

Bouko, C. (2013). "**Le spectacle par la chair : théâtre immersif et corps sensible**". In S. Bernas (Dir.), *Le Corps sensible* (pp. 39-50). Paris: L'Harmattan.
Le théâtre par la chair : spectacle immersif et corps sensible

Par Catherine Bouko

Patrice Pavis¹ note un retour de la matérialité dans les analyses théâtrologiques, qui auraient aujourd'hui l'ambition de prendre en compte la réception du spectateur du point de vue de sa perception sensori-motrice. Lui-même a développé le modèle de la *sous-partition*, qu'il récapitule comme le « schéma kinesthésique et émotionnel, articulé sur les points de repère et d'appui de l'acteur, créé et figuré par celui-ci, avec l'aide du metteur en scène, mais qui ne peut se manifester que par l'esprit et le corps du spectateur. »² Les neurosciences participent désormais plus que jamais à l'étude de cette problématique. L'émulation autour des neurones miroir en témoigne. Celle-ci est telle qu'elle s'intègre même dans le récit de certains spectacles, comme *Babel* (2010) de Sidi Larbi Cherkaoui. Le modèle des neurones miroir permettrait d'affiner l'approche du corps du spectateur, souvent laissé en friche dans des concepts métaphoriques.

Si l'étude de cette problématique n'est pas neuve (notamment Meyerhold et Barba s'y sont intéressés), elle paraît plus répandue aujourd'hui. L'essor des formes spectaculaires postdramatiques³ peut en partie expliquer ce phénomène : celles-ci sont la part belle à des procédés de *mise-en-chair* postdramatique, autrement dit une approche du corps de l'acteur-performeur centrée sur sa matérialité en tant que telle, et non comme le support physique du drame. Le corps devient l'interface par excellence de la communication entre la scène et la salle. Les théories de la

¹ Pavis, Patrice, *L'Analyse des spectacles*, Paris, Armand Colin, 2005, p. 20

² *Idem*, p. 94

³ Voir notamment *Le Théâtre postdramatique* (Lehmann 2002) et *Théâtre et réception. Le spectateur postdramatique* (Bouko 2010).

réception se doivent de tenir compte de ce *corps-à-corps* qui tisse la relation théâtrale.

Le décloisonnement des arts que la création postdramatique opère - texte, arts visuels, nouvelles technologies, danse, performance, musique sont exploités dans un système non hiérarchisé par un drame – va de pair avec un croisement des discours. Les études en danse, dont l'intérêt pour le corps du performeur et du spectateur est évident, sont examinées par les théâtrologues : la mention du travail de Suzan Foster par Patrice Pavis⁴ ou de celui de Judith Lynne Hanna par Richard Schechner⁵ n'en sont que deux exemples. Les classifications des spectacles en catégories deviennent poreuses ; le *spectacle vivant* se mue en un véritable paradigme syncrétique.

Une deuxième explication de ce retour à la matérialité peut résider dans l'évolution médiatique de nos sociétés. Don Ihde⁶ souligne l'impact des nouvelles technologies sur la redécouverte du corps dans de nombreuses disciplines (philosophie, sciences, cultural studies, etc.). Depuis plusieurs décennies, les créations scéniques interrogent notre rapport au corps dans un environnement médiatisé. En parallèle, les études théâtrales portant sur cette question sont devenues innombrables. Limitons ici notre propos aux dispositifs scéniques qui intègrent des procédés de réalité virtuelle. Grâce à ces derniers, de nombreux fantasmes corporels paraissent plus atteignables que jamais : expansion de nos possibilités physiques et sensorielles, transcendance de notre propre corps en quête d'une nouvelle identité, etc. Nous allons voir combien les dispositifs immersifs de la compagnie belge Crew invitent le spectateur à une redécouverte de son corps : dans un environnement au sein duquel réalité et virtualité se confondent, c'est par sa chair que le spectateur donne du sens au spectacle dans lequel il est plongé. Paradoxalement, la virtualité est à la base d'une expérience corporelle intense.

⁴ *Idem*, p. 26

⁵ Schechner, Richard, *Performance. Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Montreuil-sous-Bois, Editions Théâtrales, 2008, p. 518

⁶ Ihde, Don, *Bodies in technology*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2002

Rapport frontal, immersion, toucher et communauté

Le rapport frontal qui sépare le regardant et le regardé engendre une domination de la vision dans l'approche de la perception sensori-motrice du spectateur. Les mécanismes de proprioception, par lesquels le spectateur, immobile en apparence, bouge et touche par son regard, rappellent l'importance de la perception visuelle.

La définition du théâtre proposée par John Cage en 1965 semble toujours d'application en ce qui concerne le toucher : « Je dirais simplement que le théâtre sollicite à la fois la vue et l'ouïe, qui sont les deux sens publics. Le goût, le toucher et l'odorat relèvent davantage de situations intimes, non-publiques. »⁷ Contrairement au cadre spectaculaire classique (qu'il soit de théâtre, de danse, de performance ou de cirque), les dispositifs immersifs de Crew invitent le spectateur à une expérience sensorielle qui met son corps en mouvement et implique des sensations haptiques immédiates. Le sens du toucher, habituellement absent de l'objet spectaculaire, s'invite au spectacle.

Engendrer de véritables sensations haptiques chez le spectateur (et pas seulement par la médiation de la vue) ne constitue toutefois pas un fait nouveau. Déjà dans les années 60, des spectacles de théâtre environnemental comprenaient des séquences lors desquelles le spectateur, devenu participant à part entière au spectacle, était touché. Dans *Dionysus in 69* du Wooster Group, les spectateurs étaient caressés. Dans *Mysteries and smaller pieces* du Living Theater (repris en 2010 à Bruxelles par le Living Theater Europe), les spectateurs étaient invités à monter sur le plateau pour former un cercle en se tenant les uns les autres bras dessus bras dessous et produire un son en commun (un « humming » en anglais) pendant de longues minutes. La vibration

⁷ Cage, John (1965) in Schechner, Richard, *op. cit.*, p. 123

émanant de ce corps composé témoigne de l'intensité de cette expérience corporelle collective.

Le caractère rituel de tels spectacles se combine à un profond sentiment de communauté : les corps des acteurs et spectateurs se mêlent pour laisser apparaître le groupe plutôt que l'individu.⁸ Au-delà de la recherche d'une expérience communautaire, le toucher du corps du spectateur peut être intégré à un propos dramatique. Dans *Gonzo Conférence* (2008), la performeuse Fanny de Chaillé se mêle aux spectateurs et les étreint. La matérialité du corps spectacularisé atteint son paroxysme par le contact. La distance physique entre la scène et la salle est brisée mais les rôles dramaturgiques des uns et des autres sont néanmoins maintenus : le spectateur doit accepter le rôle que la performeuse lui impose (se laisser toucher sans réagir) sans quoi la *construction spectaculaire* se démantèle et le spectacle se transforme en pur événement.

En effet, rappelons que la construction de la relation scène-salle se produit par l'intermédiaire de relations intrascéniques. Langhoff souligne le caractère indirect de la relation théâtrale extrascénique, qui nécessite toujours une « construction spectaculaire. »⁹ Les personnages construisent la fiction au niveau de la relation intrascénique. C'est au travers de la fiction que la relation extrascénique est possible ; l'acteur et le spectateur ne sont pas directement en relation. La construction spectaculaire permet

⁸ Il est intéressant de noter comment le rapport du spectateur au toucher de son corps a parfois évolué. Lors de son intervention au colloque « Savoirs et performance spectaculaire » (23 et 24 avril 2010, Université Libre de Bruxelles), Richard Schechner souligne combien la participation du public lors de la reprise de *Dionysus in 69* par la Compagnie Rude Mechanicals d'Austin en 2009 a été plus importante qu'en 1968. Bien plus de spectateurs se sont joints aux performeurs et avec moins de retenue. Schechner identifie au moins trois raisons. Premièrement, les aspects qui pouvaient choquer à l'époque n'ont plus cet effet sur les spectateurs. Deuxièmement, le spectacle a bénéficié d'une publicité, qui insistait sur la nudité et la participation. Les spectateurs étaient conscients de ce qui serait attendu d'eux. Troisièmement, les spectateurs ont « honoré » la liberté sexuelle antérieure à l'apparition du SIDA ; ils ont participé à une expérience qu'ils considéraient comme un retour à la liberté des années 60 *telle qu'ils l'imaginaient*. Les conceptions préconçues de cette époque ont influencé leur participation. Le sentiment de communauté apparaît comme davantage lié à une revisite du passé qu'à l'expérience collective vécue sur la scène.

⁹ Langhoff, Thomas, in Mervant-Roux, Marie-Madeleine, *L'assise du théâtre : pour une étude du spectateur*, Paris, CNRS Editions, 1998, p. 100

la relation extrascénique entre le double émetteur et le spectateur. Le spectateur touché devient un participant à la dramaturgie à part entière : sa collaboration est requise et devient l'objet d'attention des autres membres de l'assemblée. En touchant les spectateurs, Fanny de Chaillé manipule la construction spectaculaire mais ne la rompt pas: ce n'est pas le plateau qui devient le lieu de l'événement social comme dans *Dionysus in 69* ou *Mysteries and smaller pieces*, c'est la fiction scénique qui s'étend jusque dans la salle.

Les spectacles *Eux* (2008) et *Line up* (2009) de Crew intègrent le corps du spectateur au dispositif immersif d'un point de vue dramaturgique ; il ne s'agit aucunement de créer une communauté le temps du spectacle. La question du corps sensible y est traitée tant du point de vue de la fable que des technologies immersives. Dans *Eux*, le spectateur endosse le rôle d'un patient souffrant d'agnosie (perte de la capacité de reconnaissance) ; dans *Line-up*, il devient un employé de bureau licencié en raison de troubles de paralysie comateuse temporaires. Le passage du statut de spectateur à celui de protagoniste à part entière se matérialise par l'endossement d'un vêtement : le sujet enfle une blouse de patient dans *Eux* et un bleu de travail dans *Line-up*. Cette enveloppe corporelle imposée participera à sa manière à la modification des sensations haptiques.

Dans les deux performances, le spectateur est plongé dans la perception modifiée du personnage au moyen d'un visiocasque et d'un casque audio. Le sentiment d'immersion provient essentiellement de la vision à 360 degrés que permet le visiocasque ; l'image projetée devant les yeux du spectateur suit tous les mouvements de sa tête. Ces images mêlent des séquences enregistrées et des scènes live. L'histoire est contée en temps réel par un performeur présent aux côtés du participant.

Le dispositif n'est pas interactif dans la mesure où le spectateur ne peut pas agir sur l'environnement virtuel ni prendre des initiatives. Le sujet est touché par les performeurs mais ne peut répondre à ces contacts. Les actions du personnage qu'il incarne sont autoréflexives ; il observe le monde et tente de comprendre ses perceptions modifiées par la maladie. Les sensations du spectateur sont couplées à la fable. Le participant n'est pas libre de

ses mouvements ; il est généralement assis ou guidé par un chariot ou un assistant. Le respect de ce rôle dramaturgique est crucial pour le bon fonctionnement du spectacle.

Entre réalité et virtualité : l'articulation par le corps

Marie-Laure Ryan¹⁰ rappelle combien l'immersion est fréquemment négativement connotée, considérée comme une soumission passive de l'individu aux univers de divertissement créés par la culture populaire. Les parcs d'attraction en seraient un exemple criant. L'immersion est alors synonyme d'un oubli du monde au profit d'un univers imaginaire lisse et naïf. Jay David Bolter condamne la perte de conscience critique à laquelle la réalité virtuelle inviterait :

« Mais il est évident que la réalité virtuelle ne peut pas soutenir elle-même un développement intellectuel ou culturel. [...] Le problème est que la réalité virtuelle, du moins comme elle est imaginée aujourd'hui, est un médium de perception plutôt que de signes. C'est de la télévision virtuelle. »¹¹

Si le point de vue de Bolter peut convenir à une utilisation purement divertissante et ludique du virtuel, comme c'est le cas de certains jeux vidéo, elle n'est pas pertinente en ce qui concerne les spectacles de Crew. Philippe Fuchs¹² définit la réalité virtuelle comme un processus qui permet au sujet de « [...] s'extraire de la réalité physique pour changer virtuellement de temps, de lieu et (ou) de type d'interaction. » Cette extraction physique n'est pas intégrale dans ces spectacles : plutôt qu'une immersion absolue dans un monde virtuel au sein duquel le spectateur s'identifierait totalement à son avatar, le protagoniste de *Eux* ou de *Line up* est

¹⁰ Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, p. 120

¹¹ Bolter, Jay David, in Ryan, Marie-Laure, *idem*, p. 121 (traduction personnelle de l'anglais)

¹² Fuchs, Philippe et al. « Introduction à la réalité virtuelle », in Fuchs, Philippe (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle. Volume 2 : L'interfaçage, l'immersion et l'interaction en environnement virtuel*, ENSMP Presses, 2006, p. 7

invité à constamment opérer une négociation entre les perceptions de son corps et ses processus cognitifs. L'immersion totale est empêchée par une sollicitation constante du corps ; l'*absence* du monde virtuel se confronte à la *présence* de véritables perceptions haptiques.

Comme le rappellent Philippe Fuchs et al.¹³, dans le monde réel, tout sujet crée une représentation cohérente du monde à partir des stimuli sensoriels qu'il perçoit. Dans un univers virtuel, le protagoniste importe les schémas comportementaux qu'il active dans le monde réel et cherche par conséquent également à établir une interprétation cohérente du monde sur base de ses perceptions. C'est précisément l'articulation entre perception corporelle et représentation cohérente que les dispositifs de Crew interrogent.

Kurt Vanhoutte, chercheur et dramaturge de la Compagnie, Nele Wynants et Philippe Bekaert¹⁴ analysent combien les spectacles mettent en place une privation sensorielle chez le spectateur. Celle-ci transforme l'espace du spectacle en un « espace transitionnel », dans lequel la frontière entre les univers réels et virtuels devient indiscernable.

Les procédés de privation sensorielle perturbent les perceptions du spectateur à plusieurs niveaux. Ceux-ci appellent des articulations singulières entre les sensations haptiques et les perceptions visuelles. Nous proposons de mettre en évidence un triple rapport au corps affecté du spectateur immergé.

1. Perception de l'espace et domination de la vue

Premièrement, la correspondance entre la perception visuelle déterminée par l'image projetée et les perceptions kinesthésiques est subtilement altérée. Les sensations de mouvement ne correspondent pas trait pour trait aux déplacements projetés dans le visiocasque. Dans un dispositif de réalité virtuelle, qui vise la

¹³ Fuchs, Philippe et al. « Approche théorique et pragmatique de la réalité virtuelle », in Fuchs, Philippe (dir.), *idem*, p. 31

¹⁴ Vanhoutte, Kurt et al. « Being inside the image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means : the case of CREW », in Spagnolli, Anna (dir.) et al. *Presence 2008: proceedings of the 11th International Workshop on Presence in Padova, Padova, Libreria Universitaria Padova, 2008*, pp. 159-162

transparence totale de l'interface, de telles incohérences sont effacées. Ici, elles permettent précisément une expérience de privation sensorielle intense. Dans une séquence de *Eux*, le sujet est installé sur un lit mobile ; dans *Line-up*, il est assis sur un siège à roulettes. Dans les deux cas, les capteurs de déplacement, présents essentiellement dans les jambes et les plantes de pied, ne peuvent plus opérer normalement. Le système vestibulaire est perturbé car les perceptions visuelles ne correspondent pas tout-à-fait aux sensations kinesthésiques. Confronté à des perceptions contradictoires, ancrées dans les mondes réel ou virtuel, le spectateur est invité à interroger les sensations de son corps pour donner une cohérence au monde perçu. Le questionnement suivant est constamment activé : « Les images projetées correspondent-elles à mon propre déplacement ? » ; « Suis-je en train d'observer le monde dans sa réalité immédiate ou est-il question d'un univers absent ? » ; « Les objets que je distingue sont-ils réellement en face de moi ou existent-ils uniquement dans le monde virtuel ? »

Les dispositifs immersifs créent généralement un espace dans lequel le sujet demeure immobile. La sensation de mouvement est alors créée par le phénomène devection, lors duquel le protagoniste peut percevoir une sensation de mouvement alors que son système vestibulaire ne détecte pas de mouvement. Dans les séquences de *Crew*, la sensation de mouvement provient de l'articulation entre les sensations kinesthésiques provoquées par le déplacement réel et le mouvement induit par le film vidéo. Plutôt que de délaisser totalement les sens kinesthésiques pour porter toute son attention sur les perceptions visuelles, le sujet est invité à combiner les sensations contradictoires. En privant le spectateur du fonctionnement normal de ses capteurs kinesthésiques, le dispositif accroît le rôle de la vision (déjà dominant) dans le processus de perception du monde. C'est probablement dans de tels cas que l'immersion dans le monde virtuel atteint son paroxysme. Dans le deuxième type de séquences, il est davantage question d'une confrontation égalitaire entre les perceptions visuelles et haptiques.

2. Le moi-peau affecté

La première catégorie d'exemples concerne la perception de l'espace, pour laquelle la vision est dominante. L'étude de Hatwell et al.¹⁵ a nuancé la domination de la vision en démontrant combien la vue domine le processus de localisation dans l'espace, alors que la perception des textures est essentiellement déterminée par les sensations haptiques. Ernst et Banks¹⁶ l'expliquent en analysant combien les perceptions visuelles et tactiles fournissent des informations plus précises au système nerveux central, respectivement dans la perception de l'espace ou de la texture.

Le deuxième type de privation sensorielle concerne les contacts infligés au corps du spectateur. Ici, la perception visuelle d'un corps touché et la véritable sensation de toucher entrent en confrontation ; les frontières entre le corps virtuel et celui du spectateur se brouillent. *Eux* comprend une scène-miroir dans laquelle l'image animée d'un patient est projetée devant les yeux du spectateur. S'agit-il de son propre corps ? Dans la vidéo, le sujet colorie un à un les petits carrés du mots-croisés placé sur son thorax. Avec une synchronisation aussi parfaite que possible, une performeuse guide le protagoniste à effectuer la même action sur son propre corps.

Afin de déterminer si le corps perçu visuellement est le sien, le sujet est à nouveau contraint d'examiner en profondeur ses sensations visuelles et haptiques légèrement contradictoires. La privation sensorielle invite ici à un équilibre singulier entre la perception visuelle, généralement dominante, et les autres sens. Pour Kurt Vanhoutte et al., la domination de la vue permet l'identification du sujet au corps filmé ; le sujet s'approprierait le corps qu'il perçoit visuellement. Le chercheur dramaturge se base sur l'étude de Maravita et al.¹⁷, qui considère que la vision domine la proprioception et le toucher lors de conflits multisensoriels.

En s'appuyant sur le modèle d'Ernst et Banks, il apparaît que la domination de la perception visuelle doit être remise en cause ; les perceptions haptiques participent activement à la création d'une représentation cohérente du monde. Contrairement au premier

¹⁵ Hatwell et al. (2003) in Lécuyer, Anatole, « Le Retour pseudo-haptique », in Fuchs, Philippe et al. (dir.), *op. cit.*, p. 453

¹⁶ Ernst et Banks (2002) in Lécuyer, Anatole, *idem*, p. 453

¹⁷ Maravita et al. (2003) in Vanhoutte, Kurt et al., *op. cit.*, p. 161

exemple, l'immersion paraît plus difficile à obtenir lorsque le corps est profondément affecté. La négociation entre vision et toucher donnerait la préférence à ce dernier.

3. La perception des textures et le retour pseudo-haptique

Au sein des deux premiers exemples, le dispositif immersif cherchait à maintenir une certaine correspondance entre les mondes réels et virtuels ; le décalage provenait essentiellement d'une absence de synchronisation parfaite. Dans le troisième exemple, la concordance entre les deux univers est rompue. Dans *Line up*, le sol de certaines séquences filmées est constitué de tapis, alors que le revêtement sur lequel le spectateur-protagoniste se déplace est exclusivement un matériau rigide. Cette rupture de similitude n'est vraisemblablement pas anticipée par la compagnie, les sensations haptiques des pieds chaussés étant généralement peu précises.

L'opposition entre les perceptions visuelles et haptiques du sol entraîne le phénomène de *retour pseudo-haptique* : certains spectateurs ont perçu haptiquement la sensation d'un contact avec le tapis qui n'existe pourtant que dans le monde virtuel. Ceux-ci ont été très étonnés de réaliser par la suite que le sol était en béton. Si la perception des textures est généralement prioritairement déterminée par les sensations haptiques, elle est ici dominée par la vision.

Philippe Fuchs et al. définissent le retour pseudo-haptique comme la « perception d'une propriété haptique grâce à la génération d'une nouvelle représentation cohérente de l'environnement. »¹⁸

Cette définition souligne combien le retour pseudo-haptique ne constitue pas une simple illusion induite par une erreur de perception mais est le résultat d'un processus cognitif qui cherche à rendre le monde perçu cohérent. Cette attitude des sujets illustre les théories neuroscientifiques de Cornilleau-Pérès et Droulez¹⁹ selon lesquelles le système nerveux central ne traite pas les perceptions sensorielles comme des mesures objectives mais dans

¹⁸ Fuchs, Philippe et al., *op. cit.*, p. 31

¹⁹ Cornilleau-Pérès et Droulez (1993) in Lécuyer, Anatole, *op. cit.*, p. 453

le but de peser l'écart entre celles-ci et les estimations internes. Le retour pseudo-haptique consiste donc dans une stratégie cognitive, afin de maintenir la cohérence du monde dans lequel l'actant est immergé. Non seulement la vision domine le processus perceptif, mais elle est renforcée par une pseudo-sensation haptique.

Un spectateur transitionnel

Le spectateur de cette forme théâtrale immersive est situé dans un *entre-deux* spécifique à plusieurs niveaux. Intégré à la fable, il incarne un personnage et devient un protagoniste à part entière. Immergé dans un espace transitionnel, son expérience se construit entre les contacts et déplacements corporels réels et la perception visuelle d'un univers virtuel. Cette double immersion invite à de nouveaux équilibres entre la vision et les autres sens (en particulier les sensations haptiques), mais également entre les sens et les processus cognitifs établissant une représentation cohérente du monde. Tel le personnage souffrant de troubles de la perception, le spectateur est contraint à réarticuler constamment les différents stimuli sensoriels pour créer du sens.

Dans le cas de tels dispositifs spectaculaires, la suspension de l'incrédulité du spectateur (la célèbre *willing suspension of disbelief*) se produit par l'intermédiaire de ses perceptions valant pour elle-mêmes, et non plus en tant qu'étape sensorielle précédant la cognition interprétative. L'identification, et la réussite totale de l'immersion qui en découle, se produisent lorsque la vision l'emporte sur les autres sens (exemple 1), au point d'être à l'origine de sensations haptiques virtuelles (exemple 3). A l'inverse, la dénégation prédomine quand les sensations de la peau rappellent au spectateur combien le monde projeté est seulement virtuel (exemple 2).

L'articulation du couple identification-dénégation, convoqué par tout spectacle théâtral, se loge ici au cœur même du corps sensible du spectateur. Face à des perceptions contradictoires, c'est avant tout par sa chair que celui-ci articule constamment ces deux versants de la réception théâtrale.

Références

- Fuchs, Philippe (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle. Volume 2 : L'interfaçage, l'immersion et l'interaction en environnement virtuel*, ENSMP Presses, 2006
- Idhe, Don, *Bodies in technology*, Minneapolis, Minnesota University Press, 2002
- Lehmann, Hans-Thies, *Le Théâtre postdramatique*, Paris, L'Arche, 2002
- Mervant-Roux, Marie-Madeleine, *L'assise du théâtre : pour une étude du spectateur*, Paris, CNRS Editions, 1998
- Pavis, Patrice, *L'Analyse des spectacles*, Paris, Armand Colin, 2005
- Ryan, Marie-Laure, « Immersion vs. Interactivity : virtual reality and literary theory », in *Substance*, Vol. 28, n°2, 1999, pp. 110-137
- Schechner, Richard, *Performance. Expérimentation et théorie du théâtre aux USA*, Montreuil-sous-Bois, Editions Théâtrales, 2008
- Vanhoutte, Kurt et al. « Being inside the image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means : the case of CREW », in Spagnolli, Anna (dir.) et al., *Presence 2008: proceedings of the 11th International Workshop on Presence in Padova*, Padova, Libreria Universitaria Padova, 2008, pp. 157-162