

Tangence

Le théâtre immersif est-il interactif ? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité

Catherine Bouko

Engagement du spectateur et théâtre contemporain
Numéro 108, 2015

URI : id.erudit.org/iderudit/1036453ar
<https://doi.org/10.7202/1036453ar>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Tangence

ISSN 0226-9554 (imprimé)
1710-0305 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Bouko, C. (2015). Le théâtre immersif est-il interactif ?
L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité.
Tangence, (108), 29–50. <https://doi.org/10.7202/1036453ar>

Résumé de l'article

Le concept d'immersion théâtrale rencontre aujourd'hui un succès grandissant, tant auprès des artistes que des chercheurs. Combiner les notions d'immersion et d'interactivité semble aller de soi lorsque l'on évoque le théâtre immersif, pour certains artistes, théoriciens ou journalistes, pour qui le spectateur est invité à habiter l'espace du spectacle. Est-il pourtant si naturel de combiner ces deux notions ? Comment combiner le développement d'une histoire, fut-elle non linéaire, et une organisation interactive ? Dans cet article, Catherine Bouko propose de traiter les rapports entre théâtre immersif et interactivité en trois points. Dans un premier temps, elle définit la notion d'interactivité, afin d'insister sur ce qu'elle est... et sur ce qu'elle n'est pas. Ensuite, elle présente rapidement une définition du théâtre immersif. Dans un troisième temps, elle aborde trois techniques dramaturgiques visant essentiellement une personnalisation des spectacles immersifs, sans pour autant toujours atteindre l'interactivité et une véritable intégration dans une image habitable.

Tous droits réservés © Tangence, 2015

Ce document est protégé par la loi sur le droit d'auteur. L'utilisation des services d'Érudit (y compris la reproduction) est assujettie à sa politique d'utilisation que vous pouvez consulter en ligne. [<https://apropos.erudit.org/fr/usagers/politique-dutilisation/>]



Cet article est diffusé et préservé par Érudit.

Érudit est un consortium interuniversitaire sans but lucratif composé de l'Université de Montréal, l'Université Laval et l'Université du Québec à Montréal. Il a pour mission la promotion et la valorisation de la recherche. www.erudit.org

Le théâtre immersif est-il interactif? L'engagement du spectateur entre immersion et interactivité

Catherine Bouko
Université Libre de Bruxelles

Le concept d'immersion théâtrale rencontre aujourd'hui un succès grandissant, tant auprès des artistes (de l'avant-garde théâtrale internationale aux succès commerciaux comme *Then She Fell* de Third Rail Project à New York, 2012) que des chercheurs, au point que Mark Lawson affirmait qu'« [u]n mauvais jour lors des festivals d'Edinburgh ou de Manchester, il y avait des moments où un critique ressentait une nostalgie étourdissante à la vue d'un siège ou d'un script¹. »

Combiner les notions d'immersion et d'interactivité semble aller de soi lorsque l'on évoque le théâtre immersif, pour certains artistes, théoriciens ou journalistes. Dans *The Huffington Post*, Hallie Sekoff² propose par exemple une liste des dix meilleures productions interactives, qui comprend plusieurs performances qualifiées explicitement d'immersives, comme *Sleep No More* de la compagnie londonienne Punchdrunk. Est-il pourtant si naturel de combiner ces deux notions? Pour Marie-Laure Ryan par exemple, l'immersion et

1. « *On a bad day at the Edinburgh or Manchester festivals, there were times when a critic felt dizzy nostalgia at the sight of a seat or a script.* » (Mark Lawson, « How I learned to love immersive theatre », *The Guardian* [En ligne], mis en ligne le 25 septembre 2012, consulté le 9 décembre 2014, URL : www.theguardian.com/stage/2012/sep/20/immersive-theatre-robert-wilson-walking; je traduis.)
2. Helen Sekoff, « Ten Interactive Theater Productions that Rethink the Stage », *The Huffington Post* [En ligne], mis en ligne le 7 mars 2012, consulté le 9 décembre 2014, URL : www.huffingtonpost.com/2012/07/03/interactive-theater_n_1643115.html.

l'interactivité sont incompatibles car elles impliquent une approche différente des signes : l'immersion exploite les signes en référence au monde représenté, tandis que l'interactivité se fonde sur la matérialité du médium : « tu ne peux pas voir les mondes et les signes en même temps³. » Pour la chercheuse, la réalité virtuelle permet de combiner ces deux notions. Dans ce cas précis, « la nature interactive des mondes digitaux est le véritable fondement de leur immersivité⁴. » La plupart des productions théâtrales immersives, qui conservent une dimension spectaculaire, peuvent-elles aussi combiner ces deux concepts au cœur de leur dramaturgie ? Comment combiner le développement d'une histoire, fut-elle non linéaire, et une organisation interactive ? Certaines affirmations paradoxales nous invitent particulièrement à nous poser la question. Toni Dove exclut l'idée de choix lorsqu'elle évoque l'interactivité : « la métaphore du choix n'est pas une métaphore convaincante — il n'y a pas de vrai choix dans une matrice interactive cartographiée. Le choix est préprogrammé⁵ ». Le choix n'est-il pas précisément une condition pour l'interactivité ? Toni Dove nous ramène ici à une question récurrente lorsque l'on traite l'interactivité : peut-on parler d'interactivité si l'ensemble du dispositif est préprogrammé ? Quelle marge de manœuvre accorde-t-on au participant, et comment saisir cette marge de manœuvre dans les modèles ?

Dans cet article, nous proposons de traiter les rapports entre théâtre immersif et interactivité en trois points. Dans un premier temps, nous définirons la notion d'interactivité, afin d'insister sur ce qu'elle est... et sur ce qu'elle n'est pas. Ensuite, dans un deuxième temps, nous présenterons rapidement une définition du théâtre immersif. Dans un troisième temps, nous aborderons quelques techniques dramaturgiques visant essentiellement une

3. « *You cannot see the worlds and the signs at the same time.* » (Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory », *Substance*, vol. 28, n° 2, 1999, p. 132; je traduis.) Désormais, les références à cet article seront indiquées par le sigle *II*, suivi de la page, et placées entre parenthèses dans le corps du texte.
4. « *The interactive nature of digital worlds is the true foundation of their immersivity.* » (Marie-Laure Ryan, « Beyond Myth and Metaphor: Narrative in Digital Media », *Poetics Today*, vol. 23, n° 4, 2002, p. 595; je traduis.)
5. « *The metaphor of choice is not a compelling one — there is no real choice in a mapped interactive matrix. Choice is preprogrammed.* » (Toni Dove, « Theater without Actors — Immersion and Response in Installation », *Leonardo*, vol. 27, n° 4, 1994, p. 282; je traduis.)

personnalisation des spectacles immersifs, sans pour autant toujours viser l'interactivité.

Définir l'interactivité

Comme tous les concepts populaires, et d'autant plus s'ils le sont auprès du grand public, la notion d'interactivité recouvre une multitude de définitions et est fréquemment associée à d'autres notions (partage, participation, interaction, échange, sensation, immersion, etc.), ce qui entraîne un estompement des spécificités de chacune.

S'ils trouvent leurs origines dans les rituels, dans les expérimentations futuristes du début du xx^e siècle et dans les performances des années 1960 et 1970, les arts participatifs se développeraient particulièrement depuis la fin du xx^e siècle. Les contextes technologique et politique l'expliquent en partie. Ainsi Neil C. M. Brown et d'autres chercheurs⁶ soulignent le développement des technologies participatives depuis les années 2000 ; de son côté, Helen Freshwater⁷ a observé un intérêt politique pour les questions participatives depuis l'élection de Tony Blair en 1997 au Royaume-Uni. Nicolas Bourriaud⁸ y voit quant à lui l'influence de l'urbanisation : l'augmentation des échanges sociaux et la réduction des espaces habitables qu'elle implique est propice à une approche artistique de la proximité et des échanges sociaux, en dehors des autoroutes de la communication condamnées par Baudrillard.

L'interactivité est devenue tellement à la mode qu'elle est parfois devenue un mot-valise. L'amplitude du concept explique pourquoi Lev Manovich⁹, par exemple, préfère s'en passer. Le point de vue de Manovich est cependant contradictoire car lui-même aborde l'interactivité de façon tellement large qu'elle ne peut que se transformer en tautologie. Pour le chercheur, l'art, qu'il soit classique ou moderne, est par définition interactif, puisqu'il suppose une collaboration du récepteur : collaboration mentale lorsqu'il s'agit de combler les ellipses ou les détails manquants, collaboration physique lorsque

6. Neil C. M. Brown, Timothy S. Barker et Dennis Del Favero, « Performing Digital Aesthetics: The Framework for a Theory of the Formation of Interactive Narratives », *Leonardo*, vol. 44, n° 3, 2011, p. 212-219.

7. Helen Freshwater, *Theatre and Audience*, Londres, Palgrave Macmillan, 2009, p. 4.

8. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, Dijon, Les Presses du réel, 1998, p. 14.

9. Lev Manovich, *The Language of New Media*, Cambridge, The MIT Press, 2000, p. 55.

le spectateur se déplace pour observer une peinture ou une sculpture, etc. Cette collaboration du récepteur se retrouve dans le modèle d'interactivité appliqué à la littérature proposé par Marie-Laure Ryan en 1999 (*II*, p. 110-137). Dans celui-ci, Ryan distingue l'interactivité littérale et l'interactivité figurée; ces deux pans se déclinent en une forme faible et une forme forte. L'interactivité figurée faible y est appliquée aux narrations classiques, la forte aux textes post-modernes. Ryan y souligne le caractère actif de la lecture. *L'œuvre ouverte*, pour reprendre l'expression d'Umberto Eco, est-elle pour autant interactive? Il apparaît plutôt que l'interactivité est ici assimilée à ce que Nicolas Bourriaud nomme la «transitivité» (*transitivité*) de l'art: «La transitivité est vieille comme le monde, elle constitue une propriété concrète de l'œuvre d'art. Sans elle, l'œuvre ne serait rien d'autre qu'un objet mort, écrasé par la contemplation¹⁰.» La valeur objectale (c'est-à-dire en tant qu'objet) de l'œuvre se heurte à toute mutabilité de l'événement, rendant l'interactivité impossible. Il nous semble que l'œuvre transitive n'est pas pour autant interactive. Cette approche minimale de l'interactivité n'apparaît d'ailleurs plus dans les modèles proposés par Ryan en 2001 et en 2002.

Plusieurs chercheurs élaborent une définition inclusive de l'interactivité, qu'ils découpent en plusieurs degrés et à laquelle ils confèrent un niveau «minimal». Outre celui de Ryan que l'on vient d'exposer, les modèles de David Saltz¹¹ et de Dominic M. McIver Lopes¹² comprennent eux aussi un niveau minimal, qu'ils attribuent au contrôle de l'accès aux éléments, lorsque l'on consulte les chapitres d'un DVD ou d'un livre par exemple. Aaron Smuts s'étonne de voir apparaître ce niveau minimal dans le modèle de Saltz puisque lui-même indique que «[c]e type d'«interactivité» n'est pas d'une sorte différente que celle rendue possible par l'anthologie imprimée [...] ou l'encyclopédie [...]»¹³.» À l'instar de

10. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, ouvr. cité, p. 26.

11. David Saltz, «The Art of Interaction: Interactivity, Performativity, and Computers», *Journal of Aesthetics and Art Criticism*, vol. 55, n° 2, 1997, p. 117-127.

12. Dominic M. McIver Lopes, «The Ontology of Interactive Art», *Journal of Aesthetic Education*, vol. 35, n° 4, 2001, p. 65-81.

13. «This type of "interactivity" is no different in kind from that afforded by a printed anthology [...] or encyclopedia.» (David Saltz, cité dans Aaron Smuts, «What Is Interactivity?», *Journal of Aesthetic Education*, vol. 43, n° 4, 2009, p. 59; je traduis.)

Smuts, nous rejetons ce niveau minimal en tant que manifestation d'interactivité; il est uniquement question de contrôle — deux notions à ne pas confondre.

Maintenant que nous avons évacué la transitivité et le contrôle de notre approche, examinons à présent quelques modèles qui proposent une définition progressive de l'interactivité. Steve Dixon¹⁴ définit l'interactivité selon quatre niveaux: la navigation, la participation, la conversation et la collaboration. Le quatrième niveau implique que l'on dépasse une interaction avec les paramètres préprogrammés de l'œuvre; l'utilisateur altère l'œuvre d'art ou construit un « nouvel art » avec l'œuvre, rendant la rencontre entre l'œuvre et chaque participant singulière. Ce modèle est proche de celui publié par Ryan¹⁵ en 2001. Lui aussi comprend quatre niveaux. Le premier consiste dans l'interaction « réactive »: l'environnement réagit à la présence du participant, via des capteurs par exemple, sans que celui-ci n'exécute d'action précise. Le deuxième niveau consiste dans une sélection hasardeuse parmi beaucoup d'alternatives. L'hypertexte illustre ce niveau. Le troisième niveau renvoie à une interaction sélective lors de laquelle le participant poursuit un but. Enfin, le quatrième niveau concerne l'action productive de la part du participant, qui laisse une marque durable sur le monde textuel, au moyen d'objets laissés ou en écrivant son histoire.

Dans ces modèles de Dixon et de Ryan, seul le dernier niveau offre au participant la possibilité d'intervenir sur la détermination du dispositif en dépassant les paramètres préprogrammés; chez Ryan, on passe d'une interactivité *sélective* (qui implique une sélection parmi les possibilités préprogrammées) à une interactivité *productive*, qui ouvre à l'imprévu. C'est cette place laissée à l'indétermination qui permet à l'œuvre d'art de devenir un *interstice social*: « L'interstice est un espace de relation humaine qui, tout en s'insérant plus ou moins harmonieusement et ouvertement dans le système global, suggère d'autres possibilités d'échanges que celles qui sont en vigueur dans ce système¹⁶. » Une véritable rencontre entre le dispositif et le participant est alors possible.

14. Steve Dixon, *Digital Performance*, Cambridge, The MIT Press, 2007, p. 563.

15. Marie-Laure Ryan, *Narrative as Virtual Reality: Immersion and Interactivity in Literature and Electronic Media*, Baltimore, John Hopkins University Press, 2001, p. 205.

16. Nicolas Bourriaud, *Esthétique relationnelle*, ouvr. cité, p. 16.

Pour aborder l'indétermination de cette rencontre au sein de leurs modèles, les chercheurs prennent naturellement en compte le degré d'*input* de l'utilisateur. Dixon¹⁷ privilégie le transfert d'actorialité entre l'artiste et le participant. McIver Lopes considère que l'on a affaire à de « l'interactivité forte » lorsque le participant a la capacité de modifier la « structure » de l'œuvre d'art, par exemple les séquences sonores en ce qui concerne la musique ou la narration des œuvres littéraires.

Le modèle de Marie-Laure Ryan¹⁸, élaboré en 2002, va dans le même sens : il comprend quatre formes d'interactivité, qui dépendent du degré d'influence de l'*input* de l'utilisateur sur la narrativité du monde fictionnel. Les quatre formes d'interactivité résultent d'associations entre les paires interne/externe et exploratoire/ontologique. Ce modèle est progressif ; la variabilité induite par les *inputs* de l'utilisateur augmente au fur et à mesure, jusqu'à se rapprocher du mythe de l'Holodeck au quatrième niveau. L'interactivité externe-exploratoire (groupe 1) renvoie à la liberté de choisir son propre chemin narratif parmi les choix proposés. L'hypertexte illustre parfaitement ce premier groupe. Ici, les événements narratifs ne sont pas affectés par la navigation de l'utilisateur ; seule leur combinaison globale l'est. L'interactivité interne-exploratoire (groupe 2) comprend l'intégration de l'utilisateur dans le monde fictionnel. L'utilisateur constitue un personnage secondaire, dont les actions ne modifient pas le cours de la narration. L'interactivité externe-ontologique (groupe 3) implique que l'utilisateur devienne « le dieu omnipotent du système¹⁹ », comme peut l'être un joueur d'un jeu vidéo comme *The Sims*. Enfin, l'interactivité interne-ontologique (groupe 4) rassemble les dispositifs qui intègrent le participant dans l'espace-temps du monde fictionnel. Ses actions vont modifier la narration ; celle-ci n'est plus narrée mais incarnée. L'utilisateur n'occupe plus une fonction de spectateur mais est totalement engagé en tant que participant. Les jeux vidéo d'aventure sont caractéristiques de ce type d'interactivité. La complexité du système implique que la relation qui se crée avec le joueur n'est plus simplement de l'ordre du choix ; la programmation du jeu vidéo permet une personnalisation

17. Steve Dixon, *Digital Performance*, ouvr. cité, p. 560.

18. Marie-Laure Ryan, « Beyond Myth and Metaphor », art. cité, p. 581-609.

19. « [T]he omnipotent god of the system » (Marie-Laure Ryan, « Beyond Myth and Metaphor », art. cité, p. 598 ; je traduis).

poussée des interactions. Dans ce modèle de Ryan, l'indétermination apparaît au niveau des groupes 3 et 4.

Les théories qui rejettent l'approche inclusive de l'interactivité pour en proposer une définition restreinte excluent les trois premiers niveaux des modèles de Dixon et de Ryan (2001) et les deux premiers groupes du modèle de Ryan élaboré en 2002, compte tenu de leur manque d'indétermination. La place laissée à l'indétermination constitue le cœur de la définition de l'interactivité proposée par Aaron Smuts. Se dégageant des modèles inclusifs, il propose une définition restreinte, basée sur le concept d'interaction :

X et Y interagissent l'un avec l'autre si et seulement si (1) ils sont mutuellement réactifs, et (2) ni X ni Y ne contrôle complètement l'autre, et (3) ni X ni Y ne réagit d'une façon complètement aléatoire. Sur la base de cette relation, nous pouvons déduire une définition de l'interactif: quelque chose est interactif si et seulement si (1) il est réactif, (2) il ne contrôle pas complètement, (3) il n'est pas complètement contrôlé, et (4) ne réagit pas d'une façon complètement aléatoire²⁰.

Smuts pousse très loin le niveau d'indétermination qu'il attend : l'interaction consiste à tester l'autre et à tenter de le contrôler. Une fois que l'autre est contrôlé, il n'y a plus d'interaction. Le chercheur prend l'exemple du cheval fougueux : il y a interaction tant que le cheval ne se laisse pas faire et que l'individu tente de le maîtriser. Une fois le cheval domestiqué, ses actions seront contrôlées par l'homme et l'interaction disparaît. Dans le même ordre d'idées, il prend l'exemple d'un match de tennis entre un joueur professionnel et un amateur, au cours duquel il n'y a pas d'interaction car le premier contrôle le second. Smuts développe ainsi une approche *relationnelle* de l'interactivité : « Clairement, alors, l'interactivité doit être une propriété relationnelle, pas intrinsèque. En tant que telles, les choses ne sont pas interactives, c'est seulement en relation avec notre capacité de contrôler

20. « X and Y interact with each other if and only if (1) they are mutually responsive, and (2) neither X nor Y completely control the other, and (3) neither X nor Y responds in a completely random fashion. Based on this relation we can derive a definition of interactive: Something is interactive if and only if (1) it is responsive, (2) does not completely control, (3) is not completely controlled, and (4) does not respond in a completely random fashion. » (Aaron Smuts, « Whats Is Interactivity? », art. cité, p. 65 ; l'auteur souligne ; je traduis.)

quelque chose que c'est interactif *pour nous*²¹.» Smuts aborde l'interactivité dans un rapport gagnant-perdant entre les deux instances. Si le joueur professionnel a, de façon prévisible, toutes les chances de gagner et donc de contrôler l'issue du match en termes de désignation du vainqueur, cela ne veut pas pour autant dire qu'il contrôle les actions de son adversaire: le joueur amateur reste libre de ses agissements; si le professionnel est capable de renvoyer toutes les balles de l'autre côté du filet, il ne peut pour autant déterminer la nature des coups de raquette de son adversaire. Si le suspense et l'adrénaline diminuent, l'imprévisibilité des actions de chacun demeure. Le degré d'indétermination maintenu dans ces exemples équestre et sportif justifie de les considérer comme interactifs. De plus, l'interactivité ne doit pas prendre nécessairement la forme ludique d'une compétition entre deux parties, débouchant sur la désignation d'un vainqueur. L'approche restreinte de l'interactivité proposée par Smuts exclut de son champ d'application une multitude de *rencontres*, au déroulement (partiellement) indéterminé et définies comme des interstices sociaux. Le dynamisme de l'interactivité peut être variable — on l'a vu par l'interaction avec le joueur de tennis amateur ou le cheval — mais l'interactivité ne disparaît pas pour autant.

Au terme de ce rapide tour d'horizon, il apparaît que les définitions inclusives de l'interactivité peuvent être appliquées sans difficulté au théâtre immersif; les niveaux qui ne prennent pas en compte l'indétermination conviennent à ces pratiques. On verra par contre que peu de pratiques théâtrales immersives exploitent réellement l'indétermination et atteignent les niveaux supérieurs d'interactivité. Elles rejoignent donc difficilement l'approche restreinte de l'interactivité comme interstice social indéterminé.

Ceci dit, l'interactivité *stricto sensu* n'est pas la panacée. Steve Dixon²² nous met indirectement en garde contre le mythe de l'interactivité lorsqu'il observe que certaines pratiques relevant du niveau 3 de son modèle (niveau de la conversation) paraissent particulièrement interactives et mériteraient le plus haut niveau car l'*input* de l'utilisateur est plus riche et plus libre, même s'il ne collabore pas

21. «Clearly, then, interactivity must be a relational, not an intrinsic property. In themselves, things are not interactive; it is only in relation to our ability to control something that it is interactive for us.» (Aaron Smuts, «Whats Is Interactivity?», art. cité, p. 65; l'auteur souligne; je traduis.)

22. Steve Dixon, *Digital Performance*, ouvr. cité, p. 564.

véritablement à l'élaboration de l'œuvre. Le plus haut niveau d'interactivité ne va pas forcément de pair avec la meilleure qualité. De même, restons prudents au sujet de la valeur des pratiques participatives. Helen Freshwater²³ insiste sur le fait que la participation n'est pas toujours synonyme d'émancipation ou de plaisir pour le spectateur et que le désir de lui offrir une certaine liberté est parfois entravé par des pratiques qui se révèlent plutôt manipulatrices et inhibantes. Pour Kurt Lancaster, par exemple, certaines pratiques de théâtre participatif permettent aux participants de s'éloigner des rôles sociaux et d'injecter leurs propres valeurs à l'expérience. Il cite par exemple la pièce participative *Tony n' Tina's Wedding*, qui, par son caractère fictionnel, permet au participant de s'exprimer bien plus librement que lors d'un véritable mariage. Lancaster cite Goffman pour qui « nous avons tous la capacité d'être ouvertement effronté à la condition qu'un cadre puisse être arrangé, dans lequel mentir sera perçu comme faisant partie d'un jeu [ou d'une performance] et approprié à ceux-ci²⁴ ». Mais de telles performances offrent-elles un cadre qui autorise toute liberté d'expression et d'intervention ? Si le cadre social est temporairement suspendu, le cadre spectaculaire implique lui aussi des conventions que le participant sera tenu de respecter. Les contraintes sociales sont remplacées par des contraintes dramaturgiques, et le fait que le participant s'y soumette avec plaisir ne les fait pas disparaître pour autant. La liberté de l'individu est donc plus limitée que Lancaster semble le penser. La conclusion de son article témoigne des fantasmes que l'on peut accoler aux pratiques participatives : « Les divertissements-performances fournissent des "mondes abrités, idéaux" dans lesquels les valeurs et les désirs d'une société sont exprimés, révélés et peut-être réalisés²⁵. »

Il y a trente ans, Richard Schechner soulignait le décalage entre l'objectif de certaines pratiques participatives et leurs effets

23. Helen Freshwater, *Theatre and Audience*, ouvr. cité, p. 62-76.

24. « We all have the capacity to be utterly unblushing provided only a frame can be arranged in which lying will be seen as part of a game [or performance] and proper to it. » (Erving Goffman, *Frame Analysis*, Cambridge, Harvard University Press, 1974, cité dans Kurt Lancaster, « When Spectators Become Performers: Contemporary Performance-Entertainments Meet the Needs of an "Unsettled" Audience », *Journal of Popular Culture*, vol. 30, n° 4, 1997, p. 78 ; je traduis.)

25. « Performance-entertainments provide "sheltered, ideal worlds" in which the values and desires of a society are expressed, revealed, and perhaps fulfilled. » (Kurt Lancaster, « When Spectators Become Performers », art. cité, p. 86 ; je traduis.)

concrets sur les spectateurs. Ces réserves ont toujours leur pertinence aujourd'hui. Richard Schechner avait recours à la métaphore du *hana* — la fleur — pour évoquer cette rencontre indéterminée qui se produit lors d'un spectacle de Nô :

Non pas le *rasa*, parfum, mais le *hana*, fleur, est la métaphore fondamentale du Nô. Pour comprendre le *hana* vous devez observer beaucoup de peinture *sumi-i*, où chaque coup de pinceau n'est possible qu'une fois, il n'y a pas de corrections, de sorte qu'un chef d'œuvre, quand il se produit, est ce qui se passe quand tout l'entraînement diminue dans une rencontre personnalisée entre un artiste et un médium. [...] Le *hana* existe entre les performeurs et les spectateurs; quand il se produit, à la fois les performeurs et les spectateurs sont transportés²⁶.

Schechner insiste sur la préparation à cette expérience : cette « transportation » n'est possible que si les spectateurs sont des connaisseurs de l'art du Nô, sans quoi la performance leur restera impénétrable. La rencontre qui se produit lors du Nô nécessite une connaissance préalable des conventions culturelles propres à cette pratique; la communauté qui se forme entre les performeurs et les spectateurs ne se produit pas dans l'instant; elle repose sur un système culturel auquel le spectateur a été préalablement initié. Les performances du Living Theatre ou du Performance Group dans les années 1960 et 1970 étaient célèbres pour leur exploration de cette rencontre au moyen de procédés d'inspiration rituelle, notamment sous la forme d'ateliers (*workshops*) qui préparaient les spectateurs. Cette dimension rituelle de la préparation et de la performance elle-même permettrait une autre qualité de rencontre :

Sans les avantages d'un système théâtral pensé, élaboré culturellement, [...] les participants sont renvoyés à leur propre « sincérité », leur propre « vérité personnelle ». Cette vérité n'est qu'une version de cet individualisme radical qui se répand dans la culture

26. « *No rasa, flavor, but hana, flower, is the root metaphor of Noh. To understand hana you must see many sumi-i paintings, where each stroke of the brush is allowed just once, there are no corrections, so that a great work, when it occurs, is what happens when all training drops away in a revised meeting of artist and medium. [...] Hana exists between performers and spectators; when it is there both performers and spectators are transported.* » (Richard Schechner, « Performers and Spectators Transported and Transformed », *The Kenyon Review*, vol. 3, n° 4, 1981, p. 109; je traduis.)

capitaliste déclinante : trop souvent une combinaison de clichés d'intimité, de fait culturel non examiné, et de distorsions romantiques d'une expérience religieuse préindustrielle. [...] Ceci dit, la tendance sous-jacente à ces types d'expérimentation est, je pense, valable : restaurer la performance, ou inventer à nouveau, cette qualité de mutualité présente de façon si puissante dans le *rasa*²⁷.

Il importe donc de travailler avec les limites de l'interactivité, d'explorer la tension entre la dramaturgie préétablie et la place accordée au participant, plutôt que de s'enthousiasmer un peu trop rapidement sur la liberté offerte au participant et sur les effets bénéfiques de ces pratiques. Définissons à présent le théâtre immersif et voyons combien il nous appelle à un tel travail avec les limites de l'interactivité.

Théâtre immersif et interactivité

À l'instar de l'interactivité, l'immersion ne constitue pas une propriété d'un dispositif mais est un *effet* sur le participant que ce dispositif peut produire. Cette distinction est importante car elle explique en partie dans quelle mesure il n'est pas possible d'établir une dichotomie ferme entre immersion et distance critique. Pour Grau²⁸, il n'est en effet pas question « de l'un ou de l'autre » ; les relations entre immersion et distance critique dépendent de nombreux paramètres, dont le tempérament du participant. L'immersion du participant en appelle à sa bonne volonté. Aussi immersif que le dispositif puisse être, il sera toujours possible de l'aborder en maintenant une distance critique, déjouant ainsi l'immersion. Aucun dispositif ne peut garantir l'immersion ; c'est pourquoi notre modèle ne repose pas sur les dispositifs mais sur les stratégies immersives mises en place, que l'on peut rencontrer dans des dispositifs variés.

L'immersion spectaculaire se distingue de l'immersion littéraire par la tangibilité du monde dans lequel l'individu est plongé,

27. « *Without the benefit of a worked-out, culturally elaborate theatrical system [...] the participants are thrown back on their own "sincerity", their own "personal truth". This truth is but a version of that radical individualism so rampant in twilight capitalist culture: all too often a combination of clichés of intimacy, unexamined cultural fact, and romantic distortions of pre-industrial religious experience. [...] Yet the underlying tendency of this kind of experiment it, I think, valid: to restore to performance, or invent anew, that quality of mutuality so powerfully present in *rasa*.* » (Richard Schechner, « Performers and Spectators Transported and Transformed », art. cité, p. 106-107 ; je traduis.)

28. Voir Oliver Grau, *Virtual Art. From Illusion to Immersion*, Cambridge, The MIT Press, 2003, p. 13.

contrairement au monde textuel dans lequel le lecteur est absorbé. Dans ce dernier cas se produit une relation imaginaire avec un monde textuel, lors de laquelle le destinataire plonge métaphoriquement dans la fable. Richard Gerrig²⁹ associe l'immersion littéraire au concept de « transport », par lequel le lecteur d'une fiction se distancie de l'environnement physique immédiat pour se « perdre » dans une histoire.

Le théâtre immersif inscrit le spectateur-participant au cœur du dispositif. Il délaisse toutefois la recherche exclusive d'une transportation physique et mentale pour maintenir le sujet dans un *entre-deux* spécifiquement théâtral, entre adhésion et dénégation. Plutôt qu'une difficulté à camoufler, la visibilité du médium est exploitée et se loge au cœur de ce langage théâtral : à certains moments, le participant peut être absorbé au point de substituer l'environnement à la réalité quotidienne ; le médium lui apparaîtra transparent et le monde créé offert à lui sans médiation. À d'autres moments, il prend conscience du caractère artificiel du monde dans lequel il est plongé et adopte un positionnement extérieur à l'œuvre. C'est précisément ce jeu de va-et-vient susceptible de construire et de déconstruire une immersion physique et mentale, qui constitue la spécificité du théâtre immersif.

Tenant compte des variations de proximité physique et dramaturgique ainsi que de la pénétration dans un environnement, notre modèle du théâtre immersif s'articule selon trois paliers. Il peut être récapitulé de la façon suivante :

- Palier I : intégration physique vs rupture de la frontalité ;
- Palier II : immersion sensorielle et dramaturgique ;
 - inscription de l'immersant (c'est-à-dire le participant à une expérience immersive) au cœur d'un environnement entre simulation et représentation, ou pour les formes plus ludiques, entre le monde social et le monde fictionnel ;
 - intégration dramaturgique de l'immersant, dramaturgie à la première personne ;
- Palier III : immersion et indétermination spatio-temporelle.

Chaque palier fait état d'un ancrage spécifique de l'oscillation entre réel et imaginaire. Lorsque le premier palier est atteint, les

29. Richard Gerrig, *Experiencing Narrative Worlds. On the Psychological Activities of Reading*, New Haven and London, Yale University Press, 1993, cité dans Marie-Laure Ryan, « Immersion vs. Interactivity: Virtual Reality and Literary Theory », *Substance*, vol. 28, n° 2, 1999, p. 116.

frontières entre réel et imaginaire sont physiquement perturbées; l'oscillation entre réel et imaginaire n'est plus structurée par une séparation physique. Il ne s'agit pas encore ici d'immersion. Aussi de nombreuses pratiques théâtrales qualifiées de théâtre immersif ne peuvent-elles être apparentées à du théâtre immersif *stricto sensu*. Il ne suffit en effet pas de rompre la division frontale entre la scène et la salle pour atteindre l'immersion. Gareth White va dans ce sens lorsqu'il affirme :

Le « théâtre immersif », alors, est un terme engageant mais erroné pour décrire les phénomènes qu'il désigne actuellement. Le théâtre immersif entoure souvent les membres du public, fait usage d'intérieurs savamment pensés et d'invitations ingénieuses à explorer; il aborde la présence corporelle dans cet environnement et son effet sur la construction du sens, et taquine le public au moyen de suggestions d'approfondissements possibles à portée de main. Mais il ne prétend pas créer des intérieurs fictionnels ou imaginaires d'une façon qui serait différente de ce que l'on retrouve dans des configurations plus conventionnelles³⁰.

La rupture de la frontalité n'est que le premier pas vers une intégration physique immersive. À ce niveau, il n'est pas encore question non plus d'immersion. Le travail de la compagnie Punchdrunk illustre bien les réserves émises par White: pourtant souvent qualifiés d'immersifs, certains de leurs spectacles maintiennent explicitement la distinction entre les performeurs et les spectateurs. Le port d'un masque par ces derniers cristallise cette distinction :

Le masque est l'élément le plus crucial dans un sens. Une division nette est établie entre le public et les performeurs, même si vous êtes autorisé à vous approcher aussi près que vous le souhaitez. [...] Le masque vous permet de fonctionner comme un voyeur, comme une caméra car vous êtes davantage conscient du lieu depuis lequel vous regardez, de ce que vous choisissez

30. « *Immersive theatre* », then, is an inviting but faulty term to use to describe the phenomena it currently designates. Immersive theatre often surrounds audience members, makes use of cleverly structured interiors and ingenious invitations for them to explore, addresses their bodily presence in the environment and its effect on sense making, and teases them with the suggestion of further depths just possibly within reach. But it has no strong claim to creating either fictional or imaginative interiors in a way that is different in kind than in more conventionally structured audience arrangements. » (Gareth White, « On Immersive Theatre », *Theatre Research International*, vol. 37, n° 3, 2012, p. 233; je traduis.)

d'observer, et votre vision périphérique est légèrement affectée. Les autres membres du public n'interviennent pas nécessairement dans votre expérience; ils ne l'affectent pas car ils deviennent une partie de l'espace. Ils sont des fantômes, vous pouvez les oublier. Ils peuvent se fondre dans l'esthétique ou ils peuvent former des murs³¹.

Cette affirmation de Felix Barrett, fondateur de Punchdrunk, indique bien combien la ligne de séparation entre les acteurs et les spectateurs est maintenue, malgré la proximité physique singulière. La métaphore de la caméra, du voyeur ou du fantôme souligne combien le spectateur est maintenu à l'écart de l'action dramatique. Il est intégré à l'espace physique mais non à l'espace de la fiction. En conséquence, comme White, nous ne considérons pas ce type de pratique comme du théâtre spécifiquement immersif. La frontière n'est pas totalement imperméable cependant. Les moments au cours desquels une rencontre *one-to-one* silencieuse se crée entre le spectateur et un acteur remettent en question la séparation des rôles. À de tels moments, le spectateur n'est plus un observateur externe; sa présence est intégrée à l'action. Josephine Machon³² note cependant que ces instants exceptionnels suspendent le temps. Ils apparaissent comme des parenthèses et ne constituent pas le cœur de l'esthétique; la fusion esthétique mentionnée par Barrett semble mineure, alors qu'elle est centrale dans le cas du théâtre immersif.

Un deuxième niveau d'oscillation est atteint lorsque le deuxième palier est franchi: l'immersant est sensoriellement et dramaturgiquement plongé dans l'univers imaginaire dont il fait partie; l'interactivité peut alors apparaître. L'essence du théâtre immersif se loge dans cette intégration. La navigation dans l'espace (niveau 1 du

31. « *The mask is the most crucial part in a way. A clear division is established between audience and performers yet you're allowed to get as close as you want. [...] The mask allows you to function as a voyeur, as a camera because you're more aware of where you're looking, what you choose to see and your peripheral vision is slightly affected. Other audience members don't necessarily inform your experience, don't affect it because they become part of the space. They're ghosts, you can forget about them. They can melt into the aesthetic or they can form walls.* » (Felix Barrett, Personal Interview, 2 février 2007, cité dans Josephine Machon, « Space and the Senses: the (syn)aesthetics of Punchdrunk's site-sympathetic work » [En ligne], consulté le 18 novembre 2014, URL: <http://people.brunel.ac.uk/bst/vol0701/josephinemachon/home.html>; je traduis.)

32. Voir Josephine Machon, *Immersive Theaters: Intimacy and Immediacy in Contemporary Performance*, Basingstoke, Palgrave MacMillan, 2013, p. 86.

modèle de Dixon) est une forme courante d'interactivité dans les productions immersives. La navigation donne ici toute sa place aux perceptions corporelles. Les travaux sur l'immersion soulignent en effet combien la sollicitation corporelle y est centrale afin de susciter une sensation aiguë de présence. Frances Dyson³³ montre combien l'œuvre de Char Davies (et notamment sa célèbre installation *Osmose*, 1995) se dégage de la vision dualiste occidentale du monde lorsqu'elle propose une expérience de présence dominée par la respiration et l'équilibre plutôt que par la vue. Josephine Machon³⁴ insiste sur la dimension viscérale des spectacles immersifs, etc. L'inscription du corps au centre du dispositif permet, tout comme Ryan le soulignait pour la réalité virtuelle, de combiner immersion et interactivité (incompatibles en littérature) car l'immersion ne repose pas essentiellement sur le langage mais sur les perceptions corporelles :

En RV [réalité virtuelle], la sensation d'immersion provient de l'image, du son et des sensations tactiles. L'interactivité est ajoutée à l'expérience en coordonnant le dispositif avec les mouvements du corps du participant. La présence physique du corps dans l'environnement virtuel renforce la sensation de présence physique dans le monde virtuel. [...] C'est par conséquent par la médiation du corps que les développeurs de RV conçoivent la réconciliation de l'immersion et de l'interactivité³⁵. (II, p. 133)

Les productions de théâtre immersif comprennent une dimension narrative plus développée que dans la plupart des installations de RV. L'intégration du corps du participant constitue, à l'instar des dispositifs de RV, un levier plus important d'immersion et d'interactivité que la dimension narrative. Pour Nathaniel Stern, le corps est l'élément clé de l'art interactif : « l'art interactif, en tant qu'interactif, doit être examiné avec le corps-en-relation mouvant ; le corps et le monde doivent être compris comme implicites de l'un et de

33. Voir Frances Dyson, *Sounding New Media. Immersion and Embodiment in the Arts and Culture*, Ewing, University of California Press, 2009, p. 34.

34. Voir Josephine Machon, *Immersive Theaters*, ouvr. cité, p. 128.

35. « In VR, the sense of immersion is given by image, sound and tactile sensations. Interactivity is added to the experience by coordinating the display with the movements of the user's body. The physical presence of the body in the virtual environment reinforces the sense of the physical presence of the virtual world. [...] It is therefore through the mediation of the body that VR developers envision the reconciliation of immersion and interactivity. » Je traduis.

l'autre³⁶. » Loin d'être des effets collatéraux dont la fonction se résumerait à rompre avec la sollicitation classique du spectateur, la sollicitation sensorielle de l'immersant constitue une expérience qui place son corps au cœur de la dramaturgie. Ses perceptions dans l'ici et maintenant s'intègrent au monde fictionnel.

Dans de nombreux spectacles immersifs, les troubles perceptifs associés à la maladie constituent en effet le point de départ d'une exploration de nos processus de perception et de construction de l'identité. Dans les créations de la compagnie belge Crew, le participant est plongé dans la perception modifiée du personnage au moyen d'un visiocasque et d'un casque audio. Il est ainsi plongé dans un « espace transitionnel³⁷ ». Les images mêlent indistinctement des séquences enregistrées et des scènes produites avec des performeurs en temps réel, autour de l'immersant. La frontière entre les univers immédiats et médiatisés devient difficilement discernable. L'immersant questionne ses perceptions et rejoint de la sorte les interrogations de son personnage.

Cet espace transitionnel peut être exploré dans des formes plus ludiques. La tension entre le monde social et le monde de la performance est au cœur de la dramaturgie des productions de la célèbre compagnie britannique Blast Theory. *Uncle Roy All Around You* (2003) propose de participer à un jeu dans la ville, qui combine des propriétés de jeux vidéo et de performance. La ville devient un espace hybride, à la croisée des mondes actuels et fictionnels. Pour Matt Adams, membre de Blast Theory, le jeu explore les décalages entre « la ville en tant que lieu de la banalité quotidienne [...] » et « la ville en tant que lieu fantastique pour l'altérité et les possibilités infinies³⁸ ». Gabriella Giannachi et Steve Benford (*PMR*, p. 39)

36. « *Interactive art, qua inter-active, must be examined with the moving body-in-relation; body and world must be understood as implicit in one another.* » (Nathaniel Stern, « The Implicit Body as Performance: Analyzing Interactive Art », *Leonardo*, vol. 44, n° 3, 2011, p. 233; je traduis.)

37. « *[T]ransitional space* » (voir Kurt Vanhoutte, Nele Wynants et Philippe Bekaert, « Being Inside the Image. Heightening the sense of presence in a video captured environment through artistic means: the case of CREW », dans Anna Spagnoli et Luciano Gamberini (dir.), *Presence 2008 : Proceedings of the 11th International Workshop on Presence in Padova*, Padova, Libreria Universitaria Padova, 2008, p. 159-162; je traduis.)

38. « *The city as a place of quotidian banality* » et « *the city as a fantastic place for otherness and endless possibilities* » (Matt Adams, cité dans Gabriella Giannachi et Steve Benford, *Performing Mixed Reality*, Cambridge, The MIT Press, 2011,

soulignent combien la performance crée ainsi un rapport ambigu avec la matérialité de la ville. Un sentiment d'incertitude émane de cet entre-deux, les participants ne pouvant, par exemple, déterminer avec aisance si les passants font ou non partie du dispositif.

Le troisième palier de notre modèle de théâtre immersif 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. L'immersion atteinte lors du troisième palier est telle que même lorsque l'immersant ne coopère plus, il éprouve une indistinction entre les mondes réel et imaginaire sur le plan même de l'appréhension de son corps propre. Il va sans dire que de tels instants immersifs sont temporaires et difficilement atteignables et la majorité des productions immersives relève du deuxième palier. En outre, l'accès à ce troisième palier est favorisé par les équipements « perceptifs³⁹ », comme les visiocasques, qui empêchent l'immersant de voir son propre corps, et qui font penser au faucon aveuglé par le masque qu'on lui met.

Trois stratégies personnalisantes

À l'instar de la Réalité Virtuelle, le théâtre immersif semble à même de combiner immersion et interactivité, notamment grâce à la place centrale accordée au corps du participant. Dans de nombreux cas, l'interactivité ne dépasse cependant pas les premiers niveaux d'interactivité : navigation, interactivité sélective et interactivité interne-exploratoire. Le théâtre immersif personnalise le dispositif en fonction de chaque participant mais ne lui permet néanmoins pas d'accéder à un véritable rôle de producteur de l'expérience. La singularité des dispositifs créés pour une personne à la fois se loge dans le fait qu'ils donnent particulièrement l'impression d'accorder une place centrale au participant et d'atteindre ainsi le niveau interne-ontologique identifié par Ryan, mais il apparaît *in fine* que sa véritable collaboration est bien plus limitée.

p. 39 ; je traduis). Désormais, les références à cet ouvrage seront indiquées par le sigle *PMR*, suivi de la page, et placées entre parenthèses dans le corps du texte.

39. « Perceptive » (voir Michael Heim, « The Design of Virtual Reality », dans Mike Featherstone et Roger Burrows (dir.), *Cyberspace, Cyberbodies, Cyberpunk*, Londres, Sage, 1995, p. 65-77 ; je traduis).

Mentionnons à présent trois procédés qui personnalisent l'expérience immersive sans pour autant attribuer un rôle de collaborateur à l'immersant : une dramaturgie introspective, une dramaturgie à la première personne et une esthétique de l'angoisse. Elles ne sont pas systématiquement exploitées par le théâtre immersif ; leur popularité au sein des productions immersives en fait néanmoins des caractéristiques typiques.

1. Une dramaturgie introspective

L'intégration du participant dans la représentation implique bien évidemment une histoire fragmentée, aux contours plus poreux qu'une action dramatique bien ficelée. Il est évidemment difficile de demander à un utilisateur d'improviser sur la durée d'une œuvre ou d'endosser l'un des rôles principaux d'une histoire. Afin de créer une certaine forme d'interactivité, le théâtre immersif développe fréquemment une « narration polychronique⁴⁰ ». Elle correspond particulièrement au modèle de la navigation : pour Neil C. M. Brown, Timothy Barker et Dennis Del Favero, ce type de narration permet en effet à l'immersant de se déplacer au sein d'événements pré-écrits. Sa liberté réside dans la possibilité d'avancer à son rythme, et d'éventuellement revenir en arrière s'il le souhaite. Cette liberté dans la navigation est possible en raison de la nature de la narration *polychronique* : « Ce n'est pas une absence complète de séquences ou le manque de séquences définies mais plutôt une forme de narration qui exploite l'infinité pour se rendre elle-même plurielle et non linéaire, pour multiplier les façons par lesquelles les événements racontés peuvent être liés les uns aux autres pour produire "la" narration en tant que telle⁴¹. » Cependant, c'est uniquement dans une certaine mesure que l'immersant peut naviguer à son rythme ; ces instants polychroniques sont segmentés par des actions préprogrammées. Les producteurs de la performance reprennent alors le

40. « *Polychronic narrative* » (Neil C. M. Brown, Timothy S. Barker et Dennis Del Favero, « Performing Digital Aesthetics », art. cité ; je traduis).

41. « *It is not a complete absence of sequence or the lack of definite sequence but instead a kind of narration that exploits indefiniteness to pluralize and delinearize itself, to multiply the ways in which the events being recounted can be chained together to produce "the" narrative itself.* » (David Herman, « Limits of Order : Toward a Theory of Polychronic Narration », *Narrative*, vol. 6, 1998, p. 75, cité dans Neil C. M. Brown, Timothy S. Barker et Dennis Del Favero, « Performing Digital Aesthetics », art. cité, p. 215 ; je traduis.)

contrôle de l'expérience. Ces moments sont nécessaires à l'avancement de la fable.

On l'a vu précédemment, le théâtre immersif développe fréquemment une dramaturgie introspective, fondée sur des troubles sensoriels ou des troubles de la mémoire. Ce type de dramaturgie est propice à l'immersion interactive pour plusieurs raisons: 1) la thématique nébuleuse se prête facilement à la narration polychronique; 2) le thème de l'irrationnel pallie le problème des transitions entre les séquences dans la mesure où il permet des transitions abruptes; 3) la dramaturgie de l'introspection (sensorielle) permet de faire coïncider les sensations éprouvées par l'immersant avec celles de son personnage. Les actions du personnage qu'il incarne sont autoréflexives; il observe le monde et tente de comprendre ses perceptions.

Privilégier une dramaturgie introspective n'invite pas l'immersant à effectuer des actions non anticipées. Contrairement à une immersion dans un jeu d'aventures, qui stimule les initiatives, l'accent est ici mis sur une posture autoréflexive par laquelle l'immersant va *lui-même* limiter sa marge de manœuvre. L'interactivité est limitée au niveau interne-exploratoire.

À l'inverse, les *missions* de Blast Theory sont pensées dans leur potentiel d'appropriation et d'émancipation du participant :

Bien qu'il fût souvent demandé aux participants de s'engager dans des missions [...], la majorité du temps de jeu était consacrée à simplement survivre [...], à « être » dans le jeu. Le rythme lent, et le fait que rien ne se passait vraiment pour les participants [...] ont conduit des groupes de joueurs à former des « gangs » entre eux afin de produire une action plus substantiellement « dramatique », ou même afin de générer des missions sur mesure et des happenings⁴². (PMR, p. 79)

Dans ce cas, une différence entre la trajectoire-modèle et celle des participants est possible, dans une certaine mesure. L'orchestration de la performance est centrale, mais plutôt que de contraindre le participant, elle est pensée de façon créative, comme « un échange

42. « Although participants were often required to engage in missions [...] the majority of game time was spent simply surviving, [...] “being” in the game. The slow pace, and the fact that nothing much happened to its participants [...] prompted groups of players to “gang up” with each other to produce more substantially “dramatic” action or even generate bespoke missions and happenings. » Je traduis.

ludique entre l'imprédictibilité du public, l'entropie naturelle de la ville, et nos intentions en tant qu'artistes⁴³.»

2. Dramaturgie à la première personne : une ambiguïté identitaire

Le théâtre immersif procède fréquemment à une double désignation identitaire: l'immersant est intégré au monde fictionnel en tant que personnage qu'il va incarner mais son identité sociale est mentionnée dans le dispositif. Cette personnalisation est facile à mettre en place: l'immersant est interpellé par son prénom lors de l'expérience, par exemple, alors que le personnage incarné est souvent anonyme, voire sans genre explicite, ce qui stimule l'identification de l'immersant, le décalage entre sa propre identité et celle de son personnage étant minimisé.

Le théâtre immersif utilise fréquemment le pronom «tu» lorsqu'il s'adresse à l'immersant. Jeremy Douglass (dans *PMR*, p. 207) a montré comment les jeux utilisent l'assertion à la deuxième personne pour susciter un effet d'identification ou d'immersion à la première personne. À l'instar des fictions digitales analysées par Alice Bell et Astrid Ensslin, le théâtre immersif «emploie le “tu” textuel, essentiellement en combinant des adresses actualisées et fictionnelles avec un “tu” doublement déictique, de façon à brouiller les frontières entre le jeu et la fiction, tout en subvertissant simultanément le comportement et les attitudes subjectives, non critiques exhibées par les lecteurs/joueurs[/immersants]⁴⁴». Qui est donc ce «tu»? Fait-il référence au personnage ou à l'immersant? L'exploration de cette ambiguïté identitaire est fréquente en théâtre immersif.

Blast Theory exploite particulièrement cette confusion. Giannachi et Benford soulignent la présence de cette tension identitaire dans *Ulrike and Eamon Compliant* où les participants pouvaient choisir de performer en tant qu'individu ou d'entrer dans la peau d'Ulrike Meinhof ou d'Eamon Collins: «dans quelle mesure est-il demandé

43. «[A] playful exchange between the unpredictability of the public, the natural entropy of the city, and our intentions as artists.» (Nick Tandavanitj, à propos de la performance *Ulrike and Eamon Compliant*, dans *PMR*, p. 203; je traduis.)

44. «[E]mploy the textual “you”, mostly by combining actualized and fictionalized address with doubly deictic “you”, in order to blur the boundaries between game and fiction while simultaneously subverting the subjective, uncritical behavior and attitudes exhibited by readers/players[/immersants].» (Alice Bell et Astrid Ensslin, «“I know what it was. You know what it was”: Second-Person Narration in Hypertext Fiction», *Narrative*, vol. 19, n° 3, 2011, p. 318; je traduis.)

au performeur de jouer un personnage spécifique, soit un personnage qu'on leur a donné ou un qu'ils ont créé, versus dans quelle mesure ils se performant eux-mêmes⁴⁵? » (*PMR*, p. 200) La dramaturgie à la première personne place donc le participant au cœur de l'expérience, tant du point de vue de son identité individuelle que du personnage qu'il incarne.

3. Esthétique de l'angoisse

Abordons à présent une troisième et dernière technique qui contribue à personnaliser tout en limitant la liberté de l'immersant, que l'on pourrait nommer esthétique de l'angoisse. Pour Helen Freshwater, « l'anxiété et l'appréhension sont centrales pour beaucoup d'effets et d'affects évoqués par le théâtre participatif⁴⁶ ».

Qu'il soit intégré au monde fictionnel comme dans le théâtre immersif ou maintenu à l'extérieur comme dans les productions de *Punchdrunk*, l'individu est fréquemment soumis à une sensorialité angoissante, qui a comme effet d'inhiber ses actions. L'immersant peut être plongé dans un lieu peu éclairé; les pas sont prudents en raison d'un risque de chute, les sons assourdissants font écho au malaise du personnage, etc. Les nerfs de l'immersant sont soumis à rude épreuve. Ce bain sensoriel angoissant n'invite pas aux initiatives et tend plutôt à inhiber le participant. La thématique des troubles sensoriels s'y prête particulièrement.

Au-delà de l'angoisse que peut provoquer cette ambiance sensorielle, une autre forme d'anxiété peut émerger de la rencontre en face à face avec un performeur. Rappelons-nous les observations de Nicholas Ridout⁴⁷, qui soulignait la pression ressentie par les participants lors de tels moments, car les règles ne sont pas claires et ils ne savent dès lors pas comment réagir. La confusion identitaire peut augmenter cette angoisse: attend-on de moi que je réagisse comme un performeur incarnant un personnage ou comme un individu? Dans le premier cas, comment mon personnage, aux contours flous, réagirait-il?

45. « *To what extent is the performer asked to play a specific character, either one that they have been given or one that they have created, versus to what extent are they performing themselves?* » Je traduis.

46. « *Anxiety and apprehension are central to many of the effects and affects evoked by participatory performance.* » (Helen Freshwater, *Theater and Audience*, ouvr. cité, p. 65; je traduis.)

47. Voir Nicholas Ridout, *Stage Fright, Animals, and Other Theatrical Problems*, Cambridge, Cambridge University Press, 2006.

Baz Kershaw souligne le paradoxe de la liberté du participant recherchée par le Living Theatre, qu'il qualifie de « pathologie théâtrale⁴⁸ » qui se produit lorsque la tentative d'accèsion à la liberté du spectateur se traduit par une « oppression brute ». Si ce paradoxe peut être appliqué à certaines pratiques radicales de théâtre immersif, il importe de mentionner également les pratiques qui font confiance aux spectateurs et leur accordent un certain niveau de responsabilité. L'exploration de la tension entre l'expérience préparée et celle vécue par le participant d'*Ulrike and Eamon Compliant* de Blast Theory l'illustre.

Une interactivité interne-exploratoire

Le théâtre immersif place l'immersant au cœur de l'expérience. D'un point de vue sensoriel, cela se traduit par la stimulation de sensations environnementales. Celles-ci sont couplées à la fable et deviennent une composante essentielle du monde fictionnel. La place centrale accordée à l'immersant dans le dispositif, exacerbée dans les spectacles destinés à un participant à la fois, ne signifie pas pour autant que celui-ci jouisse d'une véritable marge de manœuvre. Il apparaît que le niveau d'interactivité se situe, suivant les modèles, aux niveaux de la navigation, de l'interactivité sélective ou de l'interactivité interne-exploratoire. Même si le théâtre immersif lui laisse le temps d'éprouver une dramaturgie autoréflexive, ses agissements personnels ne conditionnent pas forcément le déroulement de l'expérience. Les flottements de la dramaturgie du rêve et des troubles sensoriels alternent en effet avec des moments charnières qui contribuent à la bonne progression de l'action. En outre, la dramaturgie de l'angoisse est plutôt propice à inhiber le participant plutôt qu'à lui suggérer des comportements proactifs ou des prises d'initiatives. Lui-même va limiter les modalités de l'interactivité. Si ces pratiques contiennent différents procédés immersifs qui tiennent quelque peu compte de son identité, il demeure néanmoins souvent une marionnette dont les fils sont tirés par les artistes.

48. « *Theatrical pathology* », « *brute oppression* » (Baz Kershaw, *The Radical in Performance: Between Brecht and Baudrillard*, Londres, Routledge, 1999, p. 199, cité dans Helen Freshwater, *Theater and Audience*, ouvr. cité, p. 64; je traduis).