

**Quels rôles pour
le spectateur à
l'ère numérique ?**

Quels rôles pour le spectateur à l'ère numérique ?

Questions de théâtre

Simon Hagemann
Izabella Pluta



Direction générale : Lucas Giossi
Directions éditoriale et commerciale : Sylvain Collette et May Yang
Direction de la communication : Prisca Thür-Bédert
Responsable de production : Christophe Borlat
Éditorial : Alice Micheau-Thiébaud et Jean Rime
Graphisme : Kim Nanette
Marketing digital : Gabriel Hussy
Comptabilité : Philipp Bachmann
Logistique : Émile Razafimanjaka

Illustration de couverture : Performance immersive *Brainwaves*.
Mise en scène : Christophe Burgess. Projet de création porté par
RGB Project, 2021. Sur la photographie : l'actrice Estelle Bridet
et les spectateurs équipés de visiocasques de réalité virtuelle.
Photographie : © Céline Ribordy.

Première édition 2023
© Presses polytechniques et universitaires romandes, Lausanne
Épistémé est un label des Presses polytechniques et universitaires romandes
ISBN 978-2-88915-569-9, version imprimée
ISBN 978-2-8323-2215-4, version ebook (pdf), doi.org/10.55430/8020VA01

Imprimé en France

Ce livre est sous licence :



Ce texte est sous licence Creative Commons : elle vous oblige, si vous utilisez cet écrit, à en citer l'auteur, la source et l'éditeur original, sans modifications du texte ou de l'extrait et sans utilisation commerciale.

Sommaire

Introduction	7
1 Spectateur, public, participant...: quelques problèmes de définitions	17
2 Repères historiques: les rôles changeants du public au théâtre, avant le spectacle numérique	31
3 Le temps des médias numériques: nouvelles conditions pour le théâtre	57
4 Au royaume des sens: la perception et ses mécanismes dans un spectacle numérique	79
5 Vers un <i>spectateur-immersant</i>	99
6 Libérer le geste: vers un <i>spectateur-interacteur</i>	123
7 Spectacle vivant et jeux vidéo: le <i>spectateur-joueur</i>	143
8 Les effets de la réception: sensibilisation, émancipation, engagement...	167
9 L'ère de l'IA: le public face à un tournant non humain?	183
Conclusion	203
Pour aller plus loin	207
Table des illustrations	209
Table des matières	211

Introduction

La crise sanitaire du COVID-19 l'a douloureusement démontré: sans public, pas de théâtre. Ou alors, de manière très limitée car, bien sûr, des artistes ont cherché ici et là des alternatives, souvent avec des formats en ligne. Si l'on s'est ainsi rendu compte de l'immense importance des spectateurs¹, les réflexions publiées sur le théâtre laissent cependant apparaître une autre conception. En comparaison avec les études sur les acteurs, les espaces scénographiques ou les mises en scène, celles concernant les spectateurs restent minoritaires.

Seules quelques publications isolées se sont intéressées au récepteur du théâtre. Dans l'espace francophone, on peut citer les analyses en études théâtrales d'Anne-Marie Gourdon ou de Marie-Madeleine Mervant-Roux, sans oublier les recherches de Patrice Pavis; et, au-delà du spectacle vivant, pour l'art en général, les travaux du chercheur en philosophie Christian Ruby. À partir de 2008 pourtant, la situation a changé. *Le spectateur émancipé* du philosophe Jacques Rancière a eu un effet important dans le monde des études théâtrales et, dans la

¹ Comme nous l'expliquerons plus précisément au chapitre 1, nous utilisons le masculin «générique» dans ce livre pour faciliter la lecture.

foulée, en 2013, Olivier Neveux, chercheur en théâtre, avec son livre *Politiques du spectateur*, a situé la dimension politique du spectacle vivant avant tout dans le rapport au public. D'autres impulsions importantes dans l'analyse du spectateur sont venues des études cognitives, qui se sont focalisées sur la réception de l'art scénique. Plus récemment, ce que l'on appelle en anglais les *audience studies* (qu'on pourrait traduire par *études des publics*) se sont développées. Elles s'intéressent particulièrement aux récepteurs du théâtre, à leur composition sociale et culturelle, mais aussi aux façons possibles d'avoir un certain impact sur ces spectateurs. Ainsi, le public et le rôle qui lui est attribué dans les arts de la scène ont enfin gagné en importance dans la recherche.

Parallèlement, les médias de masse numériques ont considérablement modifié la communication sociétale, mais aussi la représentation théâtrale au cours des dernières décennies. D'une part, le spectacle vivant dispose de possibilités d'expression entièrement nouvelles grâce à ces médias et, d'autre part, les habitudes médiatiques et l'horizon d'attente du public ont fortement changé. Un type de théâtre a vu le jour, dans lequel les dispositifs technologiques jouent un rôle décisif et que l'on appelle, après les chercheurs Steve Dixon et Barry Smith, la *Digital Performance*, qu'on peut traduire par *spectacle numérique*². Dans ce type de représentation, le rôle du spectateur a également fortement évolué. L'expression classique «aller voir un spectacle de théâtre» semble de plus en plus problématique pour décrire l'activité du public assistant aux représentations théâtrales du XXI^e siècle. En effet, notre activité en tant que récepteur d'une pièce se limite de moins en moins au fait de regarder les événements sur scène : filmé par les caméras de Jay Scheib, de Cyril Teste ou de Gob Squad,

² Steve Dixon (avec la participation de Barry Smith), *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge/Londres, The MIT Press, 2007.

on s'aperçoit soi-même sur écran et on réagit avec son corps; on déambule avec des écouteurs dans les formes scéniques de Rimini Protokoll et d'INVIVO; on expérimente les visio-casques dans les spectacles de CREW ou de RGB Project; on participe physiquement aux jeux théâtraux de machina eX, de Signa ou à travers internet aux créations de Blast Theory; on se laisse guider grâce à la radio ou au format sonore MP3 via l'espace public dans les travaux de LIGNA...³ Spectateur, expérimentateur, participant ou collaborateur: si, dans l'histoire du théâtre, comme nous allons le voir dans ce livre, le rôle du spectateur a constamment été renégocié, il semble que dans le spectacle numérique du XXI^e siècle, la définition de ce rôle redevienne une occupation majeure.

Le public, élément constitutif du théâtre

La plupart des définitions célèbres concernant le spectacle vivant évoquent les spectateurs: «Le théâtre peut-il exister sans public? À la limite, un spectateur est nécessaire pour en faire un spectacle», écrivait le metteur en scène Jerzy Grotowski en 1968⁴. L'artiste Peter Brook le confirme: «Un homme traverse cet espace vide tandis que quelqu'un d'autre le regarde, et c'est tout ce qu'il faut pour qu'un acte de théâtre s'engage⁵.»

³ Voir Simon Hagemann, «Entre le regardant et le regardé. Sur la reconfiguration du rôle du spectateur dans les créations à composante technologique», in Izabella Pluta (dir.), Margot Dacheux, Hervé Guay, Simon Hagemann et Eugénie Pastor (collab.), *Scènes numériques/Digital Stages. Anthologie critique d'écrits et d'entretiens d'artistes. Critical anthology of artists' statements and interviews*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2022, p. 355-363.

⁴ Jerzy Grotowski, *Vers un théâtre pauvre*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1971 (1968), p. 31; voir aussi *Écrits – Volume 1 1954-1969*, Mario Biagini (dir.), Michelle Kokosowski (collab.), Marie-Thérèse Vido-Rzewuska (trad.), Montreuil, L'Arche, 2023.

⁵ Peter Brook, *The Empty Space*, Londres, Penguin, 1968, p. 11. Sauf indication contraire, toutes les traductions en français de citations, de phrases et de terminologie depuis d'autres langues sont les nôtres.

Ou, plus brièvement, selon les mots d'Eric Bentley, critique de théâtre, « A représente B, *pendant que C regarde*⁶. » Même dans les définitions du performatif, la coprésence corporelle, qui fait des acteurs et des spectateurs une communauté, joue aussi un rôle éminent, comme l'explique la chercheuse Erika Fischer-Lichte⁷.

Il est difficile d'imaginer un théâtre ou, plus largement, un spectacle performatif sans public. Outre les comédiens, une mise en scène – avec ou sans la figure d'un metteur en scène – et souvent une base textuelle, le spectateur est un élément central et constitutif d'une représentation scénique. Ces composants caractérisent la grande majorité des spectacles dans l'histoire du théâtre, même si, de temps en temps, quelques artistes remettent en question l'un d'entre eux, par exemple la coprésence des acteurs et des spectateurs par le biais des technologies médiatiques, comme nous le verrons plus loin.

Pour analyser le public de théâtre et son rôle, il peut y avoir des approches sociologiques centrées sur la composition des publics, mais aussi des approches culturelles, cognitives, sémiotiques... Pour saisir pleinement les relations entre les spectateurs et la scène, il faut par exemple faire la distinction entre le public dans son ensemble et les récepteurs individuels, il faut prendre en compte des considérations culturelles et sociales sur le lieu de la représentation, ainsi que l'horizon d'attente du public ou de ses membres, mais aussi les aspirations du metteur en scène et des acteurs. L'art scénique constitue également un processus complet, dans lequel la représentation est précédée d'une phase de production qui intègre des réflexions sur le public et ses réalités.

⁶ Eric Bentley, *The Life of the Drama*, Londres, Methuen, 1965, p. 150.

⁷ Erika Fischer-Lichte, *Ästhetik des Performativen*, Francfort-sur-le-Main, Suhrkamp, 2004, p. 82.

La nouvelle importance du spectateur à l'ère du numérique

Il n'y a pas que dans la recherche théâtrale que le public semble enfin susciter une nouvelle attention. Dans le théâtre contemporain, avec les évolutions technologiques, la question du spectateur semble également prendre une importance inédite. On peut constater que les formes scéniques qui s'intéressent aux récentes facultés numériques expérimentent sans cesse de nouvelles configurations du rapport entre le plateau et ceux qui le regardent. Outre le théâtre d'avant-garde du début du XX^e siècle et les spectacles politiques des années 1960 et 1970, le théâtre de l'ère numérique, à partir des années 1990, mise sans aucun doute sur un public plus actif, avec une mobilisation des spectateurs sur le plan sensorimoteur. Le chercheur Dieter Daniels constate la même chose par rapport à l'art médiatique mais, selon lui, l'interactivité de cet art dans les années 1990 est moins idéologique que chez les artistes des années 1960; elle devient plutôt technique⁸. Pour le spectacle vivant des dernières décennies, l'interactivité croissante est aussi une conséquence de l'expérimentation de nouvelles possibilités techniques (fig. 1)⁹.

En effet, le théâtre doit s'adapter aux nouveaux modes de vie de ses spectateurs pour pouvoir les atteindre – même si cette adaptation peut bien sûr s'effectuer de différentes manières, aussi bien par imitation que par confrontation. Enfin, l'implication politique du théâtre dans la société continue d'avoir un impact important sur la participation du public.

⁸ Dieter Daniels, «Strategien der Interaktivität», in Dieter Daniels et Rudolf Frieling (dir.), *Media Art Interaction – The 1980s and 1990s in Germany*, Vienne/New York, Springer, 2000, p. 146.

⁹ Nele Wynants, «Jouer ou ne pas jouer : limites d'une dramaturgie interactive», *Critical Stages/Scènes critiques*, 16, mai 2019, p. 3 : <https://www.critical-stages.org/19/jouer-ou-ne-pas-jouer-limites-dune-dramaturgie-interactive/> (consulté le 12.10.2023).



FIGURE 1 *Terra Nova*. Conception et mise en scène : Éric Joris et CREW, 2011. Photographie : © CREW.

Ambitions de l'ouvrage

Le présent volume a été écrit dans le but d'étudier plus en détail l'importance marquée du spectateur dans le théâtre à l'ère numérique. En raison de la complexité du sujet, il n'est pas possible d'aborder tous les thèmes et de recourir à toutes les approches. Il est donc nécessaire de préciser ce que nous n'étudions pas dans cet ouvrage, ne serait-ce que pour des raisons de place.

D'abord, nous ne proposons pas une analyse sociologique du public de théâtre. Nous n'avons réalisé aucune étude, enquête ou statistique pour obtenir des informations plus précises sur certaines compositions sociologiques ou culturelles de différents groupes de spectateurs. Ce livre contient peu d'informations concernant l'impact de certaines créations scéniques sur leurs récepteurs. Il ne s'agit pas d'une étude de réception ou d'effet médiatique et l'expérience du public est peu évoquée.

Sur le plan culturel, nous nous limitons au théâtre européen que nous connaissons le mieux et qui relève d'une identité artistique générale, notamment par rapport aux traditions extraoccidentales. Nous avons fait ce choix bien que les équipes deviennent de plus en plus multiculturelles, dépassant les frontières géographiques et les continents. Nous vivons effectivement dans un monde globalisé et un échange mondial permanent est en cours. Dans ce contexte, notre corpus peut constituer une étape initiale pour encourager des recherches futures dédiées à l'étude du spectateur à l'ère numérique, et cela dans des pays peu ou pas analysés.

Dans d'autres cultures, il existe bien sûr des traditions variées en ce qui concerne la relation entre des événements théâtraux et le public ainsi que la fonction que peut jouer le théâtre dans la société et sur sa façon de déterminer le rôle du spectateur. Le théâtre extraoccidental donne par exemple à voir les mouvements méditatifs et lents de la création *butho*, le spectacle de marionnettes javanais ou encore le chant épique *pansori*, accompagné d'un tambour. Il y est question non seulement du texte, du mouvement du corps, mais également du rythme, de la sphère sonore, de tous ces codes auxquels nous sommes moins habitués en Occident.

Sur le plan temporel, nous nous concentrons par la suite surtout sur le théâtre à l'ère numérique, c'est-à-dire sur des travaux scéniques des années 1990-2020 principalement, même si nous donnons dans le présent ouvrage un très bref aperçu du changement historique de cette fonction dans le spectacle vivant.

Quel est alors le but de ce livre ? Quel est son point de mire ? Notre recherche ne commence donc pas par le moment de la réception, mais bien plus tôt, dans le processus créatif. De nos jours, aucune représentation théâtrale n'a lieu sans que le rôle et la fonction des spectateurs ne soient pris en compte très en amont dans la réflexion. De la conception à la représentation en passant par les répétitions, le public joue un rôle important

dans tout le processus artistique. Nous nous interrogeons par conséquent sur les rôles que les créateurs de théâtre au temps du numérique attribuent au spectateur dans leurs créations.

Comme le dit Luc Boucris, chercheur en études théâtrales :

Entre le spectateur réel et le spectateur imaginaire, il existe un troisième terme, le spectateur que produit ou tente de produire l'artiste. En travaillant en effet sur le matériau qui leur est propre, auteurs, metteurs en scène ou scénographes travaillent sur la relation de l'œuvre qu'ils inventent avec son récepteur. Pour peu que le spectacle produise son effet, ce spectateur commence à exister ; il ne devient pleinement réel que s'il se cristallise dans la durée au-delà du temps court d'une seule série de représentations. En tout cas, c'est de la pensée qu'il est possible de donner forme au public que s'est nourri le XX^e siècle¹⁰.

Nous nous concentrons dans notre étude sur des formats théâtraux innovants qui souhaitent *activer* leur public afin de renouveler son approche scénique et de tenter de lui faire jouer un rôle actif. Il s'agit également de donner une vue d'ensemble des possibilités technologiques et des raisons qui poussent les artistes à créer. Notre démarche consiste néanmoins avant tout à susciter une réflexion sur ces rôles.

Structure de l'ouvrage

La présente étude comprend neuf chapitres. Tout d'abord, avant de procéder à une analyse plus détaillée des différentes formes de théâtre, il convient de préciser quelques notions et c'est l'objet du chapitre 1. Public ou spectateurs : quel terme

¹⁰ Luc Boucris, «Public ou spectateurs», in Bénédicte Louvat-Molozay et Franck Salaün (dir.), *Le spectateur de théâtre à l'âge classique (XVII^e-XVIII^e siècles)*, Montpellier, L'Entretemps, 2008, p. 11.

correspond le mieux au groupe de personnes qui assiste à une représentation? Qu'en est-il des notions plus récentes comme *expérimentateur* ou *participant*? Dans quelle mesure ces dénominations sont-elles appropriées? Nous abordons aussi dans ce chapitre les termes clés qui facilitent la lecture des suivants.

Le chapitre 2 a pour but de donner un aperçu historique du rôle du public dans le théâtre avant le temps technologique. Le résumé de plusieurs siècles d'histoire du théâtre en quelques pages est nécessairement très simplifié. Il est cependant essentiel pour comprendre quels sont les changements réellement novateurs dans le théâtre à l'ère numérique.

Les transformations de la société, des modes de travail et des relations interpersonnelles qui ont lieu sous l'effet du progrès des dernières décennies exercent une influence considérable sur le spectacle vivant. Nous les analysons dans le chapitre 3, pour rebondir sur le théâtre qui répond à ces mutations. Nous convoquons notamment plusieurs notions qui caractérisent l'influence du numérique sur l'individu et la société avant d'analyser l'impact des dispositifs technologiques sur une représentation théâtrale.

Le chapitre 4 examine plus en détail la question de la perception du spectacle vivant dans les créations contemporaines. Dans cette partie, nous décrivons les différents types de sollicitations sensorielles proposées au public. Quelles sont les réflexions des artistes de théâtre sur la perception de l'événement scénique par les spectateurs? Dans quelle mesure les différents sens de l'individu sont-ils pris en compte? Enfin, il s'agit de savoir comment les technologies numériques peuvent être utilisées au théâtre et quelles sont les tendances qui se dessinent.

Il est possible, pour un spectateur, de s'immerger complètement dans l'univers proposé par l'artiste, et cela, grâce à un dispositif de réalité virtuelle ou, bien sûr, tout simplement en grandeur nature. Que se passe-t-il, alors, par rapport à son état perceptif, à la position de son corps et à son interaction avec

d'autres spectateurs ? Le chapitre 5, dédié au spectateur dans un théâtre travaillant l'immersion, souhaite répondre à ces questions à travers l'analyse de différentes modalités esthétiques.

Depuis la fin des années 1980 environ, des artistes numériques et des créateurs d'installations expérimentent un format esthétique : l'*interactivité*. Le chapitre 6 est dédié à cet aspect et propose de comprendre comment les metteurs en scène tentent de libérer le geste du spectateur pour qu'il puisse interagir avec l'œuvre et, à travers le dispositif scénique, avec d'autres participants.

Actuellement, le rapprochement entre le théâtre et les jeux vidéo est en plein essor. Nous observons en effet une multitude de formes créatives et une évolution rapide qui découlent du progrès numérique manifeste dans l'industrie des jeux vidéo. Le chapitre 7 analyse les relations qu'entretient le spectacle vivant avec les jeux vidéo et quelle place il réserve au spectateur dans ce nouveau rapport.

Le chapitre 8 se penche sur les effets escomptés par les créateurs de théâtre quant à la réception de la performance numérique. Le théâtre politique, en particulier, attend souvent beaucoup de la puissance d'impact de ses œuvres. Mais qu'en est-il du théâtre politique dans le théâtre numérique ? Dans ce contexte, des notions telles que la sensibilisation, la conscientisation ou l'engagement sont discutées.

Enfin, le chapitre 9 propose quelques réflexions sur les évolutions futures de la place du spectateur. Il s'agit surtout de la question sociale, qui sera probablement la plus importante dans les prochaines années, à côté du changement climatique : le rôle de l'intelligence artificielle dans la société et, dans notre contexte, sur la scène. En effet, comme toutes les formes artistiques collectives, le théâtre devrait lui aussi connaître des transformations décisives et, en tant que miroir réflexif du monde, il va de soi qu'il aura un rôle très particulier à jouer, surtout dans l'accompagnement critique de ces changements.

Spectateur, public, participant...: quelques problèmes de définitions

1

Divers termes sont utilisés pour désigner les personnes qui assistent à une représentation théâtrale. En comparant différentes notions qui existent à cet égard, notamment dans le contexte francophone et anglophone, ce panorama terminologique nous permettra de clarifier notre objet d'analyse et d'améliorer la compréhension de certains spectacles.

Ce qui nous intéresse avant tout, c'est l'utilisation actuelle de ces termes – nés de l'interaction entre les artistes, les critiques et les chercheurs – qui a souvent évolué et s'est développée au fil des ans en variant selon l'espace culturel. Plusieurs questions se posent. Quelle est la meilleure façon de désigner ce groupe? Quel est le rôle de cet ensemble pendant une représentation théâtrale? Comment peut-on tenir compte au mieux de la tension entre une communauté éphémère et l'expérience individuelle du spectateur? Telles sont les interrogations auxquelles nous tenterons d'apporter quelques éléments de réponse dans ce chapitre.

Le spectateur

Le terme le plus commun dans l'espace francophone pour désigner le public du théâtre est celui de *spectateur*. Selon le dictionnaire en ligne *larousse.fr*, ce terme peut définir trois réalités bien distinctes : « 1. Témoin oculaire d'une action, d'un événement. 2. Personne qui assiste à une cérémonie publique, à une manifestation sportive, à un spectacle. 3. Personne qui se contente d'observer et ne participe pas à l'action¹¹. » Seule la seconde acception concerne concrètement le théâtre, mais les deux autres nous renseignent malgré tout sur l'orientation générale de la signification du terme, et donc sur des acceptions qui pourraient s'appliquer également à cet art : l'idée de témoignage et l'idée de passivité.

Le chercheur Christian Ruby revient plus précisément sur l'origine du mot :

Les dictionnaires du XVII^e siècle (Académie, Furetière, Trévoux), témoignant de l'usage du terme, en Europe, indiquent, sans le légitimer encore, qu'il a été forgé sur des racines indo-européennes – *spek*, observer, ayant ses dérivés dans inspecter, aspect, espèce –, fixées dans le grec *skopos* (dérivé de *skeptomai*), la cible, et *skopein*, façon de regarder, viser, au demeurant quelque chose qui ne se donne pas aisément à atteindre. Le terme serait donc à la fois actif et passif. Il indiquerait celui qui observe et ce qui est observé. Ce terme grec donne *speculum* (miroir) en latin, et *speculari* (inspecter) par *specio*, puis le substantif *spectator*, mais aussi les dérivés en -scope : microscope, télescope, cinémascope, et encore *épiscopos*, c'est-à-dire l'évêque, le surveillant. C'est sa dernière forme substantive latine qui est retenue dans la langue française concernant

¹¹ « Spectateur, spectatrice », in Larousse en ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/spectateur/74095> (consulté le 30.10.2023).

notre objet. Le terme se fait équivalent de regarder, contempler, et en particulier « regarder un spectacle¹². »

Concernant l'usage du terme, la chercheuse en théâtre, Bénédicte Louvat-Molozay, constate :

[pour] l'archéologie du spectateur à l'âge classique, deux faits s'imposent : d'une part l'importance croissante dévolue, à partir de 1630, à la réception du spectacle théâtral dans la théorie dramatique; d'autre part l'instabilité du lexique chargé de nommer l'instance de réception, « spectateur(s) » n'apparaissant que comme l'une de ses désignations possibles, aux côtés de « peuple » et surtout d'« auditeur(s) »¹³.

Elle ajoute : « le spectateur est donc un concept d'époque, qui s'inscrit dans le champ théorique français à partir des années 1630¹⁴ ». La notion de *spectateur* s'est ensuite imposée dans l'espace francophone.

Si le terme est dominant, on sait relativement peu de choses sur le spectateur, comme le remarque le théâtrologue Patrice Pavis : « On ne sait presque rien de lui [le spectateur], sinon qu'il "regarde" un objet : une scène, une représentation, un acteur, un événement, et bien d'autres choses encore, souvent imaginaires¹⁵. » Ce terme est ainsi assez général pour désigner les personnes qui assistent à un spectacle théâtral

¹² Christian Ruby, « Spectateur d'art », in *Publictionnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics* : <http://publictionnaire.huma-num.fr/notice/spectateur-dart> (consulté le 21.09.2023).

¹³ Bénédicte Louvat-Molozay, « L'émergence de l'instance spectatrice », in Bénédicte Louvat-Molozay et Franck Salaün (dir.), *Le spectateur de théâtre à l'âge classique (XVII^e-XVIII^e siècles)*, op. cit., p. 23.

¹⁴ *Ibid.*, p. 25.

¹⁵ Patrice Pavis, « Le point de vue du spectateur », in *Critical Stages/Scènes critiques*, 7, décembre 2012 : <https://www.critical-stages.org/7/le-point-de-vue-du-spectateur/> (consulté le 21.09.2023).

en insistant sur leur activité oculaire. Néanmoins, cette notion n'est cependant pas sans poser de problèmes et elle est remise en question par des artistes ou par des scientifiques, surtout à partir des années 1960 en ce qui concerne la passivité reprochée au *spectateur*. Par conséquent, nous présenterons quelques termes alternatifs pour désigner les personnes qui assistent à une représentation théâtrale : des termes qui n'ont jusqu'à présent pas supplanté la notion de spectateur, mais qui ont élargi notre compréhension de la relation complexe entre la représentation théâtrale et le public.

La spectatrice

Un problème avec le terme *spectateur* est que, lorsqu'il est utilisé de manière générale ou avec son pluriel *spectateurs*, il occulte la dimension féminine du public théâtral. Quant aux spectatrices, la chercheuse Marie Bouhaïk-Gironès et ses collègues précisent :

Spectatrices ? Le mot est ancien : il est attesté depuis l'Antiquité, sous la forme latine « *spectatrix* », puis répertorié en français dès l'apparition des premiers dictionnaires, publiés aux XVI^e et XVII^e siècles. Mais son emploi pour désigner les femmes assistant à un spectacle n'est devenu usuel que récemment¹⁶.

Dans leur ouvrage *Spectatrices ! De l'Antiquité à nos jours*, on apprend notamment que si la présence de spectatrices reste controversée dans la Grèce antique, elle est certaine dans la Rome antique. Au Moyen Âge, la présence de femmes au théâtre dépendait fortement du rang social, celles issues du petit peuple se trouvant tout au plus sur les places de marché. Néanmoins,

¹⁶ Marie Bouhaïk-Gironès *et al.*, « Introduction », in Véronique Lochert *et al.* (dir.), *Spectatrices ! De l'Antiquité à nos jours*, Paris, CNRS Éditions, 2022, p. 8.

depuis l'époque bourgeoise, la présence de spectatrices n'a cessé de croître et, depuis plusieurs décennies, les femmes sont même majoritaires dans les théâtres publics en Occident¹⁷.

Cependant, une distinction entre spectateurs et spectatrices est-elle pertinente? Marie Bouhaïk-Gironès et ses collègues justifient leur approche ainsi :

Mettre en avant les spectatrices, c'est considérer les enjeux de la réception, la participation des publics à la signification des spectacles pour renouveler l'analyse des processus créateurs; c'est essayer de saisir ce qui se joue au spectacle entre les artistes et les publics dans l'expérience collective, sociale, sensible de la représentation, qui se distingue du rapport que les lecteurs et lectrices entretiennent avec les textes; c'est prendre en compte toute la variété des positions féminines face au spectacle, dans des espaces divers, des temporalités et des cultures variées, plutôt que d'entreprendre de modéliser l'expérience du spectateur ou de la spectatrice; c'est souligner tout ce que les spectatrices partagent avec les spectateurs, mais aussi tout ce qui a rendu pendant longtemps leur expérience des spectacles différente, car moins aisée, moins fréquente, plus contrôlée, plus invisible et plus difficile à reconstituer encore que celle de tout spectateur¹⁸.

Par conséquent, Christian Ruby demande: «Alors, pouvons-nous continuer à parler du public comme d'un bloc homogène? Il y a bien des signes que ce n'est plus possible [...]»¹⁹. Si l'on s'intéresse au public du théâtre dans toute sa complexité,

¹⁷ *Ibid.*, p. 9.

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Christian Ruby, «De la spectatrice et de la manière d'en parler», in *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*: <http://publicationnaire.huma-num.fr/notice/de-la-spectatrice-et-de-la-maniereden-parler> (consulté le 20.09.2022).

il est donc difficile de ne pas tenir compte des différentes expériences des membres de ce rassemblement, notamment en ce qui concerne le genre. Comme le théâtre, le monde numérique ne représente pas un lieu neutre, mais un espace très complexe, où les expériences peuvent largement diverger.

Marqué du sceau de la domination masculine, le numérique ouvre de plus en plus de possibles pour le-s genre-s. D'un côté, il contribue à façonner des pratiques, représentations et expériences sociales qui s'extirpent de l'ordre du genre. De l'autre, il fait l'objet d'usages qui matérialisent une conception essentialiste de la masculinité et de la féminité à l'origine d'une hiérarchisation des sexes, des corporalités et des sexualités²⁰.

Dans notre étude, nous nous concentrons toutefois sur les rôles que les artistes attribuent aux personnes assistant aux spectacles. Une distinction entre spectateurs et spectatrices n'a de sens que si elle joue un rôle explicite dans la conception artistique. Or la question de savoir comment les technologies numériques influent sur les conceptions et les rapports entre les sexes n'est abordée qu'occasionnellement dans le théâtre contemporain et c'est pourquoi nous ne lui apportons de l'attention que très ponctuellement dans le présent ouvrage.

Les spectateur·rices·x

La question du genre nous amène à celle du langage inclusif. L'écriture inclusive refuse la règle du masculin générique qui peut être considérée comme réductrice et/ou excluante.

²⁰ Hélène Bourdeloie, « Genre-s et numérique », in *Publicationnaire. Dictionnaire encyclopédique et critique des publics*, 2021: <http://publicationnaire.humanum.fr/notice/genre-s-et-numerique/> (consulté le 16.10.2023).

Dans ce sens, il faudrait parler des *spectateurs et spectatrices* ou, à l'écrit, des *spectateur-rices*. Cependant, comme cette désignation exclut à son tour, on pourrait parler des *spectateur-rices-x* afin d'ajouter une dimension non binaire. Néanmoins, comme ce terme ne facilite pas forcément la lecture, la meilleure solution pourrait être de privilégier l'utilisation de mots non genrés (épiciens) et d'écrire par exemple le *public*. Malheureusement, cela n'est pas toujours possible car la signification des termes *spectateur* et *public* est quelque peu différente, comme nous allons l'expliquer.

En ce qui concerne, plus généralement, l'utilisation du langage inclusif, il existe des arguments *contre* (il rend la lecture et l'écriture plus difficiles, il reproduit la bicatégorisation des sexes, en français le masculin correspond aussi au neutre...) et des arguments *pour* (il améliore la visibilité des femmes et ainsi favorise l'égalité entre elles et les hommes, il permet de rendre compte de la réalité sociale...). Comme notre livre ne traite guère d'expériences concrètes, mais plutôt des rôles que les artistes attribuent aux membres du public, nous utilisons des termes tels que *spectateur* principalement comme modèles théoriques et non comme référence à des personnes concrètes, raison pour laquelle nous avons décidé de conserver le masculin générique. Il s'agit également de ne pas compliquer davantage la lecture, en raison de la multiplicité des termes employés pour évoquer les membres du public d'un spectacle numérique. Pourtant, l'utilisation du masculin générique ne doit pas être considérée comme exclusive et nous appliquons le terme neutre *public* aussi fréquemment que possible.

Le public

Le terme *public* est, avec *spectateur*, le plus souvent utilisé pour désigner les personnes qui assistent à des représentations théâtrales. Ces deux termes sont même souvent

considérés comme équivalents et, comme le fait remarquer le chercheur Luc Boucris, il manque jusqu'à présent une différenciation précise entre eux²¹. Cependant, Boucris constate une tendance contemporaine à l'individualisation des expériences des spectateurs et donc de la notion de spectateur :

À chacun son spectacle, nous répète à l'envi une certaine *doxa* contemporaine qui renvoie vers l'individu spectateur, créateur à part entière, la construction du sens. Mais, ce faisant, on travaille à un éparpillement qui tend à déchiqueter le tissu qu'au pluriel les spectateurs sont susceptibles de constituer, un singulier collectif, c'est-à-dire un public²².

La notion de public met ainsi davantage l'accent sur le collectif, tandis que celle de spectateur s'intéresse plutôt aux expériences individuelles. Les deux ont leur raison d'être, puisque les théâtres sont des espaces sociaux où se forment des communautés éphémères d'individus très différents. Ce qui compte, c'est ce sur quoi l'on souhaite insister : l'expérience collective ou bien individuelle. En ce qui concerne le terme *public*, il faut toujours garder à l'esprit que celui-ci est pluriel – en termes d'aspects sociaux, économiques ou culturels –, mais aussi que l'expérience de perception peut largement diverger d'un spectateur à l'autre. « Nous ne voit rien », disait le philosophe Jean-Toussaint Desanti²³. Ces différences individuelles ne peuvent toutefois être que très partiellement anticipées par les artistes.

²¹ Luc Boucris, « Public ou spectateurs ? », *op. cit.*

²² *Ibid.*, p. 16.

²³ Marie-José Mondzain (dir.), *Voir ensemble*, Paris, Gallimard, 2003.

The audience

Comme nous l'avons expliqué plus haut, le terme *spectateur* s'est imposé en France, notamment contre le terme *auditeur*, au cours du XVII^e siècle²⁴ et, selon Bénédicte Louvat-Molozay, on peut ainsi considérer « que la victoire de "spectateur" s'explique par l'autonomisation de la pratique et du lexique dramatiques à l'égard du champ de la rhétorique auquel ils étaient auparavant adossés autant que par l'importance qu'acquiert le paradigme pictural et avec lui le sens de la vue dans la réflexion théorique classique²⁵. » Actuellement, en français, le terme *audience* est surtout utilisé dans le champ de la sociologie des médias et de la médiamétrie pour désigner « un public touché par tel ou tel média²⁶ ».

Toutefois, de l'autre côté de la Manche, c'est surtout le terme *the audience* qui s'est imposé pour désigner les personnes qui assistent à un spectacle théâtral. Ce terme vient du latin *audire* et met l'accent sur l'activité principale du public : sur le sens auditif plutôt que sur le sens visuel des spectateurs. Cette notion pose le même problème que celle de spectateur : en se référant uniquement à un organe sensoriel, elle est trop réductrice car, à part quelques spectacles ayant lieu dans un noir absolu, la perception visuelle détermine toujours énormément la réception théâtrale du public.

Les dénominations *the audience* et *les spectateurs* montrent donc, d'une part, la dimension culturelle de l'observation du public de théâtre et, d'autre part, à quel point elles sont insuffisantes pour décrire un événement de réception complexe, dans lequel plusieurs sens sont impliqués.

²⁴ Bénédicte Louvat-Molozay, « L'émergence de l'instance spectatrice », *op. cit.*, p. 27.

²⁵ *Ibid.*, p. 27.

²⁶ « Audience », in Larousse en ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/audience/6386> (consulté le 25.09.2023).

Le participant

Les problèmes de définition se sont accentués depuis les années 1960, car une critique de plus en plus forte du spectateur en tant que consommateur passif s'est développée dans le monde de l'art, où l'essai *La société du spectacle* (1967), de l'écrivain et théoricien Guy Debord, a exercé une certaine influence théorique²⁷. Un art plus participatif s'est ainsi constitué : c'est le cas, par exemple, de l'art de la performance américain dont le public ne doit pas se contenter d'être assis tranquillement, de regarder et d'écouter, mais doit bouger et parfois même intervenir physiquement dans l'œuvre d'art. C'est ainsi qu'a commencé une recherche de termes plus appropriés pour le public d'un théâtre plus interactif. Si le terme *participant* s'est trouvé cantonné à des spectacles spécifiques d'une époque donnant un rôle particulièrement actif au spectateur, comme celles du Living Theater, le terme *art participatif* s'est imposé dans l'histoire de l'art²⁸.

Le spect-acteur

Plus caractéristique du monde théâtral, le terme *spect-acteur* a été introduit par le metteur en scène brésilien Augusto Boal, l'un des plus grands ennemis de la passivité présumée des spectateurs. Ce mot désigne en effet dans ses spectacles un membre du public considéré comme égal aux acteurs et non comme simple observateur passif. En participant, par exemple, aux débats théâtralisés, le spectateur devient également acteur et donc *spect-acteur*²⁹. Si l'influence de Boal sur le théâtre politique a été énorme, l'appellation

²⁷ Guy Debord, *La société du spectacle*, Paris, Gallimard, 2018 [1967].

²⁸ Voir par exemple Frieling Rudolf, *The Art of Participation: 1950 to Now* [exhibition, San Francisco Museum of Modern Art, 8 nov. 2008-8 fév. 2009], New York, Thames & Hudson, 2008.

²⁹ Augusto Boal, *Jeux pour acteurs et non-acteurs*, Paris, La Découverte, 1997.

spect-acteur ne revient aujourd'hui qu'occasionnellement et elle reste profondément liée au théâtre spécifique de ce metteur en scène brésilien.

L'expérimentateur

Le terme *expérimentateur* – ou *experier* en anglais – a été en vogue à partir de la fin des années 2000. Cette notion suggère également une implication plus immersive du public³⁰. Elle met l'accent sur l'expérience sensorielle des spectateurs. Selon le chercheur Robin Nelson, ce concept se distingue du théâtre conventionnel, qui se concentre uniquement sur un organe sensoriel (oreilles pour l'*audience*, yeux pour le *spectateur*). C'est alors le design de l'environnement, conçu pour que le public bénéficie d'une rencontre multisensorielle, qui est mis en avant.

Cependant, le terme *expérience* peut aussi avoir d'autres connotations. Comme l'indique Patrice Pavis :

Le terme français d'expérience (*experience* en anglais, *Erfahrung* en allemand) devient le mot clé du spectateur contemporain : non pas l'expérience professionnelle, le fruit d'années de travail, ni l'expérimentation en laboratoire où l'on invente de nouvelles formules, mais l'expérience, la jouissance individuelle. Ce terme d'expérience traduit et trahit le transfert de la production du sens depuis la mise en scène vers la seule réception, la subjectivité individuelle. Ce vocable ne préjuge pas en soi de la manière, positive ou négative selon le point de vue, de « faire une expérience »³¹.

³⁰ Robin Nelson, « Experier », in Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender et Robin Nelson (dir.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, p. 45.

³¹ Patrice Pavis, « Le point de vue du spectateur », *op. cit.*

En adaptant au théâtre des propos du critique d'art contemporain Yves Michaud concernant l'importance contemporaine de l'expérience, Pavis arrive au constat suivant :

Appliqué au théâtre, cela voudrait dire que la mise en scène consiste désormais à « vendre » une expérience sensible, voire sensuelle, comme on vendrait une croisière sur la Meuse ou une visite à Disneyland. Le spectateur n'est plus un juge brechtien ou une victime artaudienne de la cruauté du théâtre, mais un jouisseur, un amateur de sensations fortes, d'expériences inédites. D'où la thèse de Michaud, facilement transposable au théâtre : l'expérience esthétique tend à remplacer l'œuvre d'art³².

Ces idées développées par Pavis sont basées sur le concept de l'économie de l'expérience des économistes Joseph Pine et James H. Gilmore, dans laquelle les expériences deviennent un bien essentiel.

Le témoin

Le théâtre crée des témoins, faisait remarquer la philosophe Sybille Krämer en 2005³³. L'idée selon laquelle le public théâtral est un ensemble de témoins repose sur l'immédiateté du théâtre et sur la coprésence d'une prestation en train de se faire et d'un public. Il est donc moins question des nouvelles technologies des médias dans ce cas. L'omniprésence des médias peut aussi entraîner un besoin accru de proximité et d'authenticité.

³² *Ibid.*

³³ Sybille Krämer, « Zuschauer zu Zeugen machen — Überlegungen zum Zusammenhang zwischen Performanz, Medien und Performance-Künsten », in E.P.I Zentrum Berlin — Europäisches Performance Institut et Norbert Klassen (dir.), 13. *Performance Art Konferenz: Die Kunst der Handlung 3*, Berlin, Eigenverlag, 2005, p. 16-19.

Les témoins ne sont pas directement à l'origine des événements, mais ils sont physiquement sur place, peuvent influencer le cours des événements par leur présence et en rendre compte par la suite. Le fait d'être témoin implique également une certaine responsabilité. Au théâtre, quelques artistes poussent encore un peu plus loin le rôle des spectateurs en tant que témoins, en organisant des tribunes sur scène, comme le fait le Suisse Milo Rau. Dans les productions théâtrales *Terreur* (2015) et *Dieu* (2020) de Ferdinand von Schirach, les spectateurs passent du rôle de témoin à celui de juré et votent à la fin des spectacles pour décider du verdict final à partir d'un cas qui implique des questions éthiques complexes. Cette idée consistant à donner au public le rôle d'un jury populaire en le faisant voter avait déjà été mise en œuvre par Robert Hossein à partir de 1987 dans *L'affaire du courrier de Lyon*.

Le bon terme pour le bon contexte

Nous terminons ce rapide aperçu terminologique pour désigner les personnes assistant à des spectacles théâtraux avec quelques remarques conclusives, mais sans pour autant déclarer ce débat comme clos. Au contraire, cet aperçu montre que l'étude des notions de base peut être extrêmement importante pour notre compréhension des représentations théâtrales complexes de nos jours. Il montre également combien la position du spectateur varie dans le spectacle contemporain. C'est la tâche des études théâtrales de trouver la meilleure terminologie pour pouvoir décrire les processus scéniques. Cependant, cette recherche est sans cesse bousculée par les différents développements culturels, médiatiques et artistiques.

Comme nous l'avons vu, il existe de nombreux termes pour décrire le spectateur d'une représentation théâtrale. Les appellations évoluent au fil de l'histoire et peuvent

également différer d'une culture à l'autre. La manière dont *le public* perçoit le monde et les médias dominants au moment de la représentation théâtrale jouent un rôle central, de même que la question du positionnement de la représentation par rapport à ces médias. On peut dire, avec Patrice Pavis : « L'important n'est pas le mot utilisé, mais ce que son usage implique³⁴. »

De manière générale, la notion de *public* nous semble être la plus durable car, d'une part, elle n'est pas exclusive et, d'autre part, elle ne met pas l'accent sur un certain type de perception en particulier, couvrant ainsi un large éventail de situations performatives. Néanmoins, lorsqu'il s'agit d'expériences individuelles de spectateurs, il est logique d'utiliser d'autres termes. Soulignons que *spectateur* est le mot culturel le plus répandu en français et qu'il attire l'attention sur le sens dominant dans la culture des médias visuels. D'ailleurs, sous l'influence de l'ouvrage du philosophe Jacques Rancière *Le spectateur émancipé* (2007)³⁵, regarder est de nouveau perçu comme un processus actif dans le monde du théâtre. L'équation *spectateur* égal figure passive est donc beaucoup moins souvent énoncée. En effet, dans le théâtre contemporain, le public accomplit une multitude de fonctions et d'actions qu'on ne peut que tenter de décrire, tellement les nuances de ses positions sont abondantes et variées par rapport à une scène d'aujourd'hui.

³⁴ Patrice Pavis, « Le point de vue du spectateur », *op. cit.*

³⁵ Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2007.

Repères historiques: les rôles changeants du public au théâtre, avant le spectacle numérique

2

La fonction du théâtre peut varier considérablement selon l'espace culturel et la période historique. Le rôle des spectateurs est également fluctuant : il n'est jamais stable, il est toujours renégocié. Dans le présent ouvrage, nous voulons surtout nous concentrer sur le théâtre à l'ère numérique, principalement depuis l'ouverture au grand public du *World Wide Web* en 1993. Néanmoins, afin de prendre en compte l'histoire de cet art et ses multiples héritages dans l'époque contemporaine, nous souhaitons auparavant donner dans ce chapitre un aperçu très succinct des principales évolutions historiques en ce qui concerne les conceptions des rôles du spectateur depuis les débuts du théâtre jusqu'à la fin des années 1990.

En effet, malgré les nouveaux éléments apportés par le progrès technologique, les artistes s'appuient naturellement sur les expériences pratiques et les réflexions théoriques de leurs maîtres passés. Même si certaines questions qui se posent concernant les rôles du spectateur peuvent varier au temps du numérique, leurs pensées se fondent le plus souvent sur les travaux de prédécesseurs importants. Quelques connaissances de base en histoire du théâtre sont alors nécessaires

pour comprendre les nouveautés de l'ère numérique, mais également les héritages repensés dans ce contexte contemporain. Nous nous concentrerons ici sur les moments et les théories les plus importants à nos yeux.

Le théâtre antique et médiéval : le public des citoyens et des fidèles

Toutes les cultures répondent à un certain besoin de communication, de commémoration et de mise en valeur du souvenir. Les pratiques de nature théâtrale ont toujours joué un rôle important à cet égard. Les premières, souvent situées en Égypte, avaient généralement une forme rituelle et une connotation religieuse. Avec l'invention de l'écriture, les formes rituelles ont évolué de plus en plus vers une organisation dramatique. La scène grecque a constitué une étape clé dans cette évolution. En Grèce, le théâtre, en particulier le théâtre de Dionysos à Athènes au V^e siècle avant Jésus-Christ, a joué un rôle social éminent, comme jamais auparavant et jamais plus depuis. Les représentations dans ce lieu emblématique, qui rassemblaient plusieurs milliers de spectateurs, étaient considérées comme des moments importants de la démocratie athénienne. La réunion de ces spectateurs avait en effet temporairement le statut d'une assemblée de citoyens³⁶. Au-delà du divertissement, le théâtre avait donc aussi une fonction sociale, politique et religieuse.

Quant aux écrits d'Aristote sur le théâtre de l'époque classique, ils comptent parmi les principaux éléments constitutifs de la culture européenne. Depuis sa redécouverte à la Renaissance, la *Poétique* (autour de 335 av. J.-C.) a marqué comme peu d'autres œuvres notre conception de l'art en général et du

³⁶ Pour l'histoire du théâtre, voir par exemple Bruce McConachie, Carol Fisher Sorgenfrei, Tamara Underiner et Tobin Nellhaus, *Theatre Histories: An Introduction*, Londres, Routledge, 2016.

spectacle vivant en particulier, surtout sous la forme de la tragédie³⁷. Si Aristote s'est relativement peu intéressé au rôle du public, il a néanmoins développé le concept de *catharsis*, qui désigne l'expérience par le spectateur d'émotions excessives qui lui permettent de se libérer de ses propres passions et ainsi de purifier son âme. Il s'agit des premières réflexions théoriques sur l'impact d'une représentation théâtrale.

Par la suite, les représentations hellénistiques ont largement et durablement inspiré le théâtre romain. Cependant, avec la fin de l'Empire romain, la forme artistique du théâtre a disparu pendant un bon moment dans l'espace européen. L'opposition rigoureuse de l'Église chrétienne, principale force idéologique du Moyen Âge, a empêché la survie des traditions de l'Antiquité païenne au-delà du IV^e siècle. Ce n'est qu'à partir du X^e siècle environ que s'est développé le *jeu spirituel*, sur la base de la liturgie chrétienne du Moyen Âge. On jouait à l'église comme sur la place du marché ou dans les cours féodales et royales³⁸. Dans un monde où la plupart des gens n'avaient pas de culture de la lecture, la diffusion de la Parole de Dieu, la *Bible*, par des processus théâtraux revêtait une importance particulière.

Le spectacle médiéval se caractérisait par une fluidité constante, dans laquelle la séparation entre représenter et regarder n'était pas encore aussi forte que dans le théâtre bourgeois ultérieur. Les acteurs et les spectateurs n'étaient pas statiques. Ces représentations théâtrales avaient lieu dans un *décor simultané*, c'est-à-dire que, sur scène, se déroulaient en même temps plusieurs actions, délimitées au moyen de compartiments. Le public était ainsi incité à multiplier

³⁷ Aristote, *Poétique*, Roselyne Dupont-Roc et al. (éd. et trad.), Paris, Le Seuil, 2011.

³⁸ Voir à ce sujet Jacqueline Jomaron (dir.), *Le théâtre en France*, vol. 1: *Du Moyen Âge à 1789*, Paris, Armand Colin, 1988 ; David Wiles et Christine Dymkowski (dir.), *The Cambridge Companion to Theatre History*, Cambridge, Cambridge University Press, 2013.

ses points de vue, tout en comptant sur ses connaissances bibliques pour remettre les événements dans le bon ordre. Le décor simultanément exigeait donc un rôle plus actif de la part des spectateurs. Il a été la forme scénique dominante jusqu'à la Renaissance.

Du théâtre de l'époque moderne au théâtre bourgeois : entre divertissement et éducation

Le Moyen Âge a pris fin en Italie aux XIV^e et XV^e siècles, avec la Renaissance. Quand les modèles de l'Antiquité ont été redécouverts, l'accent a été mis sur la joie de vivre et sur la vie ici-bas et non plus sur l'espoir d'au-delà, comme c'était le cas dans le contexte religieux qui précédait³⁹. Avec Gutenberg, l'Europe est entrée dans une nouvelle culture de l'imprimé. L'arrière-plan économique et social était celui de la montée de la bourgeoisie dans un capitalisme en plein essor. Alors qu'auparavant, le théâtre était réservé à certaines occasions, le plus souvent religieuses, et parfois aussi des mariages nobles, il s'est progressivement déplacé vers le divertissement et a pris une dimension plus commerciale. Peu à peu, des constructions théâtrales fixes ont vu le jour, même si, dans un premier temps, on trouvait surtout des troupes itinérantes⁴⁰. Le dispositif architectural le plus célèbre est la scène à l'italienne, caractérisée par une perspective centrale : la scène était conçue comme un tableau et le point optimal pour la voir était la place réservée au prince. Il en résultait une répartition hiérarchique des places (orchestre, corbeille, balcon, galerie...) dans le théâtre.

Alors que la *commedia dell'arte* se répandait en Italie, le drame élisabéthain s'imposait de plus en plus en Angleterre, où des bâtiments théâtraux fixes ont vu progressivement le

³⁹ *Ibid.*

⁴⁰ Anne Surgers, *Scénographie du théâtre occidental*, Paris, Nathan, 2000.

jour⁴¹. Le plus connu était le théâtre du Globe de Londres, construit en 1599 – et reconstruit en 1997 –, dans lequel étaient jouées les pièces de William Shakespeare par sa troupe : les Lord Chamberlain's Men. L'une des caractéristiques de ce théâtre était la grande proximité entre les spectateurs et les acteurs. Cette proximité physique a eu un impact sur les interactions : au Globe, comme au théâtre du XVI^e et XVII^e siècle en général, les acteurs s'adressaient souvent directement au public et les actions scéniques étaient parfois commentées à voix haute par les spectateurs, ce qui pouvait influencer sur le succès d'un spectacle.

Alors que le divertissement populaire continuait à s'étendre et à se diversifier dans ses formats (qu'il s'agisse de pantomime, de cirque ou de théâtre de boulevard), une autre évolution s'est amorcée. Le XVIII^e siècle n'est pas seulement le siècle des Lumières, c'est aussi l'époque d'une montée décisive de la bourgeoisie et du capitalisme ; le théâtre dit « bourgeois » s'y est ainsi établi pour finalement dominer le paysage théâtral européen. Selon Susan Bennett, l'augmentation des prix que ce déploiement a entraînée a eu pour effet une diminution de la diversité sociale au sein du public et un renforcement des conventions sociales, ce qui a induit davantage de passivité de la part de ce public de théâtre bourgeois⁴². Ainsi, d'après Bennett, la multiplication des théâtres privés au XVII^e siècle a eu pour conséquence une séparation croissante entre le monde de la fiction scénique et le public, dont les interventions se faisaient de plus en plus rares⁴³. Même si, dans les théâtres des XVIII^e et XIX^e siècles, on discutait encore parfois bruyamment avec les voisins, on sifflait et on huait, on consommait de l'alcool, on fumait ou on emmenait

⁴¹ *Ibid.* Voir également David Wiles et Christine Dymkowski (dir.), *The Cambridge Companion to Theatre History*, op. cit.

⁴² Susan Bennett, *Theatre Audiences. A Theory of Production and Reception*, Abingdon/Oxon, Routledge, 1997, p. 3.

⁴³ *Ibid.*

des animaux domestiques, le public s'est peu à peu discipliné⁴⁴. Le rôle du spectateur s'est progressivement limité à l'observation de la représentation.

Cependant, si, d'un côté, les possibilités d'interaction avec le public ont diminué, d'un autre côté, on s'est pris à espérer que le théâtre aurait un certain impact sur les spectateurs. C'est surtout au siècle des Lumières que l'idée d'une éducation par le théâtre a pris de l'ampleur. De nombreux penseurs des Lumières se sont donné comme objectif d'instruire les gens à travers différentes formes d'art. C'est surtout Friedrich Schiller qui, après Denis Diderot⁴⁵, a défendu la vision du théâtre comme institution éducative d'une nation, par exemple dans son discours intitulé « Le théâtre considéré comme une institution morale »⁴⁶.

Le théâtre d'avant-garde au début du XX^e siècle : la redécouverte des spectateurs

À la fin du XIX^e siècle, le développement du théâtre bourgeois devant un public passif a atteint une sorte de point culminant : le théâtre naturaliste. Derrière un quatrième mur imaginaire théorisé auparavant par Denis Diderot⁴⁷, le public devait pouvoir observer – comme le ferait un naturaliste – des scènes reflétant la vie de la manière la plus réaliste possible.

⁴⁴ Steffen Höhne, « Das Theaterpublikum. Veränderungen von der Aufklärung bis in die Gegenwart », in *Zukunft Publikum, Jahrbuch für Kulturmanagement 2012*, Bielefeld, Transcript, 2012, p. 31 : https://www.fachverband-kulturmanagement.org/wp-content/uploads/2014/01/03_DasTheaterpublikum.pdf (consulté le 25.09.2023).

⁴⁵ Denis Diderot, *Œuvres de théâtre de Diderot avec un discours sur la poésie dramatique*, Amsterdam, M. Rey, 1772 [1759].

⁴⁶ Voir par exemple Carsten Zelle, « Anthropologie et esthétique : les premiers écrits de Schiller sur le théâtre (1782-1784) », *Esthétiques de l'Aufklärung*, 4, 2006, p. 147-160 : <https://journals.openedition.org/rgi/153> (consulté le 25.09.2023).

⁴⁷ Denis Diderot, *Œuvres de théâtre de Diderot avec un discours sur la poésie dramatique*, op. cit.

L'une des principales motivations d'une partie du mouvement naturaliste, autour d'Émile Zola et d'André Antoine, était de représenter la vie des classes sociales défavorisées. Cette volonté de restituer un univers social de façon fidèle et détaillée a d'ailleurs eu pour effet d'allonger les temps de répétition et d'accroître l'importance de la mise en scène. Ainsi, le nom d'Antoine est souvent associé à l'invention du metteur en scène. Au niveau international, ce sont les œuvres du Théâtre d'art de Moscou, fondé en 1898 par Constantin Stanislavski et Vladimir Nemirovitch-Dantchenko, qui sont les plus connues dans cette esthétique. Leurs mises en scène des pièces d'Anton Tchekhov se caractérisaient en effet par une recherche de réalisme grâce à une grande indépendance des comédiens vis-à-vis du comportement du public.

En réaction à la tendance réaliste du théâtre bourgeois, d'une part, et au nouveau défi du cinéma, d'autre part, voire sous l'effet des terribles expériences de la Première Guerre mondiale, un mouvement d'avant-garde a vu le jour au début du XX^e siècle, sous des formes très diverses, qui avait pour objectif de révolutionner le théâtre. Alors que, depuis la fin du XVIII^e siècle, l'intérêt s'était concentré sur la scène et sa communication interne, la chercheuse Erika Fischer-Lichte constate qu'au début du XX^e siècle, l'accent a de plus en plus été porté sur la relation entre la scène et les spectateurs⁴⁸. Elle parle même de la découverte du spectateur⁴⁹, bien que, du point de vue de l'histoire du théâtre, il serait peut-être plus juste de parler de redécouverte. Comme exemple précoce de ce changement de priorité, Fischer-Lichte cite Georg Fuchs qui, dans son ouvrage de 1909, *Die Revolution des Theaters (La révolution du théâtre)*, situe le but principal du théâtre dans l'expérience dramatique vécue par le spectateur⁵⁰.

⁴⁸ Erika Fischer-Lichte, *Die Entdeckung des Zuschauers. Paradigmenwechsel auf dem Theater des 20. Jahrhunderts*, Tübingen, Basel, Francke, 1997, p. 9.

⁴⁹ *Ibid.*

⁵⁰ *Ibid.*

Il ne fait aucun doute que cette période a vu naître de nombreux projets scéniques passionnants et des réflexions théoriques visionnaires dont les effets ont été durables. Avec l'importance croissante de la mise en scène, le metteur en scène est devenu progressivement un médiateur entre un texte et le public. En tant qu'art de divertissement, le théâtre a été mis sous pression par la concurrence du cinéma à partir des années 1910 et certains artistes de l'avant-garde ont également cherché une réponse scénique à cette situation en prenant en compte les nouvelles habitudes médiatiques des spectateurs. Ces derniers ont donc occupé une place importante dans les réflexions de presque tous les artistes d'avant-garde. L'objectif était souvent d'obtenir une nouvelle signification sociale du théâtre. Selon Erika Fischer-Lichte, les ambitions pouvaient aller jusqu'à vouloir façonner un nouvel homme⁵¹. Ce qui laisse supposer des attentes élevées quant à l'effet de réception du théâtre.

Le renouveau commençait avec une nouvelle conception de l'espace, afin de permettre des formes inédites de communication entre les acteurs et le public. Il s'agissait surtout de trouver une alternative possible à la scène bourgeoise en forme de boîte à images⁵². Le théâtre a rarement vu autant de projets d'architecture scénique qu'à cette époque. De nombreux artistes ont en effet cherché de nouveaux mécanismes pour représenter ce monde qui était de plus en plus en mouvement. Pour changer les modalités de communication, la plupart des propositions ont expérimenté une scène pénétrant dans l'espace du spectateur, donc plus mobile et plus mécanique. L'un des projets les plus ambitieux à cet égard a été le « théâtre total » (*Totaltheater*) conçu par Walter Gropius pour Erwin Piscator en 1926-1927⁵³. Il n'a finalement jamais vu

⁵¹ *Ibid.*, p. 35.

⁵² Anne Surgers, *Scénographie du théâtre occidental*, op. cit.

⁵³ Denis Bablet, *Les révolutions scéniques du XX^e siècle*, Paris, Société internationale d'art XX^e siècle, 1975.

le jour. Le concept prévoyait un théâtre très mobile pour un grand nombre de spectateurs. Des éléments modulaires, des effets de lumière et des projections de films en étaient les éléments clés. Afin d'harmoniser davantage l'expérience théâtrale et le monde humain, certains hommes de théâtre ont même complètement quitté les bâtiments de théâtre pour établir leur mise en scène en ville, comme Max Reinhardt, ou dans une usine, comme Sergueï Eisenstein.

Tous ces nouveaux projets avaient, d'une manière ou d'une autre, pour objectif de rompre avec l'illusion scénique traditionnelle et de remettre en cause le quatrième mur. Les édifices et les dispositifs scéniques n'étaient toutefois qu'un moyen parmi d'autres. Les nouvelles formes de mise en scène, de scénographie et de jeu constituaient les autres possibilités. Sur le plan scénographique, on a commencé par exemple à exposer les appareils de la technologie scénique, au lieu de les dissimuler pour préserver l'illusion. Pour les spectateurs, l'abandon du réalisme psychologique et le mouvement vers une nouvelle sémiotique représentaient un défi, d'après Fischer-Lichte, car ils n'avaient pas une expérience préalable suffisante pour pouvoir interpréter facilement les signes⁵⁴. Il a donc fallu que le public se familiarise peu à peu avec les nouveaux rôles que lui attribuait l'avant-garde.

Faire réagir le public : de la provocation à la politisation

Le mouvement d'avant-garde a débuté avec deux mouvements qui, malgré leurs différences artistiques et politiques, se ressemblaient par leur radicalité : le dadaïsme et le futurisme⁵⁵. Les deux courants artistiques visaient à sortir les spectateurs de leurs habitudes et à les confronter à de nouvelles

⁵⁴ *Ibid.*, p. 31.

⁵⁵ Günter Berghaus, *Theatre, Performance, and the Historical Avant-Garde*, Basingstoke, Palgrave Macmillan, 2006.

expériences esthétiques. L'un des principaux objectifs du dadaïsme était de brouiller les frontières entre l'art et la réalité sociale. Il s'agissait de porter cet art dans la vie du spectateur afin de le rendre actif. Pour ce faire, de nombreux moyens ont été utilisés. Néanmoins, les combinaisons inhabituelles de figures de style et une mise à distance de la logique rationnelle ont toujours posé des problèmes de compréhension au public.

Le théâtre futuriste développé par l'écrivain Filippo Tommaso Marinetti et ses compagnons se caractérisait avant tout par la vitesse, le dynamisme, l'improvisation et la simultanéité, afin de tenir compte du rythme de vie accéléré par le progrès technique⁵⁶. Pour Marinetti, il s'agissait donc de provoquer le spectateur. Un public passif qui attendait les applaudissements finaux lui faisait horreur. Il a donc réfléchi à la manière de susciter des troubles chez les spectateurs, voire des affrontements physiques. Pour éveiller ces réactions très vives dans le public, il a proposé, entre autres, de répandre de la poudre à éternuer, de mettre de la colle sur les chaises ou de vendre une place à plusieurs spectateurs.

Dans le théâtre prolétarien de la jeune Union soviétique, l'objectif était de rendre les masses plus actives, mais aussi de développer leur créativité. Plus que tout autre artiste, le metteur en scène Vsevolod Meyerhold faisait confiance au potentiel imaginaire du spectateur majoritairement prolétarien, contrairement au rôle de spectateur plutôt passif du théâtre bourgeois⁵⁷. Pour Meyerhold, une représentation théâtrale ne pouvait déployer son plein effet que dans la réception et l'interprétation par le public. Il a donc développé l'idée centrale du spectateur comme « quatrième créateur »⁵⁸ aux côtés

⁵⁶ *Ibid.*

⁵⁷ Voir Béatrice Picon-Vallin, *Meyerhold*, Paris, Éditions du CNRS, coll. « Les voies de la création théâtrale », 1990.

⁵⁸ Meyerhold Vsevolod, *Écrits sur le théâtre*, tome I : 1896-1917, Béatrice Picon-Vallin (préf., trad. et éd.), Lausanne, L'Âge d'Homme, coll. « Th 20 », 1973, p. 79-80.

de l'auteur, de l'acteur et du metteur en scène. Ses spectacles se caractérisaient ainsi par des décors anti-illusionnistes. La séparation nette entre la scène et la salle a souvent été remise en question, et occasionnellement, les spectateurs étaient invités à monter sur les planches. La machinerie du plateau a d'ailleurs été rendue visible, afin de lutter contre l'illusion scénique. Dans cette scénographie constructiviste, mobile, les comédiens couraient, sautaient et faisaient des acrobaties⁵⁹. Il s'agissait également de rendre l'histoire compréhensible pour le spectateur prolétaire qui, dans de nombreux cas, était analphabète et ne disposait d'aucune formation culturelle. Meyerhold est par ailleurs l'un des rares artistes à s'être intéressé de près aux réactions effectives des spectateurs et à les avoir documentées. Il est ainsi un des précurseurs de l'étude scientifique des réactions du public.

Sergueï Eisenstein, élève de Meyerhold, considérait également que le théâtre dépendait profondément du public. Il pensait plus particulièrement que seule une suite d'attractions pouvait garantir un spectacle réussi en parvenant à toucher les spectateurs⁶⁰. Cette succession d'événements sensationnels était pensée comme devant créer des impressions sensorielles chez le récepteur, afin de reconditionner son goût de l'art et sa conception du monde. Ce qui comptait, dans ce cas, ce n'était pas la quantité d'attractions, mais leur montage, visant à faire apparaître quelque chose de nouveau. La théorie d'Eisenstein a été fortement influencée par le cinéma de l'époque, dans lequel il a d'ailleurs continué peu après ses explorations artistiques. Cependant, selon le chercheur Georges Banu, Eisenstein s'est inspiré également de

⁵⁹ *Ibid.*

⁶⁰ Voir à ce sujet Steven Bernas et Sergeï Mikhaïlovitch Eisenstein, *Montage créatif et processus esthétique d'Eisenstein / Suivi de « Montage 38 » d'Eisenstein*, Bernadette Ducrest (trad.), Paris, L'Harmattan, 2008.

la pratique du montage dans la culture japonaise⁶¹. En tout cas, comme la plupart des artistes soviétiques, ce metteur en scène et cinéaste a intensément cherché à « activer » les masses révolutionnaires, à les mettre en mouvement.

Comme dans le théâtre de l'Union soviétique, les hommes de théâtre de gauche à Berlin ont réfléchi à un théâtre moderne, à l'ère du cinéma, pour un public prolétarien. Le montage a été un élément essentiel, là encore. Erwin Piscator a ainsi mis en relation les événements scéniques concrets avec des événements politiques historiques et contemporains à l'écran⁶². Il a montré de préférence des images de révolution, d'insurrection ou de grève pour agiter la conscience des spectateurs. Il a également présenté des images de guerre et de destruction choquantes, afin de dénoncer les actes de ses ennemis politiques. Cette procédure exigeait du spectateur un certain effort de réflexion pour mettre événements scéniques, images filmiques, histoire et actualité politique en relation. Chez Piscator aussi, l'objectif était de stimuler les masses prolétariennes, ce qui, finalement, n'a certes pas conduit à une révolution sociale, mais à entendre de temps en temps *L'Internationale* dans les salles de théâtre.

À la suite de Piscator, Bertolt Brecht a continué à vouloir rendre le public plus actif et a proposé un théâtre à la hauteur de son époque. Il a notamment développé le théâtre épique, utilisant des effets d'« étrangéisation » en interrompant l'action pour donner un sens supplémentaire à ce qui était représenté. L'idée centrale était d'inciter le public à une réflexion critique sur les événements représentés, mais surtout sur le monde réel. Comme les autres avant-gardes, Brecht s'opposait

⁶¹ Georges Banu, « Eisenstein, le Japon et quelques techniques du montage », in Denis Bablet (dir.), *Collage et montage au théâtre et dans les autres arts durant les années vingt*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1978, p. 135-144.

⁶² Voir par exemple Michael Schwaiger (dir.), *Bertolt Brecht und Erwin Piscator. Experimentelles Theater im Berlin der Zwanzigerjahre*, Vienne, Verlag Christian Brandstätter, 2004.

aux spectacles d'illusions bourgeois. Le demi-rideau, dissimulant seulement le bas de la scène et laissant donc apparaître la technologie scénique, inventé par son scénographe Caspar Neher, en a été le symbole⁶³.

Brecht a aussi cherché à rendre le spectateur plus actif dans sa théorie de la radio. Dans son texte sur cette question, «La radio serait-elle une invention antédiluvienne?»⁶⁴, de 1927, il a développé une réflexion sur l'utilisation de ce média dans la société. Pour lui, la radio ne devrait pas seulement être un appareil de distribution, mais plutôt un appareil de communication. Il a d'ailleurs imaginé une coopération entre le théâtre et la radio, cette dernière pouvant remplacer le chœur au théâtre, pour commenter l'action scénique, voire diffuser les événements scéniques vers l'extérieur⁶⁵. Dans *Le vol de Lindbergh/Le vol au-dessus de l'océan* (1929), Brecht a voulu mettre en pratique sa théorie de la radio. Le but de la mise en scène était de rendre visibles scéniquement les conditions de la diffusion radiophonique et de les transmettre à travers une nouvelle forme de pratique, où l'auditeur complétait l'œuvre en lisant un texte ou en chantant, par exemple⁶⁶. Aujourd'hui encore, Brecht est une référence centrale pour les artistes de différents supports qui aspirent à rendre le spectateur plus actif.

Antonin Artaud a pris une direction très différente, mais non moins radicale. Lui aussi s'éloignait du théâtre bourgeois, notamment de la domination du texte et de la

⁶³ Vana Greisenegger-Georgila, «Caspar Neher's dialektische Bühne für Brecht», in Michael Schwaiger (dir.), *Bertolt Brecht und Erwin Piscator. Experimentelles Theater im Berlin der Zwanzigerjahre*, op. cit., p. 84.

⁶⁴ Bertolt Brecht, «La radio serait-elle une invention antédiluvienne?», in *Écrits sur la littérature et l'art 1*, Paris, L'Arche, 1970.

⁶⁵ *Ibid.*, p. 154.

⁶⁶ Patrick Primavesi, «Durchquerungen. Brechts Lehrstück als Medien- und Theaterexperiment», in Stefan Bläske, Henri Schoenmakers, Kai Kirchmann et al. (dir.), *Theater und Medien / Theatre and the Media. Grundlagen — Analysen — Perspektiven*, Bielefeld, Transcript, 2008, p. 359.

représentation⁶⁷. Le théâtre devenait ainsi une sorte de rituel magique avec une grande proximité entre acteurs et spectateurs. Son art était fondé sur une critique acerbe du logocentrisme, de l'individualisme et du rationalisme bourgeois, selon l'approche du surréalisme. Il s'agissait également pour Artaud de s'émanciper de la langue bourgeoise et de développer une langue propre. Ce projet, exigeant beaucoup des spectateurs, ne suscitait pas toujours la compréhension de ses contemporains, mais a influencé durablement les créateurs de théâtre qui se sont concentrés sur la performativité et le caractère rituel du théâtre. Chez Artaud aussi, les spectateurs devaient être « activés », mais pas seulement au niveau intellectuel : ils devaient l'être aussi sur le plan sensoriel. Ses espoirs quant à l'impact de son théâtre se focalisaient moins sur les effets sociaux que sur les effets individuels. Les spectateurs devaient faire des expériences extrêmes, se libérer des contraintes bourgeoises et parfois même tomber en transe.

Performances, *happenings* et anthropologie théâtrale : le public comme partenaire

Dans les années 1930 et 1940, le renouveau du théâtre a été brutalement interrompu en raison du nazisme, du fascisme, du stalinisme et de la Seconde Guerre mondiale. Ce n'est que dans les années 1950 que certains artistes ont pu reprendre les travaux de l'avant-garde.

Cette reprise a été marquée par les performances et *happenings* des années 1950 et 1960 aux États-Unis, notamment avec *18 Happenings in Six Parts* (1959) d'Allan Kaprow et les *9 Evenings: Theater and Engineering* (1966), particulièrement importants en ce qui concerne l'utilisation des nouvelles

⁶⁷ Antonin Artaud, *Œuvres complètes*, tome IV : *Le théâtre et son double, Le théâtre de Séraphin, Les Cenci*, Paris, Gallimard, 1964.

technologies dans un cadre performatif⁶⁸. Le caractère éphémère et une certaine improvisation étaient mis en avant. La participation du public jouait alors un rôle essentiel. En raison même de l'improvisation et de la participation des spectateurs, les événements des représentations n'étaient pas toujours clairement prévisibles. Ainsi, les spectateurs devenaient d'une certaine façon co-acteurs des représentations : de véritables partenaires pour les artistes.

Dans les années 1960, l'arrivée progressive de la télévision dans les foyers européens a placé à nouveau les créateurs de théâtre devant une question difficile : fallait-il imiter les nouvelles habitudes médiatiques du public ou bannir les médias et chercher un langage propre ? Le metteur en scène polonais Jerzy Grotowski a été le premier à être associé à un théâtre sans technologies. Il a formulé explicitement une pensée considérant les médias comme un élément perturbateur empêchant le théâtre d'aller à l'essentiel ; il considérait en outre que les médias audiovisuels utilisaient des moyens de représentation inventés par le théâtre⁶⁹. Grotowski et l'italien Eugenio Barba, fondateur du Odin Teatret au Danemark, ont développé le concept d'anthropologie théâtrale, en se focalisant sur le jeu d'acteur et en installant une certaine proximité entre théâtre et rituel.

En 1968, Grotowski a ainsi publié *Vers un théâtre pauvre*, pour valoriser un théâtre concentré essentiellement sur la relation entre acteurs et public⁷⁰. C'était en quelque sorte un théâtre de la transgression, puisque la distance traditionnelle

⁶⁸ Pour cette série de performances, voir Clarisse Bardiot, *9 Evenings: Theatre and Engineering Diagrams*, Fondation Daniel Langlois, 2006, <https://www.fondation-langlois.org/html/e/page.php?NumPage=572> (consulté le 24.09.2023).

⁶⁹ Voir à ce sujet Jarosław Fret et Michel Masłowski, *L'anthropologie théâtrale selon Jerzy Grotowski*, Paris, Éditions de l'Amandier, 2013.

⁷⁰ Jerzy Grotowski, *Vers un théâtre pauvre*, Claude B. Levenson (trad.), Lausanne, L'Âge d'Homme, 2002.

entre acteurs et spectateurs se trouvait fortement réduite. Les spectateurs, qui ne pouvaient généralement suivre les représentations qu'en petits groupes, se trouvaient souvent dans une proximité spatiale extrême avec les comédiens. Ceux-ci concentraient leur jeu sur les spectateurs, qui devenaient des partenaires.

Les années 1960 et 1970 : le public comme co-acteur

En France, la recherche d'un public plus populaire et la conception du théâtre comme service public avaient déjà émergé au début des années 1950 avec Jean Vilar à la tête du Théâtre national populaire (TNP). Cependant, dans le sillage de 1968, Vilar lui-même a été critiqué et le succès de la conquête de nouveaux publics par le TNP a été de plus en plus remis en question. Certains artistes se sont mis à développer de nouvelles formes pour s'adresser aux « non-publics », exclus de l'offre culturelle traditionnelle⁷¹.

Dans les années 1960 et 1970, la recherche s'est ainsi intéressée de plus en plus à la réception de l'art par les spectateurs. Le sociologue Pierre Bourdieu a mené une réflexion particulièrement importante sur la relation entre le public et l'art. Il a surtout remis en question l'illusion selon laquelle l'art naîtrait indépendamment des conditions sociales et donc dans un acte de création quasi magique par un artiste isolé et touché par la grâce. Il s'agissait, pour Bourdieu, de rompre avec cette croyance et de montrer l'importance des conditions sociales pour la création, mais aussi pour la réception des œuvres d'art. Dans « Éléments d'une théorie sociologique de la perception artistique » (1968), il notait : « Toute

⁷¹ Bénédicte Boisson, Alice Folco et Ariane Martinez, *La mise en scène théâtrale de 1800 à nos jours*, Paris, Presses universitaires de France, coll. « Licence », 2010, p. 201.

perception artistique implique une opération consciente ou inconsciente de déchiffrement⁷². » Or, pour lire ce décryptage, il faut des compétences culturelles qu'il convient d'acquérir.

Dans d'autres arts également, on s'est intéressé de plus en plus aux récepteurs. C'était le cas des théories de la réception et de la lecture, formulées autour de personnes comme le critique littéraire Norman N. Holland, qui ont souhaité intégrer les lecteurs et leurs expériences de lecture d'une œuvre littéraire dans la recherche. Dans cette optique, les lecteurs recherchent le sens et le créent en même temps. Selon le spécialiste du théâtre Patrice Pavis :

[les années 1970...] font coexister une sociologie de la culture d'inspiration marxiste (Bourdieu, Lotman) et une sémiologie de la communication, sans toujours assurer la jonction. La sociologie de Bourdieu enquête sur les habitudes culturelles, le capital symbolique, les marques de distinction du spectateur considéré surtout comme consommateur culturel. La sémiologie le voit plutôt (mais la nuance reste souvent imperceptible) comme un décodeur, un préleveur, un descripteur, un décrypteur de signes et de réseaux, un mécanicien de la structure⁷³.

Au-delà de cette question théorique, le chercheur Luc Boucris explique que dans la pratique théâtrale de cette époque, « le spectateur [y] apparaît comme le modèle même de la passivité, une passivité dont l'opposition acteur/spectateur semble confirmer l'évidence par l'étymologie : l'acteur n'est-il pas celui qui agit⁷⁴? » En réaction à cela, le public a plus souvent été invité à participer à l'action scénique : dans le nouvel art de

⁷² Pierre Bourdieu, « Éléments d'une théorie sociologique de la perception artistique », *Revue internationale des sciences sociales*, XX(4), 1968, p. 640-664.

⁷³ Patrice Pavis, « Le point de vue du spectateur », *op. cit.*

⁷⁴ Luc Boucris, « Public ou spectateurs? », *op. cit.*, p. 12.

la performance et dans les *happenings*, mais aussi au théâtre. La politisation croissante des sociétés européennes et américaines à la fin des années 1960 en est souvent l'une des principales raisons. On peut notamment citer les spectacles de la compagnie américaine The Living Theater, mais aussi ceux de The Performance Group autour de Richard Schechner.

Parmi les artistes des années 1960 et 1970, le Brésilien Augusto Boal est probablement celui qui a suivi la voie la plus radicale dans l'attribution du pouvoir d'action au public. « Spectateur, quel mot obscène », a-t-il écrit⁷⁵. Il s'agissait pour lui de faire en sorte que le public ne délègue pas son pouvoir d'action aux acteurs. Le « théâtre de l'opprimé » inventé par Boal est un théâtre proche du théâtre de rue, conçu par et pour le peuple afin de donner la parole à celles et à ceux qui en disposent rarement. Son théâtre de l'opprimé, avec sa méthode centrale, le théâtre forum, était conçu comme un théâtre participatif dans lequel le public devait examiner, discuter et, le cas échéant, corriger certaines scènes abordant des problèmes de la vie quotidienne. L'objectif final était la prise de conscience des faits sociaux et, finalement, l'action sociale réelle : le théâtre avait, alors, l'ambition de provoquer des changements dans la société.

Dans le même temps, ont vu le jour des formes théâtrales qui s'éloignaient de plus en plus du drame classique. Le théoricien du théâtre Hans-Thies Lehmann y a vu les précurseurs du théâtre postdramatique⁷⁶. Les metteurs en scène polonais Tadeusz Kantor et américain Bob Wilson en sont les représentants les plus connus. Même si leurs spectacles étaient très différents les uns des autres, ils ont eu en commun de valoriser tous les éléments matériels et sensoriels de la scène, en mettant l'accent sur l'événement, sur le rituel théâtral et

⁷⁵ Augusto Boal, *Théâtre de l'opprimé*, Paris, La Découverte, 2007, p. 55.

⁷⁶ Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, Philippe-Henri Ledru (trad.), Paris, L'Arche, 2002, p. 119-127.

sur les éléments sensoriels, au détriment de la parole et d'une structure d'action claire. On peut reconnaître ici un fil directeur de Wilson à Artaud en passant par Grotowski. Le public est devenu un acteur de l'expérience, laissant ses sens vagabonder librement à travers les stimuli sensoriels proposés.

Le théâtre des années 1980 et 1990 : réponses aux nouvelles habitudes médiatiques

Dans les années 1980, le développement des tendances théâtrales postdramatiques s'est poursuivi. Comme le constate Hans-Thies Lehmann, ce théâtre était moins activiste que celui des années 1960 et 1970 et se caractérisait souvent par de grands tableaux, comme chez Klaus Michael Grüber, Ariane Mnouchkine ou Peter Stein, et par une accentuation générale de la forme scénique massivement influencée par Bob Wilson et par le courant nommé « théâtre de l'image »⁷⁷. Pour les spectateurs, cela donnait davantage d'importance à l'interprétation des événements théâtraux, ce qui, au début, pouvait être jugé comme trop exigeant. Il en a aussi résulté une individualisation croissante de l'expérience théâtrale. Pour la chercheuse Bénédicte Boisson, le théâtre des années 1980 « poursui[vai]t sa quête d'une œuvre ouverte, c'est-à-dire qui s'achève dans l'esprit du spectateur [...] »⁷⁸. Elle ajoute :

Une image fleurit, qui fait encore fortune aujourd'hui : le spectateur deviendrait l'équivalent du « monteur » dans le domaine cinématographique, l'ultime interprète de la représentation qui, à partir des fragments épars proposés recréerait le sens et l'unité que la mise en scène n'offre plus⁷⁹.

⁷⁷ *Ibid.*

⁷⁸ Bénédicte Boisson, Alice Folco et Ariane Martinez, *La mise en scène théâtrale de 1800 à nos jours*, op. cit., p. 206.

⁷⁹ *Ibid.*

Pendant cette période, le théâtre a été une fois de plus confronté à un nouveau paysage médiatique qui a considérablement influencé la perception du monde. Après son développement aux États-Unis, la télévision privée s'est répandue en Europe à partir des années 1980. Elle a favorisé une perception de la réalité fragmentée et fonctionnant par association d'idées (surtout sous l'influence de la chaîne MTV). La télécommande a donné un nouveau sentiment de pouvoir de contrôle aux spectateurs. Le *zapping* s'est alors imposé en tant que forme de consommation fragmentée des contenus médiatiques. Pour correspondre aux nouvelles habitudes de son public, le théâtre a aussi adopté des stratégies de fragmentation, de montage accéléré ou de *zapping* par association⁸⁰. Des artistes, comme The Wooster Group aux États-Unis ou Giorgio Barberio Corsetti en Italie, ont cherché à correspondre à la nouvelle esthétique médiatique de MTV et de la publicité, ce qui les a menés à une esthétique plus fragmentaire, avec un montage des scènes par association, un rythme accéléré et un rapport images – scéniques et médiatiques – et son (souvent amplifié grâce à des microphones) repensé.

On a alors observé une multiplication des moniteurs sur les scènes théâtrales. Des démarches technologiques sont allées plus loin, interférant avec l'esthétique même de la performance, à une échelle de plus en plus importante depuis des années 1980. Cela s'est manifesté par l'utilisation de technologies modernes d'éclairage, de traitement et d'émission du son, ainsi que par une approche différente du texte et des mots.

Dès 1990, davantage d'artistes se sont intéressés aux dispositifs technologiques. Cette période a été fortement marquée par la présence d'écrans sur la scène (projetés sur toile et à tube cathodique principalement). Les surfaces de

⁸⁰ Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, Paris, L'Harmattan, 2013.

projections ont d'abord été intégrées à une fonction scénographique, fonction qui a rapidement été dépassée. Citons seulement quelques spectacles : *S/N* (1992-96) de Dumb Type, *Roberto Zucco* de Lluís Pasqual (1994), *La dispute* de Dominique Pitoiset (1995). Le rôle des écrans s'est complexifié, car l'image est devenue un élément important de la mise en scène, de la dramaturgie, de la construction de l'espace et du temps pour s'approcher progressivement du jeu d'acteur. La projection a pris la place du partenaire de ce dernier dans l'interprétation et pouvait même le remplacer. Le travail du Canadien Robert Lepage s'est avéré précurseur ici. Son spectacle emblématique : *Elseneur* (1995), librement inspiré d'*Hamlet*, était joué par un seul acteur, Robert Lepage lui-même, qui, grâce aux multiples projections, aux dispositifs sonores et à une scénographie mobile en bois, incarnait avec talent les principaux personnages de la pièce de Shakespeare⁸¹. D'ailleurs, ce metteur en scène continue à faire une véritable recherche artistique autour des écrans en les plaçant sur le plateau, dans différents formats et avec différentes fonctions : panoramique dans *La géométrie des miracles* (1998), concave dans *Le projet Andersen* (2005), convexe dans *Jeux de cartes : Cœur* (2013), entre autres.

Ces démarches esthétiques mêlant le théâtre, le cinéma et l'art vidéo ont provoqué l'éclatement des formes et l'hybridation des esthétiques. Cette situation, privilégiant un spectateur plutôt assis et immobile, plaçait ce dernier devant une épreuve perceptive considérable : la multiplication des images et des sons a rendu la réception plus difficile.

Durant cette période, certains artistes de théâtre ont tourné leur regard vers l'art visuel et l'art numérique, qui s'intéressent à deux modalités convoquant des dispositifs

⁸¹ Voir Ludovic Fouquet, *Robert Lepage, l'horizon en image*, Québec, L'instant même, 2005 ; Chantal Hébert et Irène Perelli-Contos, « *La face cachée* » du théâtre de l'image, Paris, L'Harmattan, 2001.

technologiques expérimentaux : l'*interactivité* et l'*immersion*. Au théâtre, il s'agissait encore de travaux inédits et novateurs, souvent coûteux et peu nombreux, se réalisant en partie dans des laboratoires de recherche. L'*immersion* est liée principalement à la réalité virtuelle. Le *Dictionnaire des arts médiatiques* décrit l'immersion comme une « [t]echnologie propre aux systèmes informatiques visant à créer des environnements qui simulent le monde naturel ou un monde imaginaire et qui donnent à l'utilisateur l'impression de la réalité⁸² ». Ce terme existe en dehors du dispositif technologique et signifie « plonger entièrement quelque chose, le corps de quelqu'un dans un liquide et, en particulier, dans la mer » ou encore « se plonger totalement dans un milieu différent de son milieu habituel⁸³ ». Le fait de proposer une plongée dans un univers qui nous offre une évasion est ainsi devenu précieux pour les artistes de théâtre.

Le metteur en scène américain George Coates est un véritable pionnier pour ces dispositifs immersifs. En 1991, il a réalisé *Invisible Site: A Virtual Sho*, dans lequel les spectateurs portaient des lunettes 3D. Coates a ainsi introduit l'immersion et l'a associée à une forme d'interactivité, car des images étaient coordonnées aux mouvements des acteurs, une idée très novatrice à l'époque. Autre exemple, en 1995, Mark Reaney, scénographe et chercheur de l'université du Kansas, a réalisé un spectacle intitulé *The Adding Machine*, adapté de la pièce éponyme d'Elmer Rice (1923), qui utilisait la réalité virtuelle. Ce texte expressionniste américain, plutôt classique, se concentrait sur le sort d'un certain Monsieur Zéro qui tentait de trouver le bonheur dans une société déshumanisée et mécanisée. Les spectateurs pouvaient y voir, sur la même scène, à la fois des acteurs en chair et en os et des acteurs

⁸² Louise Poissant, « Immersion », in Louise Poissant (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presse de l'Université du Québec, 1997, p. 283.

⁸³ « Immerger », in Larousse en ligne : <https://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/immerger/41694> (consulté le 25.09.2023).

générés par ordinateur, évoluant dans des environnements tridimensionnels produits par la technologie et dans lesquels le drame se déroulait. Ces « mondes virtuels » n'étaient pas préenregistrés, mais improvisés sur place et en direct par l'équipe de production du spectacle. Le public devait porter des lunettes polarisées, permettant une vision en trois dimensions des images.

Avec le progrès technologique, l'immersion est surtout associée à la culture médiatique qui s'est approprié la réalité virtuelle comme réalité parallèle et qui va très vite explorer des dispositifs technologiques spécifiques provoquant cet état spectatorial.

L'*interactivité*, quant à elle, était liée également au dispositif technologique et était décrite comme la possibilité d'échange d'informations entre plusieurs personnes et/ou systèmes. Dans *Telematic Dreaming* (1992), par exemple, une installation interactive de Paul Sermon, le visiteur entrait dans un espace où il voyait un lit sur lequel il pouvait s'asseoir ou s'allonger à côté de l'image projetée en direct de Paul Sermon depuis un autre lieu. Une interaction vivante entre le corps télématique⁸⁴ et le spectateur pouvait alors commencer, un dispositif vidéo permettant à chacun de visionner et d'entendre l'autre en direct⁸⁵. Le *Dictionnaire des arts médiatiques* donne cette définition de l'interactivité :

Propriété des médias, des programmes et des systèmes, liés de façon plus ou moins constitutive à un ordinateur, de pouvoir entretenir un dialogue plus ou moins poussé avec l'utilisateur. Les hypertextes et les hypermédias ainsi

⁸⁴ Par le terme *télématique*, on désigne les « techniques et services relatifs au traitement ainsi qu'à la diffusion de l'information, communs à l'informatique et aux télécommunications en particulier ». Voir « Télématique », in Louise Poissant (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, op. cit., p. 331.

⁸⁵ Voir en ligne : <https://v2.nl/archive/works/telematic-dreaming> (consulté le 25.09.2023).

que les systèmes de réalité virtuelle sont des entités informatiques fondamentalement interactives, qui nécessitent constamment, pour procéder, les réponses des utilisateurs aux choix qu'ils leur offrent par les interfaces logicielles et matérielles qui leur sont propres⁸⁶.

Dans l'art interactif, le visiteur est devenu un co-créateur de l'artefact, comme l'évoque notamment la spécialiste de l'art vidéo Anne-Marie Duguet⁸⁷. C'est grâce à ses gestes que l'œuvre peut se réaliser.

La chercheuse en théâtre Béatrice Picon-Vallin montre que ces transformations technologiques, intégrées dès les années 1990 par le spectacle vivant et qui constituaient des prémisses importantes de l'évolution vers les dispositifs numériques des années 2000, ont introduit plusieurs changements qui ont touché des composantes du spectacle vivant sur le plan esthétique, collaboratif et de l'archivage⁸⁸. Un spectacle qui intégrait des démarches technologiques proposait une structure esthétique différente de celle du spectacle traditionnel. Le travail du temps, de l'espace, de l'acteur, entre autres, donnait lieu à des convergences ou des divergences dans leur rapport à l'image projetée, sans avoir oublié le spectateur situé devant des épreuves perceptives inédites.

Les questions de perception et de compétences médiatiques ont en outre joué un rôle important, car la scène devenait parfois un laboratoire d'analyse des fonctionnements des médias et un examen perceptif. Le public a alors été considéré comme un groupe dont les habitudes de consommation

⁸⁶ Louise Poissant, « Interactivité », in Louise Poissant (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, op. cit., p. 179.

⁸⁷ Anne-Marie Duguet, « Dispositifs », *Communications*, 48: « Vidéo », 1988, p. 221-247.

⁸⁸ Béatrice Picon-Vallin, « Hybridation spatiale, registres de présence », in Béatrice Picon-Vallin (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1998, p. 9-35.

des médias devaient être prises en compte : reproduites au théâtre mais également remises en question de manière critique par les metteurs en scène.

Vers de nouveaux défis pour le public

Selon Hans-Thies Lehmann, l'omniprésence des médias dans la vie quotidienne depuis les années 1970 est à l'origine du développement du théâtre postdramatique⁸⁹. Ce nouveau théâtre est plus fragmentaire que linéaire, plus performatif que représentatif et le texte n'y est qu'un élément parmi d'autres. Abolir la domination du texte a en effet mené à une revalorisation d'autres éléments théâtraux. Les médias sur scène, comme les autres éléments technologiques, peuvent ainsi avoir une signification intrinsèque qui n'est pas forcément liée à une dimension narrative. C'est ce qui place les spectateurs devant de nouveaux défis : interpréter correctement les signes théâtraux pour lesquels ils ne peuvent pas se référer à leur expérience. Comme le montre notre panorama des notions liées à l'activité spectatorielle, le rôle du public de théâtre n'est jamais le même. À chaque époque, les conditions politiques, les conventions sociales, les habitudes médiatiques et les possibilités technologiques définissent un cadre dans lequel les créateurs de théâtre évoluent – même si quelques idées individuelles visionnaires, en avance sur leur temps, ouvrent parfois de nouvelles voies à la création théâtrale. Les rôles que les metteurs en scène attribuent à leur public peuvent être très divers. L'objectif peut être de transmettre des émotions ou de susciter l'identification et l'empathie ; mais il peut aussi s'agir d'éducation, de transmission de contexte ou d'agitation. Dans tous les cas, le théâtre est un lieu de perception sensorielle qui offre parfois au public de nouvelles expériences et l'invite à y réfléchir.

⁸⁹ Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, op. cit.

En tant qu'espace de rassemblement social, il peut aussi y être question de communauté, de débat ou d'engagement politique et social.

3 | **Le temps des médias numériques : nouvelles conditions pour le théâtre**

Le temps des médias : qu'est-ce que le tournant numérique ?

L'ère numérique et les conséquences des mutations qui lui sont associées ont été discutées et soulignées à de nombreuses reprises dans les recherches sociologiques, anthropologiques et technoscientifiques. On parle ainsi du « tournant numérique », de la « révolution numérique » ou de la « troisième révolution industrielle ». La société est confrontée aux prémices de ce phénomène depuis 1950, lorsque les nouvelles technologies dites numériques ont commencé à être intégrées dans des industries. La notion de révolution numérique renvoie, d'une manière très générale, à une évolution technique très rapide, provoquée par le développement de l'informatique, qui s'est accéléré notamment dans les années 1980-1990⁹⁰. Cette longue période est marquée par différentes étapes, liées à la transformation des dispositifs, des logiciels et des matériels, de plus en plus sophistiqués.

⁹⁰ Isabelle Compiègne, *La société numérique en question(s)*, Auxerre, Sciences humaines Éditions, 2011.

Précisons que le mot *numérique* est lié au processus de *numérisation* qu'Isabelle Compiègne, spécialiste de psychosociologie de la communication et de sémiologie, définit de la façon suivante :

Mode de traitement des données dont le principe est la transposition de signes comme les lettres, les chiffres, les images ou les sons en configurations d'impulsions électriques qui sont ensuite traduits sous forme de nombres en numérisation binaire, 0 (quand le courant ne passe pas, fermeture du circuit électrique) ou 1 (quand le courant passe, ouverture du circuit électrique)⁹¹.

Le progrès technologique général a été marqué par de multiples inventions aussi bien que par des seuils technologiques liés à de nouvelles recherches. Si les premiers ordinateurs ont vu le jour dans les années 1940, ce n'est que dans les années 1980 que ces machines ont atteint un plus large public, qui a été de plus en plus en contact avec ces technologies dans le monde du travail, mais aussi dans la sphère privée, avec les ordinateurs domestiques et les salles d'Arcade pendant leurs loisirs. Avec l'ouverture du *World Wide Web* au grand public en 1993, le numérique est passé à une nouvelle phase. Le nombre de sites Web a augmenté très rapidement et les courriers électroniques se sont imposés comme une forme de communication importante.

Depuis 2004, avec le Web 2.0, les réseaux sociaux comme Facebook, YouTube, Instagram, Snapchat ou maintenant TikTok déterminent progressivement la manière dont de nombreuses personnes communiquent entre elles. En effet, les contenus ne sont plus seulement produits et diffusés par les rédactions, mais aussi par les utilisateurs. D'un côté, l'apparition de ce contenu généré par l'utilisateur démocratise la

⁹¹ *Ibid.*, p. 112.

communication en la rendant accessible à un grand nombre de personnes ; mais, d'un autre côté, cela abaisse les normes de contrôle (journalistiques), ce qui facilite la diffusion de fausses informations. Depuis le milieu des années 2010, on parle du phénomène des *fake news* et d'une ère post-factuelle, où le caractère spectaculaire de l'information l'emporte sur la véracité.

Dès le milieu des années 2000, les jeux vidéo avaient détrôné le cinéma en tant que première industrie culturelle en termes de chiffre d'affaires⁹². Le fort développement de ce secteur se poursuit encore aujourd'hui et a atteint un sommet temporaire, surtout à l'époque du COVID-19. Néanmoins, les jeux deviennent également influents sur le plan culturel. Les *e-sports* s'établissent en tant que compétition et une *ludification* croissante touche de nombreux domaines, même en dehors des jeux informatiques. Dans les années 2010, la réalité augmentée (RA) et la réalité virtuelle (RV) ont continué à se développer au même titre. Des jeux comme *Pokémon Go* ont relié le monde virtuel et le monde physique⁹³. La RV est vue par beaucoup comme l'une des technologies d'avenir les plus importantes pour le développement de l'immersion et de l'incorporation des utilisateurs. La RV est aussi souvent considérée comme une porte d'entrée privilégiée vers le métavers, un futur monde virtuel global.

Une autre évolution caractérise le développement du numérique des années 2010. Le Web, associé à la miniaturisation et au développement des smartphones, a entraîné une forte interconnexion et une omniprésence du numérique à partir de 2007 (premier iPhone). En raison de la quantité toujours plus grande de données disponibles (*Big Data*) et de l'amélioration des systèmes d'analyse, on assiste à une collecte ciblée de données (*Data Mining*) qui augmente sans cesse, et à des prédictions de comportements futurs qui en

⁹² Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, op. cit.

⁹³ Voir à ce sujet Tristan Donovan, *Replay : the History of Video Games*, Lewes, Yellow Ant, 2010.

découlent. Cela peut avoir de nombreux intérêts, par exemple économiques (publicité personnalisée) ou politiques (pour des campagnes ciblées). On assiste également à une nouvelle forme de surveillance, la *dataveillance*.

Enfin, les systèmes d'intelligence artificielle (IA) ont fait d'énormes progrès dans les années 2010 et 2020 grâce à des machines plus puissantes⁹⁴. Avec la sortie en 2022 de ChatGPT, un chatbot qui utilise l'intelligence artificielle pour communiquer avec ses utilisateurs *via* des messages textuels, la discussion sur l'avenir de l'IA est devenue très concrète, même si les débats sur les perspectives de son utilisation éventuelle existent depuis bien plus longtemps.

Société numérique

Actuellement, nous vivons dans une société dont les formes de communication ont radicalement changé au cours des vingt à trente dernières années, et continueront vraisemblablement à le faire davantage encore dans les années à venir⁹⁵. Nous sommes devenus la *société numérique*.

L'usage de ce terme s'est largement répandu de nos jours, même s'il n'a pas un fondement conceptuel consolidé, comme le remarque Isabelle Compiègne⁹⁶. Cette notion vise à mettre en évidence les marques que la technologie numérique a imprimées sur la société contemporaine. Elle désigne également une profonde mutation que nous sommes en train de vivre sur le plan collectif et individuel. L'autrice souligne que l'accent est mis sur « l'homogénéité et l'universalité de ce mouvement » fondé sur la technologie⁹⁷. L'outil numérique

⁹⁴ Jean-Gabriel Ganascia, *Intelligence artificielle : vers une domination programmée ?*, Paris, Le Cavalier bleu, 2021.

⁹⁵ Dominique Vinck, *Humanités numériques : la culture face aux nouvelles technologies*, Paris, Le Cavalier bleu, 2016.

⁹⁶ Isabelle Compiègne, *La société numérique en question(s)*, op. cit., p. 7.

⁹⁷ *Ibid.*

devient en effet indissociable de l'activité professionnelle, quotidienne, affective et relationnelle de la société actuelle.

Avec le développement de l'intelligence artificielle, l'homme affronte de nouveaux défis. L'IA ne forme plus de nos jours seulement un objet d'un fantasme travaillé par la science-fiction : elle devient peu à peu un instrument quotidien, par exemple à travers la reconnaissance faciale ou avec les assistants personnels⁹⁸. L'IA, qui s'appuie à présent sur les neurones artificiels et le *deep learning*, efface progressivement les limites permettant de garder à l'esprit qu'un agent conversationnel, par exemple, n'est qu'un code. Cet agent peut être incarné par un avatar, donc une représentation informatique humaine particulièrement aboutie, et accroître notre confusion. Il représente ce qu'on appelle un *digital human*, un humain numérique. Ces « avatars [qui] peuvent produire toute une gamme de langage humain (parlé et corporel), soutenu par une intelligence artificielle » dans le but d'interagir avec les gens⁹⁹. À la suite des chatbots, ils paraissent émotionnellement intelligents. Leur ressemblance avec l'être humain est frappante et permet à l'utilisateur de se faire une représentation fidèle et réaliste de son interlocuteur.

Actuellement, les industries se sont lancées dans une véritable course sur le marché pour proposer un avatar-influenceur de différents produits. Ces avatars guidés par des algorithmes peuvent analyser des informations fournies par un utilisateur (un client) et lui donner ce dont il a besoin par une réponse soit seulement verbale, soit verbale et corporelle¹⁰⁰. Ces avatars

⁹⁸ Alexandre Gefen, *Réparer le monde. La littérature française face au XXI^e siècle*, Paris, José Corti, 2017.

⁹⁹ John P., « Digital Humans Explained : What They Are, and How We'll Interact with Them in the Web 3 Age. An In-Depth Guide of Digital Humans », 14 janvier 2022 : <https://medium.com/@oortech/digital-humans-explained-what-they-are-and-how-well-interact-with-them-in-the-web3-age-d2df72cco425> (consulté le 27.09.2023).

¹⁰⁰ Voir plus : <https://www2.deloitte.com/nl/nl/pages/customer-and-marketing/articles/digital-human.html> (consulté le 27.09.2023).

sont des générateurs de bénéfices qui se comptent en millions d'euros et sont très doués dans la reconnaissance des intérêts et des goûts des clients, comme Lil Miquela (Miquela Sousa), par exemple, une influenceuse extrêmement suivie aujourd'hui¹⁰¹.

Ce n'est pas tout. Nous-mêmes, nous pouvons acheter à peu de frais un corps scanné en trois dimensions d'une véritable personne¹⁰². 3D Scan Store de Sheffield propose des corps entiers blancs, noirs, métissés ainsi que des membres corporels séparés comme des têtes, des mains (fig. 2)¹⁰³.

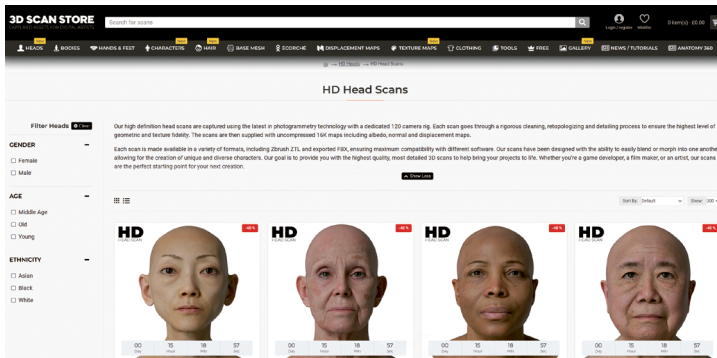


FIGURE 2 Têtes scannées à acheter sur 3D Scan Store. Capture d'écran du site du magasin. Photographie : © 3D Scan Store.

¹⁰¹ <https://www.instagram.com/lilmiquela/> (consulté le 07.07.2023).

¹⁰² Voir : <https://www.3dscanstore.com/3d-body-models/retopologised-body-models> (consulté le 27.09.2023). L'acheteur signe un contrat lors de l'achat du fichier stipulant qu'il est possible d'en faire ce qu'il veut à l'exception de tout ce qui serait de l'ordre du « sexuellement explicite ».

¹⁰³ Simon Senn a réalisé une performance intitulée *Be Arielle F* (2020) avec un corps acheté sur ce site, qu'il nomme Arielle et qu'il intègre dans son travail scénique. Il évoque l'aspect flou de la clause « sexuellement explicite » qui peut être interprétée d'une manière large et qui ne protège pas vraiment le corps scanné d'un usage qui serait de nature pornographique, par exemple. Senn soulève ces limites dans sa performance.

Ces procédés commerciaux soulèvent plusieurs questions de nature éthique concernant la propriété juridique d'un corps scanné, de notre identité confrontée à un chatbot ou encore des limites d'une identité virtuelle. L'IA ouvre de nouvelles possibilités et repousse des limites de nature variée d'une part, et provoque de l'angoisse sociale face à l'inconnu, par rapport au danger de piratage de données ou de l'usurpation de notre identité, d'autre part.

Post- et transhumanisme

Le développement de la société numérique est accompagné par deux courants de réflexion : le *posthumanisme* et le *transhumanisme*, qui débattent sur ce que le progrès fait à l'homme, à son corps et à son esprit¹⁰⁴. Le posthumanisme est la forme critique de la réflexion sur ce sujet, qui s'exprime diversement en philosophie, en littérature, dans les essais de prospective, dans les œuvres cinématographiques et d'autres formes d'art. Il vise la refondation de l'humain à partir de l'héritage humaniste dont parle, entre autres, la philosophe Rosi Braidotti dans son ouvrage *The Posthuman*¹⁰⁵. La volonté de reconfigurer l'humain est accompagnée par une question fondamentale : que signifie la notion d'*être humain* sous l'influence de la globalisation, de la cyberculture, du capitalisme tardif et des bouleversements environnementaux ?

Dans son livre influent *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics* (1999), la chercheuse et critique littéraire américaine Nancy Katherine Hayles décrit le posthumain comme la fin d'une certaine conception de l'humain, une conception qui ne s'est appliquée au mieux qu'à une fraction de l'humanité qui avait la richesse,

¹⁰⁴ Laurent Alexandre et Jean-Michel Besnier, *Les robots font-ils l'amour ? Le transhumanisme en 12 questions*, Paris, Dunod, 2016.

¹⁰⁵ Rosi Braidotti, *The Posthuman*, Cambridge, Polity Press, 2013.

le pouvoir et le loisir de se conceptualiser comme des êtres autonomes exerçant leur volonté par l'action et le choix individuel¹⁰⁶. En effet, la radicalité de la pensée posthumaniste nous confronte à une conception de l'être humain où le corps est à la fois biologique et technologique, car il intègre ces prothèses artificielles. Les travaux de Donna Haraway, initiatrice américaine du cyberféminisme, ont initié dans les années 1980 une réflexion importante dédiée au *cyborg*, figure emblématique liant le corps biologique à des éléments technologiques. Dans *The Cyborg Manifesto*, un essai précurseur, elle se penche sur cette figure, intrinsèquement liée aux implications culturelles des nouvelles technologies, mais également au féminisme¹⁰⁷. Elle prétend même à un nouveau *statu quo* de l'être humain de nos jours. Dans ce texte, l'amalgame humain/machine correspond à un cadre théorique où le cyborg, qui brouille les catégories, brise les frontières sociales et politiques traditionnelles¹⁰⁸.

Les interrogations ontologiques et éthiques concernant les frontières du corps humain, sa connexion à la machine ou au flux informationnel et la domination du modèle informationnel sur la matérialité et la corporalité deviennent de plus en plus radicales. Hayles évoque l'instabilité du sujet contemporain : « Le sujet posthumain est un amalgame, une collection de composantes hétérogènes, une entité matérielle-informationnelle dont les frontières subissent de constantes construction et reconstruction¹⁰⁹. »

¹⁰⁶ Nancy Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, Chicago/Londres, The University of Chicago Press, 1999.

¹⁰⁷ Donna Haraway, « A Cyborg Manifesto », in Simon During (dir.), *The Cultural Studies Reader*, Londres/New York, Routledge/Taylor and Francis Group, 1999 [1984], p. 271-292.

¹⁰⁸ Nancy Katherine Hayles, « How does it feel to be posthuman? Interview by Arjen Mulder », *The Art of the Accident*, 1998 : <https://medium.com/@oortech/digital-humans-explained-what-they-are-and-how-well-interact-with-them-in-the-web3-age-d2df72cco425> (consulté le 27.09.2023).

¹⁰⁹ Nancy Katherine Hayles, *How We Became Posthuman: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*, op. cit., p. 85.

Le transhumanisme, quant à lui, correspond aux ambitions scientifiques qui projettent de délivrer l'homme de ses contingences biologiques et de le rendre plus performant dans tous les domaines, physiques ou mentaux. L'artiste américaine Natasha Vita-More déclare dans son *Transhuman Manifesto* que « le transhumanisme encourage l'expérimentation et les attitudes d'abondance et met l'accent sur les possibilités infinies de transformation de soi¹¹⁰ ». Il est parfois considéré comme une forme proactive du posthumanisme qui avance des solutions et des outils concrets pour une augmentation de l'être humain en lien avec la cybernétique.

Pour Geneviève Ferone, juriste, et Jean-Didier Vincent, chercheur en physiologie, les « transhumanistes sont des idéologues » qui réclament des « humains augmentés » en raison de l'imperfection qu'ils voient dans l'espèce humaine¹¹¹. Notons que cette vision est surtout dynamisée par les découvertes réalisées dans les champs de la nanotechnologie, de la biotechnologie, de l'informatique et de la cognitique, rassemblés sous le sigle NBIC. Leurs objectifs généraux peuvent se résumer ainsi :

Il s'agit d'intervenir sur la matière, atome par atome, de façon à la reconfigurer selon un dessein (*design*) préconçu, mais en laissant la sélection naturelle jouer au gré de la contingence de façon à ne retenir que le mieux adapté. En somme, refaire l'évolution du vivant, mais en infiniment accéléré¹¹².

¹¹⁰ Natasha Vita-More, « *Transhuman Manifesto* », première version 1983, deuxième : 1998, troisième : 2008, quatrième : 2020 : <https://natashavita-more.com/transhumanist-manifesto/> (consulté le 27.09.2023).

¹¹¹ Geneviève Féron et Jean-Didier Vincent, *Bienvenue en Transhumanie. Sur l'homme de demain*, Paris, Grasset, 2011, p. 12.

¹¹² *Ibid.*, p. 13.

Le transhumanisme est à la fois « une techno-science, une idéologie, une utopie, une religion, une sorte de philosophie », précise le philosophe Pierre Koest¹¹³. Il nous amène surtout à des questions concernant l'effacement des frontières, non seulement entre nous et l'autre, mais entre nous et le non-humain : la *machine*.

Liés au posthumanisme et repris par le transhumanisme, les discours sur la *Singularité* technologique mettent en avant un phénomène qui explique la montée en puissance inédite des ordinateurs et le besoin de l'homme de parfaire sa performance en s'hybridant avec la machine¹¹⁴. La singularité (avec un *s* minuscule) est initialement une notion mathématique, née dans les années 1950 et abordée par John von Neumann. D'après ce dernier, une machine intelligente créée par une autre machine pourrait prendre le contrôle de son propre développement. Certains chercheurs vont plus loin et forment une hypothèse selon laquelle le développement des machines obligera les humains à s'accoupler avec des ordinateurs, devenant ainsi des organismes cybernétiques. Ces scientifiques se fondent sur l'hypothèse selon laquelle l'intelligence artificielle deviendra à terme supérieure à l'intelligence humaine et prendra un jour le contrôle de l'humanité.

La notion de Singularité a été introduite par Vernor Vinge dans son livre de science-fiction *The Coming Technological Singularity: How to Survive in the Post-Human Era*, publié en 1993¹¹⁵. Dans ce texte, elle prend la forme d'une superintelligence artificielle inaccessible à la raison humaine, émergeant soudainement et évoluant de façon autonome en un nouveau règne posthumain, dans une vision futuriste et

¹¹³ Pierre Koest, *Aux frontières de l'Humain. Essai sur le transhumanisme*, Paris, L'Harmattan, 2015, p. 165.

¹¹⁴ Nick Bostrom, *Superintelligence*, Françoise Parot (trad.), Malakoff, Dunod, 2017.

¹¹⁵ Jean-Gabriel Ganascia, *Le mythe de la singularité. Faut-il craindre l'intelligence artificielle ?*, Paris, Le Seuil, 2017.

spéculative. Toutefois, de nos jours, diverses positions scientifiques et parascientifiques se constituent par rapport à la Singularité technologique, comme l'explique l'informaticien et philosophe Jean-Gabriel Ganascia dans son livre *Le mythe de la singularité. Faut-il craindre l'intelligence artificielle ?*¹¹⁶ Pour les transhumanistes tels que le chercheur Ray Kurzweil ou le philosophe Nick Bostrom, l'arrivée de la Singularité est une nouvelle ère, non seulement pour les systèmes cybernétiques, mais également pour l'être humain qui aura cette possibilité de devenir plus puissant, en prolongeant sa longévité jusqu'à l'immortalité¹¹⁷. Kurzweil prédit que l'évolution des technologies donnera naissance en 2045 à une intelligence non biologique, un milliard de fois plus performante que l'esprit humain¹¹⁸. D'autres, comme l'astrophysicien Stephen Hawking, ou des entrepreneurs multimilliardaires tels que Bill Gates ont formulé des annonces alarmistes, voyant en l'IA un danger inédit dans l'histoire de l'humanité, mais qui monte en puissance très rapidement.

Spectacle à composantes numériques : définitions

Les artistes faisant partie de la société numérique sont logiquement imprégnés par les problématiques que cette dernière soulève. Le progrès et ses produits deviennent ainsi une source d'inspiration pour leurs créations aussi bien qu'un terrain critique et spéculatif, tout en fournissant de nouveaux outils scénographiques pour la lumière, la production du son et plus généralement tous les aspects de la régie.

¹¹⁶ *Ibid.*

¹¹⁷ Vocabulaire médical : <https://www.vocabulaire-medical.fr/encyclopedie/342-posthumanisme-singularite-technologique-technomedecine-transhumanisme> (consulté le 27.09.2023).

¹¹⁸ Ray Kurzweil, *Humanité 2.0 : la bible du changement*, Adeline Mesmin (trad.), Paris, M21 Éditions, 2007.

Rappelons que l'enregistrement d'un spectacle a longtemps servi de carnet de notes pour les répétitions théâtrales : il permet de saisir les différentes étapes de la création d'un spectacle, il forme une captation pour les archives et est utilisé dans le cadre de recherches scientifiques et de conférences. Un enregistrement vidéo d'une représentation, intégral ou en partie, analogique (1960-1980) ou numérique (dès 1990) n'est plus surprenant de nos jours et constitue un apport publicitaire non négligeable.

Les technologies changent le rapport de l'artiste au réel et introduisent un nouvel ordre visuel¹¹⁹. Les créateurs de théâtre tentent de parler du présent avec leur langage artistique, l'inscrivant dans le système des cultures numériques. Depuis une trentaine d'années environ, les créations fondées sur un dispositif numérique convoquant l'immersion, l'interactivité, la déambulation, la ludification et le jeu grandeur nature représentent une part de plus en plus importante de la programmation des théâtres et des festivals. Leurs formats varient selon les zones géographiques et engendrent d'autant plus d'expérimentations artistiques.

En conséquence, les études théâtrales sont devenues plus souples dans leur appréhension de cette esthétique et proposent plusieurs expressions et analyses dédiées au spectacle à composante technologique. Citons seulement les « théâtres virtuels » (*Virtual Theatres: An Introduction*) proposés par la chercheuse en performance et médias Gabriella Giannachi en 2004¹²⁰, nos propres formules telles que « théâtre des médias », « scènes numériques »¹²¹ et « théâtre des médias

¹¹⁹ Edmond Couchot et Norbert Hillaire, *L'art numérique. Comment la technologie vient au monde de l'art*, Paris, Flammarion, 2003.

¹²⁰ Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres. An Introduction*, Londres/New York, Routledge, 2004.

¹²¹ Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011; Izabella Pluta (dir.), Margot Dacheux, Hervé Guay, Simon Hagemann et Eugénie Pastor (collab.), *Scènes numériques/Digital Stages*, op. cit.

numériques»¹²² ou encore «théâtre de cyborg» défini par Jennifer Parker-Starbuck, spécialiste du théâtre et du multimédia¹²³. Néanmoins, la notion de *Digital Performance*, proposée en 2007 par Steve Dixon avec la contribution de Barry Smith, deux chercheurs en arts de la scène, est celle qui s'impose le plus, notamment parce qu'elle s'avère la plus flexible par rapport à l'évolution du numérique au théâtre et à la constitution de formes particulièrement variées. En effet, cette notion englobe non seulement des créations scéniques, mais aussi des travaux artistiques disponibles sur le Web et l'enregistrement numérique d'un spectacle vivant.

Le livre de Dixon est le fruit d'une recherche scientifique de longue haleine, couronnée par une publication de plus de 800 pages intitulée *Digital Performance. A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*¹²⁴ et accompagnée par les archives visuelles, *The Digital Performance Archive (DPA)*, de plusieurs spectacles rassemblés par les auteurs entre 1999 et 2001¹²⁵. Selon Dixon, la *Digital Performance* englobe «tout travail scénique où les technologies informatiques jouent un rôle "déterminant", plutôt qu'un rôle secondaire, au niveau du contenu, des techniques, de l'esthétique ou encore des formes de diffusion¹²⁶». Le champ artistique défini par les auteurs embrasse plusieurs domaines et pointe des zones de transitions entre eux à travers des formes

¹²² Simon Hagemann, *Penser les médias au théâtre. Des avant-gardes historiques aux scènes contemporaines*, op. cit.

¹²³ Jennifer Parker-Starbuck, *Cyborg Theatre: Corporeal/Technological Intersections in Multimedia Performance*, New York, Palgrave Macmillan, 2011.

¹²⁴ Steve Dixon (avec la participation de Barry Smith), *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge/Londres, The MIT Press, 2007.

¹²⁵ À la base de cet ouvrage, il y a eu un projet de recherche conduit par Steve Dixon et Barry Smith (1999-2001) soutenu par Arts and Humanities Research Council du Royaume-Uni.

¹²⁶ Steve Dixon (avec la participation de Barry Smith), *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, op. cit., p. 3.

intermédiaires. Ce sont non seulement le théâtre, la danse et l'art de la performance qui « intègrent des projections créées ou manipulées numériquement »¹²⁷, mais également les spectacles utilisant des capteurs ou les techniques télématiques ainsi que les travaux et les activités performatives accessibles à travers l'écran d'ordinateur (donc sans contact direct avec le performeur). Les auteurs incluent en outre dans ce champ des événements du cyberthéâtre, des MUDs¹²⁸, des MOOs¹²⁹ et des mondes virtuels, entre autres. Les auteurs intègrent dans la définition de la *Digital Performance* l'idée de la *conscience performative*, qu'ils définissent comme une conscience constituée et émergente de la relation avec un environnement virtuel, de la téléprésence et de la dispersion qui caractérise ce type de représentation.

Actuellement, le spectacle numérique se développe dans un contexte médiatique véritablement pluraliste et interdépendant. Il puise dans les sciences et génère des projets art-science-technologie ; il rencontre la culture populaire en faisant des irruptions hors de l'espace théâtral, comme au sein d'un festival de jeux vidéo ou d'une patinoire ; l'équipe artistique peut s'enfermer dans un laboratoire de recherche pour faire des expérimentations et des expériences au croisement de la science et de son projet artistique. Ainsi, les murs du théâtre ne renferment plus le spectacle et le public

¹²⁷ *Ibid.*

¹²⁸ MUD est l'abréviation de « *multi-user dungeon* », ce qui signifie « donjon multi-utilisateur ». C'est un type de jeu en ligne dans lequel le joueur peut endosser un rôle et interagir en ligne avec d'autres participants. Le MUD ressemble à une chambre de discussion virtuelle : <https://medium.com/@williamson.f93/multi-user-dungeons-muds-what-are-they-and-how-to-play-af3ecof29f4a> (consulté le 11.10.2023).

¹²⁹ Un MOO (*multiuser, object-oriented*) est un environnement de réalité virtuelle en ligne, basé sur du texte, auquel plusieurs utilisateurs peuvent se connecter en même temps pour discuter ou pour créer un bureau virtuel qu'ils peuvent aménager selon leur goût. Il existe par exemple des MOO éducatifs qui permettent d'organiser des cours en ligne : https://www.educationworld.com/a_tech/techo10.shtml (consulté le 11.10.2023).

est conduit vers d'autres espaces. Le spectateur est invité à interagir *dans* et *avec* l'œuvre scénique, à sortir dans l'espace urbain, à utiliser son smartphone ou à porter un visio-casque.

Technologies sur scène : quelle évolution ?

Il est important de noter que les différents dispositifs scéniques, de nature analogique d'abord et numérique ensuite, tels que les écrans, les casques de réalité virtuelle, les smartphones, les tablettes, les drones, les capteurs de mouvements, les exosquelettes ou les dispositifs robotiques provoquent des transformations considérables des principales composantes du théâtre tels que la scénographie, le temps et l'espace scénique, la dramaturgie et le jeu d'acteur¹³⁰. Ils influent également sur le processus de création, la diffusion, l'archivage du spectacle vivant, voire sur le renouvellement de la formation dans différents métiers du théâtre comme metteur en scène, comédien et ingénieur de plateau.

Les dispositifs de projection, de captation ou robotiques peuvent faire partie de la *scénographie* et apparaître sur la scène en constituant un décor augmenté. C'est également dans cette fonction scénographique que le dispositif technologique est d'abord intégré. La tradition de la scène italienne, avec sa tridimensionnalité, est ainsi juxtaposée à la surface plane de l'écran de projection. Le metteur en scène belge-flamand Guy Cassiers illustre dans plusieurs de ses spectacles cette confrontation entre la matérialité du plateau et les projections. Dans sa mise en scène *Rouge décanté* (2004), par exemple, l'acteur Dirk Roofthoof est seul sur la scène face au dispositif de plusieurs caméras qui le filment à

¹³⁰ Danielle Chaperon et Izabella Pluta, « Théâtre et numérique », in Raphaël Baroni et Claus Gunti (dir.), *Introduction à l'étude des cultures numériques*, 2020, Paris, Armand Colin, p. 45-66.

des moments variés et d'une manière différente¹³¹. Cela permet de croiser le présent du personnage que nous voyons sur la scène avec son passé, qui se matérialise grâce à l'interprétation remarquable de ce comédien, renforcée par le *jeu* des projections. Les écrans visibles font autant partie de la scénographie que de la dramaturgie de cette mise en scène. Il est clair qu'avec la technologie (analogique et numérique), la matérialité du décor vit une mutation considérable, car ce dernier peut devenir immatériel. En effet, une scénographie qui s'empare des outils numériques peut devenir entièrement virtuelle et, en tant que telle, n'apparaître aux yeux du spectateur que s'il est équipé d'un visiocasque. Aujourd'hui, de nombreux scénographes de théâtre conçoivent leurs scénographies en 3D : c'est à la fois un mode d'élaboration et le format du spectacle. Les logiciels les plus connus sont Autocad, SketchUp, 3Dsmax, Maya, Blender et Cinéma 4D. Ils permettent de modéliser les matières, les couleurs et les toiles peintes. Avec des logiciels 3D, il est possible de réaliser rapidement des ajustements et des modifications, que le scénographe peut présenter au metteur en scène en quelques clics.

Sur le plan de la structure de la représentation, un dispositif technologique agit d'une manière considérable sur le *temps* et l'*espace*. Le temps au théâtre peut avoir différentes natures : celui de *l'ici et maintenant* du spectacle et des acteurs face au public, celui de l'histoire racontée sur scène, tout autant que celui du spectateur, en lien notamment avec sa perception et sa mémoire¹³². Dans une représentation traditionnelle, le temps est commun pour l'acteur et le spectateur. Le dispositif technologique change cette condition. Effectivement, les dispositifs de captation et de visualisation permettent de convoquer sur le plateau des situations passées (préenregistrées),

¹³¹ Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, *op. cit.*

¹³² Patrice Pavis, « Temps », in *Dictionnaire du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2002, p. 349.

mais également de décomposer le présent scénique et de le recomposer dans le cadre de l'image à travers la captation en direct. Cyril Teste, metteur en scène français, s'interroge sur les manières de révéler et de saisir le temps présent en explorant des outils numériques¹³³. Avec sa troupe MXM, il propose le concept de la *performance filmique* qui «est une forme théâtrale, performatrice et cinématographique», dont la charte a été définie autour de 2011 sur le site de la compagnie¹³⁴. La performance filmique est tournée et montée en temps réel et combine l'action sur la scène avec des images captées en direct, ainsi qu'avec de la musique mixée en temps réel. Toutes ces opérations s'effectuent devant les yeux du public. Nous pouvons le voir dans l'emblématique *Nobody* de Falk Richter mis en scène par MXM en 2015¹³⁵, où des images tournées en temps réel de l'action scénique permettent de croiser la vie d'une entreprise avec la vie personnelle de ses employés, des personnages confrontés à la solitude¹³⁶. Son œuvre, *La mouette* (2021), d'après Tchekhov, qui, outre la création vidéo et les images originales venant du plateau et du décor naturel extérieur, intègre également des images de synthèses, un procédé qui démontre l'évolution de la performance filmique en tant que concept lui-même.

¹³³ Cyril Teste, «Révéler le temps, saisir le présent. Entretien réalisé par Margot Dacheux», in Izabella Pluta (dir.), Margot Dacheux, Simon Hagemann, Hervé Guay et Eugénie Pastor (collab.), *Scènes numériques/ Digital Stages, op. cit.*, p. 81-86.

¹³⁴ Compagnie MXM: <https://www.collectifmxm.com/category/performances-filmiques/> (consulté le 27.09.2023).

¹³⁵ La création a été précédée par une Masterclass, menée par Cyril Teste à l'Ensad (École nationale supérieure des Arts décoratifs), dont les résultats ont été présentés en juin 2013. La première du spectacle a eu lieu lors du Printemps des comédiens, en 2015.

¹³⁶ D'autres performances filmiques ont été créées par la compagnie: *Park* (2012), *Punk Rock* (2015), *Festen* (2017). MXM signe également des spectacles fondés sur le dispositif de projection qui, toutefois, ne réalisent pas le concept de la *performance filmique*; nous pouvons citer *Opening Night* (2019) ou *Ctrl-X* (2016); voir le site de la compagnie.

Ces dispositifs technologiques mettent au jour de nouveaux enjeux pour l'espace également, qui touchent aux démarches scénographiques et font intervenir des environnements où se croisent l'espace du plateau et un autre espace virtualisé, médiatisé, augmenté¹³⁷. Plusieurs artistes s'interrogent sur la construction de ces réalités scéniques multiples. Le mélange du réel et du virtuel ainsi que la construction d'un espace entièrement artificiel sont désormais possibles grâce à la technologie numérique. Pour le metteur en scène polonais Krzysztof Garbaczewski, elles donnent une opportunité d'élargir virtuellement l'espace, mais également d'examiner les limites de l'espace physique¹³⁸. La condition de l'espace commun pour l'acteur et le spectateur n'est plus *sine qua non* du spectacle. Ce dernier peut se réaliser à distance, comme le prouve le travail d'Isabelle Starkier. Pour *L'énigme du lapin blanc*, défini comme *escape théâtre*, la metteuse en scène française a conçu un format en ligne gratuit, proposé à tous les spectateurs intéressés et inscrits pour cette représentation. Élaboré en 2021 durant la pandémie du COVID-19, ce spectacle interactif a réuni à distance les acteurs et le public, ce dernier pouvant chercher les réponses à l'énigme du lapin blanc.

Rappelons que le terme *dramaturgie* couvre à la fois le « texte d'origine » et les « moyens scéniques de la mise en scène »¹³⁹. Néanmoins, la révolution de la *Galaxie Gutenberg*¹⁴⁰

¹³⁷ Aurélie Gallois, « Les espaces de représentation dans les spectacles à composante technologique », in Izabella Pluta (dir.), Margot Dacheux, Simon Hagemann, Hervé Guay, Eugénie Pastor (collab.), *Scènes numériques/Digital Stages*, op. cit., p. 143-160.

¹³⁸ Krzysztof Garbaczewski, « Crossing Borders Is the Most Interesting Part of Creation ». An interview conducted by Magdalena Gołaczyńska, in Izabella Pluta (dir.), Margot Dacheux, Simon Hagemann, Hervé Guay, Eugénie Pastor (collab.), *Scènes numériques/Digital Stages*, op. cit., p. 169-173.

¹³⁹ Patrice Pavis, « Dramaturgie », in *Dictionnaire du théâtre*, op. cit., p. 106.

¹⁴⁰ Marshall McLuhan, *The Gutenberg Galaxy, the Making of Typographic Man*, Toronto, University of Toronto Press, 1962.

– concept proposé par Marshall McLuhan pour évoquer le passage de l’imprimé au technologique et repris par Hans-Thies Lehmann dans son théâtre postdramatique – désigne des mutations considérables de l’écrit qui, sous l’influence du numérique, provoquent la redéfinition de la notion de dramaturgie¹⁴¹. Selon Lehmann, les transformations les plus significatives de ce théâtre sont la remise en question du texte au profit d’une perspective multiple, décentrée et non linéaire, de la fragmentation et de l’interdisciplinarité, entre autres¹⁴². Dans *Patrick et Vénus* (2019), de Georges Gagneré, chercheur et artiste français, et Anastasiia Ternova, chercheuse ukrainienne, nous voyons sur la scène un jeune couple qui vit une journée paisible, soudainement perturbée. Deux acteurs réels sont aux côtés d’avatars virtuels, dans une configuration qui exige plusieurs écritures : l’écriture scénique qui se fait sur le plateau, l’écriture liée à l’interprétation des comédiens et des avatars, mais aussi l’écriture informatique composée à l’aide de différents logiciels et permettant de lier toutes ces composantes de natures variées¹⁴³. En effet, la dramaturgie trouve une nouvelle dimension dans l’image et dans l’écriture dite numérique, liée au code binaire et au dispositif hypermédia. Elle permet de générer de nouvelles qualités textuelles et hypertextuelles.

Les dispositifs technologiques au théâtre posent ainsi un défi fondamental pour l’*acteur* : il est confronté à l’image ou à l’objet numérique comme étant ses partenaires de jeu, il vit une « augmentation technologique » sur une scène peuplée

¹⁴¹ Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, op. cit.

¹⁴² *Ibid.*

¹⁴³ Anastasiia Ternova et Georges Gagneré, « Le potentiel créatif du plugin AKN Regie dans le contexte théâtral », *HAL science ouverte : 2^e Journées de l’informatique théâtrale*, actes du colloque, Inria Grenoble Rhône-Alpes ; ENSATT Lyon ; Laboratoire Passages XX-XXI de l’Université Lyon 2, octobre 2022, Lyon, France, publié le 6 juillet 2023, hal-04154382v1 : <https://hal.science/hal-04154382v1> (consulté le 27.09.2023).

de robots, de capteurs, d'images projetées¹⁴⁴ et il fait face à une nouvelle situation scénique où l'espace et le temps sont démultipliés, où il est filmé et où il doit se positionner en même temps par rapport à la caméra et au public. L'idée de la *présence* du comédien en chair et en os face aux spectateurs reste difficile à remettre en question dans un spectacle vivant, même si elle est particulièrement discutée dans les pratiques scéniques dès la fin du XX^e siècle¹⁴⁵. Le rapport direct scène-salle dans un temps et un espace communs est au cœur de l'axiome théâtral de la présence. Le spectateur est confronté sans cesse à des interprètes sans corps ou qui affrontent des projections à l'écran¹⁴⁶. Néanmoins, une question fondamentale se pose quant à l'aspect liminal ou minimal d'un spectacle vivant : peut-il se jouer sans acteur en chair et en os présent sur la scène ? Le metteur en scène canadien Denis Marleau s'est prononcé sur l'idée de l'image comme acteur en proposant, en 2002, un spectacle intitulé *Les aveugles*, conçu pour se jouer sans acteurs réels, uniquement avec des masques vidéographiques, le public étant placé frontalement devant la petite scène (fig. 3).

Les deux acteurs, Céline Bonnier et Paul Savoie, ont été présents uniquement durant le processus de création. Une question importante émerge ici : comment définir cette forme scénique qui se passe pourtant de tout comédien réel pendant le temps du spectacle ? S'inscrit-elle toujours dans le champ théâtral ?

¹⁴⁴ Eugénie Pastor, « L'interprète au sein du dispositif technologique. Une humanité augmentée », in Izabella Pluta (dir.), Margot Dacheux, Simon Hagemann, Hervé Guay, Eugénie Pastor (collab.), *Scènes numériques/ Digital Stages*, op. cit., p. 275-290.

¹⁴⁵ *Ibid.*, p. 270.

¹⁴⁶ Josette Féral, « Avant-propos », in Josette Féral et Edwige Perrot (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies. Les arts de la scène et les arts médiatiques*, Rennes, Presses universitaires de Rennes, 2013, p. 11.



FIGURE 3 *Les aveugles*. Conception et mise en scène : Denis Marleau, 2002. Photographie : © Stéphanie Jasmin.

Dans le spectacle numérique, le *spectateur* est confronté à des dispositifs technologiques que l'artiste a intégrés dans son œuvre. Les nouvelles propositions scéniques numériques atteignent sa posture, qui peut être de plus en plus active physiquement, mais exigent aussi de lui un travail perceptif considérable : il lui faut pouvoir comprendre l'histoire racontée par des images et par des sons divergents ou convergents à travers des formes et démarches hybrides. D'où l'émergence de nouvelles fonctions du spectateur dont nous parlerons en détail dans les chapitres qui suivent.

Au royaume des sens: la perception et ses mécanismes dans un spectacle numérique

4

Spectateur et dispositif technologique

L'impact du numérique sur nos habitudes perceptives quotidiennes est considérable et sans précédent. L'ère technologique nous fait découvrir de nouveaux formats sensoriels qui émergent à travers nos interactions avec des objets numériques. Ce sont ces mutations de notre appréhension du monde qui, par la suite, marquent notre compréhension de l'univers scénique numérique¹⁴⁷. Comment le contexte technologique influe-t-il sur notre manière de comprendre l'environnement artistique, médiatisé par des dispositifs de plus en plus complexes? Comment des démarches esthétiques puisant dans le numérique agissent-elles sur notre perception sensorielle?

Le spectateur a des compétences variées pour produire du sens à partir du spectacle qu'il regarde. Il déchiffre un certain nombre de signes selon ses connaissances théâtrales

¹⁴⁷ Izabella Pluta, «Quels sont tes rêves, robot? Théâtre contemporain en réponse au transhumanisme», in Mara Magda Maftai et Dominique Viart (dir.), *Les récits du posthumain*, Villeneuve d'Ascq, Presses universitaires du Septentrion, 2023, p. 229-243.

et culturelles, ainsi que d'après ses ressentis, voire ses sensations. Il compose son itinéraire personnel à partir des indices qui lui permettent de « focaliser, exclure, combiner, comparer¹⁴⁸ » ce qui est raconté dans une création à travers son propre savoir et sa propre expérience. Les chercheurs en études théâtrales se sont penchés sur les différentes manières, pour un public, de recevoir un spectacle. Il s'agit de « l'ensemble des processus cognitifs, intellectuels et herméneutiques se déroulant dans l'esprit du spectateur », comme l'explique Patrice Pavis dans le *Dictionnaire du théâtre*¹⁴⁹. La réception active des postures spectatorielles variées, étendues entre deux grands axes réceptifs : la distanciation et l'identification, que nous n'analysons pas ici. En revanche, le processus perceptif est fondé sur la mobilisation des cinq sens dans l'appréhension de l'univers scénique. Le numérique travaille cet aspect-là en convoquant tout spécialement la sphère sensorielle du public pour en proposer un renouvellement.

La perception, notre lien avec le monde

La vue, l'ouïe, le toucher, la gustation et l'olfaction sont nos cinq sens et leurs actions sensorielles représentent, pour la grande majorité d'entre nous, des expériences quotidiennes normales. Pourtant, la coordination de ces sens suit des processus plus complexes qu'il n'y paraît et les scientifiques continuent de les étudier encore aujourd'hui. L'étude d'un seul mode perceptif est suffisamment compliquée pour devenir un objet d'étude unique¹⁵⁰. Or plusieurs actes sensoriels sont parfois nécessaires pour mobiliser un processus

¹⁴⁸ Patrice Pavis, « Spectateur », in *Dictionnaire du théâtre*, op. cit., p. 338.

¹⁴⁹ *Ibid.*, p. 246.

¹⁵⁰ Andrew H. Esekong, « Perception Modes and Theories : Effects on Visual, Aural and Temporal (Time) Elements of Theatre Design », *Global Journal of Humanities*, 6(1-2), 2007, p. 11-16.

de pensée et faire émerger le sens d'une situation que nous vivons. Précisons que, d'une manière générale, la notion de perception fait référence au processus par lequel la connaissance est obtenue par l'être humain à travers ses propres sens. L'expérience perceptive complète est alors une somme d'expériences provenant de tous les organes et il est même parfois difficile de dire quel organe est décisif dans l'appréhension de telle ou telle expérience.

Les réflexions philosophiques ont progressivement modifié les pratiques visant à étudier les façons d'utiliser les processus de perception ou d'influer sur eux. Ces pratiques ainsi que les réflexions théoriques qui les accompagnaient se sont développées notamment au cours de périodes durant lesquelles la philosophie postulait la séparation du corps et de l'esprit. Par exemple, pour Maurice Merleau-Ponty, qui représente la philosophie phénoménologique, le corps n'est pas seulement un objet d'étude pour la science : il constitue aussi une condition permanente de l'expérience dans la mesure où il permet l'ouverture perceptive au monde¹⁵¹. Selon le philosophe, la perception est prépondérante dans le processus de la connaissance du monde et elle utilise nécessairement l'expérience.

Au théâtre, la perception est moins considérée comme un stade inférieur précédant la fonction cognitive dans l'interprétation du spectacle par le public. Elle n'est pas vue non plus comme une connaissance instinctive et subconsciente du corps qui risque d'être bloquée par la réflexion consciente de l'interprète et du spectateur. Depuis les années 1970, l'anthropologie du théâtre met au centre la sensorialité et la perception corporelle du spectateur. Eugenio Barba et Jerzy Grotowski, créateurs de théâtre, ont bien compris que certaines mises en scène font appel à la mémoire du corps, aussi

¹⁵¹ Maurice Merleau-Ponty, *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard, 2010.

bien celui de l'acteur que celui du spectateur¹⁵². Certains artistes proposent d'activer le toucher, l'odorat et la perception kinesthésique qui, dans une pièce dite classique, sont mis en veille. De la compassion au rejet du personnage, un éventail complexe des ressentis, des associations et des souvenirs peut être éprouvé par le public. Des sensations fortes peuvent se réveiller, par exemple, sous l'influence d'une perception uniquement du mouvement de l'acteur, situé face à un défi important. Nous sommes confrontés à nos « propres terreurs de récepteur polymorphe », comme le suggère Patrice Pavis en précisant :

Le réel de la souffrance fait irruption dans l'œuvre d'art ; l'art corporel casse les conventions de la représentation et de l'identification psychologique. Toutes ces opérations inattendues sur l'identité corporelle du spectateur renouvellent les modes traditionnels de l'identification, en lui donnant des bases plus physiques [...] ; elles déplacent la frontière habituelle entre corps et esprit¹⁵³.

Dans la performance *HEART* (2004) de Kris Verdonck, on pouvait voir sur scène une performeuse (Karolina Wolkowiecka) qui, chaque fois que 500 battements de son cœur étaient entendus par le public, était violemment tirée par un câble vers l'arrière, et projetée contre un mur¹⁵⁴. Elle ne pouvait pas contrôler son rythme cardiaque qui augmentait avec le stress provoqué par l'issue attendue. Tout ce qu'elle pouvait faire était de se soumettre à sa physiologie et au moment où

¹⁵² Voir Jean Duvignaud, *Sociologie du théâtre*, Paris, Presses universitaires de France, 1965 ; Jean-Marc Leveratto, *Introduction à l'anthropologie du spectacle*, Paris, La Dispute, 2006. Les approches d'Eugenio Barba ou de Jerzy Grotowski s'y réfèrent également.

¹⁵³ Patrice Pavis, *L'analyse des spectacles*, Paris, Nathan Université, 1996, p. 217.

¹⁵⁴ *HEART* : <https://www.atwodogscompany.org/fr/projets/heart/> (consulté le 25.09.2023).

le câble se tendait... Cette performance avait un effet particulièrement fort sur le public car, une fois qu'ils avaient compris l'enjeu, certains spectateurs s'inquiétaient de l'état de santé de l'interprète et pouvaient même ressentir une crispation. En effet, la scène faisait à la fois vivre au public une expérience momentanée et puiser dans la mémoire de son expérience.

L'influence des technologies sur notre perception

Plusieurs philosophes et spécialistes des médias ont étudié l'impact des objets technologiques sur notre perception. Marshall McLuhan l'évoquait déjà, dans les années 1960, à travers son ouvrage fondateur *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, dans lequel il a introduit une expression devenue emblématique de nos jours : « le prolongement technologique de l'homme »¹⁵⁵. Il y explique que l'âge mécanique consiste en une extension de notre corps dans l'espace. L'époque technologique représente, selon McLuhan, l'apogée de ce processus et se réalisera par la simulation artificielle de notre conscience. Il a précisé : « Ce n'est pas au niveau des idées et des concepts que la technologie a ses effets ; ce sont les rapports des sens et les modèles de perception qu'elle change petit à petit et sans rencontrer la moindre résistance »¹⁵⁶.

Ces idées ont été développées plus tard, entre autres, par le philosophe et urbaniste Paul Virilio, qui a introduit dans sa critique de la technologie deux termes qui illustrent particulièrement bien la condition de l'homme contemporain : la *dromologie* et la *visionique*. La dromologie est une « connaissance de la vitesse » que Virilio a évoquée dans son

¹⁵⁵ McLuhan Marshall, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, Jean Paré (trad.), Tours/Paris, Mame/Le Seuil, 1968.

¹⁵⁶ *Ibid.*, p. 35.

ouvrage *Vitesse et politique: essai de dromologie*¹⁵⁷. La vitesse touche tous les domaines de notre vie et devient un synonyme du progrès. Plus tard, il constate qu'«[a]près le siècle des Lumières, il y aurait celui de la *vitesse de la lumière* et, bientôt, de la *lumière de la vitesse*, le nôtre¹⁵⁸». Le mot *dromos* signifie en grec «course», que l'auteur associe à la vitesse avec son terme *dromologie*¹⁵⁹. L'instantanéité et l'ubiquité sont désormais présentes dans notre vie de tous les jours. Virilio signale à plusieurs reprises que le phénomène de la dromologie exige une nouvelle manière de percevoir cette réalité *accélérée*. Il est également persuadé que notre regard est désormais délégué à une machine et nomme ce phénomène «le temps de la visionique»¹⁶⁰. Il attribue cette fonction à la caméra ou à tout autre dispositif de réalité virtuelle, qui devient désormais une «machine de vision», placée également en fonction d'une prothèse oculaire. Cette automatisation de la perception permet de voir sans regarder, en offrant une «perception synthétique»¹⁶¹. C'est la virtualité qui domine à présent la représentation de la réalité, en reconstruisant la notion de réel¹⁶². Virilio a ainsi prévu nos liens quasiment organiques avec des appareils quotidiens numériques tels que les téléphones portables, les tablettes et les caméras intégrées dans nos smartphones. Selon l'auteur, nous percevons effectivement la réalité à travers des écrans qui deviennent nos «machines de vision»¹⁶³.

¹⁵⁷ Paul Virilio, *Vitesse et politique: essai de dromologie*, Paris, Galilée, 1977, p. 53.

¹⁵⁸ Paul Virilio, *Horizon négatif: essai de dromoscopie*, Paris, Galilée, 1984, p. 28.

¹⁵⁹ Thierry Paquot, «Paul Virilio (1932-2018). Lanceur d'alertes», *Hermès. La Revue*, 84, 2019/2, p. 239-247.

¹⁶⁰ Paul Virilio, *La machine de vision*, Paris, Galilée, 1988.

¹⁶¹ *Ibid.*

¹⁶² La réflexion sur la domination de la simulation dans notre réalité est également discutée par Jean Baudrillard. Selon lui, la règle de la simulation domine et supprime même la règle de la réalité, voire celle du plaisir. Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 78

¹⁶³ Paul Virilio, *La machine de vision*, *op. cit.*

Aujourd'hui, les interfaces variées permettent des passages d'un sens à l'autre : il est en effet désormais possible de lier un sens à un autre, par exemple l'ouïe au toucher¹⁶⁴. Cette potentialité est accolée aux phénomènes de *synesthésie*, un trouble de la perception des sensations connu depuis longtemps, « à travers lequel le sujet associe deux ou plusieurs sens à partir d'un seul stimulus¹⁶⁵ ». Dans un spectacle numérique, la synesthésie est explorée comme une modalité de la perception de l'œuvre artistique. Elle devient un avantage et permet de gérer en grande partie notre interaction avec le dispositif technologique. Il faut mentionner un autre phénomène lié à la perception : la *proprioception*. Elle est assurée par des récepteurs sensoriels – les *propriocepteurs* – qui font partie du système nerveux périphérique¹⁶⁶. Ils sont présents dans tous nos muscles, notre peau, nos tendons et nos ligaments. Ils envoient sans cesse des informations au cerveau et permettent de gérer notre sens de l'équilibre et de la gravité. Notre cerveau combine précisément toutes ces informations pour constituer ce que l'on appelle un « schéma corporel ». Or l'on peut modifier ce schéma par l'utilisation d'objets technologiques comme les gants sensitifs, les exosquelettes, les casques, les lunettes, les caméras, qui sont en quelque sorte des « organes électroniques »¹⁶⁷. Le dispositif numérique nous oblige ainsi à revisiter notre schéma corporel, qui est convoqué dans de nouvelles configurations et même dans des découvertes inattendues¹⁶⁸. Se forment alors des « états, des humeurs, des perceptions » et des connexions inédites¹⁶⁹.

¹⁶⁴ Louise Poissant, « Interfaces et sensorialité », in Louise Poissant (dir.), *Esthétique des arts médiatiques. Interfaces et sensorialité*, Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec, 2003, p. 14.

¹⁶⁵ « Synesthésie : qu'est-ce que c'est ? », *Futura* : <https://www.futura-sciences.com/sante/definitions/medecine-synesthesie-12366/> (consulté le 26.09.2023).

¹⁶⁶ Astrid Saint Auguste, « La proprioception, qu'est-ce que c'est ? », *Sciences et avenir*, 8 mars 2022 : https://www.sciencesetavenir.fr/sante/la-proprioception-qu-est-ce-que-c-est_162013 (consulté le 26.09.2023).

¹⁶⁷ Louise Poissant, « Interfaces et sensorialité », *op. cit.*, p. 10.

¹⁶⁸ *Ibid.*

¹⁶⁹ *Ibid.*

Création numérique et sens de la vue

Stéphane Vial explique que les «êtres numériques», ainsi qu'il nomme les objets et les dispositifs technologiques, nous forcent à forger des perceptions nouvelles. C'est dû au fait que nous n'avons pas d'expérience de leur perception¹⁷⁰. En immergeant le spectateur dans des mondes virtuels, les performances qui intègrent ces démarches numériques lui proposent des situations réceptives différentes de celles du théâtre traditionnel. Elles mettent ses sens à l'épreuve. Certaines interfaces technologiques utilisées par des artistes ont la particularité d'attirer l'attention sur leur fonctionnement en exigeant, de la part du spectateur, des manières de voir bien définies et en imposant même des postures corporelles précises, pour réaliser l'objectif envisagé par le créateur. Si le dispositif fonctionne, le participant oublie finalement l'application technologique de l'œuvre, comme l'explique Louise Poissant¹⁷¹. Dans les dispositifs utilisant des lunettes de visualisation ou un visiocasque, donc plaçant notre vision dans une réalité virtuelle, nous sommes immergés et faisons alors partie intégrante de cet univers. Plusieurs artistes ou collectifs ont ainsi récemment eu recours à une immersion à travers un dispositif de visualisation porté par un spectateur, notamment RGB Project, INVIVO ou Or NORMES.

Le travail des artistes Éric Joris et Ishtar Vandebroek au sein de la compagnie internationale CREW est emblématique à cet égard. L'approche de ces artistes intègre une recherche scientifique pour comprendre les phénomènes neurocognitifs qui découlent de l'expérience immersive proposée aux spectateurs. Les formes courtes performatives nommées *C.A.P.E.* – ce qui signifie *Computer Automated Personal Environment* –, par exemple, mettent en œuvre un dispositif technologique facile

¹⁷⁰ Stéphane Vial, *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*, Paris, Presses universitaires de France, 2013, p. 97-98.

¹⁷¹ Louise Poissant, « Interfaces et sensorialité », *op. cit.*, p. 8.



FIGURE 4 C.A.P.E. Conception : Éric Joris et CREW, 2010. Photographie : © CREW.

à intégrer. Ainsi, le spectateur s'aventure seul dans divers lieux en portant un sac à dos muni de ce dispositif, avec un visiocasque, un traceur et des écouteurs (fig. 4)¹⁷². Il est guidé par un membre du collectif CREW quand le déplacement se fait dans un espace public. Il a le choix de la destination – Bruxelles, Tohoku ou une destination imaginaire (C.A.P.E. KIT signifiant «la trousse de l'environnement personnalisé automatisé») – pour réaliser des visites virtuelles.

Pour la chercheuse Catherine Bouko, lorsque le spectateur est plongé dans un univers virtuel, son corps doit occuper une position centrale, ce qui donne déjà au participant l'impression d'être «au cœur d'un environnement¹⁷³». Quand

¹⁷² C.A.P.E Brussels a été créé pour la World Exhibition Beijing en 2010, présenté au festival de la Bâtie de Genève en 2013.

¹⁷³ Catherine Bouko, «Le théâtre immersif : une définition en trois paliers», *Société*, 134(4), 2016, p. 55-65.

la vue est entièrement sollicitée par un dispositif numérique, cela change d'une manière radicale la « perspective et relativise le sentiment d'étrangeté » que le spectateur peut ressentir face à un monde artificiel dans lequel il est immergé¹⁷⁴. Notre « être au monde immersif » agit aussi sur d'autres participants de l'expérience et sur les acteurs.

Dans un spectacle intégrant des outils d'immersion, tout est lié sur le plan technique, mais également sensori-moteur entre les spectateurs et les interprètes. Nous ne sommes pas isolés et, avec les moyens qui nous sont proposés, nous sommes invités à réagir et à trouver notre place dans ce monde fictif. Louise Poissant précise que le dispositif influe sur notre respiration et même sur la température de notre corps. Il détermine nos mouvements et nos déplacements. Il « accroît » les possibilités mais, en même temps, « fragilise » la réception¹⁷⁵. Notre sensation visuelle, mais aussi toute notre activité neurologique sont mises à l'épreuve, car nous devons gérer la position de notre corps, jusqu'à notre photosensibilité, ainsi que les éventuelles sensations de vertige. Ces dispositifs agissent également sur le système vestibulaire du spectateur. Il s'agit d'un organe situé dans l'oreille interne, qui concourt à la sensation de mouvement et à l'équilibre, et qui, dans ce type de spectacle, peut être perturbé. Les malaises corporels peuvent survenir durant le spectacle. Le visiocasque donne à certains spectateurs des maux de tête ou oculaires et peut provoquer des nausées, ce qui doit être pris en compte par les artistes et l'équipe technique.

Il faut insister sur le fait que, dans un spectacle plongeant le public dans des mondes fictifs, l'action de regarder ne se limite pas à la perception passive et à la mémorisation d'une partie du spectacle : les chercheuses Alison Oddey et Christine White remarquent qu'il s'agit « d'être en alerte et de garder en vue »

¹⁷⁴ Louise Poissant, « Interfaces et sensorialité », *op. cit.*, p. 6.

¹⁷⁵ *Ibid.*

(*being on the alert and keeping in view*)¹⁷⁶. Le spectateur n'est pas seulement censé se poser la question « que raconte l'univers que je vois ? », il doit aussi se demander « quelles sensations cela provoque en moi ? », tant à l'intérieur de l'univers qu'à l'extérieur¹⁷⁷.

L'ouïe : une sensation auditive renouvelée

La sollicitation de l'ouïe dans un spectacle numérique peut être considérée comme une transformation extrême de l'espace, dans la mesure où elle transpose l'auditeur dans une réalité imaginaire construite par le son. L'espace peut être virtuel ou physique. Nous avons affaire ici à un phénomène fascinant aussi bien qu'étrange : une métaphorisation et une virtualisation possibles de l'espace auditif¹⁷⁸. Plusieurs artistes contemporains travaillent le dispositif immersif sonore : nous pouvons citer Lundahl & Seidl, David Rosenberg, Glen Neath, Complicité, Rimini Protokoll, Tomas Gonzalez et Karim Belkacem. Nous développerons cet aspect dans le chapitre 5 dédié au spectacle immersif.

Le collectif français INVIVO, avec son parcours *Blackout*, en 2015, a réalisé une création pour un seul spectateur¹⁷⁹. Dans cette fiction, le 19 décembre 2017, une mégalopole occidentale est « plongée dans un *blackout* total, une coupure d'énergie et de flux numériques sans précédent¹⁸⁰ ». Le spectateur, avant

¹⁷⁶ Alison Oddey et Christine White, *Modes of Spectating*, Bristol/Chicago, Intellect, 2009, p. 13.

¹⁷⁷ Josephine Machon, « Watching, Attending, Sense-Making: Spectatorship in Immersive Theatres », *Journal of Contemporary Drama in English*, 4(1), 2016, p. 40.

¹⁷⁸ Christopher B. Balme, « Audio Theatre: The Mediatisation of Theatrical Space », in Freda Chapple et Chiel Kattenbelt (dir.), *Intermediality in Theatre and Performance*, Amsterdam, Rodopi, 2006, p. 117-124.

¹⁷⁹ *Blackout*. Conception, écriture, réalisation : Alexia Chandon-Piazza, Julien Dubuc, Chloé Dumas, Grégoire Durrande, Pierre-Yves Poudou, Samuel Sérandour, Cie INVIVO, première : 2015.

¹⁸⁰ Pour en savoir plus sur le spectacle : <https://collectifinvivo.com/BLACKOUT-1> (consulté le 26.09.2023).

d'entrer dans les sept salles que proposait cette création, écoutait à l'aide d'un casque le récit d'un personnage ayant vécu ce *blackout*. Ce dispositif, principalement auditif mais aussi visuel, permettait de plonger le spectateur dans un univers sonore¹⁸¹. Ce dernier visitait alors des espaces sombres ou présentant une luminosité particulière ou mi-obscur, où des vidéos étaient projetées sur les murs.

Précisons que dans une expérience qui plonge le spectateur dans un monde sonore de ce type, il s'agit de créer l'illusion réaliste de l'environnement physique, en trompant nos « systèmes haptiques et proprioceptifs » pour les stimuler¹⁸². INVIVO explorait ainsi les images mentales qui se formaient chez le spectateur. Dans ce type de situation présentant une dominante auditive, la chercheuse Rosemary Klich remarque que « [l]'espace est créé à l'intérieur du corps, et [que] les membres du public sont confrontés à une conscience étrange de leur propre intérieur, faisant l'expérience de l'autoréflexion de l'intérieur vers l'extérieur¹⁸³ ». Le théâtre intégrant des écouteurs interroge le statut du visuel en le minant et en interrompant les modalités habituelles de la perception gérées par la vue¹⁸⁴.

Le son binaural, par exemple, est adapté à la morphologie de la tête humaine. Cette technique permet, grâce au casque ou aux écouteurs, une restitution en trois dimensions totalement naturelles et une spatialisation. Le spectacle *The Encounter* (2016), réalisé par la compagnie britannique Complicité, propose au public des écouteurs diffusant un son binaural. Le spectateur, tout en étant assis dans son fauteuil face à la scène, a l'impression de se déplacer dans l'espace de la salle de théâtre – car le son, diffusé par des haut-parleurs, lui provient (*via ses*

¹⁸¹ *Ibid.* Voir la vidéo sur la même page.

¹⁸² Rosemary Klich, « Amplifying Sensory Spaces: The In- and Out-Puts of Headphone Theatre », *Contemporary Theatre Review*, 27(3), 2017, p. 370.

¹⁸³ *Ibid.*, p. 375.

¹⁸⁴ *Ibid.*, p. 377.

écoutateurs) des quatre coins de la scène, ce qui désoriente sa perception auditive. Mais il a également l'impression d'être ailleurs en écoutant la voix de l'acteur Simon McBurney lui conter un voyage dans la forêt amazonienne. L'illusion produite par le son est particulièrement puissante et devient un acteur à part entière, épaulant le seul interprète présent sur le plateau, qui joue tous les personnages.

Ces vibrations et sonorités se réverbèrent à travers l'auditeur, traversant les frontières du corps et du monde. Le corps du spectateur devient à la fois une « maison du son » et une « caisse de résonance », tout en constituant un « habitat de l'espace auditif »¹⁸⁵. De plus, les effets de l'écoute binaurale peuvent rendre le spectateur non seulement conscient des informations sensorielles, mais aussi méfiant à leur égard. Ce type de pratique artistique produit des dérapages de la perception : l'immédiateté spatiale et temporelle du son binaural permet de proposer au spectateur des stimuli sensoriels et un univers auditif contraires à ses habitudes perceptives et dont, par méfiance, il souhaiterait vérifier les sources. Le spectacle doit toujours construire son propre univers, dans lequel l'espace, la sonorité et la durée forment une sorte de contrat, qui est « partagé entre l'artiste et le participant » selon les différents modes de l'agentivité et de la participation¹⁸⁶. La chercheuse Josephine Machon, précise : « Le public est fondamentalement complice du format et du contenu, une partie vivante de l'esthétique et un élément crucial de toute composition structurelle, narrative ou thématique¹⁸⁷. » Ce contrat est ainsi différent de celui d'un théâtre conventionnel, marqué par la division de la scène et de la salle, la position frontale et immobile du public ou encore les applaudissements à la fin de la représentation.

¹⁸⁵ *Ibid.*, p. 375.

¹⁸⁶ Josephine Machon, « Watching, Attending, Sense-Making: Spectatorship in Immersive Theatres », *op. cit.*, p. 35.

¹⁸⁷ *Ibid.*, p. 36-37.

Le sens du toucher et le dispositif technologique

Les spectacles qui proposent au public d'interagir physiquement avec l'œuvre réhabilitent la motricité du spectateur et activent son sens de toucher. Le geste est au centre, mais la vue et l'ouïe peuvent être également opérationnelles dans la perception du travail artistique. Le spectateur devient un intervenant car il est invité à agir sur l'univers matériel de la création artistique¹⁸⁸. L'efficacité de ses actions conditionne même la réalisation de l'œuvre.

Les artistes scéniques contemporains proposent parfois des formes hybrides qui sortent de la configuration traditionnelle scène-salle. Elles s'approchent d'une installation interactive, d'une performance qui peut explorer des dispositifs numériques liés à la matérialité de l'espace ou inversement : privilégier l'espace et les objets physiques accompagnés de dispositifs légers tels que des tablettes ou des smartphones. Les artistes qui proposent au spectateur d'activer son sens du toucher et de se déplacer dans le cadre de la représentation sont par exemple Yan Duyvendak, *machina eX*, *Blast Theory* ou *Punchdrunk*. Nous analysons leurs travaux dans les chapitres qui suivent.

Pour Rosemary Klich, le *sens haptique* perçoit non seulement ce qui est touché directement par le corps, mais également ce qui est proche du corps en agissant sur des perceptions de position et de mouvement¹⁸⁹. Dans une œuvre intégrant un dispositif appelant une interaction, l'artiste partage « la même logique communicationnelle que l'utilisateur, la même volonté de croisement, de responsabilité revendiquée dans l'élaboration et la circulation de l'information, le

¹⁸⁸ Voir les travaux d'Anne-Marie Duguet, par exemple *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Nîmes, Jacqueline Chambon, 2002.

¹⁸⁹ Rosemary Klich, « Amplifying Sensory Spaces: The In- and Out-Puts of Headphone Theatre », *op. cit.*, p. 375.



FIGURE 5 *VIRUS*. Conception : Yan Duyvendak, Kaedama, Philippe Cano ; performance : spectateurs, 2020. Photographie : © Cie Yan Duyvendak.

même espace sensible (celui des interfaces) et la même temporalité¹⁹⁰ ». Dans ce cas, être proche de l'autre signifie que l'on est à côté d'un autre participant actif par son geste et par son mouvement, mais aussi que l'on peut se rapprocher d'un objet physique provoquant des sensations rarement expérimentées dans un spectacle traditionnel.

Dans son spectacle participatif *VIRUS*, qui se joue dans l'espace extérieur du théâtre, en l'occurrence l'Arsenic à Lausanne, Yan Duyvendak invite les spectateurs à devenir performeurs et à réagir face à une pandémie¹⁹¹ (fig. 5).

¹⁹⁰ Edmond Couchot, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1998, p. 130.

¹⁹¹ *Nomen omen*, la première a lieu en novembre 2019, juste avant l'explosion de la pandémie du COVID-19.

Ceux-ci sont rassemblés en petits groupes incarnant la police, le gouvernement, les médias, entre autres, pour prendre des décisions importantes concernant la société. Chaque groupe dispose d'une table avec des cartes d'instructions (aller vers un autre groupe, vendre de la nourriture...) ou des cartes de choix. L'équipe artistique est placée derrière les tables et veille sur les spectateurs en les aidant au besoin. Le dispositif que gère le public est matériel : cartes, tableaux, feuilles de papier, contrairement à celui de l'équipe de création (metteur en scène, techniciens) qui a accès à la régie et supervisent la scène. Les artistes qui souhaitent mettre en œuvre une interaction avec le public doivent prévoir des solutions donnant au spectateur la possibilité d'accomplir la performance et de devenir des co-auteurs. Le geste et le déplacement d'un spectateur influencent et transforment l'observé qu'est l'autre participant. Par conséquent, les spectateurs s'influencent réciproquement¹⁹².

La gustation et l'olfaction à l'épreuve du numérique

Selon Marshall McLuhan, les nouvelles technologies influencent notre perception sensorielle et exigent en même temps notre adaptation à cette nouvelle condition¹⁹³. L'altération ou la manipulation de nos sens et de notre corps par les technologies entraînent donc des conséquences directes sur la façon dont nous percevons le monde et autrui. Parfois, nous observons un déplacement de la perception sensorielle vers des sens qui sont habituellement moins sollicités dans un contexte artistique en raison de leur nature spécifique, comme les appareils de la gustation et de l'olfaction¹⁹⁴. La fonction du goût

¹⁹² Louise Poissant, « Interfaces et sensorialité », *op. cit.*, p. 6.

¹⁹³ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, *op. cit.*, p. 57-58.

¹⁹⁴ « Gustation », in Encyclopædia Universalis : <https://www.universalis.fr/encyclopedie/gustation/> (consulté le 27.09.2023).

et de l'odorat consiste à répondre à la stimulation provoquée par certaines molécules venant de l'extérieur, en les analysant en fonction de certaines de leurs propriétés chimiques ou biochimiques.

Il y a des artistes qui sollicitent le sens du goût en proposant des situations artistiques durant lesquelles le public goûte des aliments. Ces créateurs sont souvent amenés à activer d'autres sens, qui accompagnent cette expérience artistique. Il s'agit de la motricité, de l'ouïe et du toucher. L'œuvre intitulée *[dis]comfort food*, de Cemre Kara et Laila Snevele en 2021, invite le public dans un espace de jeu avec une grande table au milieu, pour déguster quatre hors-d'œuvre préparés par les artistes, mais avec des ustensiles inhabituels qu'elles ont conçus. Ainsi, un spectateur mange des pâtes avec une fourchette accrochée à son coude, il peut nourrir son voisin pendant qu'une des artistes essaie de verser de la soupe avec une louche attachée à une ceinture autour de sa taille. Les créatrices soulignent que ce qui est au centre de cette performance n'est pas seulement le sens du goût, c'est aussi le mouvement corporel. Le public doit en effet mettre à l'épreuve la flexibilité de son corps pour pouvoir manger. Le dispositif utilisé est de nature ingénieuse et mise sur la technicité simple.

Une autre artiste, Wen Chin Fu, a élaboré une performance intitulée *Destruction of Sweetness* (2018) pour explorer le sucre. Elle s'intéresse à l'élaboration de ce produit, à sa consommation, aux jeux qu'on peut faire avec, à la destruction et à la réutilisation de cet aliment, qui apparaît dans sa performance sous forme de galettes. L'artiste a donc invité les spectateurs à partager cet aliment avec elle, à le goûter. La performance a été précédée par une recherche de l'artiste sur le potentiel sonore du sucre, à partir de 2015, dans une usine de fabrication à Taiwan¹⁹⁵.

¹⁹⁵ Voir : <http://inventors.org/> (consulté le 27.09.2023).

Il est important d'expliquer que la gustation a des caractéristiques anatomiques et fonctionnelles très spécifiques. Localisée dans la bouche, elle met en œuvre des « cellules sensorielles, des voies nerveuses et des centres de projection » qui permettent d'identifier un aliment¹⁹⁶. Les molécules de la nourriture activent les récepteurs sensoriels dans la bouche et dans le nez¹⁹⁷. Ils transmettent des messages nerveux au cerveau, qui les compare avec les informations gardées en mémoire, afin de les interpréter. Une image sensorielle se forme et nous permet alors de reconnaître l'aliment. Ce processus est accompagné par une émotion ou un comportement : plaisir, rejet, dégoût, entre autres. Le goût est le sens qui imbrique le plus l'expérience du monde et celle du corps¹⁹⁸. Étant en lien neurologique très fort avec l'olfaction, il ravive la mémoire. Le moment de déguster un aliment peut réveiller des souvenirs que nous croyons oubliés, telle une madeleine goûtée par Marcel Proust qui lui rappelle son village natal et tout un ensemble de détails de son enfance.

Marshall McLuhan explique que les nouveaux médias occasionnent un trouble important sensoriel provoqué par la nouveauté et il précise que « chaque nouveau choc déplace les rapports intersensoriels¹⁹⁹ ». Laurent Jetty a donné une réponse personnelle à la question de ce nouvel équilibre corporel en concevant *Celtic Rainforest* (2023), une installation olfactive et sonore composée de caissons de basse placés sous des conteneurs²⁰⁰. Les caissons émettent des sons qui agitent les odeurs stockées dans les conteneurs, créant des motifs, des

¹⁹⁶ « Gustation », in *Encyclopædia Universalis*, *op. cit.*

¹⁹⁷ *Ça m'intéresse*, entrée « Le goût, une histoire de mémoire » : <https://www.caminteresse.fr/sciences/le-gout-une-histoire-de-memoire-11186221/> (consulté le 2 avril 2023).

¹⁹⁸ Kirsten Hastrub, « Incorporated Knowledge », *Mime Journal*, 1995, p. 1.

¹⁹⁹ Marshall McLuhan, *Pour comprendre les médias. Les prolongements technologiques de l'homme*, *op. cit.*

²⁰⁰ Voir : <https://instrumentinventors.org/agenda/prospects-at-art-rotterdam-featuring-lauren-jetty/> (consulté le 27.09.2023).

liens synesthésiques, des associations personnelles. Les sons et les odeurs qui composent le dispositif technologique proviennent de la forêt et imitent leur transmission habituelle, de telle manière que les humains peuvent les percevoir. L'artiste et le spectateur peuvent ainsi prendre conscience de toutes les connexions, correspondances et communications qui ont lieu dans un environnement biologique : «le langage de la Terre n'est pas un langage de mots, mais de transmissions observables et inobservables illimitées²⁰¹», selon l'artiste.

Vers le renouveau de la perception

Devenir spectateur, aujourd'hui, est une activité de plus en plus complexe, qui brouille les frontières réceptives traditionnelles en exigeant de lui de nouvelles tâches et de nouvelles postures, et cela, dans des spectacles contemporains variés²⁰². Les technologies numériques influent sur la perception sensorielle du spectateur, la façonnent et la repositionnent²⁰³. Comme le souligne Louise Poissant, les dispositifs technologiques nous surprennent en ouvrant sur des territoires de sensibilité repoussés ou inexpérimentés et des «synesthésies inattendues». Nous redécouvrons ainsi des expériences sensibles que nous avons peut-être oubliées²⁰⁴.

En portant un dispositif de visualisation sur notre dos dans *C.A.P.E.S* de CREW ou en écoutant l'histoire dans *Blackout*, les sensations nous fournissent «des repères, indiqu[ent] les zones sombres, les lieux de résistance» qui se trouvent en nous²⁰⁵. Ces modalités nous offrent non seulement un terrain d'essai esthétique, mais également un examen de nos propres limites perceptives.

²⁰¹ *Ibid.*

²⁰² Josephine Machon, «Watching, Attending, Sense-Making: Spectatorship in Immersive Theatres», *op. cit.*, p. 37.

²⁰³ *Ibid.*, p. 39.

²⁰⁴ Louise Poissant, «Interfaces et sensorialité», *op. cit.*, p. 3.

²⁰⁵ *Ibid.*, p. 16.

Vers un spectateur- 5 immersant

Immersion : définitions

D'après le *Dictionnaire des arts médiatiques*, l'immersion peut s'effectuer à travers un dispositif complet de réalité virtuelle ou un écran qui propose un système plus limité²⁰⁶. Le premier de ces dispositifs utilise des casques de visualisation, des combinaisons et des gants sensitifs à retour tactile et d'effort, qui visent à stimuler l'ensemble des sens de l'utilisateur d'une façon proche de celle de l'environnement naturel. Toutefois, il est également possible de ne s'immerger qu'à travers un écran, mais celui-ci est plus limité en termes d'illusion sensorielle car l'utilisateur est en face de l'ordinateur. Il peut alors compléter ce dispositif par des lunettes stéréoscopiques. Dans tous les cas, l'intégration des gants interactifs est possible. Ils sont équipés de capteurs de position, qu'on peut voir dans l'environnement à l'écran. Grâce à ces gants, l'utilisateur bouge ou fait fonctionner certains des éléments du « décor ». L'immersion dans le contexte du spectacle numérique peut ainsi se réaliser de multiples manières quant à la position

²⁰⁶ Louise Poissant, « Réalité virtuelle », in *Dictionnaire des arts médiatiques*, *op. cit.*, p. 283-284.

spectatorielle: elle peut recouvrir tous les récepteurs sensoriels de dispositifs stimulants, s'exercer uniquement sur la vue à travers le visiocasque, solliciter l'ouïe par les écouteurs.

Un dispositif immersif dans un contexte artistique peut aussi explorer la réalité virtuelle²⁰⁷. Les premières expérimentations de cette réalité datent des années 1950, avec l'invention du *Sensorama* par le cinéaste américain Morton Heilig. Cet appareil mécanique ressemblait à une grosse borne d'Arcade et il était composé d'une chaise simulant des mouvements, d'un écran stéréoscopique à large angle de vue, de haut-parleurs stéréo, d'une soufflerie et d'un diffuseur de parfums²⁰⁸. Par la suite, la réalité virtuelle s'est fait connaître grâce à Jaron Lanier, considéré comme pionnier de cette dernière. Il a collaboré avec Thomas G. Zimmerman qui, depuis 1982, effectuait des recherches pour concevoir un capteur de flexion optique situé sur un gant²⁰⁹. Ils ont pu élaborer le dispositif nommé « DataGlove » en associant des gants sensitifs avec de la fibre optique²¹⁰.

Dans les arts de la scène, quand on parle de l'immersion au théâtre, cela peut renvoyer à des formes artistiques assez diverses, qui sont devenues populaires dans les années 2000 et 2010, surtout en Angleterre avec des compagnies comme Punchdrunk et Shunt. Il s'agit, d'une manière générale, d'un spectacle contemporain proposant une expérience de

²⁰⁷ La réalité virtuelle est « une technologie informatique qui simule la présence physique d'un utilisateur dans un environnement artificiellement généré par des logiciels », in Wikipedia : https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%A9alit%C3%A9_virtuelle (consulté le 27.09.2023).

²⁰⁸ Il élabore son appareil au milieu des années 1950 puis travaille sur des versions plus abouties, dont le *Sensorama* en 4D, pour lequel il dépose un brevet mais qu'il n'achève jamais. Voir : <https://www.4dcrea.com/realite-virtuelle-cest-quoi/> (consulté le 30.10.2023) et Louise Poissant, « Sensorama », in *Dictionnaire des arts médiatiques*, op. cit., p. 303.

²⁰⁹ History of Information : <https://www.historyofinformation.com/detail.php?entryid=4081> (consulté le 11.10.2023).

²¹⁰ Louise Poissant, « DataGlove », in *Dictionnaire des arts médiatiques*, op. cit., p. 87.

réception spectatorielle qui plonge le spectateur dans un univers artificiel grâce à un dispositif qui lui garantit un effet de submersion en trompant ses sens. On peut également considérer l'immersion comme «viscérale, participative et complètement englobante» puisqu'elle est fondée sur une «esthétique des sens»²¹¹. Le public est par là même invité à entrer dans une réalité artistique et néanmoins physique, conçue par les artistes et prolongée par des objets technologiques utilisés par les spectateurs.

Un dispositif immersif qui s'appuie sur des solutions technologiques ajoute des aspects encore différents au spectacle. La chercheuse Catherine Bouko mentionne trois paliers immersifs qui définissent ce type de création numérique qu'elle nomme «*media-based performance*» :

Palier 1. L'intégration physique du spectateur répondant à la rupture de la frontalité de la scène (à l'italienne).

Palier 2. L'immersion sensorielle et dramaturgique définie par deux caractéristiques :

- l'inscription du spectateur au cœur d'une représentation dynamique; il se trouve entre la simulation et la représentation;
- l'intégration dramaturgique du spectateur (dramaturgie à la première personne).

Palier 3. L'immersion et l'indétermination spatio-temporelle²¹².

Chaque niveau représente un positionnement différent – et fluctuant – entre le réel et l'imaginaire. Selon Bouko, c'est

²¹¹ Josephine Machon, « Watching, Attending, Sense-Making: Spectatorship in Immersive Theatres », *op. cit.*, p. 35.

²¹² Catherine Bouko, « Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance », *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 11(1), mai 2014, p. 260-261.

seulement le dernier palier qui introduit un trouble important dans la perception du réel car, se mêlant à l'imaginaire, il stimule l'effet de confusion. Ce désordre ressenti par le spectateur se situe en grande partie dans le schéma perceptif de son corps, ce dernier étant manipulé, invité à se déplacer, à être déplacé ou à être entravé. Cette déstabilisation est d'autant plus forte que le dispositif peut être *transparent* : l'univers expérimenté par l'utilisateur peut être ressenti sans intermédiaire²¹³. Dans certains travaux créatifs, le dispositif est *dévoilé* : le spectateur oscille entre une vision du « dedans » et du « dehors » face à une création qui lui est proposée et, par conséquent, entre la « construction » et la « déconstruction » de cet univers artistique et des sens qu'il véhicule²¹⁴.

Les artistes Persis Jadé Maravala et Jorge Lopes Ramos soulignent l'aspect problématique du terme « immersif » car, selon eux, il ne décrit pas la spécificité du spectacle qui peut convoquer, entre autres, l'interactivité et la participation²¹⁵. Le plus souvent, le terme est utilisé dans les documents de communication pour faire la promotion d'une expérience artistique reposant sur un format d'installation conçu *pour* ou *adapté* au site que le public va explorer et où les spectateurs se rapprocheront physiquement des artistes.

Selon un usage dominant du terme, l'immersion est vue comme une extension, voire une totalisation de l'illusion esthétique. Cette perspective se confronte à une compréhension conceptuelle alternative, établie dans les études théâtrales et médiatiques, qui postule l'immersion non pas comme « une *absorption* ou comme un *amalgame* », avec un monde formé par les médias, mais plutôt comme « l'interruption

²¹³ *Ibid.*, p. 261.

²¹⁴ *Ibid.*, p. 260.

²¹⁵ Persis Jadé Maravala et Jorge Lopes Ramos, « Immersive Theatre: Towards a Dramaturgy of Participation », *Exeunt Magazine*, 2, mai 2016 : <https://thetheatretimes.com/immersive-theatre-towards-a-dramaturgy-of-participation/> (consulté le 27.09.2023).

de l'illusion esthétique», d'après l'analyse de la chercheuse Doris Kolesch. Elle insiste sur cette définition de l'immersion comme d'un moment où « la distance et la rupture » sont indispensables pour que cette expérience soit « profonde et intensive »²¹⁶. Pour elle, il s'agit d'une « dynamique de fluctuation » entre l'incorporation par le spectateur d'un autre univers et le maintien d'une certaine distance par rapport à celui-ci, autrement dit entre « sa plongée et sa remontée à la surface ». Kolesch voit l'immersion en tant qu'expérience d'un seuil et d'une transition. Cet effet se présente comme un va-et-vient, une sorte de « chorégraphie » mentale entre illusion et désillusion²¹⁷.

Qu'est-ce qu'un spectateur-immersant ?

Dans le contexte du spectacle immersif, Catherine Bouko parle du spectateur en le nommant l'« immersant » : c'est celui qui « participe à une expérience immersive » et qui est plongé dans une réalité artificielle technologiquement conçue²¹⁸. Un certain nombre de caractéristiques accompagnent ce mode réceptif. Elles concernent le rapport au dispositif, l'état réceptif de l'immersant, sans oublier des dramaturgies spécifiques, conçues par des artistes et intégrées dans des créations contemporaines. Tout d'abord, le format immersif convoquant la réalité virtuelle permet une action de l'agent humain (interprète et spectateur) déterminée par son rapport à l'objet technologique utilisé, et par conséquent à l'ordinateur²¹⁹.

²¹⁶ Doris Kolesch, « Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life. An Introduction », in Doris Kolesch, Theresa Schütz et Sophie Nikoleit (dir.), *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself!*, Londres, Routledge, 2019, p. 8.

²¹⁷ *Ibid.*, p. 5.

²¹⁸ *Ibid.*

²¹⁹ Jon McKenzie, « Virtual Reality: Performance, Immersion, and the Thaw », *TDR*, 38 (4), 1994, p. 83-106.

Ensuite, divers dispositifs technologiques (statiques, portatifs, prothétiques) peuvent être utilisés dans ce type de créations. Enfin, ces expériences d'immersion, vécues dans des mondes artificiels générés par les médias, peuvent être décrites comme des situations « mentales et psychologiques » ou « perceptives et physiques »²²⁰.

Précisons que la dimension mentale de l'immersion a toujours façonné les pratiques esthétiques de la création d'illusions et de la tromperie, fondées sur des démarches esthétiques rudimentaires, ingénieuses, voire sur des éléments de magie. L'attention du spectateur est dirigée entièrement vers l'œuvre artistique et vers les effets spectaculaires qu'elle offre. C'est l'émerveillement qui emporte le public. Dans le théâtre à l'ère numérique, nous pouvons distinguer des niveaux immersifs variés et de nature différente allant jusqu'aux expériences d'immersion corporelle complète, telles que celles produites par les artistes, mais aussi celles des mondes immersifs de l'éducation et du divertissement. Dans ces cas, l'observateur, le spectateur ou l'utilisateur représente un élément actif et constitutif de l'environnement dans lequel il se trouve.

L'état d'immersion situe le corps du spectateur dans une situation perceptive spécifique qui active ses sens d'une manière augmentée. Nos perceptions visuelles, auditives ou autres, ainsi que nos réactions neurologiques sont mises à l'épreuve dans ce contexte artistique.

Être dans l'image : immersion virtuelle du spectateur

Plusieurs artistes de théâtre se sont intéressés à une immersion individuelle réalisée grâce à un dispositif de réalité virtuelle ou augmentée. Le collectif Or NOrmes s'inscrit dans

²²⁰ Doris Kolesch, « Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life. An Introduction », *op. cit.*, p. 5.

cette volonté et propose un format original nommé *L.I.L.I.*, signifiant *l'installation de lecture immersive*. Ce dispositif permet la lecture d'une œuvre littéraire en 3D, à l'aide d'un visiocasque de réalité virtuelle. Parmi ces *L.I.L.I.*, *La maladie de la mort* de Marguerite Duras (2017) et *Lectures pour une ombre* de Jean Giraudoux (2018) permettent de plonger individuellement dans l'univers proposé par les artistes. La création *La maladie de la mort*, par exemple, invite le spectateur, nommé par les artistes «lect-acteur», dans une chambre où il peut se coucher sur un lit réel, à côté d'un autre spectateur. Les deux sont équipés de visiocasques et plongent ainsi dans l'histoire écrite par Marguerite Duras. Ils voient sur l'écran 3D tantôt une chambre des années 1980, tantôt un paysage, sur lesquels d'autres images se superposent : des mots extraits du texte de l'écrivaine, prenant des formes visuelles variées et lus par une voix féminine et masculine. *Lectures pour une ombre*, œuvre qui reprend le texte que Jean Giraudoux a écrit à partir de carnets de route de la Grande Guerre, restitue la vie sur le front²²¹. Les créateurs ont travaillé sur une collection de photographies stéréoscopiques pour proposer «une matérialisation testimoniale» permettant au spectateur de devenir témoin de cette guerre racontée à la première personne.

Patrice Pavis souligne qu'une expérience immersive individuelle constitue une situation de réception dans laquelle le spectateur est privé de la collectivité : son interaction est «isolée»²²². Toutefois, certaines créations placent une partie du public en position d'observateur, comme le fait le collectif international CREW pour certaines de ses créations immersives. Le sentiment d'appartenance à un public se divise alors entre ceux qui regardent et ceux qui vivent l'expérience. Il y a encore une autre présence qu'un tel spectacle

²²¹ Collectif Or NOrmes : <https://collectifnormes.fr/spectaclescollectifnormes/l-i-l-i-lectures-pour-une-ombre/> (consulté le 27.09.2023).

²²² Patrice Pavis, «Participation», in *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, Paris, Armand Colin, 2014, p. 170.

numérique procure : celle de l'artiste accompagnateur, ou guide, qui reste proche du participant. Il est important de préciser que pour l'instant, la narration dans ce type de spectacle implique rarement une action spectatorielle visant à modifier complètement le déroulement de l'histoire, encore moins le déplacement libre et sans contraintes du public. Cette dynamique spectatorielle entre le réel et le virtuel est en effet encore très difficile à réaliser. Elle propose donc plutôt des options narratives activées par le public, mais prévues par les artistes.

À propos du contexte immersif, Catherine Bouko parle d'une « dramaturgie introspective » qui se réalise dans plusieurs cas à la première personne²²³. Cette dramaturgie met souvent le spectateur en résonance avec le personnage pour lequel il peut ressentir une compassion, une admiration, un rejet, comme il le ressent d'ailleurs dans un spectacle traditionnel ; mais, dans l'immersion, ces sensations peuvent s'avérer plus fortes, plus épidermiques. Le personnage et l'effet d'immersion, agissant beaucoup sur la perception sensorielle, stimulent une « auto-réflexivité du spectateur »²²⁴. Il est amené à s'interroger sur lui-même, sur sa propre perception et sur son ressenti quand il touche quelqu'un ou quelque chose dans l'univers immersif. C'est un peu comme dans un spectacle de magie où notre émerveillement se mêle au désir de deviner comment un tel numéro est possible. L'artiste Éric Joris, du collectif CREW, s'est intéressé, par exemple, à la relation entre l'individu et l'environnement technologique, sur le plan spatial, mais également neurologique. Sa performance immersive intitulée *EUX* (2008) proposait des prothèses technologiques grâce auxquelles le

²²³ Catherine Bouko, « Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité », *Tangence*, 108 : « Engagement du spectateur et théâtre contemporain », 2015, p. 46.

²²⁴ Catherine Bouko, « Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance », *op. cit.*, p. 265.

spectateur devenait le protagoniste du spectacle, en tant que « patient souffrant d'agnosie », avec en particulier une perte de reconnaissance²²⁵. Il était équipé d'un visiocasque et d'écouteurs, ses yeux étant en outre isolés du monde extérieur par un tissu. Il disposait d'une vision à 360° et la position de son corps était manipulée par un assistant, l'artiste du groupe. Éric Joris a ainsi voulu proposer au spectateur de rencontrer son propre double, qui « symbolise l'effacement de la distinction entre réalité et fantasme ». Il s'agissait d'une expérience troublante, car le public était alors amené à dédoubler son corps « dans une image miroir qui sembl[ait] plus réelle que lui-même²²⁶ ». Les images diffusées représentaient un ensemble de matériaux pré-enregistrés et d'images captées en temps réel des acteurs qui se trouvaient devant le spectateur.

Avec un dispositif numérique que porte ou auquel répond le spectateur, les artistes misent sur l'immersion sensorielle de ce dernier au profit de son immobilité. Le projet *Brainwaves* (2021), par exemple, illustre bien ce cas de figure. Il a été réalisé par un jeune collectif artistique suisse, RGB Project, qui a proposé une performance immersive pour neuf spectateurs portant des visiocasques, assis en cercle pendant une demi-heure (fig. 6).

Le spectateur restait immobile mais voyait son propre avatar dans l'espace virtuel, ainsi que le mouvement des avatars des autres spectateurs. La performance racontait l'histoire d'Ivy, une jeune femme atteinte du syndrome d'enfermement à la suite d'un accident (elle était paraplégique) et de son accession à un corps virtuel qui lui avait été proposé par une entreprise médicale : MOTUM. Ivy vivait dans l'espace virtuel. Le public la suivait au travers du visiocasque, mais le son venait des haut-parleurs et de l'actrice dans l'espace réel

²²⁵ CREW : <https://crew.brussels/en/productions/eux> (consulté le 27.09.2023).

²²⁶ *Ibid.*



FIGURE 6 *Brainwaves*. Mise en scène : Christophe Burgess. Projet de création porté par : RGB Project, 2021. Photographie : © Céline Ribordy.

qui animait en direct l'avatar d'Ivy²²⁷. L'expérience immersive était alors collective et elle liait le public à l'interprète, aussi bien sur le plan technique que sur le plan sensorimoteur. Les spectateurs n'étaient pas isolés dans leur réception et, avec les moyens qui leur étaient proposés, ils étaient invités à réagir (bouger leur tête, se pencher, sourire) et à trouver leur place mentalement et psychologiquement dans ce monde fictif. Être proche d'autrui signifiait qu'on était à côté non seulement d'un autre participant qui levait la main, mais également d'une actrice qui s'approchait du public avec son avatar et *via* son corps physique, ce qui provoquait des sensations qu'on atteint rarement dans un spectacle traditionnel.

²²⁷ L'actrice portait un costume de réalité virtuelle et un téléphone portable qui filmait son visage, d'après nos notes personnelles sur la base des répétitions observées, non publiées.

À propos de la réception de *Brainwaves*, on peut lire :

La sensation de collectivité spectatorielle apporte de la crédibilité et de la matérialité à la pièce : nous ne sommes pas seuls à voir ce que nous propose notre casque ; tout comme Ivy, à la fin de la pièce, n'est pas seule à observer son *alter ego*²²⁸.

Soulignons que dans une création immersive, le spectateur est souvent désorienté. Il peut éprouver une fascination pour les mondes auxquels il participe ou encore se sentir mal à l'aise, voire angoissé face à l'univers inconfortable qu'il découvre²²⁹.

La performance immersive *C.A.P.E.* est un exemple de sentiments et de sensations riches ressentis par un immersant. Voici ce qu'en raconte la chercheuse Julie-Michèle Morin, qui a vécu la performance :

Un homme marche vers moi, le seul à traverser l'espace-temps de manière identique à la mienne. La sensation de temporalité est altérée, car les échanges et les contacts minimaux que nous partagerons semblent s'inscrire dans un temps suspendu. Nous sommes dans une foule, mais rien ne garantit que les gens qui s'agitent autour de nous soient réellement témoins des quelques secondes que nous passerons ensemble²³⁰.

²²⁸ Gemma Arduini, « *Brainwaves*, un spectacle immersif entre deux mondes », in *Critiques. Regard sur la technologie dans le spectacle vivant*. Carnet en ligne de Theatre in Progress : <https://theatreinprogress.ch?p=1691> (consulté le 30.10.2023).

²²⁹ Les travaux de Punchdrunk, par exemple, proposent une esthétique dans laquelle le spectateur est confronté à des actions ou situations qu'il n'a pas l'habitude de vivre. Les artistes visent à provoquer en lui des sentiments d'effroi, de malaise : il peut par exemple être placé dans un espace noir où il doit poser ses pieds avec prudence.

²³⁰ Julie-Michèle Morin, « Réalité virtuelle et alternée dans la pratique de CREW_ERIC JORIS : *mise en oscillation* du corps immergé », *Percées*, 2020 : <https://percees.uqam.ca/fr/article/realite-virtuelle-et-alternee-dans-la-pratique-de-creweric-joris-mise-en-oscillation-du> (consulté le 04.10.2023).

Cette analyse relève surtout des sensations propres à l'appréhension du temps, notamment sa dilatation. Morin est également attentive à l'apparition de l'autre qu'elle ne peut pas identifier et qui toutefois se dirige vers elle. Le trouble qu'elle éprouve est lié à une incertitude temporelle et visuelle. Ce type de performance met en place un « espace transitionnel », mentionné par le chercheur Kurt Vanhoutte, dans lequel se trouve le spectateur. La distinction entre le monde « immédiat » et le monde « médiatisé » y est rendue difficile²³¹. Les frontières entre le réel physique et le virtuel s'effacent.

Le spectacle immersif propose une vision intéressante de l'identité spectatorielle. L'immersant entend à de nombreuses reprises les pronoms « vous » et « tu ». D'une part, cette démarche renforce l'effet d'intimité dans laquelle se trouve le spectateur. D'autre part, elle aide l'immersant à s'immerger et à s'identifier avec son personnage : devenir ce personnage et passer à la première personne²³². Il est intégré dans l'univers de la performance et il peut même devenir un personnage, son identité sociale pouvant être mentionnée dans cette création immersive. L'artiste peut s'adresser au spectateur par son prénom. Le personnage qu'il joue s'avère dans beaucoup de cas non spécifié, sur le plan du sexe ou de l'âge, pour éviter d'inclure des éléments qui s'opposeraient à une identification²³³. La distance entre les deux est ainsi diminuée. Les compétences et l'expérience requises par les réalisateurs pour concevoir une telle logistique, et par les artistes-interprètes pour gérer des publics actifs dans le contexte d'une telle proposition demandent une étude plus approfondie²³⁴.

²³¹ Kurt Vanhoutte, cité dans Catherine Bouko, « Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance », *op. cit.*, p. 263.

²³² Jeremy Douglass, cité dans Steve Benford et Gabriella Giannachi, *Performing Mixed Reality*, Cambridge, The MIT Press, 2011, p. 207.

²³³ Catherine Bouko, « Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance », *op. cit.*, p. 266.

²³⁴ Persis Jadé Maravala et Jorge Lopes Ramos, « Immersive Theatre: Towards a Dramaturgy of Participation », *op. cit.*

Il est clair que les artistes ne peuvent pas sous-estimer l'importance d'affiner un « ton » de la performance, des nuances ou encore la manière d'observer et d'écouter le public.

Immersion dans l'espace physique avec un dispositif technologique léger

Les spectacles immersifs font souvent appel à des espaces citadins qui n'ont pas été établis comme des lieux d'art, tels que des usines ou des immeubles de bureaux vides²³⁵. Ils combinent des modèles de performance issus du théâtre, de l'installation et de l'art urbain avec des éléments de la culture populaire comme la *street dance*, les parcs d'attractions ou les concerts pop. Ces éléments proviennent du cinéma, de la télévision et de l'industrie du divertissement ainsi que des univers professionnel, juridique et administratif, entre autres. Dans des espaces à l'atmosphère lourde bien connue des bâtiments abandonnés et friches industrielles, ou dans d'autres lieux au design soigné, des créateurs conçoivent des mondes parallèles accessibles à leurs publics. Doris Kolesch explique que les spectateurs sont mis en scène d'une manière si complète que leur impression perceptive est non seulement visuelle, mais aussi physique, acoustique, olfactive, gustative et matérielle²³⁶. Cela, grâce à l'utilisation d'objets ou de matériaux physiques et technologiques. Le public, dans le rôle d'un visiteur, passe souvent plusieurs heures dans ces mondes, au cours desquelles il peut (et parfois doit) interagir avec les artistes et les autres visiteurs, en ayant à sa disposition des Ipads, des téléphones portables ou d'autres médias légers. Un spectacle immersif « totalise » la scène, comme le remarque Kolesch. *Secret radio*, du collectif allemand LIGNA,

²³⁵ Doris Kolesch, « Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life. An Introduction », *op. cit.*

²³⁶ *Ibid.*

conçu en 2014, se jouait par exemple dans un centre commercial qui devenait la scène et le lieu de l'action²³⁷. Les spectateurs se mélangeaient avec les clients et les passants, tandis que la réalité du centre commercial se superposait à l'action du public qui n'était pas identifiée comme telle par les clients. *Secret radio* se concentrait en particulier sur le thème du renseignement étatique. Les spectateurs devenaient agents secrets et devaient réaliser les tâches suivantes : observer un lieu quotidien, analyser et suivre des personnes suspectes, faire des signes à d'autres agents sans se faire remarquer, trouver et transmettre des messages ou empêcher leur échange.

Aujourd'hui, l'immersion dans un spectacle vivant peut s'associer à la technologie numérique, mais cette dernière n'est pas une condition déterminante de cette sensation spectatorielle. Dans le contexte du spectacle numérique, cette particularité provoque un rapport de tension entre l'immersion liée au dispositif technologique et la théâtralité, en raison de leur nature opposée et du regard du spectateur, chaque fois différent, qui y est associé²³⁸. L'immersion situe en effet le spectateur à l'intérieur de l'image virtuelle, tandis que la théâtralité, gérée par un cadre scénique (physique comme un théâtre ou défini par la représentation dans un espace ouvert), le place soit à l'extérieur de l'action scénique, soit à l'intérieur de celle-ci, en jouant sur l'éloignement et la proximité entre acteur et spectateur. Rappelons seulement la notion du *théâtron* grec, qui est un endroit « d'où l'on voit le spectacle, l'espace des spectateurs²³⁹ ». On peut ainsi

²³⁷ *Secret Radio* : <https://www.ligna.org/2014/05/secret-radio/> (consulté le 27.09.2023).

²³⁸ Nele Wynants, « Voir à travers les yeux de sa bien-aimée : le rôle du spectateur dans le théâtre immersif », *Critical Stages/Scènes critiques*, 13, mai 2016, p. 8 ; <https://www.critical-stages.org/13/voir-a-travers-les-yeux-de-sa-bien-aimee-le-role-du-spectateur-dans-le-theatre-immersif/> (consulté le 30.10.2023).

²³⁹ Patrice Pavis, « Théâtron », in *Dictionnaire du théâtre*, op. cit., p. 382.

se demander comment les artistes abordent cette dichotomie dans une performance immersive. Elle peut être travaillée pendant la phase préliminaire, puisque plusieurs travaux proposent une étape introductive durant laquelle l'artiste explique « les règles de jeu » de la performance, qui peuvent également être lues sur une feuille distribuée en salle ou sur la page internet de la compagnie. Les explications rendent déjà le public conscient des enjeux hybrides. Cette phase peut être courte, assurée par le spectateur seul, ou longue, présentée par l'artiste. Les consignes pour les dispositifs qu'il va manipuler lui sont distribuées. Ensuite, le public est placé au cœur de l'univers du spectacle et le rôle de participant – ou même du protagoniste – lui est accordé. Par exemple, la compagnie ZU-UK illustre cette dynamique du dedans/dehors et nomme les acteurs les « hôtes » et le public, les « invités », en mettant en lumière l'aspect de la temporalité limitée du rapport artiste-public²⁴⁰. Ce groupe d'artistes a également conçu une méthodologie nommée « dramaturgie de participation », transmise aussi bien à travers leurs œuvres que dans des cours universitaires, qui articule des démarches variées faisant appel à l'immersion, à la participation et aux modalités de la théâtralité, intégrées dans le travail artistique de la compagnie. Les artistes inscrivent cette dramaturgie particulière dans des formats tels que des *rituels participatifs* et des *environnements immersifs*, qu'ils aiment explorer.

Certains metteurs en scène sont attirés par l'immersion, qui active tous les sens du spectateur, et non par la réalité virtuelle. Ce type de performance est nommé « théâtre sensoriel » ou « théâtre d'expérience ». Un exemple fondateur a été donné par Enrique Vargas, un anthropologue colombien qui a créé en 1993 le Teatro de los Sentidos. Son travail sur « la poétique des sens » consiste à utiliser des éléments sensoriels de la performance

²⁴⁰ Persis Jade Maravala et Jorge Lopes Ramos, « Immersive Theatre: Towards a Dramaturgy of Participation », *op. cit.*

comme des matériaux-sources pour le public et son expérience²⁴¹. Le spectateur est nommé « voyageur » par Vargas et doit répondre à un scénario conçu par les artistes, et cela dès les premières créations de la compagnie : *El hilo de Ariadna* (1993) et *Oráculos* (1997)²⁴². Dans *El hilo de Ariadna*, qui reprend le mythe grec du fil d'Ariane, les spectateurs déambulent dans des espaces à peine éclairés. La scénographie se compose de toiles tissées de fils blancs suspendues dans plusieurs endroits, d'une tente dans laquelle le participant peut entrer, ou d'une table avec des objets (boîtes, livres, coffres) qu'il peut toucher et ouvrir. Le public doit se repérer ici pour retrouver le Minotaure. Il est invité à se fier à ses sens pour expérimenter ce lieu transformé en un endroit mythologique investi par Thésée²⁴³. Vargas construit des environnements complets qui situent les spectateurs au centre « d'un paysage sensoriel » où la « curiosité et l'émerveillement se mélangent avec le silence, les odeurs, les sons et les éléments à toucher²⁴⁴ ». Ces stimuli doivent déverrouiller la mémoire sensorielle du spectateur durant des scènes qui affichent souvent un éclairage minimal, mi-obscur. Selon Vargas, c'est un retour aux souvenirs d'enfance : il s'agit de jouer, d'imaginer des jeux ou des histoires.

Plusieurs artistes suivent les pas du Teatro de los Sentidos à travers les formations que la compagnie propose ou en explorant l'univers sensoriel du spectateur à leur manière. Citons seulement le Sensory Labyrinth Theatre d'Iwan Brioc, le disciple de Vargas, le Théâtre sensoriel de Sofia ou certains travaux de Kate Bond et Morgan Lloyd.

²⁴¹ Teri Howson-Griffiths, « Locating Sensory Labyrinth Theatre within Immersive Theatres' History », *Studies in Theatre and Performance*, 40(2), 2020, p. 109-205.

²⁴² Teatro de los Sentidos cité dans Teri Howson-Griffiths, *ibid.*

²⁴³ Teatre Barcelona : <https://es.teatrebarcelona.com/espectacle/teatro-de-los-sentidos-el-hilo-de-ariadna> (consulté le 13.10.2023).

²⁴⁴ *Ibid.*, voir également Teatro de los Sentidos : <https://www.teatrodellosentidos.com/> (consulté le 28.09.2023).

Raconter par le son : immersion auditive

Au cours de la dernière décennie, de nombreux spectacles participatifs et immersifs ont proposé aux spectateurs un rôle actif dans un parcours et une déambulation²⁴⁵. Ces derniers ont été invités à se déplacer dans une installation labyrinthique, à marcher en ville, guidés par des acteurs à travers des écouteurs et une tablette iPad, ils ont été immergés dans des mondes fictifs et ont parfois été amenés à réagir et à interagir. En effet, le spectacle immersif « relocalise » le rapport de l'artiste et du spectateur sur plusieurs niveaux : conceptuel, spatial et physique. Les modalités et les degrés d'immersion peuvent être différents : ils vont de l'immersion visuelle analysée précédemment à l'immersion sonore privilégiant les casques auditifs et convoquant parfois l'écoute binaurale ou *surround*, sans ou avec la vision.

Cette pratique a été initiée en 1991 par *Forest Walk*, une promenade créée lors d'une résidence au Banff Centre for the Arts par l'artiste canadienne Janet Cardiff, désormais souvent associée aux *audio-walks*²⁴⁶. Celle-ci est devenue un prototype de tous les audio-walks créés plus tard par Cardiff, souvent en collaboration avec George Bures Miller. Une telle promenade sonore est similaire à celle que propose un audioguide. La lecture sonore est superposée à divers sons en arrière-plan, ce qui donne l'impression que ces sonorités enregistrées sont présentes dans l'environnement réel. Dans le cas d'une promenade vidéo, les spectateurs disposent d'un écran vidéo qu'ils utilisent pour suivre un film enregistré dans le passé, le long du même itinéraire qu'ils parcourent dans le présent.

²⁴⁵ Liesbeth Groot Nibbelink, « Bordering and Shattering the Stage. Mobile Audiences as Compositional Forces », in Doris Kolesch, Theresa Schütz et Sophie Nikoleit (dir.), *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself!*, op. cit., p. 59.

²⁴⁶ Janet Cardiff, « Walks » : <https://cardiffmiller.com/walks/> (consulté le 03.10.2023).

Ce type d'expérience artistique, nommé *headphone theatre* par Rosemary Klich²⁴⁷ (que l'on pourrait traduire par « théâtre audio » en français), se définit par l'utilisation de dispositifs localisés, audio et mobiles, pour faciliter les expériences immersives du public. Deux types principaux d'immersion peuvent être réalisés grâce à l'ouïe :

- 1) Une performance qui exige que le public porte des écouteurs afin d'accéder aux composantes audio de la performance, qu'elles soient en direct ou préenregistrées, sous forme de texte ou de musique, en binaural ou en stéréo, la forme performative pouvant être ambulante ou circonscrite dans un espace fermé, individuelle ou collective.
- 2) Une performance dans laquelle les écouteurs sont intégrés dans la forme scénique se déroulant sur le plateau et jouée par les comédiens, également ambulante ou dans un espace fermé, individuelle ou collective.

L'artiste germano-britannique Ant Hampton a construit un exemple du premier cas de figure, en utilisant des écouteurs²⁴⁸. Il a créé un format qu'il a nommé Autoteatro, consistant à proposer des partitions créées en temps réel auxquelles doivent répondre les spectateurs. Sans répétitions, le public, composé dans la plupart des cas de binômes, joue la pièce et en devient le seul spectateur. Ainsi, *The Bench* (2011) invite le spectateur à se rendre dans un endroit concret à une heure précise où une rencontre est arrangée pour lui²⁴⁹. Il doit s'asseoir sur le banc indiqué par les artistes, attendre le deuxième participant qu'il peut connaître – un arrangement préalable pouvant être fait – ou pas, et mettre des écouteurs. Les deux participants entendent les instructions concernant le

²⁴⁷ Rosemary Klich, « Amplifying Sensory Spaces: The In- and Out-Puts of Headphone Theatre », *op. cit.*

²⁴⁸ Autoteatro : <https://rotozaza.co.uk/autoteatro.html> (consulté le 03.10.2023).

²⁴⁹ *The Bench* : https://www.anthampton.com/bench_eng.html (consulté le 03.10.2023).



FIGURE 7 Répétitions pour *The Encounter*. Mise en scène : Simon McBurney et Complicité, 2015. Photographie : © Sarah Ainslie.

comportement du personnage ou le déroulement de l'action qu'il va jouer (certaines répliques entendues étant censées être répétées à voix haute). Chacun a une partition de jeu différente, mais elles sont synchronisées. Les deux spectateurs deviennent des acteurs et peuvent être observés et écoutés par des passants. Ces derniers ne sont pas au courant qu'il ne s'agit pas d'une conversation privée, mais d'une performance.

Le deuxième cas est illustré par le spectacle *The Encounter* (2017), de l'artiste britannique Simon McBurney et sa compagnie Complicité et adapté du roman *Amazon Beaming* (1991), qui raconte le voyage du photographe de *National Geographic*, Loren McIntyre, en Amazonie. Il propose une expérience d'écoute binaurale dans un spectacle qui se joue devant le public sur une scène de théâtre (fig. 7). L'artiste explique que *The Encounter* «est au cœur d'une histoire d'écoute, non pas d'ouïe, mais d'écoute²⁵⁰». Même si la vue du spectateur est

²⁵⁰ Simon McBurney : <http://www.complicite.org/productions/TheEncounter> (consulté le 03.10.2023).

pleinement sollicitée pour regarder l'acteur jouant tous les personnages sur le plateau, l'action progresse par une composition minutieuse des sons qui évoquent cette action. Le visuel et l'auditif restent ainsi en parfait équilibre.

Le dispositif sonore dans le spectacle de *Complicité* est un exemple de ce qui, avec l'effet *surround*, apparaît le plus souvent dans le théâtre audio. L'écoute à travers ce dispositif active non seulement la perception intersensorielle – principalement l'ouïe –, mais également la mémoire sensorielle²⁵¹. Les sons créent un paysage sonore avec lequel résonnent le corps et ses souvenirs. De plus, le spectateur ne peut pas « éteindre » l'ouïe : il peut seulement retirer les écouteurs, mais cette volonté exige un geste.

Les artistes suédois Lundahl & Seidl misent sur cette intersensorialité dans leurs créations. La série *Symphony of a Missing Room* (2014-2017) situe le public dans l'espace à la fois imaginaire, virtuel et physique d'un musée où il est invité à observer des œuvres²⁵². Les spectateurs sont équipés d'un casque sans fil et de lunettes portant un bandeau qui leur couvrent les yeux. Ainsi plongé dans une obscurité totale, chaque spectateur est conduit par la main d'un artiste-guide. Il entend des voix inconnues et des conversations auxquelles il peut se joindre (fig. 8).

Ce travail illustre le fait que chaque fois que l'artiste interroge les frontières du théâtre traditionnel en les modifiant, en les déplaçant ou en les supprimant, il fait naître une confusion chez le spectateur²⁵³. L'intensité de cette confusion est très variable : il peut s'agir d'un doute, rapidement résolu, ou d'un sentiment d'insécurité, comme le montre *Symphony of a Missing Room*. Ici, l'incertitude se joue sur le plan spatial et sur les effets de distance : entre le public et les créateurs, entre

²⁵¹ *Ibid.*

²⁵² Nele Wynants, « Jouer ou ne pas jouer : limites d'une dramaturgie interactive », *op. cit.*

²⁵³ *Ibid.*



FIGURE 8 *Symphony of a Missing Room*. Conception et performance : Lundahl & Seitl, 2014-2017. Photographie : © Lundahl & Seitl.

l'espace intime et l'espace théâtral, entre la sphère publique et la sphère artistique. Lorsque notre vue est masquée, le sens haptique est plus important. Ce sens est significatif pour percevoir non seulement des objets en contact direct avec notre corps, mais également tout ce qui se trouve à proximité : il aide notamment à percevoir la position et le mouvement du corps de l'autre²⁵⁴.

Dans ce « théâtre audio », qui privilégie une réception sonore, l'espace devient « l'indicateur principal »²⁵⁵. De récents travaux établissent une transformation radicale de la position du public dans ce type de création. Le spectateur, n'ayant pas l'habitude d'un tel dispositif auditif qui implique

²⁵⁴ Rosemary Klich, « Amplifying Sensory Spaces : The In- and Out-Puts of Headphone Theatre », *op. cit.*

²⁵⁵ Christopher B. Balme, « Audio Theatre : The Mediatization of Theatrical Space », *op. cit.*

une écoute et une perception spécifiques, est placé dans une *réalité virtuelle sonore*. Selon le chercheur Christopher B. Balme, la particularité d'un tel dispositif tient au fait qu'il remplace le réel par le métaphorique²⁵⁶. Ce dernier peut apparaître comme une image mentale qui se crée dans notre cerveau, stimulée par le son, ou encore constituer un amalgame de l'image mentale et de l'image réelle que le spectateur voit véritablement durant le spectacle. Rosemary Klich souligne l'importance de l'intériorité du spectateur, celle qui existe et qui se développe dans sa tête et dans son corps quand il écoute une histoire. Elle précise que :

[dans le théâtre audio] [l]espace est créé à l'intérieur du corps et les spectateurs sont confrontés à une conscience étrange de leur propre intériorité, faisant l'expérience de l'autoréflexion allant de l'intérieur vers l'extérieur²⁵⁷.

Mega (2011), de Bryony Kimmings, illustre cette particularité. Cette performance audio intime situait le public dans un rond-point désert de la ville britannique d'Ipswich, où il entrait dans la peau de Bryony Kimmings alors qu'elle était âgée de 9 ans²⁵⁸. Il s'agissait de l'été mouvementé de 1990. Le cadre rétro de la ville d'Ipswich, notamment le Théâtre New Wolsey avec son architecture des années 1980, ainsi que le périphérique qui l'entoure prenaient un sens nouveau lorsqu'ils allumaient le baladeur à cassette et entendaient la voix parlant doucement à leurs oreilles. À travers ces écouteurs murmurant des souvenirs d'une enfance solitaire, chaque spectateur faisait revivre ses propres souvenirs d'enfance. Un mélange de détails historiques et personnels de la vie de

²⁵⁶ *Ibid.*

²⁵⁷ Rosemary Klich, « Amplifying Sensory Spaces: The In- and Out-Puts of Headphone Theatre », *op. cit.*, p. 375.

²⁵⁸ Beccy Smith, [...], *TotalTheatre*, 8 juin 2012 : <http://totaltheatre.org.uk/bryony-kimmings-mega/> (consulté le 04.10.2023).

Kimmings à cette époque tissait une atmosphère. Le public était libre de se promener pendant quinze minutes dans ce terrain composé de passages souterrains et de parkings. Il avait à sa disposition une ou deux touches interactives sur lesquelles il pouvait appuyer, avec quelques explications.

L'immersion qu'on chérit tant...

Notre fascination pour l'immersion virtuelle et augmentée ne tarit pas. Pourquoi aimons-nous tant nous évader de notre réalité et devenir quelqu'un d'autre à travers le personnage qui nous est proposé dans ce type d'univers? Cette immersion est très différente de celle d'un lecteur qui lit un roman, assis confortablement dans son fauteuil en donnant un corps imaginaire aux personnages : l'immersion technologique travaille l'espace et la position spatiale, notamment celle du corps spectatorial qui est placé au centre de la création artistique²⁵⁹. Cette fascination est due à la façon dont l'immersion représente une modalité spécifique de l'expérience, qui « fluidifie les frontières et les espaces temporels » de la représentation²⁶⁰. Cela touche notre manière de vivre, de comprendre, de conceptualiser et même de fantasmer les limites floues entre le sujet et le média, entre l'observateur et l'environnement. Doris Kolesch propose de considérer ce concept immersif comme « constamment relationnel » et, par conséquent, qui permet de « porter un regard particulier sur les seuils, les passages et les transitions » entre différents environnements et mondes : virtuels, augmentés, mais également physiques²⁶¹.

²⁵⁹ Doris Kolesch, « Immersion and Spectatorship at the Interface of Theatre, Media Tech and Daily Life. An Introduction », *op. cit.*, p. 6.

²⁶⁰ *Ibid.*, p. 4.

²⁶¹ *Ibid.*

6 | Libérer le geste: vers un *spectateur- interacteur*

L'interactivité : définitions

L'une des spécificités révolutionnaires du numérique est « d'associer l'utilisateur au fonctionnement de la machine²⁶² ». Il est en effet désormais possible d'introduire entre les deux « une boucle rétroactive courte et rapide²⁶³ ». Cela signifie que l'utilisateur peut interagir avec les données de l'ordinateur, qu'elles soient sonores, textuelles ou iconiques. Nous sommes alors dans un mode interactif qui change considérablement la nature des médias, mais également les conditions réceptives de l'utilisateur de ce type de dispositif.

Cette caractéristique a été rapidement intégrée par l'art numérique, que le chercheur Edmond Couchot définit comme « tout art réalisé à l'aide de dispositifs numériques – ordinateurs, interfaces et réseaux » et développant l'interactivité de manière très variée²⁶⁴. En 1975, Myron Krueger, artiste

²⁶² Edmond Couchot, *La technologie dans l'art. De la photographie à la réalité virtuelle*, Nîmes, Éditions Jacqueline Chambon, 1998, p. 130.

²⁶³ *Ibid.*

²⁶⁴ « Art numérique », in Encyclopædia Universalis: <https://www.universalis.fr/encyclopedie/art-numerique/> (consulté le 04.10.2023).

informaticien américain, a conçu une installation intitulée *Videoplace*²⁶⁵. Cette œuvre pionnière proposait une réalité artificielle dans laquelle les visiteurs-utilisateurs pouvaient interagir entre eux à travers les ombres de leurs silhouettes et manipuler de petits objets, le tout étant visible à l'écran, et ce, sans avoir à utiliser des gants ou des lunettes. Les personnes entraient dans deux pièces séparées, équipées de systèmes de projecteurs, de caméras vidéo, de moniteurs de retour et d'autres matériels spécialisés. Aucun ordinateur n'était utilisé dans la première version. C'est seulement plus tard que Krueger a commencé à développer sa propre structure informatique. En 1984, il a ainsi proposé un système qui permettait l'analyse d'images et de réponses en temps réel. Grâce à celui-ci, il pouvait désormais combiner des images vidéo en direct des visiteurs avec des images graphiques, en les modifiant à l'aide de différents programmes. En parlant de «réalité artificielle» pour décrire l'univers artistique proposé²⁶⁶, Krueger ouvrait ainsi une perspective aux pratiques popularisées peu de temps après comme *réalité virtuelle*. Il s'agit d'un espace de représentation «réaliste», tridimensionnel, calculé en temps réel et qui permet l'immersion.

Le mode interactif, avec ses niveaux d'interaction variés, est de plus en plus utilisé de nos jours dans le cinéma, dans la vidéo ou dans la télévision, en outrepassant les formats fondamentaux de ces domaines artistiques. L'art numérique, avec en particulier l'installation interactive, a ainsi eu une influence considérable sur la création scénique, notamment pour la conception de l'espace et de la place du spectateur-utilisateur. L'installation proposait en effet au spectateur d'effectuer un geste pour agir sur le dispositif ou un déplacement à l'intérieur de l'œuvre, individuellement ou collectivement.

²⁶⁵ *Videoplace*: <http://www.medienkunstnetz.de/works/videoplace/> (consulté le 04.10.2023).

²⁶⁶ *Ibid.*

Le théoricien de l'art Frank Popper parle de l'interactivité à l'aide de plusieurs notions, notamment celles de « flux des données », « variété cybernétique », « structure intelligente », « environnement et [de] réseau », ouverts aux gestes du spectateur-utilisateur²⁶⁷. Ce dernier peut changer le flux, influencer sur la structure, interagir avec l'environnement ou naviguer dans le réseau. Toutes ces particularités sont directement impliquées dans l'acte de transformation et de création²⁶⁸.

Au théâtre, l'interactivité se définit de multiples manières – dont nous parlerons plus loin – et d'autres notions y sont rattachées, comme la participation partagée, l'échange ou encore l'immersion. Elle peut se fonder sur un dispositif technologique et être destinée à un spectateur qui devient un *interacteur*. Ce terme, emprunté au domaine de l'installation interactive, désigne un « spectateur d'une installation interactive dont les éléments sont reliés par un système numérique²⁶⁹ ». L'installation *L.I.R (Livre In Room)* conçue par le metteur en scène Joris Mathieu et le scénographe Nicolas Boudier au sein de la compagnie française Haut et Court (2015) a constitué une illustration intéressante de l'interactivité théâtrale. Sur le sol se trouvait une grande cabine jaune et verte, mi-triangle et mi-cylindre, avec une porte qui permettait d'y entrer individuellement. Il s'agissait d'une installation littéraire, comme l'ont appelée les artistes. Le spectateur voyant une multitude de livres placés dans cet espace, il était libre d'en choisir un, de scanner son code-barres et de prendre place sur une chaise. Les artistes précisent :

Autour de vous, des livres posés sur des étagères. Vous en choisissez un qui éveille votre curiosité, vous vous installez confortablement. C'est alors que sous vos yeux,

²⁶⁷ Frank Popper, *L'art à l'âge électronique*, Paris, Hazan, 1993, p. 172-177.

²⁶⁸ *Ibid.*

²⁶⁹ Anne-Gaëlle Baboni-Schilingi, « Installations et interactivité numérique », *Les Cahiers du numérique*, 1(4) : « L'art et le numérique », 2000, p. 168.

celui-ci s'incarne sous la forme d'un lecteur humain virtuel, qui partage avec vous à voix haute, dans l'intimité de cette cabine, les mots de l'auteur choisi²⁷⁰.

Une séquence visuelle et sonore se déclenchait et nous pouvions voir un personnage qui prenait la parole, nous plongeant ainsi dans une véritable immersion littéraire qui garantissait une expérience de lecture augmentée. L'interactivité se résu-
 mait en quelques gestes du spectateur permettant le choix du livre et le scannage.

De l'interaction à l'interactivité : les modalités dans les arts de la scène

Dans le contexte scénique, Patrice Pavis insiste sur la nécessité de distinguer « interaction » et « interactivité ». Selon lui, l'interaction est « une action entre un acteur et un spectateur » qui définit une relation dite « théâtrale », tandis que l'interactivité est une « relation entre un système informatique et son environnement » qui se réalise entre un « agent humain » et un autre qualifié de « non humain »²⁷¹. Cependant, dans le spectacle numérique, l'interactivité n'est pas séparée définitivement de l'interaction, et les deux s'intriquent face à un dispositif interactif numérique, autant dans le format individuel que collectif, dans un espace réduit ou grandeur nature.

Steve Dixon distingue quatre niveaux d'interactivité dans les arts de la scène qui ont des parentés avec l'art de la performance, la vidéo, l'installation, l'art sur le Web. Il s'agit de la *navigation*, la *participation*, la *conversation* et la *collaboration*²⁷².

²⁷⁰ Théâtre contemporain net : <https://www.theatre-contemporain.net/spectacles/L-I-R-Livre-in-room/> (consulté le 04.10.2023).

²⁷¹ Patrice Pavis, « Interactivité », in *Dictionnaire de la performance et du théâtre contemporain*, op. cit., p. 129.

²⁷² Steve Dixon (avec la participation de Barry Smith), *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, op. cit.

La *navigation* (1) est la forme la plus simple de l'interaction: elle se résume par l'action de cliquer sur «oui/non», «gauche/droite», «haut/bas». Elle s'est répandue d'abord sur le Web, sous la forme de la navigation interactive, impliquant le «*surfing*», la narration hypertextuelle et n'importe quelle autre interaction avec des éléments graphiques ou autres disponibles sur la toile. Dixon précise que la navigation fait émerger des formes variées telles que des histoires interactives ou des spectacles en ligne. Il analyse quelques œuvres interactives, dont l'emblématique *Lorna* (1979-1984), de Lynn Hershman, ou encore *Daisy's Amazing Discoveries* (1996), de Mika Tuomola et Heikki Leskinen.

Le niveau *participatif* (2) de l'interactivité rejoint la pratique des *happenings* des années 1960, qui incitaient le public à participer activement au processus de création théâtrale. Nous avons évoqué cette pratique dans le chapitre 2. Dixon donne plusieurs exemples de travaux explorant également l'aspect théâtral comme le Magic Theatre au Kansas Museum of City, Welfare State International et IOU théâtre, avec leurs spectacles en plein air, notamment dans les années 1990. En 1996, l'artiste français Bruno Cohen a réalisé *Camera Virtuoso*, un travail proposant un théâtre miniature, avec des scènes préenregistrées sur lesquelles étaient superposées des images des spectateurs, captées par la caméra en temps réel. La participation pouvait également faire intervenir le spectateur et l'image projetée, ce qui a été mis en œuvre par plusieurs artistes comme Paul Sermon, Luc Courchesne et Toni Dove. *Artificial Changelings* (1998), de l'Américaine Toni Dove, était une installation interactive de 30 minutes, qui montrait comment «l'économie de la consommation façonne notre identité²⁷³». L'interacteur était placé devant un grand écran projetant des images, qui pouvait à la fois utiliser le

²⁷³ ADA (Archive of Digital Art): <https://digitalartarchive.at/database/general/work/artificial-changelings.html> (consulté le 04.10.2023).

mouvement de son corps pour interagir avec les projections et les sons. Le dispositif, composé de l'écran de rétroprojection, de tapis de sol interactifs, d'une caméra, de lumières et d'un projecteur vidéo, donnait à l'interacteur la possibilité de devenir tour à tour participant ou spectateur.

Le niveau *conversationnel* (3) explore l'idée d'un dialogue entre l'interacteur et le dispositif. Les artistes créent une relation complexe fondée sur un choix large de modes réactifs et une négociation. Les sentiments de confiance, de coopération et d'ouverture sont alors très importants. Nous en trouvons déjà des prémices dans les années 1960, dans les performances faisant appel à la participation des spectateurs. Selon Dixon, le troisième niveau est déjà très interactif, car le participant est dynamique dans sa contribution (*input*), même s'il n'influence pas vraiment le développement de l'œuvre²⁷⁴.

L'interactivité *collaborative* (4) place le spectateur en position de co-auteur de la création proposée. Il joue en effet un rôle décisif pour la création pensée par l'artiste. L'interaction se fait entre l'utilisateur et l'environnement de l'œuvre ou entre l'utilisateur et d'autres participants, dans l'espace désigné pour créer un nouvel artefact, en appliquant le dispositif technologique. En 1997, l'artiste américain Douglas Davis a proposé un travail en ligne intitulé *Terrible Beauty*, qui se jouait dans l'espace virtuel et qui invitait les spectateurs à tenir un rôle dans une histoire. Ces derniers pouvaient choisir d'être Voyeur, Acteur ou Auteur dramatique, par exemple²⁷⁵. Toutefois, l'artiste jouait avec la frontière entre le réel et le virtuel : à l'occasion de la présentation de *Terrible Beauty* à San Francisco, Davis « a aspergé les participants » des senseurs liées aux machines informatiques, puis leur a demandé

²⁷⁴ Steve Dixon (avec la participation de Barry Smith), *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, *op. cit.*

²⁷⁵ *Ibid.*, p. 596.

de l'asperger à leur tour. Ensuite, il a proposé de «se renifler réciproquement»²⁷⁶. Ici, l'artiste américain visait à faire interagir le public également dans l'espace physique et non pas seulement à le laisser s'asseoir devant le travail qu'il avait développé. Il souhaitait ainsi remettre en question la fausse frontière qui, selon lui, est censée «séparer le virtuel du réel», à la fois par «le langage et par la convention». D'après Davis, «l'idée selon laquelle les événements du Web sont distants, immatériels et non réels doit être détruite»²⁷⁷.

C'est seulement le dernier niveau, selon Dixon, qui permet au spectateur de dépasser les limites prédéfinies de l'interactivité de l'œuvre. Par exemple, la troupe catalane La Fura dels Baus a proposé une performance en ligne intitulée *Big Opera Mundi* (2000), créée par des artistes à distance et par des spectateurs connectés. La participation en ligne était possible uniquement dans la minute «0» de la nouvelle année, et le dispositif interconnectait des lieux différents dans le monde entier afin que chacune de ces villes puisse contribuer à la performance à distance tout en fêtant le Nouvel An.

La place et la nature de l'interactivité mise en jeu varient beaucoup : cette dernière peut permettre un échange plus ou moins limité entre l'utilisateur et le dispositif, mais elle peut aussi ne pas permettre un véritable dialogue avec l'utilisateur quand il s'agit de dispositifs en réalité plus «réactifs» qu'«interactifs»²⁷⁸. En effet, la présence au théâtre d'une véritable interaction peut s'avérer parfois n'être qu'une illusion, quand elle manque «sa cible»²⁷⁹. Catherine Bouko élargit cette

²⁷⁶ Tilman Baumgaertel, *I Just Want to GO!* Interview with Douglas Davis, *Rhizome*, le 16 mai, 2000 : <https://rhizome.org/community/41653/> (consulté le 26.10.2023).

²⁷⁷ Douglas Davis : <http://www.afsnitp.dk/udfra/1/dd/home.html/> (consulté le 26.10.2023).

²⁷⁸ Catherine Bouko, «Le théâtre immersif : une définition en trois paliers», *Société*, 134(4), 2016, p. 61.

²⁷⁹ Nele Wynants, «Jouer ou ne pas jouer : limites d'une dramaturgie interactive», *op. cit.*, p. 8.

idée et précise qu'il est plus important, dans le contexte scénique, de travailler sur les limites théâtrales de l'interactivité plutôt que sur la liberté de choix pour le spectateur, cette dernière n'étant qu'une utopie²⁸⁰.

Autonomie du système, liberté du spectateur

Un spectacle interactif pose la question de l'autonomie et de la liberté de choix pour le spectateur, mais aussi la question des limites de l'interactivité du dispositif. Ce dernier est programmé par l'artiste dans un but précis et, par conséquent, il a un nombre prévu de réponses dans son interaction avec le spectateur. L'artiste doit également veiller à la cohérence de l'œuvre interactive pour ne pas perdre le contrôle et pour entretenir sa conception artistique initiale. Pour l'artiste Toni Dove, la notion d'interactivité n'est qu'une métaphore, car le choix est préprogrammé dans une matrice interactive²⁸¹. Il s'agit également d'une notion que Steve Dixon qualifie d'« exagérée »²⁸² car, selon lui, la production industrielle et les créations artistiques exploitent à outrance cette notion d'interactivité.

Les interfaces de plus en plus miniaturisées permettent une connexion entre des objets utilisés par les spectateurs et la régie durant la performance. Le chercheur Michel Bret distingue deux types d'interactivité :

- 1) *Interactivité de commande* : simple boucle rétroactive de la cybernétique, à la base de la plupart des systèmes interactifs.

²⁸⁰ Catherine Bouko, « Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance », *op. cit.*, p. 255.

²⁸¹ Toni Dove, citée dans Catherine Bouko, *ibid.*

²⁸² Steve Dixon (avec la participation de Barry Smith), *Digital Performance : A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, *op. cit.*, p. 591.

- 2) *Seconde interactivité* (par analogie avec la seconde cybernétique) : se crée lorsque le système qui la produit est capable de se modifier lui-même; ceci se réalise au cours de son interaction avec son environnement auquel il doit s'adapter; cette interactivité est « intelligente » et elle relève de l'intelligence artificielle²⁸³.

Comment l'idée de l'interactivité se traduit-elle dans l'espace scénique? Dans *Epizoo*, une performance conçue en 1994 par l'artiste espagnol Marcel-lí Antúnez Roca, le public voyait deux espaces : une petite aire de jeu où se trouvait le performeur et l'espace où le public se tenait debout. Antúnez Roca, vêtu d'un exosquelette²⁸⁴, était connecté directement au dispositif de la performance, composé d'un ordinateur, d'un outil de contrôle mécanique, d'un écran de projection, de deux tours de projecteurs et d'une régie son. L'artiste incarnait la figure du cyborg. L'exosquelette était composé principalement d'une partie placée sur « la tête du performeur et dont les crochets métalliques étaient attachés aux coins des lèvres, aux oreilles et aux narines ». Il portait également une ceinture large, d'où sortaient « des contrefiches métalliques soutenant ses muscles thoraciques, ainsi que de petites prothèses faisant bouger ses muscles fessiers »²⁸⁵. Tous ces éléments étaient connectés à l'ordinateur par des câbles. Le spectateur pouvait alors faire bouger les parties du corps du performeur avec le curseur de la souris. Celle-ci actionnait les éléments de ce système et communiquait

²⁸³ Michel Bret, « L'art à l'époque de sa numérisation », cité dans Judith Guez, « Le spectateur face à l'art interactif. Un art qui se vit », *Revue Proteus. Cahiers des théories de l'art*, 6, 2013, p. 22.

²⁸⁴ « Structure propre à certains dispositifs de retour d'effort, dont les articulations sont adaptées au squelette de la main. » Louise Poissant (dir.), « Exosquelette », in *Dictionnaire des arts médiatiques, op. cit.*, p. 126.

²⁸⁵ Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 2011.



FIGURE 9 *Epizoo*. Conception, réalisation et performance : Marcel·lí Antúnez Roca, 1994. Photographie : © Carles Rodriguez.

des signaux à l'exosquelette. Ce dernier «écartait les lèvres d'Antúnez Roca, remuait ses oreilles, faisait monter et descendre ses muscles thoraciques²⁸⁶»... Le film d'animation projeté en arrière-plan faisait partie des onze environnements interactifs que l'utilisateur pouvait contrôler grâce à la souris. Outre le corps de l'artiste, il avait la possibilité de modifier la lumière, les images et le son. Seul le spectateur pouvait appuyer sur l'écran avec l'image du visage de l'artiste et faire fonctionner le système pour que le spectacle ait lieu. Dans ce cas, l'artiste, le dispositif et le public étaient mis en interactivité (fig. 9).

²⁸⁶ Voir Izabella Pluta, «Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel·lí Antúnez Roca», *Figures de l'art*, 18: «L'œuvre en scène, ou ce que l'art doit à la scénographie», 2010, p. 183-199.

L'exemple du travail d'Antúnez Roca montre à quel point l'interactivité peut être multimodale. Elle repose sur un dialogue qui puise dans le langage et dans l'image. Surtout, notre position de spectateur se transforme car il nous est également proposé de participer à l'animation de cet univers. Notre sensorialité est ainsi mise à l'épreuve sur plusieurs plans : l'haptique, le kinesthésique, le viscéral et le proprioceptif²⁸⁷.

Dans *Unknown Cloud* (2016), les artistes suédois Lundahl & Seitl proposaient une expérience nomade formée par des groupements de personnes rassemblées simultanément en différents endroits du monde. Au centre de l'œuvre se trouvaient les participants et leur capacité à créer des relations avec les autres dans l'espace physique (ils se prenaient par la main, se regardaient dans les yeux, entre autres) et en ligne (*via* leurs téléphones portables). Ils étaient synchronisés par le biais du temps commun et d'une application installée sur leurs smartphones. Les lieux géographiques en Allemagne, au Royaume-Uni, en Inde, par exemple, étaient quant à eux coordonnés grâce à l'application iOS/Android²⁸⁸. Les médias sociaux, les messages textuels et le site Web spécialement conçu ont également joué un rôle important dans cette connexion²⁸⁹. Grâce aux appareils numériques quotidiens, des corps se connectaient à d'autres corps. Ils pouvaient être proches, formant un cercle dans le même espace, ou éloignés, car connectés à distance à travers leur téléphone.

Ainsi, l'interactivité élargit l'œuvre artistique tout en donnant une plus grande place à l'observateur qui interagit avec elle et qui devient interacteur. L'espace physique entre en dialogue avec la virtualité et la différence entre l'observateur et l'interacteur s'estompe, comme celle entre l'environnement

²⁸⁷ Sarah Rubidge, « Nomadic Diagrams: Choreographic Topologies », *Choreographic Practices*, 1, 2010, p. 43-56.

²⁸⁸ Voir Lundahl & Seitl : <http://unknowncloud.com> (consulté le 10.10.2023).

²⁸⁹ *Ibid.*

artistique proposé et le monde réel²⁹⁰. L'œuvre interactive est le « *happening* » de l'interface, comme le remarque la chercheuse et artiste Sarah Rubidge²⁹¹. Or cette interface est mise en jeu d'une manière technique et sa performance technologique engendre plusieurs enjeux esthétiques.

Performance grandeur nature : le corps physique au cœur de l'action

La critique de théâtre Miriam Gillinson souligne que le spectacle interactif se caractérise « par une relation active et physique entre le public et la production théâtrale » et qu'« il intègre souvent un lieu spécifique autour duquel le public est libre de se déplacer²⁹² ». La trilogie *Hotel Medea* (2006-2012), des artistes britanniques Para Active et brésiliens Zecora Ura, s'est emparée de la technologie pendant six heures pour parler de notre rapport avec le mythe. Ici, la mise en scène du texte *Médée* d'Euripide a cédé la place à « une mise en scène de l'expérience artistique » vécue par le spectateur²⁹³. Le public devait d'abord suivre une formation simple permettant une interaction et une action : il s'agissait d'apprendre quelques mots de portugais, quelques pas de danse et un geste qu'il faudrait effectuer au moment de la représentation²⁹⁴. La performance était composée de trois parties, entrecoupées de pauses permettant aux spectateurs et aux artistes de se

²⁹⁰ Gabriella Giannachi, *Virtual Theatres. An Introduction*, Londres/New York, Routledge, 2004.

²⁹¹ Sarah Rubidge, « Nomadic Diagrams : Choreographic Topologies », *op. cit.*

²⁹² Miriam Gillinson, « Interactive Theatre: Five Rules of Play from an Audience Perspective », *The Guardian*, 17 janvier 2013 : <https://www.theguardian.com/culture-professionals-network/culture-professionals-blog/2013/jan/17/interactive-theatre-rules-audience-perspective> (consulté le 04.10.2023).

²⁹³ Howard Loxton, « *Hotel Medea* », 2010 : <https://www.britishtheatreguide.info/reviews/hotelmedea-rev> (consulté le 04.10.2023).

²⁹⁴ *Ibid.*

rafraîchir. La première partie montrait Jason emmenant Médée comme épouse. Elle s'inspirait de la danse et des rituels brésiliens auxquels le public pouvait se joindre, tout en observant le concours amoureux²⁹⁵. Puis un monde de contrôle des médias était présenté, avec la campagne électorale de Jason, dans une esthétique inspirée par celle des projections vidéo. Ensuite, les spectateurs, en pyjama, devaient « prendre la place des enfants de Jason », avec des peluches rangées dans leurs lits, et écouter une histoire horrible avant de s'endormir, tout en étant doucement « bercés par leurs nourrices » pour les rendre inconscients de ce qui se passait²⁹⁶. La dernière partie s'achevait sur la vengeance de Médée, dans le style cabaret, suivi d'une finale « plutôt abrupte »²⁹⁷. Il faut noter que le corps physique du spectateur était marqué par le temps de la représentation, qui était de six heures. Le public regardait la pièce, faisait des pauses, mangeait et s'endormait peut-être par moments.

Un spectacle interactif invite le spectateur à entrer dans son univers au sens propre ou au sens figuré du terme, c'est-à-dire à se situer « dans le cadre du tableau » proposé par la création, à en faire partie intégrante²⁹⁸. La chercheuse Nele Wynants précise que cette intégration peut se réaliser à des niveaux variés : narration, mise en scène, actions dramatiques inhabituelles pour une pièce traditionnelle²⁹⁹. Ainsi, la figure du spectateur contemplatif cède la place à celui qui est participatif et surtout *interactif*. Le collectif artistique Signa a proposé, dans une performance *in situ* intitulée *Die Erscheinungen der Martha Rubin* (2007-2008), un espace de jeu

²⁹⁵ *Ibid.*

²⁹⁶ *Ibid.*

²⁹⁷ Miriam Gillinson, « Interactive Theatre: Five Rules of Play from an Audience Perspective », *op. cit.*

²⁹⁸ Nele Wynants, « Voir à travers les yeux de sa bien-aimée : le rôle du spectateur dans le théâtre immersif », *op. cit.*, p. 3.

²⁹⁹ *Ibid.*

et de rencontre avec le public constitué d'un village créé par des artistes. Celui-ci est composé de conteneurs et peuplé par les descendants et les adorateurs de Martha Rubin, un « célèbre oracle revenu à la vie³⁰⁰ ». Le public faisait partie de cet endroit et devait interagir avec ses habitants, tout en suivant certaines règles bien définies. L'interaction concernait les déplacements, les gestes et les contacts avec des objets du lieu. Les villageois devaient s'occuper de leur oracle retrouvé et « accomplir des rituels en son nom », car leur existence future était menacée par « des radiations qui risquaient de provoquer la stérilité des femmes du village »³⁰¹. Des militaires du pays voisin fournissaient à la communauté de la nourriture, de l'eau et des équipements, tandis que « les soldats tombés en disgrâce » se mêlaient aux villageois³⁰². Des conflits survenaient et des phénomènes étranges se passaient. Les spectateurs pouvaient se déplacer, boire, danser avec les habitants, se faire masser ou aller au *peep show*. Les « soldats partaient en patrouille », emmenaient les spectateurs-visiteurs et les interrogeaient³⁰³. Ces derniers pouvaient voir Martha Rubin dormant dans un sanctuaire et qui, à tout moment, pouvait se réveiller³⁰⁴.

Le corps du spectateur dans l'art interactif tient une place importante d'après le chercheur Nathaniel Stern. Celui-ci doit être « examiné » à travers le mouvement et le déplacement ainsi que par la relation avec l'œuvre et avec d'autres utilisateurs. Le corps et l'univers de la création doivent être « implicites l'un dans l'autre » : leurs liens sont intriqués³⁰⁵.

³⁰⁰ Signa : https://signa.dk/projects_pid=53980.html (consulté le 04.10.2023).

³⁰¹ *Ibid.*

³⁰² Réjane Dreifuss, *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, mémoire de master, ZHAW School of Management and Law, MAS Arts Management 14, Zurich, soutenu le 23 décembre 2015.

³⁰³ *Ibid.*

³⁰⁴ Christian Rakow, cité dans Réjane Dreifuss, *ibid.*

³⁰⁵ Nathaniel Stern, « The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art », *Leonardo*, 44(3), 2011, p. 233.

Les performances interactives explorent des relations et des paramètres spatiaux car elles placent au cœur du spectacle le corps du spectateur et son jeu sensoriel. La perspective théâtrale est alors « inversée » par rapport à la place du spectateur dans un théâtre traditionnel où il est assis dans son fauteuil : cette fois, le spectateur prend le rôle de « visiteur, participant, voyageur, habitant ou co-auteur³⁰⁶ ».

***Dramaturgie interactive :* ouvertures et limites**

La dramaturgie, dans le cadre de la performance interactive – et que Nele Wynants nomme « dramaturgie interactive » –, est souvent abordée dans la perspective de différences binaires, par rapport au spectacle traditionnel : actif/passif, proximité/distance, intérieur/extérieur³⁰⁷. Or la binarité n'est qu'une simplification du spectacle interactif dont les caractéristiques s'avèrent beaucoup plus complexes : il faut tenir compte d'une part des multiples nuances concernant la place de l'acteur et du spectateur, dont les rôles sont mélangés avec l'abolition de la séparation entre scène et salle ; d'autre part, l'espace de jeu est composite, dans la mesure où il intègre, entre autres, des zones urbaines et des bâtiments clos que le public peut investir ou quitter.

Le fait d'intégrer le public dans la narration exige des artistes qu'ils constituent une histoire différente de celle proposée dans le théâtre plus traditionnel, en explorant par exemple des pièces dramatiques ou des adaptations de romans. Dans un spectacle interactif, le récit est fragmenté. Selon Nathaniel Stern, il s'agit d'une « narration polychronique » (*polychronic narrative*) qui permet d'activer des éléments de nature

³⁰⁶ Nele Wynants, « Jouer ou ne pas jouer : limites d'une dramaturgie interactive », *op. cit.*, p. 3.

³⁰⁷ *Ibid.*

différente simultanément³⁰⁸. Ici, l'interacteur est actif par son mouvement, qui a lieu dans l'espace qui lui est désigné, et qui est composé d'événements pré-écrits. Les séquences narratives sont intégrées dans ces parties de jeu. La liberté du spectateur se situe surtout à ce niveau, car il est libre dans son déplacement et dans ses gestes.

La narration polychronique travaille au pluriel et interroge la démultiplication des manières selon lesquelles des événements connectés peuvent être liés pour produire un récit par eux-mêmes³⁰⁹. Dans une certaine mesure, le spectateur peut fixer son propre rythme pour certaines séquences qui, dans la narration polychronique, alternent avec des moments exigeant des actions pré-arrangées. Durant ces derniers moments, les artistes retirent le contrôle au spectateur. Les chercheurs Michael Mateas et Andrew Stern évoquent la nécessité de construire un récit fluide et, en quelque sorte, imprécis, de façon à pouvoir intégrer les petites actions de l'interacteur³¹⁰. Ce type d'histoire est ainsi souvent privé de points culminants ou de points de retournement.

Dans sa performance mécatronique de 2006 intitulée *Protomembrana*, par exemple, Marcel·lí Antúnez Roca a intégré le spectateur à un dispositif interactif consistant à lui proposer une participation médiatisée par l'image. L'artiste portait un gilet appelé *dresskeleton* : une interface corporelle³¹¹ composée

³⁰⁸ *Ibid.*

³⁰⁹ *Ibid.*, p. 215.

³¹⁰ Michael Mateas et Andrew Stern, « Interaction and Narrative », chapitre retravaillé, dans Michael Mateas, *Expressive AI (AI-based art and entertainment)*, PhD Dissertation, College of Computing & Literature, Communication and Culture, Georgia Institute of Technology, 2002 : <https://users.soe.ucsc.edu/~michaelm/publications/mateas-game-design-reader-2005.pdf> (consulté le 04.10.2023).

³¹¹ L'artiste définit la « mécatronique » comme une discipline qui combine l'électronique, la mécanique, l'automatique et l'informatique. Voir Izabella Pluta, *L'acteur et l'intermédiarité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, *op. cit.*

de capteurs de mouvements et d'interrupteurs manuels. Le créateur « liait un film d'animation interactif à l'espace de jeu » tel que le définit l'art scénique, ce qui prenait forme dans ce cas dans une petite scène³¹². Cette démarche était possible grâce à l'interface du *random body* (*corps étrange*) : un dispositif visuel et sonore interactif qui apparaissait sur la scène sous la forme d'un cône dans lequel le spectateur plongeait son visage³¹³. Ce dernier, photographié, apparaissait alors presque immédiatement sur le grand écran, déjà incrusté dans l'image. Il constituait un ensemble avec un corps animé qui pouvait être une figure d'animal, par exemple. Le *random body* représente le premier niveau d'interactivité défini par Antúnez Roca³¹⁴. Le son et l'image pouvaient également être modifiés et manipulés par le performeur durant la représentation, dans le cadre de l'interactivité exercée par l'artiste (deuxième niveau d'interactivité) (fig. 10).

Plusieurs pratiques théâtrales ont été réalisées avec une pré-introduction destinée au spectateur. Le dispositif numérique joue alors un rôle fondamental, notamment pour permettre à l'interacteur de trouver des informations en ligne. Ce dispositif peut être testé durant le processus de création, lorsque les artistes pensent l'espace et la trame narrative, et il peut même avoir le rôle de « co-auteur », dès cette phase de création. La question de l'interactivité reste en effet centrale dans des œuvres prévoyant des actions et des gestes de la part des interacteurs, puisqu'elle concerne la possibilité d'un échange d'informations entre plusieurs personnes, mais également entre les médias et les personnes³¹⁵.

³¹² *Ibid.*

³¹³ *Ibid.*

³¹⁴ Izabella Pluta, « Scénographie bio-mécatronique dans le travail performatif de Marcel-lí Antúnez Roca », *op. cit.*

³¹⁵ Plusieurs créations de Blast Theory en font l'usage.



FIGURE 10 *Protomembrana*. Conception, réalisation et performance : Marcel·lí Antúnez Roca, avec la participation du public, 2006. Photographie : © Carles Rodriguez.

Soulignons que certaines dramaturgies interactives ne visent pas seulement à développer une narrativité spécifique, mais aussi à sortir le public de sa zone de confort, sans qu'il s'en rende compte. C'est par exemple le cas quand on demande aux spectateurs de se tenir seuls sous les projecteurs et de livrer leurs secrets, comme dans *the time out* (2011) du collectif britannique non zero one³¹⁶. D'autres spectacles enferment le public dans l'environnement qu'il a choisi, au point de lui faire perdre ses repères : enveloppé dans une nouvelle expérience sensorielle, il est obligé de s'adapter instinctivement. À la place de la construction aristotélicienne de l'histoire, nous sommes confrontés à d'autres expériences théâtrales, qui élargissent la réception et dérèglent

³¹⁶ Miriam Gillinson, « Interactive Theatre: Five Rules of Play from an Audience Perspective », *op. cit.*

notre système sensoriel³¹⁷. En partant d'un script prédéfini, le spectateur est confronté à un jeu et à des situations qui suscitent des attentes, des surprises et éventuellement, un mal-être. Les artistes peuvent ainsi dépasser des frontières de l'espace personnel du spectateur en provoquant sa peur et son angoisse. Le spectacle *The Factory*, présenté par la Badac Theatre Company en 2008 au Festival d'Édimbourg, reconstruisait quelques heures de la vie de certains prisonniers d'Auschwitz-Birkenau. Les spectateurs jouaient « les prisonniers du camp et se retrouvaient confrontés à des épreuves plutôt difficiles » puisqu'ils étaient insultés, agressés par un bruit fort et déplacés d'une chambre à l'autre³¹⁸. La majorité des spectateurs-interacteurs adhéraient aux rôles qui leur étaient attribués et sortaient donc très déstabilisés de cette performance. D'autres protestaient et refusaient ces conditions³¹⁹.

Le spectacle *Make Better Please* (2010) de Uninvited Guests, s'est également appuyé sur les réactions d'un public scandalisé. Les spectateurs devaient lancer des questions indignées à des figures d'autorité masquées (acteurs), assises à table, sur la scène. La compagnie Uninvited Guests voulait voir si la performance pouvait offrir un autre espace social, dans lequel les artistes et le public pourraient réfléchir ensemble à la politique³²⁰. Les artistes tentaient en effet d'inventer de

³¹⁷ Nele Wynants, « Voir à travers les yeux de sa bien-aimée : le rôle du spectateur dans le théâtre immersif », *op. cit.*

³¹⁸ Chris Wilkinson, « Edinburgh Festival: Holocaust Show's Theatre of Violence Spills Offstage », *The Guardian*, 22 août 2008 : <https://www.theguardian.com/culture/theatreblog/2008/aug/22/edinburghfestival-holocausts> (consulté le 04.10.2023).

³¹⁹ *Ibid.*

³²⁰ Paul Clarke, « Uninvited Guests' Make Better Please: Profaning the News Media, Democratic Apparatus and Political Consensus », Paper for Political Performances working group, IFTR, Hyderabad, 2015 : https://www.academia.edu/16942926/Uninvited_Guests_Make_Better_Please_Profaning_the_News_Media_Democratic_Apparatus_and_Political_Consensus (consulté le 04.10.2023).

nouvelles approches du théâtre politique, avec une esthétique et un propos fort, en collaboration avec leur public.

Spectacle interactif : autoréflexivité et communication

Plusieurs performances interactives se présentent comme autoréflexives, aussi bien au niveau des technologies utilisées qu'à celui des contenus évoqués. Du côté de la réception, elles peuvent stimuler directement la mémoire du public et, par la voie associative, faire revenir les souvenirs de son propre vécu. Du côté artistique, elles proposent d'aborder la question des changements de pratiques de communication et de dispositifs technologiques, puis d'en réaliser la critique ou le détournement.

D'après Miriam Gillinson, le spectacle interactif est exposé à plusieurs pièges qui mettent en péril ses enjeux par rapport au réel et au fait de rendre actif le public³²¹. Pour que le spectateur devienne un interacteur, une cohésion est nécessaire dans ce type de représentation. Il s'agit à la fois des limites de la liberté donnée au public et de celles du contrôle effectué par l'équipe de création. L'équilibre est fragile. S'il est trop perturbé, le spectacle interactif risque de provoquer le désordre, de proposer une performance perdant sa cohérence artistique, pauvre en signification et en repères permettant au public de jouer pleinement et de trouver sa place « interactive » dans la pièce. Il peut alors éprouver de la perplexité et de la confusion face à l'accès difficile aux règles de la représentation.

³²¹ Miriam Gillinson, « Interactive Theatre: Five Rules of Play from an Audience Perspective », *op. cit.*

7 | Spectacle vivant et jeux vidéo: le spectateur- joueur

Jeux vidéo et *gamification* (ludification): définitions

Une forme particulière de spectacle interactif s'est développée ces dernières années à partir de la combinaison d'éléments du jeu vidéo et du théâtre. Les formes d'art qui naissent à ce carrefour sont particulièrement variées, multifformes et évoluent rapidement, notamment en raison des progrès numériques flagrants de l'industrie du jeu vidéo. Auparavant, les joueurs étaient ravis de se divertir seuls ou en gagnant contre d'autres joueurs³²². Actuellement, la réalité virtuelle leur permet de profiter d'une expérience encore plus immersive. Ils peuvent éprouver plus de sensations, avoir une vision plus élargie et vivre des expériences plus approfondies. Les désirs humains exercent un rôle important dans l'amélioration de cette expérience, en particulier la recherche d'indépendance, de réussite, de contrôle et de connexion avec les autres. *Gamification* (*ludification* en français) est un terme

³²² Shi-Da Kaiko Erik, *THE PLAY IS THE THING: Gamifying the Theatergoing Experience*, Master of Fine Arts in the Theatre Program of the School of the Arts Columbia University, n° 11, mai 2015.

particulièrement important à ce sujet, car il vient du champ des jeux vidéo et explique certains des phénomènes qui s'implantent dans la culture contemporaine, qui est désormais une *culture ludique*.

Dans ce contexte, il est important de revenir sur les recherches de l'historien néerlandais Johan Huizinga et du sociologue français Roger Caillois qui ont développé plusieurs concepts liés au jeu et qui sont aujourd'hui considérés comme les deux précurseurs majeurs des sciences du jeu (*game studies*). Johan Huizinga, dans son ouvrage *Homo Ludens*, définit le *jeu* comme :

une action ou une activité volontaire, accomplie dans certaines limites fixées de temps et de lieu, suivant une règle librement consentie mais complètement impérieuse, pourvue d'une fin en soi, accompagnée d'un sentiment de tension et de joie, et d'une conscience d'être autrement que dans la *vie courante*³²³.

Il constate que « la culture ne naît pas *en tant que* jeu, ni du jeu mais *dans* le jeu³²⁴ ». Pour lui, ce dernier est l'une des composantes fondamentales de toute culture. L'historien néerlandais propose également le concept de « cercle sacré » qui définit l'espace de divertissement sur le plan formel. Il est délimité « à des fins sacrées » ou à l'instar d'un « jeu pur et simple ». Les endroits tels que « la piste, le court de tennis, le terrain de marelle, l'échiquier » ne sont pas formellement différents du temple ou du « cercle magique »³²⁵.

³²³ Johan Huizinga, *Homo Ludens. Essai sur la fonction sociale du jeu*, Cécile Seresia (trad.), Paris, Gallimard, 2014 [1938], p. 51.

³²⁴ Cité dans Laurent De Filippo, « Contextualiser les théories du jeu de Johan Huizinga et Roger Caillois », *Questions de communication*, 25: « La ville, une œuvre ouverte ? », 2014, p. 181-308.

³²⁵ *Ibid.*

Roger Caillois propose quant à lui, dans son ouvrage *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige* (1958), une typologie des jeux fondée sur quatre catégories – l'*alea*, l'*agon*, l'*ilinx* et la *mimicry* – ainsi que deux principes – *ludus* et *paidia* – permettant de distinguer les comportements des personnes dans le cadre de distractions variées³²⁶. Les propositions de Huizinga et de Caillois au sujet de la société ludique sont des références majeures pour comprendre l'idée du jeu dans les jeux vidéo.

La notion de *gamification* a été employée pour la première fois par le programmeur informatique britannique Nick Pelling en 2002 avant de gagner en popularité en 2010 – nous verrons plus loin pourquoi. L'entrepreneur Gabe Zichermann et l'écrivaine Linder Joselin la définissent de la façon suivante: «La *gamification* met en œuvre des concepts issus des jeux, des programmes de fidélisation et de l'économie comportementale pour stimuler l'implication des utilisateurs³²⁷.» Elle touche des domaines variés comme la santé et le secteur médical, ou encore l'apprentissage d'une nouvelle langue, entre autres. Les applications gamifiées peuvent être bénéfiques pour les utilisateurs, en particulier pour les programmes d'éducation en ligne qui s'appuient sur le désir des personnes de réussir et d'atteindre leurs objectifs professionnels et personnels³²⁸. En effet, la gamification s'intéresse à la manière dont les idéologies et les éléments du jeu sont appliqués dans des cadres non ludiques, afin d'obtenir certains résultats et de promouvoir les comportements souhaités³²⁹.

³²⁶ Roger Caillois, *Les jeux et les hommes : le masque et le vertige*, Paris, Gallimard, 2012 [1958].

³²⁷ Gabe Zichermann et Linder Joselin, *The Gamification Revolution: How Leaders Leverage Game Mechanics to Crush the Competition*, New York, McGraw-Hill, 2013, p. 123.

³²⁸ *Ibid.*

³²⁹ Constanza Blanco, «Performative Game or Theatre Gamification? What a Gameformance Is and Why Interactive Theatre Should Be Interested in It», *ESTUDIS ESCÈNICS*, 46, 2021, p. 1-13.

Sa définition a évolué au cours des dernières années et varie encore en fonction de la personne à qui l'on s'adresse.

Selon les chercheurs Sebastian Deterding et Steffen P. Walz, la notion de *gamification* a commencé à prendre de l'importance autour des années 2005, en dépassant le cadre des jeux sérieux (*serious games*) développé par les théories de jeux vidéo³³⁰. Il s'agissait surtout de désigner une structure essentiellement ludique ou un jeu conçu comme une forme complémentaire visant un but non récréatif³³¹. Cette notion a donc d'abord été utilisée dans la conception des jeux vidéo, des festivals d'art et dans la recherche académique, pour se répandre progressivement dans les différentes sphères de la vie de tous les jours, mais surtout dans l'industrie technologique. Cette dernière s'en sert pour attirer de plus en plus d'utilisateurs.

Le terme *gamification* a gagné à nouveau en popularité à la fin des années 2000, à la suite d'une intervention de Jesse Schell, spécialiste de la conception de jeux américain, au colloque annuel « Design, Innovate, Communication, Entertainment »³³², où il a proposé une hypothèse sur l'avenir de la société : selon lui, les gestes du quotidien seront un jour soumis à un système de points et de récompenses. À partir de cette conférence, la ludification a été associée aux contextes de la vie sociale qui intègrent les mécanismes du jeu dans un domaine qualifié comme « non ludique ». « Et si toute notre vie était transformée en jeu ? » se demandent même Sebastian Deterding et Steffen P. Walz dans le descriptif de l'ouvrage sous leur direction *The Gameful World. Approches, Issues, Applications*³³³. De nos jours,

³³⁰ Sebastian Deterding et Steffen P. Walz, cités dans Constanza Blanco, *ibid.*

³³¹ *Ibid.*

³³² Voir Sebastian Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled et Lennart Nacke, « Du *game design* au *gamefulness* : définir la gamification », *Sciences du jeu*, 2 : « Questionner les mises en forme ludiques du Web : gamification, ludification et ludicisation », 2014, p. 1-20.

³³³ Sebastian Deterding et Steffen P. Walz (dir.), *The Gameful World. Approches, Issues, Applications*, Cambridge, The MIT Press, 2015.

cette question n'est plus prospective : elle devient en partie une réalité, toujours sous le nom de *gamification*³³⁴.

Les nouveaux formats de jeux sont liés au développement des systèmes de divertissement, des technologies persuasives et des jeux vidéo³³⁵. Le remarquable *Pokémon Go*, jeu mobile fondé sur la localisation et la réalité augmentée, a séduit des milliers de personnes lorsqu'il est sorti en 2016 – bien au-delà du cercle classique des joueurs de jeux vidéo –, et il est vite devenu un phénomène sociétal, visible dans l'espace public lui-même. En effet, le joueur réalise un parcours extérieur – dans les rues et les parcs de sa ville, grâce à sa géolocalisation – en se guidant avec son téléphone sur la carte des environs pour déplacer son avatar personnalisé dans le jeu. Il traverse donc cet univers hybride – à la fois réel et virtuel – pour capturer des Pokémon ou combattre dans des « arènes »³³⁶.

Qu'est-ce qu'un *Game-Theatre* ? Vers un *spectateur-joueur*

Le croisement du théâtre et des jeux vidéo élargit et modifie profondément les processus fondamentaux de la création scénique, de la dramaturgie, de la mise en scène et de la conception générale d'une représentation. Le théâtre se trouve ainsi face à une interrogation décisive sur ses fonctions participatives. La place du spectateur peut aller d'une simple identification aux personnages à une véritable action en direct, à travers un *gamepad* ou son téléphone portable. Soulignons que les œuvres théâtrales qui proposent des échanges actifs

³³⁴ Constanza Blanco, « Performative Game or Theatre Gamification? What a Gameformance Is and Why Interactive Theatre Should Be Interested in It », *op. cit.*, p. 3.

³³⁵ Sebastien Deterding, Dan Dixon, Rilla Khaled et Lennart Nacke, « Du *game design* au *gamefulness* : définir la gamification », *op. cit.*

³³⁶ Radio-télévision belge de la Communauté française (RTBF) : <https://www.rtbef.be/article/pokemon-go-comment-ca-marche-9354508?id=9354508> (consulté le 05.10.2023).

avec le public et des formats ludiques explorent moins la tradition et la culture littéraire. Elles peuvent être conçues comme des événements performatifs tels que des processions, des défilés, des jeux de rôle, ou encore prendre la forme de compétitions sportives³³⁷.

Plusieurs artistes travaillant sur la participation du public et sur l'idée de la ludification s'inspirent des conceptions du théâtre de l'opprimé et du théâtre-forum de l'artiste brésilien Augusto Boal³³⁸, que nous avons présentées dans le chapitre historique. La question de la relation entre l'ordinateur et le théâtre a été abordée en 1991 par la chercheuse Brenda Laurel dans son livre *Computers as Theatre*³³⁹. Selon elle, l'interface numérique est une représentation du monde permettant au spectateur de prendre un rôle à la première personne et même de manipuler cet univers.

L'année de la parution de ce livre, le collectif artistique britannique Blast Theory a créé une performance intitulée *Gunmen Kill Three* (1991), constituée de mises en scène, de présentations et de simulations. L'élaboration de cette pièce a été inspirée par un article du *Guardian* intitulé « Gunmen Kill Three at Mobile Shop », qui décrivait en détail comment deux hommes étaient entrés dans un magasin d'un quartier et avaient tué « deux femmes derrière le comptoir ainsi qu'un homme qui avait tenté d'intervenir ». Les actions de la pièce se situaient à la fois *entre* les spectateurs et *avec* eux, puisqu'ils étaient « constamment déplacés dans l'espace de représentation³⁴⁰ ». Le scénario

³³⁷ Persis Jadé Maravala et Jorge Lopes Ramos, « Immersive Theatre: Towards a Dramaturgy of Participation », *Exeunt Magazine*, 2, mai 2016 : <https://thetheatretimes.com/immersive-theatre-towards-a-dramaturgy-of-participation/> (consulté le 27.09.2023).

³³⁸ Constanza Blanco, « Performative Game or Theatre Gamification? What a Gameformance Is and Why Interactive Theatre Should Be Interested in It », *op. cit.*

³³⁹ Brenda Laurel, *Computers as Theatre*, Massachusetts, Addison Wesley Publishing Company, 1993.

³⁴⁰ Blast Theory : <https://www.blasttheory.co.uk/projects/gunmen-kill-three/> (consulté le 29.10.2023).

permettait au public de participer à l'action : un pistolet de paintball était remis à un spectateur, qui pouvait alors tirer sur deux des acteurs. Par ce geste, la violence s'accomplissait dans la représentation, mais prenait aussi une dimension métaphorique. Dans le parcours de Blast Theory, la stratégie de ce type de performance, à la fois voyeuriste et impliquant le public, s'est enrichie d'éléments de plus en plus participatifs relevant de la ludification. Ces artistes britanniques se sont affirmés comme les pionniers d'un théâtre intégrant les formats de jeux vidéo dans des spectacles vivants et en ligne. D'autres artistes se sont rapidement intéressés à cette forme sortant le public des habitudes spectatorielles traditionnelles. Citons les compagnies machina eX (allemande), Punchdrunk (britannique), Extraleben (suisse) et Signa (austro-danoise).

En 2013, Christian Rakow, critique de théâtre allemand, s'est penché, dans son article «Playing Democracy», sur le travail de l'artiste Björn Bicker, et l'a qualifié de «théâtre participatif» par rapport au projet *Urban Prayers* (2013)³⁴¹. Pour saisir les spécificités de cette création, il a proposé le terme «*Game-Theatre*» et l'a expliqué ainsi :

Le *Game-Theatre* se réfère explicitement aux jeux vidéo comme source d'inspiration. Il est essentiellement interactif, ce qui signifie que la forme de l'œuvre d'art elle-même est dynamisée par l'action du joueur, qui agit selon un ensemble de règles. Le déroulement de l'événement théâtral dépend des choix du joueur. Ceci peut également être différent³⁴².

³⁴¹ Voir également le travail de master de Réjane Dreifuss, *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, op. cit.

³⁴² Christian Rakow, «Playing democracy», nachtkritik.de, 2013 : http://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8728:a-presentation-about-the-new-game-theatre-and-its-political-relevance-at-the-conference-replayce-thecity-in-zuerich&catid=53:portraet-a-profil&Itemid=83 (consulté le 09.10.2023). Ce texte a été présenté d'abord au colloque *rePLAYCE*, à Zurich, sous le titre «A presentation about the new game-theatre and its political relevance».

En effet, le niveau d'interactivité du spectateur varie beaucoup selon les esthétiques employées par les artistes. Ces derniers peuvent proposer des scénarios de base (lorsque le public trouve la réponse ou pas), des partitions avec des rôles proposés, entre autres. Dans la définition de Rakow, il s'agit ici notamment de la sémantique de la notion « *Game-Theatre* ». Elle révèle la forme de création spécifique inspirée par des jeux vidéo. Elle prévoit un spectateur dynamique et ambulant, l'histoire racontée ayant une structure rendant possible la résolution d'énigmes et de secrets. Tous ces éléments sont impliqués dans la constitution du dispositif et de ses enjeux. L'esthétique du *Game-Theater* se caractérise par sa nature métissée, avec des éléments issus de différents champs artistiques.

Le processus d'hybridation du théâtre avec les jeux vidéo a donné lieu depuis quelques années à plusieurs nouveaux formats croisés, à mi-chemin entre un spectacle vivant et une performance de gaming, stimulés en particulier par le développement des jeux vidéo. La chercheuse Constanza Bianco évoque notamment des jeux basés sur les jeux de rôle en action réelle (*live action role playing games*), des parcs à thème (*theme parks*) ou encore des *escape rooms*³⁴³. Ces formats explorent certains éléments de base, comme la poursuite d'objectifs ou l'utilisation de règles. Ces jeux se prolongent dans le monde réel et font confondre le monde fictif avec le monde physique. Il existe également des *jeux en réalité alternée* (*alternate reality game*) qui sont des « récits interactifs en réseau utilisant le monde réel comme plateforme » et développant une « narration transmédia »³⁴⁴. La connexion internet est nécessaire ici. Cette dernière peut être modifiée par les idées ou les actions des joueurs comme le démontre le fameux *Pokémon Go*.

³⁴³ Constanza Bianco, « Performative Game or Theatre Gamification? What a Gameformance Is and Why Interactive Theatre Should Be Interested in It », *op. cit.*, p. 5.

³⁴⁴ *Ibid.*

Les artistes de la scène élaborent dans leurs créations des parcours plus ou moins faciles, qui indiquent des itinéraires permettant de résoudre des énigmes, de réaliser des missions ou de conseiller des personnages. Ils proposent des scénarios qui incluent des règles pour les spectateurs, dont le degré de difficulté varie. Ils laissent des espaces de liberté d'action et même de choix qui nuancent la figure spectatorielle (active, interactive, passive). Souvent, les metteurs en scène proposent des introductions à leurs performances de jeu que le public peut lire sur la page Web de la compagnie de création, ou encore sur une feuille distribuée en salle comprenant des explications et des indices (comme le fait la compagnie Madame Lupin dont nous parlons ci-dessous). De manière générale, le spectateur informé peut se positionner en amont de la représentation, viser une fonction envisagée par les artistes ou seulement agir librement³⁴⁵.

Le public doit comprendre les règles et est invité à entreprendre des actions et à interagir, mais surtout à s'incruster dans l'univers proposé par les artistes. L'esthétique à l'œuvre dans ces travaux recouvre des formes théâtrales qui reprennent les stratégies et les dispositifs des jeux vidéo en explorant divers espaces : physique, virtuel et mixte. Ces possibilités d'interaction brouillent totalement les frontières entre scène et salle – dont les espaces fusionnent – et surtout entre acteurs et spectateurs. Ce théâtre vise à briser la convention classique du spectacle vivant, en remettant en question les paradigmes fondamentaux de la scène et en expérimentant de nouveaux rapports avec le public.

Dans le *Game-Theatre* – que nous pouvons traduire par *théâtre-jeu* –, les participants sont chargés de résoudre collectivement une tâche et de « co-crée » une histoire qui ne peut pas être séparée de leur « expérience » personnelle dans le processus. Les spectateurs acquièrent alors un rôle qu'on

³⁴⁵ *Ibid.*

peut qualifier de *spectateurs-joueurs*, à l'instar du joueur de jeux vidéo, qui se nomme « *gamer* » en anglais.

La chercheuse Olivia Levet rappelle que la réflexion dédiée à l'interface utilisateur (*user interface*) et à l'expérience utilisateur (*user experience*) prend en compte le joueur dans l'élaboration du jeu et de son système³⁴⁶. C'est ce qui se passe avec le *playtest*, propre à l'industrie des jeux vidéo : le joueur expérimente la nouvelle création et peut réagir quant à sa jouabilité, son ergonomie et sa convivialité. Il peut également identifier les moments faibles du jeu : ceux qui ont induit une frustration ou une difficulté. Les *playtests* sont parfois repris par certains artistes de théâtre et peuvent être proposés au public. Ainsi, le spectacle-jeu *The Lost Generation* (2019), conçu par la compagnie française Madame Lupin, a d'abord consisté à inviter le public à deux répétitions générales, afin de recueillir et d'analyser le *feed-back* des spectateurs et de mieux l'intégrer ensuite dans le spectacle et dans sa fiction. Dans cette création par exemple, les improvisations alternaient avec des parties mises en scène – dont nous parlerons plus loin –, et les *playtests* permettaient des passages fluides entre ces formats : c'est un procédé qui peut être associé à « l'interface sans couture » (*seamless*) du jeu vidéo et qui assemble soigneusement deux programmes informatiques de manière à ce qu'ils apparaissent comme un seul programme doté d'une seule interface utilisateur³⁴⁷.

Un spectacle-jeu sort clairement le public de sa position classique de spectateur et mobilise sa motricité, sa réactivité et sa manière de collaborer avec d'autres spectateurs. Nous analyserons le rôle du spectateur-joueur dans les parties suivantes, en fonction du type d'espace proposé pour gérer les comportements, à chaque fois spécifiques, du public.

³⁴⁶ Olivia Levet, « Théâtre immersif et jeu vidéo. Éléments d'analyse socio-critique du processus de création participative », *Appareil*, 23 : « Théâtre immersif et jeu vidéo », 2021.

³⁴⁷ Sur la notion de « *seamless interface* », voir Techopedia : <https://www.techopedia.com/definition/16444/seamless-interface> (consulté le 05.10.2023).

Les avatars sur grand écran

Les spectacles-jeux les plus évidents se trouvent dans des créations hybrides associant un jeu vidéo collectif à des événements scéniques. Ainsi, dans *Best Before* (2010) de Rimini Protokoll, le collectif artistique germano-suisse, chaque spectateur-participant dirige un avatar sur grand écran *via* une manette de jeu. L'action de la pièce consiste essentiellement à accompagner la vie virtuelle d'un personnage sur l'écran. Elle est notamment coordonnée par des « experts du quotidien » : pour chaque projet, la compagnie Rimini Protokoll fait en effet appel à des spécialistes, par exemple, ici, un testeur de jeux vidéo, qu'elle implique dans ses spectacles. Les acteurs, quant à eux, veillent au bon déroulement de la pièce et expliquent aux spectateurs les décisions à prendre et les actions à effectuer avec leur avatar, par exemple, comment le diriger dans la partie gauche de l'écran s'ils souhaitent que leur personnage naisse en tant que femme.

Dans *Yet Another World* (2012), de la compagnie suisse Extraleben (fig. 11), qui est une adaptation interactive du roman *Chronic City* (2009) de Jonathan Lethem, les spectateurs sont invités à jouer par le biais d'avatars qui leur sont attribués³⁴⁸. Il y a ici deux espaces : virtuel pour les avatars (il est vu sur un grand écran) et physique pour le public et l'équipe de création. Les spectateurs « sont équipés de consoles de jeu » et peuvent « se promener » dans les rues d'un New York virtuel qu'ils voient sur le grand écran dans cette même salle de représentation. Ils y rencontrent des personnages de *Chronic City* qu'ils « peuvent suivre dans leurs périples »³⁴⁹. Le public est également doté de la possibilité d'influencer l'histoire à l'écran (choix et clics sur la console). Les différents avatars se rencontrent alors dans le monde

³⁴⁸ Extraleben, voir : <https://extraleben.ch/produktionen/yet-another-world/> (consulté le 27.10.2023).

³⁴⁹ *Ibid.*



FIGURE 11 *Yet Another World*. Conception et performance : Extraleben et spectateurs, 2012. Photographie : © Extraleben.

virtuel, qui est construit comme une performance multi-joueur interactive. Les corps des personnages principaux de la pièce (personnages du roman) sont uniquement visibles sur l'écran, mais leurs voix sont contrôlées par des acteurs réels présents dans l'espace physique.

Ces pratiques scéniques de Rimini Protokoll et d'Extraleben semblaient être dans l'air du temps, si l'on pense aux grands rassemblements des *e-sports*, très populaires dans les années 2010. La coprésence physique des spectateurs-participants invite en effet à s'observer réciproquement et à commenter les actions virtuelles. Il s'agit d'une forme particulière du *social gaming*, augmentée par les actions scéniques et par la narration développée dans la pièce.

Prise de rôle dans un espace clos

Certaines performances s'appuyant sur les jeux vidéo font référence aux jeux de rôle grandeur nature et envisagent une

interaction avec l'univers créatif et avec les acteurs, interaction dont l'intensité peut varier considérablement. Elle peut engendrer le déplacement et l'errance dans l'espace désigné comme aire de jeu – souvent clos – ou encore donner plus de liberté au public, qui va visiter, par exemple, des chambres dans un vieil hôtel aménagé par les artistes.

La structure relativement ouverte, fondée sur différents protocoles conçus par des créateurs, permet des éléments d'improvisation de la part des spectateurs-joueurs et les aide à incarner des personnages³⁵⁰. Ils peuvent rencontrer un acteur puis « choisir de le suivre et voir une partie de son histoire » ; ou ils peuvent errer ailleurs et « explorer l'environnement conçu », ce qu'illustre *Sleep No More* de la compagnie britannique Punchdrunk³⁵¹. Réalisé en 2011, c'était un spectacle emblématique de la question de la gamification du théâtre. Il impliquait également une immersion, comme beaucoup de spectacles de ce type. En effet, le théâtre-jeu s'accompagne souvent soit d'une immersion virtuelle ou augmentée, soit d'une immersion réelle lorsqu'il s'agit d'un format grandeur nature. En l'occurrence, il s'agissait d'une adaptation de *Macbeth* qui se déroulait dans un entrepôt de six étages. Les spectateurs étaient masqués et libres de se promener dans l'espace de la performance³⁵². Ils n'étaient pas censés parler pendant toute la durée de la pièce ni enlever leurs masques. Cependant, ils étaient encouragés à ouvrir les tiroirs, à feuilleter les livres et à lire les lettres qu'ils trouvaient. Les artistes interagissaient avec le public et l'entraînaient même à l'écart

³⁵⁰ Olivia Levet, « Théâtre immersif et jeu vidéo. Éléments d'analyse socio-critique du processus de création participative », *op. cit.*, p. 3.

³⁵¹ *Ibid.*

³⁵² Punchdrunk : <https://www.punchdrunk.com/project/sleep-no-more/> (consulté le 29.10.2023). Voir aussi Alexis Soloski, « *Sleep No More*: From Avant Garde Theatre to Commercial Blockbuster », *The Guardian*, 31 mars 2015, <https://www.theguardian.com/stage/2015/mar/31/sleep-no-more-avant-garde-theatre-new-york> (consulté le 29.10.2023).

pour des scènes qualifiées de « secrètes »³⁵³. *Sleep No More* a ainsi proposé une expérience théâtrale qui se prêtait bien à la planification d'objectifs prévus pour le public, ce qui avait parfois des conséquences inattendues. Soulignons que de nombreuses personnes assistaient au spectacle plus d'une fois³⁵⁴. Il arrivait aussi que certains spectateurs se fassent insistants pour atteindre leurs buts, voire agressifs par rapport à d'autres membres du public ou même à des acteurs.

Une des spécificités de certains jeux vidéo est la quête du réalisme et de la cohérence. Cet objectif réalisé, le joueur s'immerge plus facilement dans l'univers proposé dont la perfection visuelle et sonore du paysage, les personnages et les actions altèrent la perception du temps et de l'espace dans sa réalité quotidienne³⁵⁵. Les jeux vidéo et le théâtre, forgés ensemble par leur but commun consistant à susciter l'empathie active du public ou du joueur, sont les deux domaines les plus puissants pour susciter des émotions viscérales. Que ce soit par le biais de la performance ou de l'utilisation des technologies modernes, l'objectif final de la réalisation d'une œuvre peut être le même.

Nous pouvons être invités, par exemple, à une réception dans les années 1920 avec des personnages tels que Francis Scott Fitzgerald, Ernest Hemingway, Josephine Baker et Kiki de Montparnasse, et donc faire un saut symbolique dans le temps. C'est la proposition de la compagnie française Madame Lupin et de son expérience immersive intitulée *The Lost Generation*, que les artistes ont définie comme un mélange de théâtre, de soirée festive et de jeu. Celle-ci se déroule Aux Belles Poules, l'une des maisons closes les plus célèbres du

³⁵³ Megan Reilly, « Learning from the Gamification of Theater », Howlround Theatre Commons, 18 juin 2014 : <https://howlround.com/learning-gamification-theater> (consulté le 05.10.2013).

³⁵⁴ *Ibid.*

³⁵⁵ Olivia Levet, « Théâtre immersif et jeu vidéo. Éléments d'analyse socio-critique du processus de création participative », *op. cit.*

Paris des années folles³⁵⁶. Le spectateur peut choisir son rôle durant cette réception où les intrigues vont bon train. Il a trouvé au préalable sur le site de la compagnie le descriptif de trois rôles qu'il peut réserver en ligne, selon son désir de rester plutôt actif et impliqué dans l'action, ou au contraire passif et observateur :

- 1) Un rôle d'observation, appelé «furtif» : le spectateur est discret et les artistes lui proposent d'«observer, de commenter, de guetter les rebondissements et de profiter du jazz, des cocktails et de l'extravagance des invités».
- 2) Un rôle d'interaction, appelé «jaseur» : le spectateur participe, mais sans être au centre de l'histoire, et on lui propose «de discuter avec les personnages et les participants, avec une longueur d'avance sur les rumeurs et bruits de couloir».
- 3) Un rôle d'implication, appelé «hardy» : le spectateur participe à l'histoire et peut changer son déroulement. Les artistes expliquent que «les personnages nous traitent comme des personnes de confiance» : nous avons pour rôle de les conseiller et de leur rendre des services au travers desquels nous pouvons influencer la fin de leur soirée.

The Lost Generation a démontré ainsi qu'un spectacle-jeu implique beaucoup plus de concepts que la seule idée du *gaming* : l'environnement, la performativité, la narrativité, la règle et le hasard dans l'événement, aussi bien que l'expérience et l'immersion sur le plan de l'implication, de la participation et de la coopération.

La dimension ludique, en tant que processus participatif, peut mettre en lumière de nouveaux modèles de société (en faisant émerger des groupes de personnes qui adhèrent à ce divertissement), et même de nouvelles formes politiques (ce

³⁵⁶ Aujourd'hui, Aux Belles Poules accueille des événements tels que des conférences, des séminaires ou des spectacles.

processus peut être utilisé dans un but d'engagement politique, comme l'intégration des minorités ou des personnes en difficulté professionnelle). Avec une telle transformation des systèmes de règles et la mise en avant de l'ambiguïté (ethnique, sexuelle, sociale) en tant que composante du jeu, une nouvelle compréhension des défis sociétaux de notre époque peut se faire jour.

Plusieurs créations de ce type, à la frontière du spectacle vivant et du jeu vidéo, puisent dans le jeu sérieux (*serious game*). Ce dernier est un format du jeu vidéo qui « combine une intention sérieuse » (pédagogique, informative, communicationnelle, marketing, idéologique ou d'entraînement) avec des éléments ludiques³⁵⁷. Le jeu sérieux englobe les « jeux de société, les jeux de rôle et les jeux vidéo » qui s'éloignent de l'idée du seul divertissement. Ce jeu peut être plus attractif tout simplement parce qu'il fait appel à l'interactivité ou qu'il propose des objectifs ludiques. Néanmoins, dans le contexte théâtral, le public-joueur peut, par exemple, avoir une mission sociopolitique qui se réalise dans le contexte artistique et fictif, mais qui s'inspire parfois de problématiques réelles. Les artistes proposent soit des solutions ludiques, soit de conserver un aspect sérieux.

La performance-installation grandeur nature *Regiodrom* est une illustration intéressante de cette approche. Conçu en 2013 par l'artiste allemand Klaus Gehre, ce spectacle participatif proposait au public un environnement fermé où il pouvait se promener, mais où il devait également agir tel un habitant de cet univers, notamment se positionner et prendre des décisions.

L'action était située dans un ensemble de bâtiments abritant le Théâtre de Fribourg-en-Brigau et sur la place attenante, et présentait deux villages de chercheurs d'or en train de faire surface, chacun comprenant une mine, une banque,

³⁵⁷ « Jeu sérieux », sur Techno-science.net: <https://www.techno-science.net/glossaire-definition/Jeu-serieux.html> (consulté le 05.10.2023).

des magasins et un bar. Les 250 spectateurs, devenant des participants actifs, devaient se présenter à l'entrée de *Regiodrom*, intégrer l'un des deux villages et y habiter pendant vingt-quatre heures. La chercheuse Réjane Dreifuss souligne qu'à *Regiodrom*, rien n'était gratuit : le spectateur devait gagner sa vie ne serait-ce que pour acheter de quoi manger, et ce, avec la monnaie (appelée « Blüten », signifiant « fleur », « floraison ») conçue par les artistes et valable uniquement dans cet espace³⁵⁸. Christian Rakow précise qu'un espace spécifique abritait même un monde illégal. Dans le Théâtre Fribourgen-Brisgau où il a vu le spectacle, il relate :

Enfin et perfidement, le soi-disant « monde souterrain » a été ouvert dans un sous-sol aux heures du soir. Les joueurs pouvaient y acheter de l'alcool, jouer et s'adonner à la danse. Ce « monde souterrain » utilisait un système de crédit pour encourager la soif de spéculation. Il fallait échanger sa monnaie « Blüten » en entrant, et il n'était pas possible de transférer ses gains dans le monde principal de *Regiodrom* une fois qu'on l'avait quitté³⁵⁹.

Le travail de Gehre a montré plusieurs particularités relevant d'aspects sociaux, comme simplement comment vivre et fonctionner ensemble. Le public pouvait changer un certain nombre de règles, modifier la politique des impôts, emprunter de l'argent, voire abolir certaines normes³⁶⁰. Il était possible de se regrouper avec d'autres citoyens, pour défendre le nouveau système, et même pour faire tomber le chef du village. Pourtant, plusieurs problèmes, qui sont normalement liés à la politique et à la démocratie d'une population réelle,

³⁵⁸ Réjane Dreifuss, *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, op. cit.

³⁵⁹ Christian Rakow, « Playing Democracy », op. cit.

³⁶⁰ Réjane Dreifuss, *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, op. cit.

sont apparus dans cette société fictive au cours de la performance. Rakow, pour sa part, raconte qu'il était plutôt difficile de prendre des décisions concernant la communauté :

[...] nous ne sommes pas parvenus à nous mettre d'accord sur la manière de modéliser notre système fiscal, de rendre transparente la situation monétaire de chacun d'entre nous ou d'organiser l'ensemble de la structure financière du village. Nous n'avons pas non plus réussi à organiser des réunions régulières. En bref, un individualisme florissant et une soif d'anarchie nous ont empêchés d'établir un revenu égal sur une base socialiste solide³⁶¹.

Regiodrome a constitué une expérience importante pour ce critique de théâtre. Il souligne son esthétique originale et novatrice, celle du nouveau *Game-Theatre*³⁶². Cette performance a tendu au public un miroir reflétant son propre égoïsme, ne permettant pas, dans plusieurs cas, d'avancer ensemble.

Les jeux sérieux, en particulier, posent de nouveaux défis lorsqu'il s'agit de concevoir des expériences numériques qui impliquent le public et ayant un objectif « sérieux », comme le soulignent les chercheurs Julian Alvarez et Damien Djaouti³⁶³, notamment lorsque ces jeux induisent une prise de position sociale (sur la question de l'exclusion, par exemple), voire politique (élection fictive d'un représentant du pouvoir). On peut d'ailleurs se demander si *Regiodrom* traite d'un type particulier de jeux sérieux appelés les *jeux sérieux pervasifs* (*serious pervasive games*). Selon le chercheur Markus Montola, ce format brouille la perception du joueur quant aux limites spatiales, temporelles ou sociales du divertissement proposé, en éveillant des comportements

³⁶¹ Christian Rakow, « Playing Democracy », *op. cit.*

³⁶² Réjane Dreifuss, *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, *op. cit.*

³⁶³ Julian Alvarez et Damien Djaouti, *Introduction au serious game. Serious games. An Introduction*, Paris, Éditions Questions théoriques, 2010.

spectatoriels propres à la vie ordinaire³⁶⁴. Le monde du jeu s'intrique alors avec la vie quotidienne du joueur. En effet, Christian Rakow explique que *Regiodrom* a constitué une véritable expérimentation sociale pour lui. Par exemple, le bar du village, nommé *Unterwelt*, avait ses propres règles, fonctionnant notamment sur un système de paiement par crédit³⁶⁵. Cependant, des joueurs expérimentés ont découvert dans la nuit des lacunes dans le système monétaire de *Regiodrom* et « se sont amusés jusqu'au petit matin en payant avec de faux papiers de crédit³⁶⁶ ». Il confie également que, n'ayant plus un sou en poche à 2 h 30 du matin, il est retourné à la mine pour peller le sable pendant une demi-heure, afin de pouvoir se payer une autre bière.

Jouer en réalité alternée

La chercheuse Constanza Blanco souligne que plusieurs études sur le théâtre-jeu se concentrent sur l'implication idéologique et ses conséquences dans un spectacle-jeu, en particulier la question du pouvoir, qui apparaît lorsque la pièce propose un dispositif interactif au spectateur dans le but de le mobiliser pour une action. Comme dans le théâtre interactif, la question des limites de cette interactivité se pose. Par exemple, *Repeat After Me* (2017), de Julien Feyt, utilisait ainsi certains codes des jeux vidéo, notamment en ce qui concerne le point de vue ou le contrôle du personnage.

Dans les créations qui utilisent la réalité alternée et qui lient la réalité virtuelle à la réalité physique, comme le font *Blast Theory* et Julien Feyt, les artistes qui se trouvent dans

³⁶⁴ Markus Montola, « Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games », University of Tampere, Game Research Lab : <https://www.markusmontola.fi/exploringtheedge.pdf> (consulté le 05.10.2023).

³⁶⁵ Christian Rakow, « Playing Democracy », *op. cit.*

³⁶⁶ Réjane Dreifuss, *Le théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, *op. cit.*

l'espace de jeu proposent aux participants de s'approprier l'expérience ou de s'en émanciper, tout autant que d'« être dans le jeu », d'y participer pleinement³⁶⁷. C'est ce qui change d'une manière considérable le point de vue du personnage et du spectateur, qui ne font plus qu'un. La dramaturgie se réalise à la première personne, celui du *gamer*.

Le spectacle-jeu propose des missions à accomplir, que le spectateur effectue individuellement ou en équipe. La création *Can You See Me Now?* (2003) de Blast Theory a été l'un des premiers jeux de réalité mixte basé sur la localisation (fig. 12). Les joueurs en ligne naviguaient sur une carte en trois dimensions d'une zone de jeu en centre-ville, tandis que les artistes-coureurs de Blast Theory étaient dans les rues³⁶⁸. Ces coureurs poursuivaient les joueurs en ligne, utilisant des appareils mobiles pour suivre leur position en direct, tandis que les positions des coureurs étaient suivies par satellite et mises à jour en temps réel sur la zone de jeu en 3D. Il y avait jusqu'à 100 personnes s'impliquant en ligne en même temps et les joueurs utilisaient un *chat* pour échanger des tactiques et envoyer des messages aux coureurs via des *talkies-walkies*.

Le chercheur Gordon Calleja propose l'idée de l'« incorporation » pour désigner le niveau d'implantation d'un joueur dans un environnement virtuel³⁶⁹. Elle se réalise sur deux niveaux :

- 1) L'environnement virtuel est assimilé *dans l'esprit* du joueur comme un entourage immédiat qui lui permet la navigation et l'interaction.
- 1) Le joueur est intégré *dans l'environnement* virtuel par son corps, par la mise à jour systématique de son placement dans la virtualité, à tout moment.

³⁶⁷ Steve Benford et Gabriella Giannachi, *Performing Mixed-Reality*, Cambridge, The MIT Press, 2011, p. 79.

³⁶⁸ Blast Theory : <https://www.blasttheory.co.uk/projects/can-you-see-me-now/> (consulté le 27.10.2023).

³⁶⁹ Gordon Calleja, *In-Game. From Immersion to Incorporation*, Cambridge/Londres, The MIT Press, 2011.



FIGURE 12 *Can You See Me Now?* Conception : Blast Theory, performance : Blast Theory et spectateurs, 2003. Photographie : © Blast Theory.

Ces nouvelles formes théâtrales visent essentiellement à créer des *mondes d'expérience* qui permettent aux participants de retrouver leur position en tant que sujets de leurs propres actions. Ils sont impliqués dans les événements, doivent prendre position dans des situations de groupe, essayer de résoudre des problèmes de différentes manières et peuvent s'engager dans des activités parallèles. Sur le plan créatif, ce sont notamment les jeux pervasifs qui, s'intégrant dans l'élargissement de l'espace de jeu, vont mettre en œuvre différents contextes.

Selon Markus Montola, le jeu pervasif propose « une ou plusieurs caractéristiques prédominantes qui élargissent le cercle magique contractuel du jeu aux domaines social, spatial ou temporel³⁷⁰ ». Cette définition reprend le concept du

³⁷⁰ Markus Montola, « Exploring the Edge of the Magic Circle: Defining Pervasive Games », *op. cit.*



FIGURE 13 *Uncle Roy All Around You*. Conception et performance : Blast Theory et spectateurs, 2003. Photographie : © Blast Theory.

cercle magique de Johan Huizinga selon lequel, à l'intérieur du cercle, on est dans le jeu. En dehors, on ne joue pas, quoi que l'on fasse.

Uncle Roy All Around You (2003), de Blast Theory, explorait la réalité mixte, car les participants de cette forme performative étaient invités à jouer autant dans l'espace virtuel que dans l'espace réel : ils devaient trouver l'oncle Roy en 60 minutes. Cette œuvre pouvait s'inscrire dans le champ du jeu pervasif dans la mesure où elle intégrait des interfaces telles que le réseau sans fil, la géolocalisation et des capteurs afin de créer une expérience combinant des éléments des mondes réels et virtuels (fig. 13).

Dans les spectacles-jeux, les participants entrent dans le jeu avec tout le poids de leur existence, brouillant ainsi les frontières entre réalité et fiction. Ils transgressent la forme artistique en tant que telle et l'intègrent à leur propre *expérience* ou *vie*.

Le *spectateur-joueur* dans l'univers de l'œuvre

L'une des principales caractéristiques des spectacles-jeux est qu'ils permettent aux participants d'explorer un certain éventail de possibilités. Dans les jeux vidéo, ce champ est généralement limité par les règles du système. Dans le *Game-Theatre*, la dimension inédite de ces formats créatifs constitue un « territoire expérimental en commun » pour les artistes et les spectateurs. Il peut s'agir ici d'un type de situation qui « aiguise l'insécurité et l'incertitude de l'attitude perceptrice³⁷¹ ». Ce genre de création implique en effet des prises de risques et de décisions concernant le comportement à adopter dans un tel contexte. Les solutions mises en œuvre par le public pour faire avancer l'histoire font ainsi partie du spectacle.

³⁷¹ Hans-Thies Lehmann, *Le théâtre postdramatique*, op. cit., p. 26.

8 | Les effets de la réception: sensibilisation, émancipation, engagement...

Après avoir étudié dans les chapitres précédents les manières dont le théâtre contemporain propose de nouvelles expériences au public, joue avec les possibilités offertes par les technologies numériques pour élargir les formes traditionnelles de la perception théâtrale et ouvre de nombreux types d'espaces d'interaction, une autre question se pose : les créateurs de théâtre recherchent-ils un certain impact sur leurs spectateurs ? Y a-t-il des effets escomptés de la réception ? Bien évidemment, il n'est jamais possible de prédire comment le public réagira à une représentation théâtrale, ne serait-ce que parce que les artistes de théâtre ne connaissent pas leur public dans sa composition complexe, avec ses différents horizons d'attente. Néanmoins, plusieurs créateurs ont probablement des idées ou des espoirs quant à l'effet de leurs représentations sur le public (fig. 14).

Les intentions des metteurs en scène peuvent bien sûr se limiter à divertir et à captiver le spectateur. Cependant, de nombreux artistes de théâtre socialement engagés ne s'en contentent pas. C'est surtout dans les spectacles politiques que l'espoir d'un fort impact sur la réception est grand. L'histoire du théâtre politique et social est riche et les espérances quant



FIGURE 14 *Alix in Wonderland*. Conception et réalisation : Collectif Or NOrmes, 2019. Photographie : © Or NOrmes.

à ses effets sur le public vont de l'éducation à la citoyenneté morale (Schiller) à l'étincelle initiale sur le chemin de la révolution (Piscator, Eisenstein). Brecht, Boal et le Living Theatre, avec leurs différentes approches de la participation, de l'intervention, du débat, des contradictions et des conflits, ont très probablement été les plus influents pour le théâtre politique après la Seconde Guerre mondiale. Après que ce type de théâtre a connu ses heures de gloire dans les années 1920 puis vers 1968 – avant d'être quelque peu relégué au second plan dans les années 1980 –, la plupart des spécialistes du théâtre constatent qu'à partir du milieu des années 1990, les thèmes politiques et sociaux ont repris de l'importance sur les scènes européennes. Par exemple, les formes théâtrales après le postmodernisme s'intéressent de nouveau aux processus sociaux et impliquent des changements au niveau de

l'engagement des acteurs et du public, comme l'a remarqué le chercheur Andy Lavender³⁷².

Pour le théâtre à l'ère numérique, toute une série de questions se posent. Quels sont les thèmes qui ont, dans le contexte numérique, une pertinence sociale et politique ? Comment faire du théâtre politique avec un dispositif immersif et interactif aujourd'hui ? Quel est l'impact des technologies sur le rôle attribué au public dans le théâtre politique ? Quels effets peut-on légitimement espérer ?

Nouveaux thèmes politiques

Le numérique modifie la manière dont les gens communiquent entre eux et dont ils perçoivent le monde. Les nouvelles technologies sont le résultat de l'évolution de la société, mais elles peuvent également l'influencer en retour. Les changements sociaux induits par les technologies au cours des trente dernières années sont gigantesques et, par conséquent, également thématiques au théâtre.

Les problématiques politiques importantes en rapport avec les technologies numériques aujourd'hui sont surtout les suivantes : la surveillance généralisée avec des systèmes tels que PRISM (rendue célèbre par Edward Snowden) et la tendance à la *dataveillance*, c'est-à-dire la surveillance et la collecte de données en ligne et de métadonnées ; la possibilité de prédire des actions politiques grâce à des analyses de données massives (*big data mining*), la propagation des infox et la société post-factuelle dans laquelle les opinions et l'établissement de l'ordre du jour ont plus d'impact que la vérité, la manipulation des opinions, le discours haineux et l'organisation politique sur les médias sociaux ; ou les possibilités de manipulation de documents (par exemple avec les *deepfakes*)

³⁷² Andy Lavender, *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*, Londres, Routledge, 2016, p. 3.

et l'incertitude qui en résulte en termes d'authenticité³⁷³. Tous ces thèmes se retrouvent d'une manière ou d'une autre sur les scènes théâtrales. De nombreux effets secondaires de l'omniprésence des médias sont également abordés dans le spectacle vivant, comme l'effacement de la frontière entre le public et le privé, la perte d'intimité qui en découle, la représentation de soi favorisée par la médiatisation ou la modification des relations sociales dans l'humanité en réseau.

L'émancipation du spectateur...

L'émergence de nouveaux thèmes n'est toutefois qu'un aspect du théâtre politique à l'ère numérique. Le rôle du public est également à nouveau au centre des préoccupations. La question de la participation des spectateurs reste en effet très importante. Cependant, bien au-delà du théâtre politique, comme nous avons pu le voir dans les chapitres précédents, une tendance s'est développée pour impliquer le public de théâtre dans les représentations d'une façon de plus en plus participative. Face à cette tendance, le philosophe Jacques Rancière a publié *Le spectateur émancipé*³⁷⁴. Ce livre a sans doute été l'ouvrage le plus influent de ces deux dernières décennies, en ce qui concerne les études théâtrales, depuis *Le théâtre postdramatique* de Hans-Thies Lehmann. L'un de ses apports les plus importants se trouve dans sa critique de certaines formes de théâtre interactif. Selon Rancière, les tentatives d'«activation» des spectateurs au théâtre ont oublié quelque chose d'important : l'aventure mentale consistant à pouvoir relier ce qui est vu à sa propre vie. Selon lui, il ne s'agit pas, au théâtre, d'aplanir les différences entre regarder et jouer ni d'échanger simplement les positions. Pour Rancière, «l'émancipation du spectateur» n'est pas réalisée lorsque ce dernier joue

³⁷³ Voir Dominique Cardon, *Culture numérique*, Presses de Sciences Po, 2019, p. 410-421.

³⁷⁴ Jacques Rancière, *Le spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

lui-même, mais plutôt lorsque l'opposition entre voir et agir est remise en question. Des oppositions comme activité/passivité ne sont que l'expression d'une inégalité. Pour Rancière, la pratique du spectateur de théâtre est toujours une pratique de l'observation, du questionnement, de la comparaison et de l'interprétation. Il s'oppose donc à l'idée de réduire l'activité du spectateur à sa mobilité physique.

Cette valorisation de la vision du philosophe français était sans aucun doute importante et juste. Si nous avons abordé de nombreux formats théâtraux interactifs dans ce livre, ce n'est pas parce qu'ils montrent la seule bonne voie de développement du théâtre ou qu'ils valorisent davantage le public que les formats non interactifs : ce n'est pas le degré d'interactivité qui détermine à quel point un théâtre prend son public au sérieux. Si nous nous sommes surtout intéressés à ces modalités scéniques, c'est plutôt pour mettre en lumière les multiples possibilités offertes par les technologies, par les formes élargies de perception et d'interaction qu'offrent les spectacles numériques. En effet, même si l'on considère l'action de regarder comme active, elle n'est pas équivalente à d'autres actions participatives du spectateur, comme écouter, sentir, bouger et interagir avec la scène ou les acteurs. Il faut donc toujours décider si les formes interactives sont judicieuses ou non, en fonction des objectifs recherchés. Pour un théâtre émancipatoire et innovateur ce n'est ainsi pas seulement le *spectateur* qu'il s'agit de prendre en compte, mais aussi l'*immersant* et l'*interacteur*.

La part conformiste du théâtre immersif dans l'économie de l'expérience

Certaines formes de spectacles immersifs et participatifs sont toutefois accusées d'être conformistes. Leur caractère événementiel serait l'emballage marchand de ce que l'on appelle l'économie de l'expérience, dans laquelle les expériences jouent un

rôle essentiel en tant que biens de consommation³⁷⁵. C'est le chercheur Adam Alston, spécialiste de l'immersion au théâtre, qui a le plus clairement mis en évidence cette critique du spectacle immersif dans son livre *Beyond Immersive Theater*³⁷⁶. Il y décrit certaines formes de théâtre comme des « machines à expériences » qui récompensent surtout les comportements des spectateurs qui se distinguent par la prise de risque, l'initiative ou même l'égoïsme. Ainsi, certaines représentations théâtrales immersives, celles de Punchdrunk, entre autres, offriraient une meilleure expérience au public qui montre une certaine forme d'esprit d'entreprise, par exemple en lui donnant accès à certaines parties du spectacle, parties qui restent cachées aux personnes faisant preuve de moins d'esprit d'initiative. En ce sens, le public serait conditionné pour le monde néolibéral. Malgré son regard critique, Alston voit aussi dans certaines représentations du théâtre qu'il nomme « immersives » des possibilités offertes de contourner ou de frustrer cette participation productive, et donc de perturber la machine à expériences néolibérale. L'auteur n'exclut pas de pouvoir proposer un théâtre immersif émancipatoire. À l'inverse, le dramaturge et écrivain Florian Malzacher affirme que ce type de création scénique ne permet pas un regard critique, le public étant tellement immergé dans la logique de la pièce qu'une réflexion approfondie ne serait guère possible³⁷⁷. Cette position nous semble toutefois discutable, car ce qui caractérise un public de théâtre, c'est justement sa capacité à participer aux actions proposées, à s'impliquer dans le monde représenté tout en réfléchissant de manière critique à la pièce et à sa propre position de spectateur.

³⁷⁵ B. Joseph Pine II et James H. Gilmore, *The Experience Economy*, Boston, Harvard Business School Press, 1999.

³⁷⁶ Adam Alston, *Beyond Immersive Theatre*, Londres, Palgrave Macmillan, 2016.

³⁷⁷ Florian Malzacher, *Gesellschaftsspiele. Politisches Theater heute*, Berlin, Alexander Verlag, 2020, p. 89-90.

Il en résulte une certaine contradiction en ce qui concerne le théâtre participatif. D'un côté, il y a la participation, qui était déjà un mot d'ordre important de la société civile libérale, mais qui a pris une dimension beaucoup plus entrepreneuriale dans le contexte néolibéral. D'un autre côté, plusieurs artistes du théâtre social, notamment Augusto Boal, mais aussi de nombreux sociologues et politologues de gauche, voient dans la participation avant tout une action émancipatrice qui distribue le pouvoir d'action.

Comme chaque *spectateur* n'est pas automatiquement un *spectateur émancipé*, chaque *participant* n'est pas automatiquement un *participant émancipé*. Dans son étude approfondie sur l'art participatif, l'historienne de l'art Claire Bishop soulignait déjà en 2012 que celui-ci n'est pas une formule automatique pour l'art politique, mais une stratégie parmi d'autres, qui peut être utilisée dans certains contextes à des fins spécifiques³⁷⁸. Il convient donc de déterminer le contexte et le degré de pouvoir d'action de chaque opportunité de participation du public. Celui-ci peut-il réellement influencer l'action ou non ? Certaines possibilités d'action suggèrent-elles plus d'autonomie qu'elles n'en ont en réalité ? Et quelle est la valeur ajoutée sensorielle du potentiel de participation pour le public ?

Théâtre politique au temps du numérique

Bien entendu, tous les thèmes politiques de l'ère technologique, comme les infox, la surveillance des données, les bulles de filtrage, le cyberharcèlement ou les cyberguerres peuvent être abordés d'une manière ou d'une autre au théâtre. Cependant, le simple fait de thématiser des sujets politiques rend-il ce domaine artistique lui-même politique ? La manière dont le spectacle vivant transmet ces contenus à son public est bien sûr fortement liée à cette dernière question. Le chercheur

³⁷⁸ Claire Bishop, *Artificial Hells. Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Londres/New York, Verso, 2012, p. 283.

Olivier Neveux va même plus loin. Dans son livre important *Politiques du spectateur : les enjeux du théâtre politique aujourd'hui*, il considère que le caractère politique d'un spectacle théâtral réside principalement dans le rapport qu'il entretient avec le spectateur³⁷⁹. Il écrit notamment : « ce qui est politique, en dernière instance, au théâtre, est la conception implicite ou explicite, spontanée ou théorisée, que le spectacle porte de son spectateur, le "spectateur fictif" qu'il conçoit (ou non) et le rapport qu'il entend nouer avec lui³⁸⁰. »

Pour distinguer les différents courants du théâtre politique, Neveux identifie trois catégories en fonction des rapports entretenus avec le public : un théâtre de la transgression qui dissout le politique dans l'esthétique, un théâtre de la conscientisation qui dissout le politique dans le pédagogique et enfin, sa variante préférée, un théâtre dit de la capacité. Pendant que, dans les deux premières formes, « le spectateur se caractérise, chaque fois, par un manque ou une défaillance que le théâtre doit venir combler³⁸¹ », le théâtre de la capacité abandonnerait justement la volonté de changer le récepteur du spectacle³⁸². Le concept de Neveux est principalement inspiré par les philosophes Alain Badiou³⁸³ et Jacques Rancière. Il s'agit avant tout de transmettre au public une croyance en son propre pouvoir d'action car, selon Rancière, « ce qui abrutit le peuple, ce n'est pas le défaut d'instruction, mais la croyance en l'infériorité de son intelligence³⁸⁴ ». Neveux situe l'émancipation des spectateurs avant tout au plan individuel et non pas au plan du groupe.

³⁷⁹ Voir Olivier Neveux, *Politiques du spectateur : les enjeux du théâtre politique aujourd'hui*, Paris, La Découverte, 2013.

³⁸⁰ *Ibid.*, p. 231.

³⁸¹ *Ibid.*, p. 233.

³⁸² *Ibid.*, p. 204.

³⁸³ Alain Badiou, « Thèses sur le théâtre », in *Petit manuel d'inesthétique*, Paris, Le Seuil, 1998.

³⁸⁴ Jacques Rancière, *Le maître ignorant. Cinq leçons sur l'émancipation intellectuelle*, Paris, Fayard, 1987, p. 68.

Sensibilisation, conscientisation, expérimentation

Comme l'a fait remarquer Neveux, le théâtre peut tenter de sensibiliser le public, voire viser la prise de conscience de quelques faits sociaux ou politiques. Cela vaut bien sûr aussi pour toutes les problématiques liées à la numérisation croissante et à ses conséquences. Si les artistes souhaitent vraiment transmettre un savoir clairement défini au préalable avec le public, on en arrive alors à la relation pédagogique et hiérarchique maître-élève, critiquée par Olivier Neveux car elle établit une relation entre les artistes qui savent et les spectateurs qui ne savent pas. Cependant, on peut se demander s'il s'agit vraiment de l'approche dominante, aujourd'hui, pour les créateurs de théâtre politique. Il nous semble que de nombreux artistes voient davantage le théâtre comme une sorte de laboratoire dans lequel le public est invité à expérimenter avec eux. La particularité des spectacles numériques est leur hybridité : plusieurs formes médiatiques s'amalgament. Ce type de représentation peut aussi être compris comme un lieu où l'implication des spectateurs s'effectue à travers de nombreux médias et est structurée par des cadres textuels, sociaux et culturels³⁸⁵.

Le théâtre comme expérience sociale de groupe

De même que dans les années 1960 et 1970, on observe à l'ère numérique une tendance du théâtre à mettre l'accent sur les relations entre les différents membres du public. Le spectacle numérique attribue des rôles inédits aux spectateurs pour leur faire expérimenter de nouvelles façons de former

³⁸⁵ Andy Lavender, *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*, op. cit., p. 75.

un public, un groupe, une communauté temporelle. Andy Lavender a revisité quelques termes clés de Jacques Rancière (égalité, *dissensus* et *sensus communis*) pour interroger le degré d'émancipation du spectateur dans des manifestations artistiques où il dispose de quelques choix, parfois modestes, quant aux éléments auxquels il prête attention et à la perspective qu'il souhaite adopter³⁸⁶. Il a ainsi constaté une sorte de *sensus communis*, qui se développe chez les spectateurs lorsqu'ils prennent conscience de leur rôle dans l'interaction avec d'autres spectateurs. Néanmoins, il doute que ce *sensus communis* provoque un *dissensus*, dans le sens d'une reconfiguration significative et politique, au-delà d'une simple reconfiguration de l'espace³⁸⁷.

Lavender constate que nous sommes dans une société où le spectateur complète l'événement par sa présence active, sans pourtant trop en modifier le déroulement. Pourtant, ce *sensus communis* n'est pas négligeable, selon Lavender qui cite Rancière, pour marquer une divergence avec le consumérisme³⁸⁸. Car le *sensus communis* au sens de Rancière signifie avant tout l'expérience d'être situé de manière significative dans une communauté³⁸⁹.

To Like or Not To Like, du collectif allemand Interrobang, et *Anonymous P.*, de Chris Kondek, metteur en scène américain, et Christiane Kühl, artiste allemande, ont exploré les relations entre les membres du public, dans le contexte thématique du *big data mining*, c'est-à-dire la collecte, le traitement et l'interprétation de grands volumes de données. Les deux spectacles ont tenté, d'une part, de rendre le phénomène de la collecte et de l'analyse des données accessible au public dans un cadre théâtral restreint et, d'autre part, d'amener le public à un échange entre spectateurs, quoique fortement organisé et guidé.

³⁸⁶ *Ibid.*

³⁸⁷ *Ibid.*, p. 155.

³⁸⁸ *Ibid.*, p. 156.

³⁸⁹ *Ibid.*, p. 142.

Dans *To Like or Not To Like* (2015), des photographies numériques des spectateurs étaient prises au début du spectacle puis projetées sur de grands écrans. Ensuite, *via* des téléphones placés à côté de chacun d'eux, des questions leur étaient posées et ils pouvaient y répondre en utilisant les touches de l'appareil, les différentes options étant projetées sur un grand écran au fond de la scène. On leur demandait, par exemple, qui, parmi les personnes montrées, serait le plus probablement sélectionné pour une collocation ou qui, parmi les candidats photographiés, ressemblait le plus à un contrôleur de métro. Au fur et à mesure que la pièce avançait, de plus en plus d'information étaient collectées. À la fin du spectacle, les résultats du traitement des données étaient révélés au public. On savait par exemple qui avait pris les décisions se rapprochant le plus de la moyenne – et une analyse individuelle de personnalité était proposée à chaque spectateur. *To Like or Not To Like* explorait ainsi la collecte puis la classification et enfin, l'interprétation des données dans le microcosme théâtral.

Dans *Anonymous P.* (2014) de Chris Kondek et Christiane Kühl, chaque spectateur pouvait déambuler librement sur la scène avec un smartphone dans la main et un code QR attaché à ses vêtements. Les participants scannaient les codes d'autres participants pour ensuite répondre à des questions, posées sur le smartphone, telles que : « est-ce que cette personne a quelque chose à cacher ? » Après quelques questions et réponses, les profils des participants étaient affichés, basés sur les données constituées par les réponses précédentes des autres membres du public. Chaque participant portait donc avec lui un profil de données basées sur les estimations des autres participants. La collecte de données et la classification étaient également expérimentées d'une façon ludique. Pendant ce temps, des *hackers* sur scène accédaient aux données des smartphones des participants qui avaient été enregistrés au début de la performance. Ainsi étaient connus, par exemple, les applications installées sur les smartphones ou

les serveurs courriels utilisés. Les résultats étaient communiqués – mais de façon anonyme – plus tard dans la salle *via* des enceintes. Message pédagogique et expérience ludique sociale étaient alors mélangés.

Dans ces deux spectacles, le théâtre est redécouvert comme un lieu où l'on fait des expériences au sein d'un groupe social temporaire – bien sûr, la plupart du temps, dans un cadre très limité où les choses se passent de manière ludique. En même temps, ces dispositifs s'inscrivent dans le contexte technologique du *big data mining* et du thème politique qui lui est lié, à savoir la *dataveillance*, la surveillance et l'analyse croissantes des données à des fins de contrôle et de surveillance.

Espace antagoniste et intervention théâtrale

L'idée d'un théâtre politique en tant que lieu de débat démocratique pourrait prendre forme dans le concept d'un théâtre pensé comme un espace de confrontation d'idées divergentes. C'est précisément ce que demande Florian Malzacher dans son étude sur le théâtre politique contemporain. Il voit idéalement le théâtre politique comme un espace antagoniste qui favorise une confrontation de positions adverses dans l'espace public³⁹⁰. Parmi les différentes formes de théâtre politique qu'il analyse, Malzacher laisse apparaître une préférence pour les formes qui font délibérément irruption dans l'espace public et qui ne craignent pas les débats inconfortables. Il cite en exemple les travaux de Dries Verhoeven, metteur en scène et scénographe néerlandais, ou du Zentrum für politische Schönheit, collectif d'artistes en Allemagne, mais aussi ceux de précurseurs récents, quoique presque déjà classiques, comme les Yes Men, artistes et activistes américains, et Christoph Schlingensief, metteur en scène allemand. Pour Malzacher, les atouts du théâtre résident dans la possibilité de mélanger l'art

³⁹⁰ Florian Malzacher, *Gesellschaftsspiele. Politisches Theater heute*, op. cit., p. 142.

et la vie, ou la fiction et la réalité, tout en brouillant les frontières. Un potentiel de conflit élevé se trouve notamment dans les pièces qui traitent de la politique identitaire. La question posée pourrait alors être : qu'est-ce qui unit les spectateurs et qu'est-ce qui les sépare ?

Un exemple phare d'un théâtre créant un espace antagoniste est *Bitte liebt Österreich!* (2000) de Christoph Schlingensief. Son installation-performance présentait un container, inspiré de l'émission de télé-réalité *Loft Story*, où se trouvaient des demandeurs d'asile, filmés en continu, et que le public pouvait choisir d'expulser un à un *via* un site Web. Cela a provoqué de nombreuses réactions. Dans le contexte de l'entrée de l'extrême droite au gouvernement autrichien en octobre 1999, Schlingensief a déposé au printemps 2000 un conteneur sur une place centrale de Vienne, et s'est livré à des débats parfois très émotionnels avec les passants. Pendant que quelques piétons insultaient Schlingensief en l'accusant de salir l'image de l'Autriche, quelques militants anti-extrême droite ont cherché, à un certain moment, à libérer les demandeurs d'asile et ne sont partis qu'après de longues discussions. Des célébrités sont également entrées dans le conteneur : l'écrivaine Elfriede Jelinek a créé un spectacle de marionnettes avec les habitants, présenté sur le toit du conteneur, et le groupe de musique allemande *Einstürzende Neubauten* y a donné un concert. Avec cette œuvre, Schlingensief est ainsi parvenu à créer un événement sociétal d'une ampleur rarement atteinte par le théâtre de ces dernières décennies. *Bitte liebt Österreich!* a fait l'objet d'un grand nombre d'articles de journaux et de débats télévisuels, où l'artiste lui-même est intervenu comme participant. Avec cette œuvre située à la limite de la performance, de l'installation et du jeu, Schlingensief a réussi à pénétrer de plain-pied dans l'espace public et médiatique. Si sa stratégie de suraffirmation, imitant de façon exagérée des pensées de l'extrême droite autrichienne, n'a pas été comprise par tout le monde,

elle s'est montrée parfaite pour provoquer un grand nombre de réactions et pour attirer l'attention. Le tollé médiatique était bien sûr prévu d'avance, même si son ampleur était évidemment imprévisible. En tout cas, ce spectacle a été un exemple parfait de l'établissement d'un espace théâtral antagoniste dans lequel se croisent différentes opinions privées et publiques. Il est évidemment difficile de dire quel a été l'effet des représentations sur le public, si les opinions et les points de vue ont été renforcés, révisés, modifiés ou nuancés, car aucune enquête n'a suivi. Mais cette pièce a montré le potentiel du théâtre pour intervenir directement dans la sphère sociale et participer ainsi à la fabrication du réel.

Particularités des spectacles numériques dans la relation avec le public

Comme nous l'avons vu, le théâtre numérique, à l'instar des autres formes théâtrales qui l'ont précédé, peut viser des effets variés sur les spectateurs. C'est le rapport établi avec eux qui définit essentiellement le caractère politique et social d'une représentation théâtrale. Dans quelle mesure la participation et l'immersion favorisent-elles l'émancipation du public, ou l'empêchent-elles ? Les avis divergent sur cette question. Nous plaidons, quant à nous, pour une analyse toujours plus précise du contexte, du degré et de la fonction des propositions participatives.

Ce que les technologies numériques ont changé au théâtre, ce n'est pas seulement la mise en avant de nouveaux thèmes sociaux liés à l'utilisation et aux effets des médias ou des technologies de communication : l'application de ces technologies élargit aussi considérablement les possibilités d'une représentation théâtrale. En effet, les technologies modifient avant tout les potentialités de représentation des temporalités et des espaces : le public peut se répartir dans différents espaces physiques et virtuels. La gestion des facultés

de stockage des médias – avec par exemple l’avance et le retour rapide dans un enregistrement – a été simplifiée par le numérique et les fonctionnalités de manipulation invitent à diverses expériences théâtrales, plus ou moins pédagogiques. Quant à la remise en question et à la mise à l’épreuve des structures de pouvoir médiatique et technologique qui façonnent la société, c’est une des tâches les plus importantes que le théâtre contemporain peut accomplir et il ne s’y soustrait pas. Il s’agit pour certains artistes de mettre en évidence la dimension politique des nouvelles technologies dans le cadre du théâtre et de réfléchir à l’influence de ces technologies sur les relations sociales et sur l’organisation politique de la société.

9 | L'ère de l'IA : le public face à un tournant non humain ?

D'après ce que nous savons aujourd'hui, l'un des plus grands défis sociaux des prochaines décennies devrait être l'utilisation toujours plus large d'une intelligence artificielle (IA) toujours plus performante dans de nombreux domaines de la vie. L'intelligence artificielle a été créée par l'humain, mais les conséquences de son existence échappent de plus en plus souvent au contrôle de ce dernier. On parle parfois d'un tournant non humain³⁹¹. Ainsi, l'une des questions centrales de l'avenir est celle du pouvoir d'action de l'individu et de son interaction avec la machine.

Au moins depuis les débats récents autour de ChatGPT, fameux chatbot de la société OpenAI, la question de l'utilisation future de l'IA dans notre vie quotidienne est discutée par un large public. En effet, des domaines de l'industrie, de l'économie, de la science, de la défense, de la santé, des transports ou de l'habitat sont aujourd'hui concernés par l'automatisation et par l'utilisation des IA, si bien que celles-ci prennent une dimension ubiquitaire. Non seulement le travail artisanal

³⁹¹ Richard Grusin (dir.), *The Nonhuman Turn*, Minneapolis, University of Minnesota Press, 2015.

ou manuel est de plus en plus automatisé, mais cela devient aussi le cas du travail intellectuel : les processus de pensée humains sont davantage imités ou concurrencés par des algorithmes. En outre, nos corps eux-mêmes bénéficient de plus en plus des progrès de la chirurgie et des technosciences et se trouvent bien souvent reliés à des systèmes informatiques (par exemple, les capteurs à insuline). En raison de cette influence considérable dans toute une série de domaines importants, l'automatisation peut être considérée comme un facteur clé dans les transformations actuelles de l'environnement humain. Nous aimerions évoquer brièvement dans ce chapitre ce que cette évolution pourrait signifier pour le théâtre et ses spectateurs.

L'IA dans la recherche, dans la vie quotidienne et dans les arts

Les IA sont définies comme un « ensemble de théories et de techniques mises en œuvre en vue de réaliser des machines capables de simuler l'intelligence humaine³⁹² ». Elles associent souvent des algorithmes, c'est-à-dire des ensembles structurés d'instructions automatisées incluant des systèmes complexes d'apprentissage automatique, et des réseaux de neurones artificiels. Les algorithmes sont basés sur une suite de simples instructions « si (...) alors (...) » et d'opérations mathématiques plus complexes. L'apprentissage automatique fait partie de l'IA, mais celle-ci est définie comme un ensemble d'algorithmes capables de faire également face à des événements imprévus. Les systèmes de neurones artificiels connexionnistes – qui modélisent les phénomènes mentaux – ajoutent surtout une dimension d'autonomie et d'imprévisibilité à ces systèmes.

³⁹² « Intelligence artificielle », in Larousse en ligne : https://www.larousse.fr/encyclopedie/divers/intelligence_artificielle/187257 (consulté le 09.10.2023).

Les réflexions sur l'humain en tant que machine ainsi que sur les machines autonomes ou les intelligences artificielles existent depuis plusieurs siècles. Dans la littérature et le cinéma, les appareils indépendants jouent un rôle de plus en plus important depuis les années 1920. Néanmoins, le véritable point de départ scientifique et technologique de ce que nous entendons aujourd'hui par intelligence artificielle va de pair avec les débuts du développement informatique dans les années 1940 et 1950, quand Alan Turing se penchait sur les capacités des machines à réfléchir. En 1948, Norbert Wiener publiait son ouvrage *Cybernetics or Control and Communication in the Animal and the Machine*, qui rassemblait ses conférences données entre 1947 et 1948 dans le cadre de rencontres interdisciplinaires appelées « conférences Macy »³⁹³. Il a alors formulé les principes de ses études sur la communication sous le terme *cybernétique*. Il s'agissait de l'étude de « mécanismes d'information des systèmes complexes », dont se sont inspirées les sciences cognitives et l'intelligence artificielle, entre autres. Le terme *intelligence artificielle* a été inventé ensuite, en 1955, par l'informaticien américain John McCarthy.

Pendant longtemps, l'intelligence artificielle a surtout été un sujet pour les instituts de recherche et n'a attiré l'attention que de manière sporadique, soit par le biais d'événements particuliers, soit par des œuvres de fiction. Ce n'est que depuis les années 2000 et 2010 que l'IA est de plus en plus souvent évoquée dans le grand public. En raison d'un matériel dont la performance ne cesse de croître, d'un volume de données progressivement important (*big data*) et de nouvelles techniques d'apprentissage automatique (*deep learning*), les systèmes d'IA ont considérablement amélioré leurs capacités au cours de la dernière décennie.

³⁹³ Voir à ce sujet Jean-Gabriel Ganascia, *Intelligence artificielle : vers une domination programmée ?*, op. cit.

De nombreux domaines de la vie sont désormais concernés par l'utilisation de l'IA, ce qui provoque déjà de grands changements dans la société et sur le marché du travail. À chaque fois, les enjeux politiques, éthiques et sociaux de l'IA ouvrent des pistes de profonde réflexion critique et viennent interroger les catégories philosophiques les plus essentielles par lesquelles nous pensons l'humanité et notre place dans le monde. Les arts, la philosophie, l'anthropologie ou la sociologie formulent de multiples questions sur l'avenir de l'être humain contemporain et sur sa relation avec l'intelligence artificielle dans les arts, mais également dans la vie quotidienne. Des algorithmes puissants visent-ils la création d'un « ultra-humain » comme le prévoit le philosophe Pierre Teilhard de Chardin, d'un « néo-humain » tel qu'il a été proposé par l'écrivain Michel Houellebecq, ou encore d'un « transhumain » prôné par le chercheur Ray Kurzweil ?

Sur le plan artistique, on connaissait déjà la très riche mythologie de l'IA au cinéma, *2001 l'Odyssée de l'espace* (1968, Stanley Kubrick), *A.I. Intelligence Artificielle* (2001, Steven Spielberg), *Automata* (2014, Gabe Ibáñez), *Transcendence* (2014, Wally Pfister), *Ex Machina* (2014, Alex Garland) ou encore *The Trouble with Being Born* (2020, Sandra Wollner). Des séries comme *Real Humans*, *Black Mirror* et *Westworld* abordent également plusieurs questions liées à l'autonomisation de l'IA, aux limites de l'homme et à l'immortalité, entre autres. La littérature de science-fiction contemporaine continue de s'emparer de ces questions : *Databiographie* (2019) de Charly Delwart, *Le_zéro_et_le_un.txt* (2019) de Josselin Bordat ou *Kétamine* (2020) de Zoé Sagan³⁹⁴. Se pose donc la question de savoir comment les systèmes d'IA affectent le théâtre.

³⁹⁴ Voir à ce sujet Mara Magda Maftai et Dominique Viart (dir.), *Les récits du posthumain, op. cit.*

Création *artificielle* : le public à l'épreuve de la reconnaissance

Si l'on pense à des éléments de base du théâtre, à savoir l'acteur, l'auteur, le metteur en scène et le spectateur, l'IA peut être utilisée depuis ces quatre positions, avec des effets très différents. L'intégration des algorithmes, des robots et des environnements robotiques suscite des questions sur les frontières entre l'humain et le non-humain, entre le vivant et l'artificiel, sur l'empathie et les limites de l'identification. Qui suis-je face à la machine ? pourrait se demander le spectateur.

Les IA sont utilisées de nos jours pour écrire des pièces de théâtre ou pour donner des instructions de mise en scène. Une série de questions en découle. Pouvons-nous faire la différence entre les auteurs humains et les auteurs d'IA ? Le développement de ChatGPT et d'autres chatbots similaires montre une tendance déjà assez claire. Il est probable que le nombre d'experts capables de distinguer les auteurs humains et non humains diminuera progressivement et que ces spécialistes auront besoin de plus en plus de temps pour faire cette distinction.

Le spectacle-conférence intitulé *dSimon* est une illustration pertinente de cette problématique (fig. 15). Cette œuvre à la forme esthétique simple (performeurs frontaux, scénographie succincte) a été conçue par l'artiste genevois Simon Senn et l'artiste programmeuse uruguayenne Tammara Leites. Nous suivons l'histoire d'une intelligence artificielle, nommée GPT-3, financée par Microsoft, acquise par Tammara Leites pour l'entraîner à devenir écrivaine ou, du moins, à générer des histoires. Cette technologie se base sur un système utilisant l'IA pour rédiger des textes, mais nécessite des séries d'entraînement permettant de rendre GPT unique. Sa singularité est renforcée par la transmission des données personnelles de Simon Senn, au terme duquel son double numérique a été technologiquement créé et appelé « dSimon », pour



FIGURE 15 *dSimon*. Conception et performance : Simon Senn et Tammara Leites, 2021. Photographie : © Mathilda Olmi.

« Simon digital ». Le spectacle narre le déroulement de ce projet artistique, ses découvertes et ses difficultés³⁹⁵. Il interroge les limites entre l'humain et l'IA, que les artistes examinent plusieurs fois durant la représentation. La place du public est ici pensée d'une manière classique : il est assis en face du plateau, ne se déplace pas. Sa seule interaction est de souffler des phrases à *dSimon*, que Tammara Leites introduit ensuite dans le programme, visible par le spectateur sur l'écran et où il peut suivre la réponse du chatbot. De ce point de vue, sa fonction est passive. Toutefois, les créateurs travaillent la confusion du public en mettant à l'épreuve les frontières entre l'humain et l'IA, notamment sur la reconnaissance et l'authentification. Est-ce que la phrase qu'il voit sur l'écran est écrite

³⁹⁵ Voir à ce sujet *DOSSIER CRITIQUE 1*: Spectacle «*dSimon*» réalisé par Simon Senn et Tammara Leites, *Critiques. Regard sur la technologie dans le spectacle vivant*. Carnet en ligne de Theatre in Progress: <http://theatreinprogress.ch/?p=1615> (consulté le 09.10.2023).

par dSimon? A-t-il des sentiments en donnant ce type de réponse? Simon Senn avoue durant le spectacle que lui-même s'est perdu durant le processus de création et qu'il ne pouvait plus se différencier de son double virtuel ni se détacher de lui.

La question est de savoir si nous, spectateurs, sommes réellement attirés par des textes et des mises en scène produites par des IA. Nous nous intéressons souvent à l'art parce que nous cherchons à découvrir les impressions de vie d'autres personnes. Les intelligences artificielles ne peuvent pas nous décrire leurs propres sensations de vie. Néanmoins, ce qu'elles peuvent faire, c'est les reproduire dans une formule: « dans le style de ». Elles seront peut-être bientôt capables d'élaborer des textes dans le style de Strindberg ou des mises en scène dans le style de Mnouchkine. Nous verrons bien si ces œuvres seront convaincantes. Cela reste pour le moins douteux, car les créations artistiques sont directement liées à l'époque dans laquelle elles ont été conçues. Reproduire des éléments du passé ne devrait pas avoir le même effet. La grande question sera donc de savoir jusqu'à quel point les IA pourront développer une certaine créativité³⁹⁶. À côté de cela, l'interrogation de l'acceptation sociale joue également un autre rôle important: nous intéresserons-nous autant aux machines créatives qu'aux personnes créatives? Ce qui devrait advenir de façon plus probable, ce sont les coopérations entre auteurs humains et auteurs relevant de l'IA. En tout cas, comme dans de nombreux autres domaines, les artistes humains seront susceptibles de faire appel à l'IA pour certaines tâches partielles.

L'IA sur scène : le public face à l'identification

Une autre possibilité d'intégrer l'IA sur scène est son utilisation dans un spectacle vivant en tant que figure actorielle ou

³⁹⁶ Voir à ce sujet Joanna Zylińska, *AI Art. Machine Visions and Warped Dreams*, Londres, Open Humanities Press, 2020.

performative. C'est la variante qui a été le plus souvent expérimentée jusqu'à présent et qui est probablement la plus prometteuse pour le futur. C'est l'avis de Peter Weibel, directeur du ZKM de Karlsruhe³⁹⁷. «À l'avenir, nous aurons un théâtre de choses. Les acteurs joueront avec des robots et des objets autonomes.» Le théâtre étant un événement dans un espace physique, les IA se présentent souvent sous la forme de robots ou de chatbots comme ChatGPT, qui peuvent bien sûr également se produire sur scène *via* des écrans, des moniteurs ou des microphones.

Les acteurs non humains sur les scènes de théâtre ne sont pas une nouveauté. L'avant-garde du début du XX^e siècle, en particulier, s'est intéressée aux automates, machines, homoncules, marionnettes et autres acteurs non humains³⁹⁸. L'invention du mot *robot* est généralement attribuée au Tchèque Josef Čapek et il a été utilisé pour la première fois dans la pièce de son frère Karel, *R.U.R. (Rossum's Universal Robots)*, en 1920. Pourtant, à cette époque, les robots n'existaient pas encore. Ce n'est qu'avec le développement des ordinateurs depuis les années 1940 et avec les progrès significatifs des micro-ordinateurs depuis les années 1970 que le rapprochement de la mécanique, de l'électronique et de l'informatique a conduit à construire des machines de plus en plus «intelligentes», capables d'accomplir de manière autonome des activités humaines qui requièrent de l'intelligence. Depuis les années 1970, des artistes comme Survival Research Laboratories, Robotlab, Istvan Kantor, Adrienne Wortzel, Ullanta performance robotics, Void, Amorphic Robot Works et d'autres explorent les possibilités liées à la présence de robots dans la performance.

³⁹⁷ Tim Sandweg, «Roboter kennen keine Empathie»: <https://www.deutschlandfunk.de/digitalisierung-im-theater-roboter-kennen-keine-empathie-100.html> (consulté le 09.10.2023).

³⁹⁸ Didier Plassard, *L'acteur en effigie: figures de l'homme artificiel dans le théâtre des avant-gardes historiques: Allemagne, France, Italie, Lausanne, L'Âge d'Homme*, 1992.

Si, ces dernières années, on observe à nouveau un retour des acteurs mécaniques, il ne s'agit pas seulement d'un nouvel intérêt pour la technique ou d'un hommage à l'avant-garde, mais surtout de l'expression d'une réflexion artistique croissante sur l'automatisation progressive de la société et l'infiltration des IA dans nos vies. Les robots constituent une partie essentielle de ce phénomène, mais ils sont également l'expression visible et le symbole de ce processus social général. Ils présentent un double intérêt pour la scène théâtrale : en tant qu'objet de recherche technologique et en tant qu'outil représentatif. L'IA constitue bien sûr aussi un grand thème de la science-fiction depuis de nombreuses décennies. Ce qui est nouveau est que les possibilités technologiques facilitent désormais son exposition concrète sur scène.

Le spectateur qui se trouve face à un spectacle ou à une installation de nature robotique interagit de différentes manières avec le dispositif et son action va de la réception passive jusqu'à la participation à la performance. Les travaux de Louis-Philippe Demers présentent un éventail intéressant de ces actions du public. L'installation *The Blind Robot* (2012), par exemple, offre une expérience individuelle au spectateur, qui doit s'asseoir en face de deux mains robotiques, afin d'être touché par ces mains, ce qui est pour la plupart des participants une expérience inédite. « Le robot explore délicatement le corps, et surtout le visage du visiteur d'une manière qui rappelle ce que font les humains aveugles pour reconnaître une personne ou un objet³⁹⁹ ». Dans la performance *Inferno* (2015), inspiré de *L'Enfer* de la *Divine comédie* de Dante et de *Ten Courts of Hell* de Haw Par Villa, Louis-Philippe Demers va encore plus loin⁴⁰⁰.

³⁹⁹ Voir : https://www.robotsandavatars.net/exhibition/jurys_selection/commissions/the-blind-robot/ (consulté le 10.09.2023).

⁴⁰⁰ Bill Vorn et Louis-Philippe Demers, « *Inferno*, l'enfer mécanique », propos recueillis par Adrien Cornelissen, *MCD*, 78 : « La conjuration des drones », juin-août, 2015 : <https://www.digitalmcd.com/bill-vorn-inferno/> (consulté le 09.10.2023).

En collaborant avec Bill Vorn, ils ont conçu une performance participative dans laquelle une vingtaine de spectateurs sont équipés de bras robotisés⁴⁰¹. Ils sont « soumis aux mouvements préprogrammés des exosquelettes », ces derniers fonctionnant grâce à « des vérins pneumatiques »⁴⁰². Pendant près d'une heure, « ces créatures mi-hommes, mi-robots » sont physiquement soumises aux machines qui les contrôlent. Ils sont également observés par d'autres spectateurs. La perception et la réception de ces machines par le public « peuvent varier et osciller » entre la fascination et une envie d'expérimenter d'une part, et le rejet ou l'indifférence, d'autre part⁴⁰³.

La perception du public en transformation

Les robots sur scène peuvent aussi, contrairement à de nombreux autres acteurs non humains, prendre une forme semblable à celle des humains. Les androïdes n'ont pas seulement une forme globalement humaine comme les robots humanoïdes, mais ressemblent à l'homme par des détails de leur apparence : leur peau et leurs cheveux artificiels, par exemple. Ils remettent ainsi en question notre capacité à faire la distinction entre les humains et la technologie incarnée.

Dans *Sayonara* (versions 1 & 2, 2010 et 2012), du metteur en scène japonais Oriza Hirata, une jeune actrice et le robot androïde Geminoïde-F se rencontrent autour de l'histoire d'une jeune femme atteinte d'une maladie incurable. Geminoïde-F peut remuer ses bras et sa tête et dispose d'une série d'expressions faciales (fig. 16).

La respiration humaine est également imitée. Bien que de nombreux mouvements ne sont pas assez fluides et qu'il

⁴⁰¹ *Ibid.*

⁴⁰² Electra: <https://www.elektramontreal.ca/isea-2023-inferno?lang=fr> (consulté le 29.10.2023).

⁴⁰³ *Ibid.*

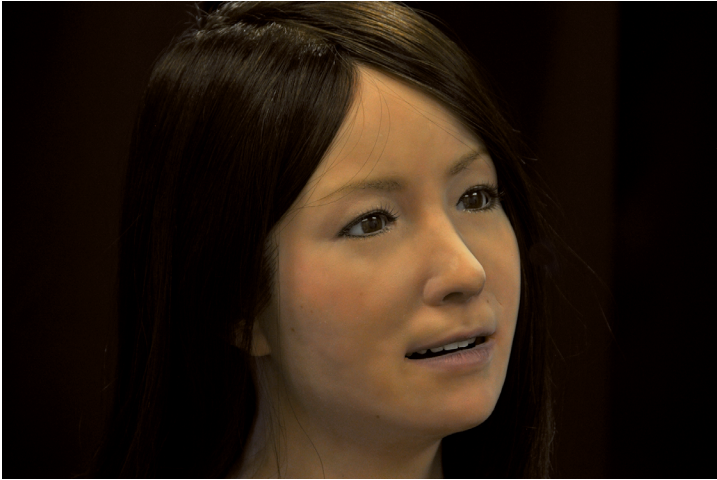


FIGURE 16 Geminoid-F, androïde conçu par ATR Laboratories et Ishiguro Lab. Photographie : © Ishiguro Lab.

ne s'agisse pas d'un robot autonome, mais d'un robot télécommandé, une tendance apparaît très clairement : les spectateurs de théâtre auront besoin, à l'avenir, de plus en plus de temps pour faire la différence entre les acteurs humains et les androïdes⁴⁰⁴. Cela peut modifier considérablement la compréhension d'une représentation théâtrale. Ainsi, l'empathie que les spectateurs ressentent pour un personnage de théâtre – qui constitue un sentiment central pour la connaissance de ce qui se passe sur scène – peut être mise à l'épreuve. Pour le maître international du jeu d'échecs, auteur et spécialiste de l'intelligence artificielle David Levy, il n'est pas important que les machines sachent ce que c'est que d'être en vie : il suffit qu'elles puissent imiter le comportement des personnes qui

⁴⁰⁴ Izabella Pluta, « La performance de la machine ou comment les cyborgs et les robots jouent sur la scène », *Ligeia. Dossiers sur l'art*, 117-120, juillet-décembre, 2012, p. 169-185.

savent ce que signifie être vivant⁴⁰⁵. Que les robots puissent ou non avoir des sentiments n'est donc pas important pour lui : ce qui compte, c'est qu'ils puissent déclencher des émotions chez les spectateurs humains.

Cette capacité à susciter des émotions chez les humains a été observée de manière impressionnante dans *Dancer #3* (2010) de Kris Verdonck (A Two Dogs Company), où le public commentait souvent bruyamment, dans une ambiance entre compassion et amusement, les mouvements (anthropomorphisés) d'une machine qui, sous la forme d'un marteau-piqueur, tombait puis se relevait sans cesse, sans jamais abandonner. Cependant, la situation devient plus complexe avec les robots anthropomorphes. En effet, notre perception des acteurs humains s'accompagne de sentiments et de conceptions de la vie humaine qui ne coïncident pas – ou pas encore – entièrement avec nos sensations et nos pensées lorsque nous observons des interprètes robotisés. Comme nous l'avons déjà mentionné, les sentiments des spectateurs à l'égard des acteurs robotiques dépendent en particulier de l'acceptation sociale des robots dans la société. Ils sont également influencés par l'état d'esprit de chaque spectateur.

Dans la ligne de *Sayonara*, Stefan Kaegi a signé en 2018 un spectacle-installation, *La vallée de l'étrange*, joué sans acteur humain : ce dernier a été remplacé par un robot humanoïde, une copie de l'écrivain allemand Thomas Melle qui donne à sa place une conférence théâtrale. L'androïde est téléopéré, parle au public avec une voix doublée par un acteur, et sème un trouble perceptif chez le spectateur (fig. 17). Ce robot pose plusieurs questions sur la distinction entre l'original et la réplique, sur la « cyborgisation », sur les limites entre l'humain et la machine et le public est ainsi incité à répondre

⁴⁰⁵ David Levy, *Robots Unlimited: Life in a Virtual Age*, Wellesley, Routledge, 2006, p. 170.



FIGURE 17 *La vallée de l'étrange* (bord de scène photographié après le spectacle). Conception et mise en scène : Stefan Kaegi, 2018. Photographie : © Izabella Pluta.

lui-même à ces interrogations⁴⁰⁶. Nous sommes confrontés à l'étrangeté de cet acteur animatronique, qui provoque chez certains d'entre nous un trouble émotionnel que Sigmund Freud nomme « inquiétante étrangeté », ressentie face aux objets anthropomorphes et que la robotique définit comme la « vallée de l'étrange » pour désigner le malaise éprouvé face à un robot humanoïde⁴⁰⁷. Le titre rappelle en effet le phénomène de la « vallée de l'étrange », une théorie du roboticien japonais Masahiro Mori qui décrit l'acceptation par l'homme d'acteurs non vivants ressemblant à des êtres humains⁴⁰⁸. Selon cette théorie, alors qu'au début, l'acceptation émotionnelle des êtres artificiels augmente avec la croissance de la ressemblance humaine, à un moment donné, l'approbation diminue au fur et à mesure que cette ressemblance devient plus forte. L'accord émotionnel ne reprend de nouveau qu'avec des êtres encore plus semblables à l'homme. Bien qu'en raison du manque de données, ce phénomène doit encore être considéré avec attention, il pourrait avoir des incidences importantes.

La présence de l'androïde peut en tout cas troubler notre compréhension de la perception théâtrale : « ce que nous voyons est ce que nous croyons être là⁴⁰⁹ ». Notre perception n'est rien d'autre que l'interprétation consciente d'une stimulation efficace : « les spectateurs reflètent inconsciemment les actions des autres membres de la société et utilisent les informations cognitives pour lire directement

⁴⁰⁶ Izabella Pluta, « Quand les frontières entre l'original et la copie se brouillent. *La vallée de l'étrange* de Stefan Kaegi », *Critiques. Regard sur la technologie dans le spectacle vivant*. Carnet en ligne de Theatre in Progress : http://theatreinprogress.ch/?p=638&_thumbnail_id=650 (consulté le 09.10.2023).

⁴⁰⁷ Sigmund Freud, « L'inquiétante étrangeté », Bertrand Féron (trad.), in *L'inquiétante étrangeté et autres essais*, Paris, Gallimard, 1985, p. 213-263

⁴⁰⁸ Masahiro Mori, « The Uncanny Valley Phenomenon », *Energy*, 7(4), 1970, p. 33-35.

⁴⁰⁹ Susan Broadhurst, *Digital Practices: Aesthetic and Neuroaesthetic Approaches to Performance and Technology*, New York, Palgrave Macmillan, 2007, p. 48.

dans leurs pensées⁴¹⁰». Ce système de miroir est au cœur du comportement social et constitue un élément important de l'approche cognitive du rôle de spectateur. Le point central est l'empathie, c'est-à-dire l'implication émotionnelle, essentielle pour la construction du sens, dans notre cas de l'action scénique. Or, les accessoires animés et les marionnettes peuvent émouvoir le public⁴¹¹. La ressemblance humaine de l'androïde n'est pas nécessaire pour impliquer émotionnellement le public mais, comme le montre le phénomène de la «vallée de l'étrange», l'apparence est importante pour la réception théâtrale. Le cerveau humain accorde une attention particulière à la reconnaissance des visages. Une grande partie de notre cerveau est consacrée à la reconnaissance faciale⁴¹², mais l'œil humain a besoin de quelques instants pour identifier le «visage» d'un androïde comme n'étant pas humain. Au fur et à mesure que la technologie des androïdes progressera, il faudra ainsi de plus en plus de temps pour faire cette distinction. Au théâtre, la reconnaissance des visages par le public pourrait donc être perturbée.

Outre l'apparence, c'est surtout la question du pouvoir d'action qui joue un rôle décisif à cet égard. Si les robots anthropomorphes peuvent être considérés au théâtre, en partie dans la tradition des marionnettes, ils se distinguent de ces dernières en raison de leur pouvoir d'action plus autonome, donnant ainsi lieu à des gestes moins prévisibles⁴¹³. La puissance d'action non humaine dans le contexte artistique n'est pas non plus sans histoire. Les robots artistiques

⁴¹⁰ Bruce McConachie, *Engaging Audiences. A Cognitive Approach to Spectating in the Theatre*, New York, Palgrave Macmillan, 2011 (2008), p. 79.

⁴¹¹ *Ibid.*, p. 84.

⁴¹² Susan Broadhurst, *Digital Practices : Aesthetic and Neuroesthetic Approaches to Performance and Technology*, *op. cit.*, p. 54.

⁴¹³ Voir le colloque international *Limites de l'humain, machines sans limites ? Scène contemporaine et robotique*, organisé les 6-7-8 octobre 2021 par Izabella Pluta (dir.), Salvatore Alanzone, Gunter Loezel, Erica Magris, dont la publication des actes est en cours.

s'inscrivent dans la tradition d'un certain nombre d'artistes non humains, comme les machines à écrire de Jean Tinguely dans les années 1950. Le développement de la technologie informatique et les progrès de l'automatisation conduisent toutefois à de nouvelles conceptions de la puissance d'action des machines. L'expression créative est souvent considérée comme l'une des capacités les plus humaines. Cela peut expliquer pourquoi certains secteurs de la recherche et de l'industrie qui s'intéressent à l'intelligence artificielle s'intéressent aussi à l'art, outre le fait que les robots de divertissement recèlent un potentiel économique. L'expression créative des machines est également thématifiée de différentes manières dans l'art lui-même, lorsque, par exemple, dans l'œuvre *manifest* (2008) de robotlab, un bras robotisé couche sur papier un manifeste hautement non idéologique.

Les concepts artistiques ne sont jamais stables. Ils dépendent toujours de leur contexte historique. Dans un monde où l'automatisation est de plus en plus étendue et performante, le sujet humain semble perdre de son autorité, tandis que les capacités d'agir des ordinateurs semblent gagner en influence. La manière dont cette puissance d'action mécanique est reçue fait l'objet d'un débat artistique, technique et social. Toujours est-il que les algorithmes, en tant qu'acteurs sur scène, nous obligent à réfléchir à ce qu'est ou doit être l'art et à ce que signifie être un artiste. Les robots devront-ils être reconnus comme des artistes ou seulement leurs programmeurs ? La réponse à cette question dépend des conceptions générales de l'art et de l'automatisation qu'on adopte. Souvent, le programmeur n'est pas une seule personne, mais une équipe nombreuse de collaborateurs. Avec les nouveaux développements en matière de programmation, tels que la programmation évolutive, la programmation de stratégies d'apprentissage ou de réseaux imitant les systèmes neurologiques, toutes les actions des robots ne sont pas prévisibles.

L'IA est de moins en moins surveillée et elle peut prendre des décisions en temps réel, ce qui mène à de nouvelles formes plus complexes d'interaction entre l'homme et la machine. Le développement futur des émotions artificielles ou la délégation de décisions morales aux machines pourraient complexifier davantage encore cette interaction et nous confronter à de nouvelles questions éthiques. L'IA s'immiscant dans nos vies et devenant de plus en plus difficile à comprendre, l'art est amené à interroger cette nouvelle situation.

La tendance dans la robotique contemporaine vise clairement des robots plus autonomes. Leur performance croissante modifiera probablement aussi l'image que l'être humain a de lui-même, comme l'explique John Johnson.

En créant des conditions et des méthodes par lesquelles les machines elles-mêmes peuvent devenir autonomes, s'organiser et se reproduire, les êtres humains modifient non seulement l'environnement, mais aussi la manière dont ils se conçoivent et se mettent en scène, remodelant ainsi leur propre image de soi⁴¹⁴.

Cela suscite des craintes de perte de contrôle sur les développements futurs et le degré d'autonomie que nous accordons aux robots sera donc toujours débattu. Il induit d'ailleurs des questions philosophiques importantes que nous avons soulevées dans ce chapitre.

IA et activité spectatrice

Notre conception du théâtre pourrait s'éloigner des concepts théâtraux qui considèrent le jeu d'acteur comme une forme d'expression humaine, pour se rapprocher des concepts d'un processus qui peut provoquer des sentiments et des pensées.

⁴¹⁴ John Johnson, *The Allure of Machinic Life. Cybernetics, Artificial Life and the New AI*, Cambridge, Massachusetts, Londres, The MIT Press, 2008, p. 21.

Toutefois, à l'heure de l'automatisation, il pourrait aussi en résulter un désir accru d'humanité dans les performances, la notion d'humain devant toujours être redéfinie. Dans tous les cas, la présence croissante d'andriodes devrait conduire à un état de doute et à la recherche de signes d'humanité. Les représentations théâtrales peuvent, d'une part, mieux faire connaître et promouvoir l'automatisation et ses effets et, d'autre part, l'accompagner de manière critique, tenter de la perturber, lui opposer quelque chose de différent ou montrer de nouvelles perspectives pour le pouvoir d'action humain et les interactions homme-ordinateur⁴⁴⁵.

Le rôle des spectateurs pour un théâtre de l'IA reste donc à trouver. Le spectacle vivant sera-t-il un lieu de débat pour discuter de la fonction de l'IA dans notre vie ou plutôt un laboratoire d'expérimentation dans lequel les spectateurs pourront être soit des observateurs, soit eux-mêmes des cobayes (notamment en ce qui concerne l'acceptation sociale de l'IA)? La variante la plus radicale consisterait peut-être à remplacer intégralement le public par des robots... La question se pose évidemment de savoir s'il s'agirait encore de théâtre. Si oui, pour qui et avec quel objectif ce théâtre se ferait-il? Revenons aux définitions que nous avons abordées dans l'introduction de cet ouvrage. Eric Bentley ou Peter Brook accepteraient-ils des robots comme spectateurs dans leur définition de théâtre? Brook parle d'un homme qui observe un autre homme. Cependant, pour Bentley, c'est seulement C qui observe A incarnant B. Il n'est pas dit que C soit humain. Un public robot semble donc possible dans son optique, mais un spectacle théâtral avec un robot spectateur a-t-il du sens tel que compris et défini par l'humain? La question est de savoir ce que cela pourrait déclencher: certainement autre chose que pour un public composé d'êtres humains car, contrairement à ces derniers, les robots ne disposent pas d'empathie ou de mémoire.

⁴⁴⁵ Voir la revue *Espace*, n° 124: «IA, art sans artistes?», hiver, 2020.

La découverte du hasard comme facteur artistique par des artistes comme Duchamp ou Cage a marqué l'évolution du XX^e siècle. Les artistes robotiques pourraient faire évoluer le concept d'art : en partant d'une sorte d'expression humaine pour aller vers un processus provoquant des pensées et des sentiments chez l'homme. Les androïdes peuvent en effet susciter un état de doute permanent, dans la mesure où nous ne savons pas si le biologique est présent ou non⁴¹⁶. Quant au public de théâtre, jusqu'à quel point acceptera-t-il les artistes robotiques sur les scènes du XXI^e siècle ? La réponse à cette question dépend largement de l'idée générale que l'on se fait de l'être humain, de l'acceptation des robots ou de la vie artificielle dans la société et de ce que nous voulons que l'art soit. Ce sera en tout cas une question cruciale de l'histoire du théâtre et de l'art en général pour les prochaines années.

⁴¹⁶ Emmanuel Grimaud et Zaven Paré, *Le jour où les robots mangeront des pommes*, Paris, Éditions PETRA, 2011.

Conclusion

«Le XIX^e siècle a été un siècle d'acteurs. Le XX^e siècle a été celui des metteurs en scène. Le XXI^e siècle est un siècle de spectateurs», écrit la chercheuse Anna R. Burzyńska⁴¹⁷. Si cette affirmation peut paraître simpliste, dans la mesure où le théâtre naît toujours de l'interaction, il n'en reste pas moins que le spectateur, depuis longtemps négligé, est au XXI^e siècle revenu au centre de l'intérêt de la recherche théâtrale. Depuis *Le théâtre postdramatique* de Hans-Thies Lehmann⁴¹⁸, aucun livre n'a déclenché autant de débats dans les études théâtrales que *Le spectateur émancipé* de Jacques Rancière⁴¹⁹. C'est surtout dans la recherche sur le théâtre politique que la relation entre le public et l'œuvre a pris de l'importance. Néanmoins, il ne faut pas non plus exagérer cette nouvelle place du spectateur. De manière générale, le théâtre reste une situation de communication complexe dans laquelle se rencontrent la mise en scène, la scénographie, le texte, le public et les acteurs. Bien que le rôle des spectateurs soit important, sans

⁴¹⁷ Anna R. Burzyńska, «Introduction», in Anna R. Burzyńska (dir.), *Joined Forces. Audience Participation in Theatre*, Berlin, Alexander Verlag, 2016, p. 9.

⁴¹⁸ Lehmann Hans-Thies, *Le théâtre postdramatique*, op. cit.

⁴¹⁹ Rancière Jacques, *Le spectateur émancipé*, op. cit.

contenu intéressant et sans interprètes pour transmettre le propos de manière convaincante, la créativité et l'imagination du public ne peuvent guère être activées.

Quels rôles pour le spectateur à l'ère numérique ? La réponse n'est pas simple et se modifie avec le temps. Le progrès technologique a une influence considérable sur les créations scéniques et, par conséquent, sur ses récepteurs. Cette période correspond pour nous aux trente dernières années, car les technologies numériques ont changé – et continuent de changer – la communication humaine à un niveau sans précédent. Même au sein de l'ère numérique, il existe différentes phases et des césures importantes qui modifient de manière décisive l'échange entre les individus, comme les débuts du *World Wide Web* public en 1993 ou le Web 2.0, avec les réseaux sociaux et les possibilités d'interaction à partir de 2004. De plus, le ou les rôles du spectateur s'inscrivent dans une époque donnée, et doivent par conséquent toujours être repensés, voire renégociés.

L'élargissement des moyens expressifs technologiques conduit, avec la volonté d'engager davantage le public, à de nouvelles formes de perception et de participation. Ainsi, la fonction des spectateurs n'est souvent plus seulement celle d'un récepteur, mais aussi de plus en plus celle d'un *interacteur*, d'un *spectateur-joueur* et d'un *immersant*. Le public est amené à assumer d'autres fonctions, voire, désormais, à jouer pleinement des rôles.

Le *spectateur-joueur*, par exemple, a son individualité qui conduit ses mouvements, ses sensations, ses émotions. En même temps, il est invité à *habiter* l'espace du *spectacle-jeu* en tant que personnage. La perception d'un spectacle devient donc davantage personnelle ou personnalisée mais, en même temps, elle dépend des autres spectateurs, vu que tous s'observent et performant l'un pour l'autre. Ce changement de perception est peut-être la variante théâtrale de la théorie *Alone Together* de Sherry Turkle, qui décrit l'impact des

nouvelles technologies sur les comportements sociaux des individus connectés sur le Web, mais progressivement isolés dans l'espace physique⁴²⁰. En tout état de cause, le métissage esthétique et la complexité croissante des spectacles appelés *théâtre* amènent également à nuancer de plus en plus le rôle du public.

Avec la transformation numérique, de nouveaux thèmes apparaissent, qu'ils soient politiques (*fake news*, *dataveillance*, *cyberguerre*...) ou davantage sociaux (modification des relations sociales, mélange du public et du privé, exposition de soi, harcèlement...). Si le théâtre veut avoir une pertinence sociétale, il doit se confronter à ces thèmes. Or la manière dont il aborde ces problématiques et les espaces d'expérience qu'il ouvre ainsi au public peuvent, comme nous l'avons vu, fortement varier.

Les possibilités offertes par l'IA, en particulier, devraient à l'avenir poser de nouveaux défis à l'humanité, aux créateurs et aux spectateurs de théâtre, en termes de manipulation et d'indiscernabilité. D'un autre côté, elle ouvre aussi des possibilités créatives inédites. Pour le public, cela augure de nouvelles réflexions, mais aussi des moments passionnants. L'hybridité des spectacles et l'alternance des rôles pour les spectateurs devraient devenir la norme. Néanmoins, les artistes continueront à tester sans cesse leur relation avec les spectateurs dans les conditions technologiques inexpérimentées (fig. 18).

⁴²⁰ Sherry Turkle, *Alone Together: Why We Expect More from Technology and Less from Each Other*, New York, Basic Books, 2012, en français *Seuls ensemble. De plus en plus de technologies de moins en moins de relations humaines*, Claire Richard (trad.), Paris, Éditions L'Échappée, 2015.

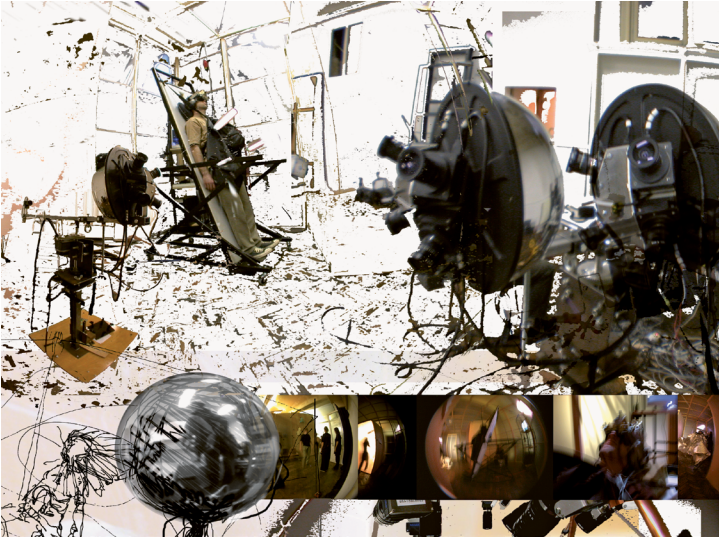


FIGURE 18 Spectacle immersif. Collage : © Eric Joris.

Pour aller plus loin

- ALSTON Adam, *Beyond Immersive Theatre: Aesthetics, Politics and Productive Participation*, Londres : Palgrave, 2016.
- BENNETT Susan, *Theatre Audiences. A Theory of Production and Reception*, Abingdon : Routledge, 1997.
- BIGGIN Rose, *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*, Cham : Palgrave, 2017.
- BISHOP Claire, *Artificial Hells: Participatory Art and the Politics of Spectatorship*, Londres : Verso, 2012.
- BLANCO Constanza, «Performative Game or Theatre Gamification? What a Gameformance Is and Why Interactive Theatre Should Be Interested in It», *ESTUDIS ESCÈNICS*, 46, 2021, p. 1-13.
- BOUKO Catherine, «Interactivity and Immersion in a Media-Based Performance», *Participations. Journal of Audience & Reception Studies*, 11(1), mai 2014, p. 254-269.
- BURZYNSKA Anna R., *Joined Forces. Audience Participation in Theatre*, Berlin : Alexander Verlag, 2016.
- DIXON Steve (avec la contribution de Barry Smith), *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge/Londres : The MIT Press, 2007.
- FRESHWATER Helen, *Theatre and Audience*, Londres : Palgrave, 2009.
- HEIM Caroline, *Audience as Performer. The Changing Role of Theater Audiences in the Twenty-first Century*, New York : Routledge, 2015.
- KOLESCH Doris, SCHÜTZ Theresa and NIKOLEIT Sophie (dir.), *Staging Spectators in Immersive Performances. Commit Yourself!*, New York : Routledge, 2019.
- LAVENDER Andy, *Performance in the Twenty-First Century: Theatres of Engagement*, Londres : Routledge, 2016.
- MACHON Josephine, *Immersive Theatres: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, New York : Basingstoke, 2013.
- MACHON Josephine, «Watching, Attending, Sense-Making: Spectatorship in Immersive Theatres», *Journal of Contemporary Drama in English*, 4(1), 2016, p. 34-48.
- MERVANT-ROUX Marie-Madeleine, *Figurations du spectateur: une réflexion par l'image sur le théâtre et sur sa théorie*, Paris : L'Harmattan, 2006.
- NEVEUX Olivier, *Politiques du spectateur*, Paris : La Découverte, 2013.

- PAVIS Patrice, « Le point de vue du spectateur », *Critical Stages/Scènes critiques*, 7, décembre 2012, <https://www.critical-stages.org/7/le-point-de-vue-du-spectateur/> (consulté le 27.09.2023).
- RANCIÈRE Jacques, *Le spectateur émancipé*, Paris : La Fabrique, 2008.
- REASON Matthew, CONNER Lynne, JOHANSON Katya et WALMSLEY Ben (dir.), *Routledge Companion to Audiences and the Performing Arts*, Londres : Routledge, 2022.
- RUBY Christian, *La figure du spectateur. Éléments d'histoire culturelle européenne*, Paris : Armand Colin, 2012.
- WYNANTS Nele, « Voir à travers les yeux de sa bien-aimée : le rôle du spectateur dans le théâtre immersif », *Critical Stages/Scènes critiques*, 11, mai 2016, <https://www.critical-stages.org/13/voir-a-travers-les-yeux-de-sa-bien-aimée-le-rolé-du-spectateur-dans-le-theatre-immersif/> (consulté le 27.09.2023).

Table des illustrations

Nous remercions les artistes et les photographes de nous avoir accordé leur autorisation pour la publication des photographies.

- p. 12, fig. 1:** *Terra Nova*. Conception et mise en scène: Éric Joris et CREW, 2011. Photographie: © CREW.
- p. 62, fig. 2:** Têtes scannées à acheter sur 3D Scan Store. Capture d'écran du site du magasin. Photographie: © 3D Scan Store.
- p. 77, fig. 3:** *Les aveugles*. Conception et mise en scène: Denis Marleau, 2002. Photographie: © Stéphanie Jasmin.
- p. 87, fig. 4:** *C.A.P.E.* Conception: Éric Joris et CREW, 2010. Photographie: © CREW.
- p. 93, fig. 5:** *VIRUS*. Conception: Yan Duyvendak, Kaedama, Philippe Cano; performance: spectateurs, 2020. Photographie: © Cie Yan Duyvendak.
- p. 108, fig. 6:** *Brainwaves*. Mise en scène: Christophe Burgess. Projet de création porté par RGB Project, 2021. Photographie: © Céline Ribordy.
- p. 117, fig. 7:** Répétitions pour *The Encounter*. Mise en scène: Simon McBurney et Complicité, 2015. Photographie: © Sarah Ainslie.
- p. 119, fig. 8:** *Symphony of a Missing Room*. Conception et performance: Lundahl & Seidl, 2014-2017. Photographie: © Lundahl & Seidl.
- p. 132, fig. 9:** *Epizoo*. Conception, réalisation et performance: Marcel-lí Antúnez Roca, 1994. Photographie: © Carles Rodriguez.
- p. 140, fig. 10:** *Protomembrana*. Conception, réalisation et performance: Marcel-lí Antúnez Roca, avec la participation du public, 2006. Photographie: © Carles Rodriguez.
- p. 154, fig. 11:** *Yet Another World*. Conception et performance: Extraleben et spectateurs, 2012. Photographie: © Extraleben.
- p. 163, fig. 12:** *Can You See Me Now?* Conception: Blast Theory, performance: Blast Theory et spectateurs, 2003. Photographie: © Blast Theory.
- p. 164, fig. 13:** *Uncle Roy All Around You*. Conception et performance: Blast Theory et spectateurs, 2003. Photographie: © Blast Theory.
- p. 168, fig. 14:** *Alix in Wonderland*. Conception et réalisation: Collectif Or Normes, 2019. Photographie: © Or Normes.
- p. 188, fig. 15:** *dSimon*. Conception et performance: Simon Senn et Tammara Leites, 2021. Photographie: © Mathilda Olmi.
- p. 193, fig. 16:** *Geminoïde-F*, androïde conçu par ATR Laboratories et Ishiguro Lab. Photographie: © Ishiguro Lab.

p. 195, fig. 17: *La vallée de l'étrange* (bord de scène photographié après le spectacle). Conception et mise en scène: Stefan Kaegi, 2018. Photographie: © Izabella Pluta.

p. 206, fig. 18: Spectacle immersif. Collage: © Eric Joris.

Table des matières

Sommaire _____	5
Introduction _____	7
Le public, élément constitutif du théâtre	9
La nouvelle importance du spectateur à l'ère du numérique	11
Ambitions de l'ouvrage	12
Structure de l'ouvrage	14
1 Spectateur, public, participant...: quelques problèmes de définitions _____	17
Le spectateur	18
La spectatrice	20
Les spectateur·rices·x	22
Le public	23
<i>The audience</i>	25
Le participant	26
Le <i>spect-acteur</i>	26
L'expérimentateur	27
Le témoin	28
Le bon terme pour le bon contexte	29
2 Repères historiques: les rôles changeants du public au théâtre, avant le spectacle numérique _____	31
Le théâtre antique et médiéval: le public des citoyens et des fidèles	32

Du théâtre de l'époque moderne au théâtre bourgeois: entre divertissement et éducation	34
Le théâtre d'avant-garde au début du XX ^e siècle: la redécouverte des spectateurs	36
Faire réagir le public: de la provocation à la politisation	39
Performances, <i>happenings</i> et anthropologie théâtrale: le public comme partenaire	44
Les années 1960 et 1970: le public comme co-acteur	46
Le théâtre des années 1980 et 1990: réponses aux nouvelles habitudes médiatiques	49
Vers de nouveaux défis pour le public	55

3 Le temps des médias numériques: nouvelles conditions pour le théâtre _____ 57

Le temps des médias: qu'est-ce que le <i>tournant numérique</i> ?	57
Société numérique	60
Post- et transhumanisme	63
Spectacle à composantes numériques: définitions	67
Technologies sur scène: quelle évolution?	71

4 Au royaume des sens: la perception et ses mécanismes dans un spectacle numérique _____ 79

Spectateur et dispositif technologique	79
La perception, notre lien avec le monde	80
L'influence des technologies sur notre perception	83
Création numérique et sens de la vue	86
L'ouïe: une sensation auditive renouvelée	89
Le sens du toucher et le dispositif technologique	92
La gustation et l'olfaction à l'épreuve du numérique	94
Vers le renouveau de la perception	97

5	Vers un <i>spectateur-immersant</i> _____	99
	Immersion : définitions	99
	Qu'est-ce qu'un <i>spectateur-immersant</i> ?	103
	Être dans l'image : immersion virtuelle du spectateur	104
	Immersion dans l'espace physique avec un dispositif technologique léger	111
	Raconter par le son : immersion auditive	115
	L'immersion qu'on chérit tant...	121
6	Libérer le geste:	
	vers un <i>spectateur-interacteur</i> _____	123
	L'interactivité : définitions	123
	De l'interaction à l'interactivité: les modalités dans les arts de la scène	126
	Autonomie du système, liberté du spectateur	130
	Performance grandeur nature : le corps physique au cœur de l'action	134
	<i>Dramaturgie interactive</i> : ouvertures et limites	137
	Spectacle interactif : autoréflexivité et communication	142
7	Spectacle vivant et jeux vidéo:	
	le <i>spectateur-joueur</i> _____	143
	Jeux vidéo et <i>gamification</i> (ludification) : définitions	143
	Qu'est-ce qu'un <i>Game-Theatre</i> ? Vers un <i>spectateur-joueur</i>	147
	Les avatars sur grand écran	153
	Prise de rôle dans un espace clos	154
	Jouer en réalité alternée	161
	Le <i>spectateur-joueur</i> dans l'univers de l'œuvre	165

8 Les effets de la réception: sensibilisation, émancipation, engagement...	167
Nouveaux thèmes politiques	169
L'émancipation du spectateur...	170
La part conformiste du théâtre immersif dans l'économie de l'expérience	171
Théâtre politique au temps du numérique	173
Sensibilisation, conscientisation, expérimentation	175
Le théâtre comme expérience sociale de groupe	175
Espace antagoniste et intervention théâtrale	178
Particularités des spectacles numériques dans la relation avec le public	180
9 L'ère de l'IA: le public face à un tournant non humain?	183
L'IA dans la recherche, dans la vie quotidienne et dans les arts	184
Création <i>artificielle</i> : le public à l'épreuve de la reconnaissance	187
L'IA sur scène: le public face à l'identification	189
La perception du public en transformation	192
IA et activité spectatrice	199
Conclusion	203
Pour aller plus loin	207
Table des illustrations	209

