

LE THÉÂTRE IMMERSIF : UNE DÉFINITION EN TROIS PALIERS

Catherine BOUKO*

Résumé : Le concept d'immersion gagne en popularité, tant auprès des chercheurs, des artistes et des journalistes. Son utilisation étendue s'accompagne toutefois d'une perte en précision terminologique, lorsque l'immersion est associée à des pratiques artistiques et ludiques diverses et variées. Par conséquent, dans quelle mesure la notion d'immersion peut-elle encore constituer un paradigme à même de saisir une spécificité spectaculaire ? Dans cet article, nous proposons de mettre en chantier une définition du théâtre immersif et d'examiner certains enjeux dramaturgiques liés à l'immersion. Nous abordons l'immersion comme une interaction fluctuante entre réel et imaginaire construite en trois paliers, qui renvoient à trois types d'expérience spectatorielle : l'intégration physique, l'immersion sensorielle et dramaturgique et l'indétermination corporelle.

Mots clés : théâtre immersif, représentation, immersion sensorielle/dramaturgique, simulation, représentation

Abstract: The concept of immersion is becoming increasingly successful on both sides of the Atlantic, be it with artists, cultural actors or researchers. Indeed, a growing number of artists are relying on the notion of immersion to define their work. The term's pervasiveness has done nothing to harm its popularity, but has rather extended its scope to include a wide range of practices from various disciplines. Cinema and video games are the obvious examples, but we can also name theatre, installation, performance, dance and the fine arts. The concept of immersion has been employed in such an intensive manner that it is becoming more and more metaphorical, sometimes even impenetrable and contradictory. We thus find ourselves faced with the following question: to what extent can the idea of immersion constitute a paradigm, taking into account the specificity of the varied devices and issues emerging as a result of aesthetic and/or ludic steps? How does immersive dramaturgy make use of intermediality and interaction? In this article, we will put forward a definition of immersive theatre and consequently its dramaturgical aspects.

* Maître de conférences à l'Université Libre de Bruxelles (Belgique), Assistant professor (tenure track) à Ghent University (Belgique), cbouko@ulb.ac.be

In this paper, we will suggest a definition of immersive theatre as a fluctuating interaction between the real and the imaginary, made up of three stages experienced by the spectator: firstly physical integration, secondly sensory and dramaturgical immersion and finally bodily indeterminacy.

Keywords: immersive theatre, real, imaginary, physical integration, sensory and dramaturgical immersion, bodily indeterminacy

« Plonger entièrement quelque chose, le corps de quelqu'un dans un liquide et, en particulier, dans la mer¹. » Il est frappant de constater que cette définition de l'immersion (ou plus précisément du verbe immerger) proposée par le dictionnaire généraliste Le Larousse est dénuée des interprétations métaphoriques fréquemment associées à cette notion dans le langage courant et insiste sur le caractère intégral du phénomène : aucune distance entre le liquide et le sujet ou l'objet n'est possible ; ce dernier est plongé dans un environnement qui lui colle littéralement à la peau.

Selon l'acception écologique, l'immersion constitue un phénomène d'intégration totale à un milieu, au point que celui-ci entretient un rapport causal avec les éléments qui le composent. Dans son étude de l'immersion en milieu naturel, Marcin Sobieszczanski² mentionne quelques exemples de coévolution, qui illustrent le rapport causal entre l'environnement et le sujet animal immergé. Un lien causal relie par exemple l'écorce de l'arbre et le projet moteur de l'écureuil, qui à son tour aura des conséquences pour l'arbre. Cet exemple illustre l'absence de distance physique entre le sujet et l'environnement, l'immersion impliquant un rapport causal. L'immersion spectaculaire comprend elle aussi une dimension physique, voire un lien causal dans les cas les plus élaborés. Les dispositifs qui nous occupent sont en effet tous portés par un monde fictionnel et un environnement tangible, générant à la fois des immersions physiques et cognitives qui se nourrissent mutuellement³.

L'immersion semble séduire nombre d'artistes aujourd'hui, qui ont recours à ce terme ou qualifier leur travail, en tout ou en partie. Les créations de la compagnie belge Crew sont présentées comme du « théâtre immersif »⁴ ; *Breaking* d'Eli Commins « invite le spectateur dans un milieu immersif plutôt qu'à une situation

1. Le Dictionnaire Larousse en ligne, consulté en août 2012.

2. M. Sobieszczanski, « Immersion naturelle et immersion anthropienne » in C. Bouko, S. Bernas (dir.), *Corps et immersion*, L'Harmattan, Paris, 2012, p. 49.

3. L'immersion spectaculaire se distingue ainsi de l'immersion littéraire : le monde dans lequel l'individu est plongé est tangible, contrairement au monde textuel dans lequel le lecteur est absorbé. Dans ce dernier cas se produit seulement une « relation imaginaire avec un monde textuel », lors de laquelle le destinataire plonge métaphoriquement dans la fable. Richard Gerrig associe l'immersion littéraire au concept de « transportation », par lequel le lecteur d'une fiction se distancie de l'environnement physique immédiat pour se « perdre » dans une histoire.

4. Présentation du spectacle *Terra Nova* sur le site Internet du théâtre Kaaitheater.

théâtrale classique »⁵ ; les propositions chorégraphiques de Claire Buisson sont intitulées *Immersive theatre* ; les parcours urbains créés par la compagnie canadienne Théâtre fractal sont présentés comme des « événements immersifs »⁶ ; Jean-Michel Bruyère qualifie une partie de son travail de « théâtre immersif »⁷, etc. Si ces quelques exemples renvoient tous explicitement au théâtre immersif, les analogies sont-elles justes ? Dans quelle mesure les pratiques qualifiées de théâtre immersif partagent-elles des enjeux artistiques qui justifient ce qualificatif utilisé collectivement ?

1. Un modèle en trois paliers

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

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

Nous proposons un modèle du théâtre immersif comprenant deux déclinaisons de l'immersion, qui ensemble forment un système interdépendant. Chacune des deux dimensions de l'immersion est nécessaire pour soutenir l'apparition de l'autre et inviter l'immersant à une véritable expérience théâtrale immersive. Les deux piliers de l'immersion théâtrale sont l'immersion sensorielle et l'immersion dramaturgique. L'intégration physique constitue une condition préalable à l'immersion sensorielle : pour que l'immersant ait l'impression d'être au cœur d'un environnement, son corps doit y occuper une position centrale.

Les deux facettes de l'immersion peuvent chacune être subdivisées en sous-catégories. Arsenault et Martin⁸ distinguent trois types d'immersion sensorielle : celle-ci peut être viscérale, contemplative et kinésique – trois déclinaisons qui

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

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

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

8. D. Arsenault, M. Picard, « Le jeu vidéo entre dépendance et plaisir immersif : les trois formes d'immersion vidéoludique », actes du colloque *Le jeu vidéo : un phénomène social massivement pratiqué ?*, 75^e congrès de l'ACFAS, Université du Québec à Trois-Rivières, p. 11.

peuvent se combiner au sein d'une même expérience immersive. L'immersion dramaturgique peut également faire l'objet d'un découpage. Dans le champ de l'immersion littéraire, le célèbre modèle de Ryan⁹ comprend trois sortes d'immersion : les immersions spatiale, temporelle et émotionnelle, qui renvoient respectivement à des projections dans un espace dessiné textuellement, à une immersion dans le récit qui progresse dans le temps et à une réaction émotionnelle face aux situations rencontrées par les personnages.

Notre modèle du théâtre immersif s'articule autour de trois paliers. Il peut être récapitulé de la façon suivante :

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

Palier II : immersion sensorielle et dramaturgique

- inscription de l'immersant au cœur d'une représentation dynamique
- intégration dramaturgique de l'immersant, dramaturgie à la première personne

Palier III : immersion et indétermination : entre représentation et simulation

Chaque palier fait état d'un ancrage spécifique de l'oscillation entre réel et imaginaire. Lorsque le premier palier est atteint, les frontières entre réel et imaginaire sont physiquement perturbées ; l'oscillation entre réel et imaginaire n'est plus structurée par une séparation physique. Il ne s'agit cependant pas encore ici d'immersion. Un deuxième niveau d'oscillation est atteint lorsque le deuxième palier est franchi : l'immersant est plongé dans un univers scénique soutenu par une représentation dynamique qui s'adapte, à des degrés divers, à la présence de cet immersant. Ce dernier est sensoriellement et dramaturgiquement plongé dans l'univers imaginaire. Le troisième palier rend compte d'une immersion absolue, lors de laquelle une confusion entre les univers réel et imaginaire est éprouvée par l'immersant, au niveau même de l'appréhension de l'inscription de son corps dans l'espace : le schéma corporel peut être manipulé ; la localisation du corps dans l'espace peut être entravée.

2. Paliers II et III : entre représentation et simulation

Si de nombreuses productions sont indistinctement qualifiées d'immersives, il apparaît qu'elles articulent de façon différente l'oscillation immersive entre réel et imaginaire. Les productions de Mark Reaney et de la compagnie Crew, toutes deux équipant l'immersant d'un visiocasque, témoignent de ces variations possibles. Il apparaît que les pratiques de Reaney relèvent du deuxième palier, tandis que celles de Crew atteignent à certains instants le troisième palier. Pour étudier ce rapport entre réel et fiction, nombreux sont les chercheurs étudiant les dispositifs interactifs qui ont recours à la distinction entre représentation et simulation. Cette différenciation se révèle également pertinente pour l'étude du théâtre immersif ; elle nous

9. M.-L. Ryan, *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.

permet notamment d'aiguiser la différence entre les deuxième et troisième paliers que nous proposons.

Il apparaît que les spectacles de Reaney et de Crew impliquent des articulations distinctes entre ces deux notions. Avant d'en déterminer la nature, penchons-nous sur les approches existantes.

L'approche de la simulation se structure en deux grandes orientations : l'esthétique *des apparences* et l'esthétique *de l'apparition*. La première se manifeste au niveau du deuxième palier ; la seconde concerne le troisième.

2.1. *Immersion sensorielle et dramaturgique : l'esthétique des apparences*

Pour qu'il y ait immersion et non une simple rupture de la division frontale entre la scène et la salle, le positionnement central du spectateur-immersant doit se mettre au service des immersions sensorielle et dramaturgique : l'immersant est alors plongé dans un environnement dont il fait partie et dont il éprouve la dramaturgie à la première personne.

L'immersion sensorielle concerne la sollicitation immersive des sens. Ryan¹⁰ rappelle combien le recours à la notion d'immersion est métaphorique dans le cas de l'immersion littéraire dans la mesure où il n'est pas question d'océan mais de *monde* textuel dans lequel le lecteur plonge. Cette distinction entre l'océan et le monde renvoie aux approches respectivement restrictive et métaphorique de l'immersion. Le théâtre immersif ne se réalise pas dans la coprésence d'une histoire dans laquelle plonger, et d'un travail scénique brisant tout naturalisme pour présenter un monde protéiforme. Il serait alors uniquement question d'un monde présenté au spectateur, et non d'un océan dans lequel il serait véritablement plongé. Freydefont insiste sur le « vertige » sensoriel auquel invite le théâtre immersif. Un spectacle intermédial comme *Electronic City* de la Compagnie MxM, mentionné par le chercheur, ne constitue pas selon nous une expérience véritablement immersive. Le spectateur observe ici un monde vertigineux mais n'en fait pas partie. Pour le chercheur, « on retrouve là un motif récurrent du théâtre immersif : entraîner le spectateur au cœur de l'action, et lui proposer en quelque sorte une expérience multisensorielle qui le dépayse, le déboussole, pour l'atteindre au plus profond de lui-même ». Le spectateur est-il réellement au cœur de l'action ? Il nous semble que non ; il demeure l'observateur d'un monde représenté pour lui, et auquel il ne participe pas. Par contre, il est vrai qu'il est placé au centre d'un environnement qui le stimule sensoriellement. Cette option évacue cependant la question de la représentation théâtrale.

Dans quelle mesure avons-nous affaire à des dispositifs qui explorent des principes de *simulation* ? L'usage fréquent de ce terme est-il adéquat et que recouvre-t-il précisément ? L'acceptation de la simulation privilégiée par chaque théoricien influence bien entendu les rapports qu'il observe entre représentation et simulation.

10. *Ibid.*, p. 90.

Les affirmations de certains chercheurs témoignent de la difficulté à circonscrire la notion de simulation et de la confronter à celle de représentation dans un rapport inclusif – la simulation est une forme de représentation – ou exclusif – la simulation s’oppose à la représentation. Dans le cas du théâtre immersif de Reaney, Frank Bauchard considère qu’« avec *Wings*, on quitte l’ordre de la représentation, même si le statut du texte continue à être revendiqué, pour basculer dans le régime de la simulation »¹¹. Dans le même article, il souligne néanmoins combien ce spectacle se définit « entre représentation et simulation »¹² : représentation du texte dramatique d’une part et simulation sensorielle des ressentis du personnage d’autre part. Marie-Laure Ryan, spécialiste de l’immersion littéraire, fait référence à Benjamin Woolley pour qui « la différence entre représentation et simulation, ou plutôt, la distinction entre la simulation et d’autres formes de représentation (comme l’imitation) est difficile à définir »¹³. Dans son article « Simulation versus Narrative », Frasca centre sa présentation de la ludologie sur l’opposition entre la représentation et la simulation. Toutefois, il indique dans une note que la différence entre les deux n’est qu’une « question de degré »¹⁴.

De nombreux chercheurs articulent ces deux notions dans un rapport inclusif – la simulation serait une forme de représentation. Dans cette perspective, Colette Tron¹⁵ ou Patrick Péruch *et al.*¹⁶ font par exemple usage de l’expression de « représentation simulée » d’environnements réels ou fictionnels.

Au demeurant, qu’ils soient inclusifs ou exclusifs, ces quelques rapports entre représentation et simulation témoignent d’une approche commune de la simulation, qui renverrait à une « esthétique des apparences »¹⁷ selon l’expression de Sophie Lavaud-Forest. Dans ces dispositifs, la simulation demeure une copie des *apparences formelles* du monde immédiat. La représentation est mise en rapport avec la simulation au niveau du réalisme : selon cet angle d’approche, la simulation implique un photoréalisme particulièrement dynamique, vecteur d’interactivité avec le participant. Pour Ryan¹⁸, la simulation constitue une forme *interactive*

11. F. Bauchard, « Introduction à la démarche de Mark Reaney », in B. Picon-Vallin (dir.), *Les Écrans sur la scène, L’Âge d’homme*, Lausanne, 1998, p. 238.

12. *Ibid.*, p. 244.

13. M.-L. Ryan, « Immersion vs Interactivity: virtual reality and literary theory », *Substance*, 28(2), 1999, p. 122 (traduction personnelle de l’anglais).

14. G. Frasca, « Simulation versus Narrative », in M. Wolf, B. Perron (eds.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2003, p. 234.

15. C. Tron « Simulation numérique : un nouvel état de la représentation ? », in S. Bianchini *et al.* (dir.), *Simulation technologique et matérialisation artistique*, L’Harmattan, Paris, 2011, p. 25.

16. P. Péruch, L. Latini Corazzini, « Se déplacer et naviguer dans l’espace », in P. Fuchs *et al.* (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, tome 1, ENSMP Presses, Paris, 2006, p. 197.

17. S. Lavaud-Forest, « Visibilité/invisibilité : la question du “modèle” dans différents régimes de figuration », in S. Bianchini *et al.* (dir.), *Simulation technologique*, *op. cit.*, p. 71.

18. M.-L. Ryan, « Immersion vs Interactivity: virtual reality and literary theory », *op. cit.*, pp. 122-123.

de représentation. La chercheuse s'appuie sur les travaux de Friedman, pour qui la simulation consiste dans un « map-in-time » (une élaboration en temps réel) comprenant une dimension narrative. La simulation se distinguerait des autres formes de représentation par son caractère dynamique : le participant et le système entrent en relation ; les agissements du participant personnalisent la simulation. Celle-ci n'est dès lors pas reproductible ; le système informatique personnalise chaque simulation lorsqu'il tient compte des comportements variables de chaque participant. L'expérience en temps réel de la simulation implique l'absence de narration préalablement ficelée ; le participant évolue dans monde éprouvé au temps présent, dont l'issue n'est pas prédéterminée. Une « matrice narrative »¹⁹ remplace alors le système narratif traditionnel.

La simulation opérée dans certains spectacles de théâtre immersif peut être rapprochée de cette simulation en réalité virtuelle. L'essence des dispositifs de réalité virtuelle et du spectacle vivant réside dans leur nature processuelle. Le théâtre immersif se distingue des autres formes de spectacle vivant par son caractère dynamique. Mais si la simulation de conduite (avion, train, etc.) fait de l'interactivité entre l'immersant et l'interface une priorité, il n'en est pas de même dans le cas du théâtre immersif. Nous ne pouvons pas parler d'interactivité *stricto sensu*, en dépit de l'usage expansif de cette notion, elle aussi à la mode. Steve Dixon²⁰ souligne combien l'interactivité devient parfois un label utilisé un peu trop rapidement : beaucoup d'interfaces qualifiés d'interactifs ne sont que *réactifs*. Le chercheur différencie quatre niveaux d'interactivité : la navigation, la participation, la conversation et la collaboration. La variabilité que confère chaque immersant à l'expérience interactive va croissant lorsque l'on passe d'un niveau à l'autre. Le théâtre immersif semble surtout développer des stratégies de navigation et de participation ; les séquences lors desquelles de véritables conversations et/ou collaborations se mettent en place sont rares. Dans les productions de Crew, la navigation prend la forme d'un regard à 360 degrés pour l'immersant, même si son regard est orienté vers les saillances dramaturgiques. Les spectacles de Reaney ne permettent pas une telle navigation, les images projetées par le visiocasque exigeant un regard frontal vers la scène. La participation se traduit dans un comportement de l'immersant qui active des paramètres préprogrammés de l'œuvre. Celle-ci va réagir aux agissements de l'immersant selon un canevas prédéterminé et identique pour chaque immersant.

Malgré le caractère dynamique de la simulation et l'effet de réel qu'elle engendre, il est toujours question d'imitation du visible, de modèles tangibles ; la simulation demeure une copie assumée du réel. Le théâtre de Reaney ne prétend pas autre chose. Bauchard²¹ rappelle que la simulation rompt avec la *mimésis*. Si l'immersion provoquée par Reaney s'éloigne effectivement de la *mimésis*, elle n'en demeure pas moins une copie, certes non mimétique et plus sophistiquée, d'un

19. *Ibid.*, p. 123.

20. S. Dixon, *Digital Performance*, The MIT Press, Cambridge, 2007, p. 563.

21. *Ibid.*

certain état mental. Malgré la stimulation sensorielle intense à laquelle il est soumis, le spectateur de *Wings* conserve une position distanciée par rapport au dispositif ; il demeure conscient de l'écart entre l'artefact artistique et le monde naturel. Le visiocasque lui projette des images, dont la fonction – limitée – de simulation se met au service d'une *représentation* du monde, certes dégagée de toute volonté d'illusion mimétique.

Le théâtre de la compagnie Crew exploite lui aussi des projections écraniques qui, malgré le point de vue subjectif qu'elles offrent, demeurent des images dont la fonction de représentation n'échappe pas à l'immersant. Le spectacle *Eux* comprend par exemple une scène-miroir dans laquelle l'image animée d'un patient est projetée devant les yeux du participant. S'agit-il de son propre corps ? Dans la vidéo, le sujet colorie un à un les petits carrés des mots-croisés placés sur son thorax. Avec une synchronisation aussi parfaite que possible, une performeuse guide le protagoniste à effectuer la même action sur son propre corps. Afin de déterminer si le corps perçu visuellement est le sien, le sujet est à nouveau contraint d'examiner en profondeur ses sensations visuelles et haptiques légèrement contradictoires. La privation sensorielle invite ici à un équilibre singulier entre la perception visuelle, généralement dominante, et les autres sens²². Dans le cas présent, la négociation entre vision et toucher donnerait la préférence à ce dernier. Rapidement, l'immersant prend conscience que la scène projetée par le visiocasque n'est qu'une image, une représentation, certes dynamique, d'un univers absent.

Les productions de Reaney et de Crew exploitent donc des outils technologiques à même de proposer une reproduction des *apparences* du monde immédiat de façon plus ou moins dynamique. Au-delà de cette esthétique des apparences, une « esthétique de l'apparition »²³ peut également être identifiée. Celle-ci implique une autre acception de la notion de simulation. Si le théâtre de Reaney développe uniquement la première esthétique, les spectacles de la compagnie Crew se frottent à cette esthétique de l'apparition.

2.2. Immersion et indétermination : l'esthétique de l'apparition

Ce troisième palier de l'immersion caractérise le niveau lors duquel l'immersant perd ses repères dans le monde actuel au point d'éprouver un sentiment d'indétermination quant à la localisation de son corps dans l'espace.

22. Pour K. Vanhoutte *et al.* (2008), la domination de la vue permet l'identification du sujet au corps filmé ; le sujet s'approprierait le corps qu'il perçoit visuellement. Le chercheur dramaturge se base sur l'étude de Maravita *et al.* (2003), qui considère que la vision domine la proprioception et le toucher lors de conflits multisensoriels. En s'appuyant sur le modèle d'Ernst et Banks, il apparaît que la domination de la perception visuelle doit être remise en cause ; les perceptions haptiques participent activement à la création d'une représentation cohérente du monde.

23. R. Ascott, cité par S. Lavaud-Forest, *op. cit.*, p. 71.

Dans le point précédent, nous avons évoqué le recours à la notion de réalisme pour différencier représentation et simulation. Jean-Marie Brukhardt nous rappelle combien ce concept hautement protéiforme peut être défini selon au moins trois angles différents : premièrement, le réalisme renvoie aux fidélités perceptive et psychologique (également qualifié de fidélité de l'action). Dans ces deux cas, le dispositif cherche la copie la plus parfaite des apparences formelles du monde immédiat. Brukhardt insiste sur la recherche d'une « ressemblance, sans qu'il y ait de doute ou illusion sur la nature artificielle du simulacre »²⁴. La simulation demeure une copie qui s'assume en tant que telle.

Mais le réalisme peut également renvoyer à un « réalisme de construction du monde virtuel »²⁵. Il n'est alors plus question de copier le visible, mais de reproduire les lois et les processus de la Nature :

« On cherche à copier les propriétés du vivant, indépendamment de toute réalité physique. [...] La modélisation se substitue au modèle. Le modèle tangible fait place aux modèles abstraits des lois du vivant. "Plutôt que d'imiter les apparences, il s'agit d'en simuler les structures sous-jacentes, les processus internes qui les engendrent" (Duguet, 2002, p. 187). C'est là tout l'enjeu de la modélisation sous-tendue par les modèles "abstraites" logico-mathématiques qu'Edmond Couchot et Norbert Hillaire décrivent ainsi : "Ces innombrables modèles ont ceci de particulier qu'ils ne visent pas à représenter le réel sous son aspect phénoménal, mais à le reconstituer, à le synthétiser, à partir des lois internes et des processus qui les structurent et l'animent – bref à les simuler. Ce sont des modèles de simulation" (Couchot et Hillaire, 2003, p. 27)²⁶. »

Cette approche du réalisme et de la simulation caractérise l'esthétique de l'apparition. Au sein de celle-ci, la simulation s'oppose à la représentation ; il n'est plus question de copier le réel mais de le *reconstituer* via des systèmes qui en modélisent les lois. Cette dualité se loge au centre du modèle de la simulation formulé par Jean Baudrillard il y a une trentaine d'années déjà. Le philosophe identifiait trois ordres de simulacres : la contrefaçon, la production et la simulation²⁷. Le premier se fonde sur l'imitation de l'ordre naturel, sur la restitution fidèle d'une Nature référentielle, tandis que le troisième ordre abolit la différence entre le réel et sa copie, différence au sein de laquelle se loge la poésie artistique. La simulation se dégage de la fonction de représentation du réel, la précession de ce dernier sur la copie étant elle-même remise en cause : « Aujourd'hui, l'abstraction n'est plus celle de la carte, du double, du miroir ou du concept. La simulation n'est plus celle d'un territoire, d'un être référentiel, d'une substance. Elle est la génération par les modèles d'un réel sans origine ni réalité : hyperréel. C'est désormais la carte qui précède le territoire – *précession des simulacres* – c'est elle qui engendre le

24. J.-M. Brukhardt, « Ergonomie, facteurs humains et réalité virtuelle », in Ph. Fuchs *et al.* (dir.), *op. cit.*, p. 141.

25. *Ibid.*, p. 140.

26. S. Lavaud-Forest, *op. cit.*, p. 69.

27. J. Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, Gallimard, Paris, 1976, p. 77.

territoire²⁸. » Alors que le théâtre relève du premier ordre de simulacre, le théâtre immersif de Crew explore également le troisième ordre. Selon Baudrillard, le mode référentiel a cédé sa place au « *referendum* »²⁹, par lequel les médias se muent en un système qui teste son utilisateur, plutôt qu'en vecteur d'information. La lecture d'un message se transforme en un examen du code qui sous-tend sa construction : au lieu de se mettre au service d'une réalité antérieure, le medium construit sa propre réalité par des processus de codage et de montage. Le sujet est invité à *tester* le système, à en démonter et décoder les codes. La confusion entre le medium et le message serait devenue le paradigme régnant : « Il n'y a plus de medium au sens littéral : il est désormais insaisissable, diffus et diffracté dans le réel, et on ne peut même plus dire que celui-ci en soit altéré³⁰. » Cette indistinction entre le réel et le medium, ainsi que l'invitation pour l'immersant à *tester* le dispositif sont observables dans les spectacles de Crew. Notons que ces processus apparaissent par petites touches ; ils ne supplantent pas totalement l'esthétique des apparences, auquel cas ces productions immersives se dégageraient de toute finalité spectaculaire. À l'instar de la scène susmentionnée des mots-croisés dans *Eux*, l'immersant prend généralement conscience de l'artificialité des projections du visiocasque, qui se révèlent être des images d'un univers préenregistré, absent du monde immédiat. Dans de tels cas, la fonction de représentation des projections apparaît rapidement. À d'autres moments, l'*analogie* réel-représentation semble céder la place à l'*équivalence* : l'écran du visiocasque ne serait plus le support d'un monde représenté, mais d'un univers qui semble se substituer au monde immédiat. Le réel se confond alors avec le medium. Le medium immersif développe ses propres règles qui testent l'immersant en permanence. L'intervention technique crée des conflits multisensoriels auxquels l'immersant doit apporter une réponse, en privilégiant tel ou tel sens dans sa construction d'un univers cohérent. Lors de tels instants, l'immersant est moins invité à suivre la dramaturgie qu'à se laisser interroger par le dispositif. Dans la simulation de troisième ordre, c'est le medium qui nous interroge et qui règle les modalités de signification. La finalité est inscrite dans le code. Ce type de dispositif ne reproduit pas seulement les apparences formelles du monde naturel ; il en explore les structures en testant notre réponse à des stimuli sensoriels contradictoires. La carte a supplanté le territoire.

3. Vers un modèle de théâtre immersif

« La simplicité n'est qu'apparente, et la grossièreté de nos sens nous empêche seule d'apercevoir la complexité³¹. » Cette citation d'Henri Poincaré nous rappelle combien l'élaboration de modèles constitue toujours une entreprise délicate, irrémédiablement réductrice, tant la multidimensionnalité des phénomènes est un

28. J. Baudrillard, *Simulacres et simulations*, Galilée, Paris, 1981, p. 10.

29. J. Baudrillard, *L'échange symbolique et la mort*, op. cit., p. 90.

30. J. Baudrillard, *Simulacres et simulations*, op. cit., p. 53.

31. H. Poincaré, cité dans R. Fortin, *Comprendre la complexité : introduction à la méthode d'Edgar Morin*, L'Harmattan, Paris, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2000, p. 1.

obstacle à toute théorisation. La modélisation du théâtre immersif n'échappe bien entendu pas à cette règle. Le chercheur intéressé par les dispositifs immersifs se voit par ailleurs confronté à une terminologie dont la précision est inversement proportionnelle à l'usage qui en est fait : les notions d'immersion, d'interactivité ou de simulation recouvrent des champs variés, parfois contradictoires. En contrepoint d'acceptions larges fréquemment rencontrées, nous proposons un modèle qui tente de cerner l'immersion spécifiquement théâtrale. Ce modèle écarte les dispositifs qui brisent la frontalité italienne sans pour autant inclure véritablement le spectateur – devenu immersant – dans la dramaturgie. Ce premier niveau constitue une condition nécessaire mais non suffisante. Ensuite, nous proposons de distinguer deux paliers d'immersion. La double définition de la simulation, relevant de l'esthétique *des apparences* ou de l'esthétique *de l'apparition*, permet de rendre compte des processus à l'œuvre au niveau de chacun des deux paliers. La distinction entre ces deux paliers permet de considérer deux types de pratiques théâtrales immersives. Cette ouverture se révèle indispensable, d'autant plus que ces deux paliers peuvent se rencontrer au sein d'un seul et même dispositif, comme nous le montrent les productions de Crew.

Bibliographie

- Bauchard F., « Introduction à la démarche de Mark Reaney », in B. Picon-Vallin (dir.), *Les Écrans sur la scène, L'Âge d'Homme*, Lausanne, 1998, pp. 225-245.
- Baudrillard J., *L'échange symbolique et la mort*, Gallimard, Paris, 1976.
- Baudrillard J., *Simulacres et simulations*, Galilée, Paris, 1981.
- Bianchini S. et al. (dir.), *Simulation technologique et matérialisation artistique*, L'Harmattan, Paris, 2011.
- Bouko C., Bernas S. (dir.), *Corps et immersion*, L'Harmattan, Paris, 2012.
- Couchot E., Hillaire N., *L'art numérique : comment la technologie vient au monde de l'art*, Flammarion, Paris, 2003.
- Dixon S., *Digital Performance*, The MIT Press, Cambridge, 2007.
- Duguet A.-M., *Déjouer l'image : créations électroniques et numériques*, Éditions Jacqueline Chambon, Nîmes, 2002.
- Fortin R., *Comprendre la complexité : introduction à la méthode d'Edgar Morin*, L'Harmattan, Paris, Les Presses de l'Université Laval, Québec, 2000.
- Frasca G., « Simulation versus Narrative », in M. Wolf, B. Perron (dir.), *The Video Game Theory Reader*, Routledge, New York, 2003, pp. 221-235.
- Freydefont M., « Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010) », *Agôn* [En ligne], *Brouiller les frontières*, n° 3 : Utopies de la scène, scènes de l'utopie, Dossiers, mis à jour le 10/01/2011, <http://w7.ens-lsh.fr/agon/index.php?id=1559>.
- Fuchs P. et al. (dir.), *Le Traité de la réalité virtuelle*, tome 1, ENSMP Presses, Paris, 2006.
- Grau O., *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, The MIT Press, Cambridge, 2003.
- Pavis P., *Dictionnaire du théâtre*, Armand Colin, Paris, 2004.
- Ryan M.-L., « Immersion vs Interactivity: virtual reality and literary theory », *Substance*, 28(2), 1999, pp. 110-137.
- Ryan M.-L., *Narrative as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*, The Johns Hopkins University Press, Baltimore, 2001.