment d'indétermination quant à la localisation de son corps dans l'espace. Nous allons voir que ce palier dépasse l'esthétique « des apparences » pour explorer l'esthétique « de l'apparition. »<sup>29</sup>

Dans le point précédent, nous avons évoqué la constitution d'un dispositif « habile », porté par un certain degré de réalisme. Jean-Marie Brukhardt nous rappelle combien ce concept hautement protéiforme peut être défini selon au moins trois angles différents : premièrement, le réalisme renvoie aux fidélités perceptive et psychologique (également qualifié de fidélité de l'action). Dans ces deux cas, le dispositif cherche la *copie* la plus parfaite des apparences formelles du monde immédiat. Brukhardt insiste sur la recherche d'une « ressemblance, sans qu'il y ait de doute ou illusion sur la nature artificielle du simulacre. »<sup>30</sup> L'esthétique des apparences renvoie dès lors à une copie qui s'assume en tant que telle. Mais le réalisme peut également renvoyer à un « réalisme de construction du monde virtuel. »<sup>31</sup> Il n'est alors plus question de copier le visible, mais de reproduire les lois et les processus de la Nature :

« On cherche à copier les propriétés du vivant, indépendamment de toute réalité physique. [...] La modélisation se substitue au modèle. Le modèle tangible fait place aux modèles abstraits des lois du vivant. "Plutôt que d'imiter les apparences, il s'agit d'en simuler les structures sous-jacentes, les processus internes qui les engendrent." [A-M Duguet 2002 : 187] C'est là tout l'enjeu de la modélisation sous-tendues par les modèles "abstraites" logico-mathématiques qu'Edmond Couchot et Norbert Hillaire décrivent ainsi : "ces innombrables modèles ont ceci de particulier qu'ils ne visent pas à représenter le réel sous son aspect phénoménal, mais à le reconstituer, à le synthétiser, à partir des lois internes et des

<sup>28</sup> Sandrine, Le Pors *et al.* in Jean-Pierre, Ryngaert, Ariane, Martinez (dir.), *Graphies en scène*, Montreuil-sous-Bois, 2011, pp. 89-93

<sup>29</sup> Roy, Ascott, cité par Sophie, Lavaud-Forest, *op. cit.*, p. 71

<sup>30</sup> Jean-Marie, Brukhardt, « Ergonomie, facteurs humains et Réalité Virtuelle », in Philippe, Fuchs, *et al.* (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, tome 1, Paris, ENSMP Presses, 2006, p. 141

<sup>31</sup> *Idem.*, p. 140

processus qui les structurent et l'animent – bref à les simuler. Ce sont des modèles de simulation." [E Couchot et N Hillaire 2003 : 27].<sup>32</sup>

Cette approche du réalisme et de la simulation caractérise l'esthétique de l'apparition. Au sein de celle-ci, la simulation s'oppose à la représentation ; il n'est plus question de *copier* le réel mais de le *reconstituer* via des systèmes qui en modélisent les lois. Cette dualité se loge au centre du modèle de la simulation formulé par Jean Baudrillard il y a une trentaine d'années déjà. Le philosophe identifiait trois ordres de simulacres : la contrefaçon, la production et la simulation.<sup>33</sup> Le premier se fonde sur l'imitation de l'ordre naturel, sur la restitution fidèle d'une Nature référentielle, tandis que le troisième ordre abolit la différence entre le réel et sa copie, différence au sein de laquelle se loge la poésie artistique. La simulation se dégage de la fonction de représentation du réel, la précession de ce dernier sur la copie étant elle-même remise en cause : « Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* – c'est elle qui engendre le territoire. »<sup>34</sup> Alors que le théâtre relève du premier ordre de simulacre, le théâtre immersif de Crew explore également le troisième ordre. Selon Baudrillard, le mode référentiel a cédé sa place au « *referendum* »<sup>35</sup>, par lequel les médias se muent en un système qui teste son utilisateur, plutôt qu'en vecteur d'information. La lecture d'un message se transforme en un examen du code qui sous-tend sa construction : au lieu de se mettre au service d'une réalité antérieure, le medium construit sa propre réalité par des processus de codage et de montage. Le sujet est invité à *tester* le système, à en démonter et décoder les codes. La confusion entre le medium et le message serait devenue le paradigme régnant : « Il n'y a plus de medium au sens littéral : il est désormais insaisissable, diffus et diffracté dans le réel, et on ne peut même plus dire que celui-ci en soit altéré. »<sup>36</sup> Cette indistinction entre le réel et le medium, ainsi que l'invitation pour l'immersant à *tester* le dispositif sont observables dans les spectacles de Crew. Notons que ces processus apparaissent par petites touches ; ils ne supplantent pas totalement l'esthétique des apparences, auquel cas ces productions immersives se dégageraient de toute finalité spectaculaire. Lorsque le troisième palier est atteint, l'*analogie* réel-représentation semble céder la place à l'*équivalence* : l'écran du visiocasque ne serait plus le support d'un monde représenté, mais d'un univers qui semble se substituer au monde immédiat et s'autonomiser. Le réel se confond alors avec le medium. Le medium immersif développe ses propres règles et son propre espace non référentiel qui testent l'immersant en permanence. Lors de tels instants, l'immersant est moins invité à suivre la dramaturgie qu'à se laisser interroger par le dispositif. Dans la simulation de troisième ordre, c'est le medium qui nous interroge et qui règle les modalités de signification. La finalité est inscrite dans le code. Ce type de dispositif ne reproduit pas seulement les apparences formelles, notamment spatiales, du monde naturel ; il en explore les structures en testant notre réponse à des stimuli sensoriels contradictoires. La carte a supplanté le territoire.

### Les trois paliers de l'espace théâtral immersif

Le modèle du théâtre immersif que nous proposons s'articule autour de trois paliers, qui font apparaître trois niveaux d'apparition de l'immersion. Le premier palier ne relève pas du théâtre immersif *stricto sensu* mais en comprend plusieurs préalables. Certains spectacles, comme *Muur* de Inne Goris, invitent à une manipulation prudente des frontières entre les

---

<sup>32</sup> Sophie, Lavaud-Forest, *op. cit.*, p. 69

<sup>33</sup> Jean, Baudrillard, *L'Échange symbolique et la mort*, Paris, Gallimard, 1976, p. 77

<sup>34</sup> Jean, Baudrillard, *Simulacres et Simulations*, Paris, Editions Galilée, 1981, p. 10

<sup>35</sup> Jean, Baudrillard, *L'Échange symbolique et la mort*, *op. cit.*, p. 90

<sup>36</sup> Jean, Baudrillard, *Simulacres et simulations*, *op. cit.*, p. 53

paliers, et nous rappellent combien toute modélisation doit prendre en compte la complexité des processus étudiés.

Le deuxième palier renvoie aux pratiques immersives les plus fréquemment rencontrées. Développées sous des formes variées, elles se rejoignent généralement par un travail sur l'oscillation entre réel et imaginaire. Trois approches de l'espace y participent : l'absence de transitions entre les tableaux d'une dramaturgie du rêve, du souvenir ou des troubles, une mise en action de l'immersant sous forme d'un parcours dans l'œuvre et l'élaboration d'un dispositif « habile » contenant des « agents de mensonge », générant ainsi un espace hybride.

*L'esthétique des apparences* du monde extérieur fait place à *l'esthétique de l'apparition* lorsque le troisième palier est atteint. Dans ces rares cas, l'immersant éprouve physiquement l'oscillation immersive, au point de rencontrer des difficultés de localisation de son corps propre. L'espace estompe les références habiles au monde actuel pour s'autonomiser et tester sensoriellement l'immersant. L'hétérotopie mise en jeu au cœur de ces pratiques théâtrales comprend une dimension spécifiquement immersive et indique combien le rapport à l'espace y est un enjeu central.

Catherine Bouko  
Université Libre de Bruxelles