

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

ÉTUDE DES STRATÉGIES D'IMMERSION ET DE CONTRE-IMMERSION
DANS LES ŒUVRES EN RÉALITÉ VIRTUELLE DE LA COMPAGNIE CREW

MÉMOIRE DE RECHERCHE
PRÉSENTÉ
COMME EXIGENCE PARTIELLE
DE LA MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR
JULIE-MICHÈLE MORIN

AVRIL 2018

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.03-2015). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

REMERCIEMENTS

Mes remerciements vont d'abord à Marie-Christine Lesage et à Émile Morin : vous avez su m'accompagner dans la rédaction de ce mémoire et aiguiller avec patience et générosité chacune de mes réflexions. Entre Bologne, Québec et Montréal s'est esquissé un dialogue où je me suis sentie libre, soutenue et encouragée. J'ai sincèrement ressenti que je pouvais rêver ce projet comme je l'entendais, avec le privilège de pouvoir me tourner vers vous à tout moment.

Un colossal merci à Eric Joris ainsi qu'à Valery De Smedt, Koen Goosens et Veerle Joos qui m'ont généreusement accueillie dans leur studio de Bruxelles en novembre 2016. Rien n'est plus touchant et stimulant que de renouveler ses interrogations aux côtés d'artistes fascinants dont le travail nous interpelle et nous bouleverse. Ce ne fut pas une opportunité, mais bien un privilège.

Merci à Émilie Martz-Kuhn d'avoir présenté le travail de CREW dans le cadre de son cours de théâtre actuel en 2013. Cette habile introduction aura eu une influence importante sur la production de ce mémoire. Par la même occasion, je remercie l'ensemble du corps professoral et administratif de l'École supérieure de théâtre de l'UQAM. J'y ai passé des moments constitutifs de mon parcours étudiant et j'ai senti beaucoup de joie, de générosité et d'inventivité au sein de ce lieu. Merci à tous pour les discussions, les opportunités et les projets.

Merci à mes collègues de la maîtrise en théâtre qui sont aussi de grandes histoires d'amitiés. À Myriam Stéphanie Perraton-Lambert, Josianne Dulong-Savignac, Geneviève Boileau, Julien Blais et Morena Prats. Vous êtes des interlocuteur.trice.s et des complices touchant.e.s, qui me rappellent sans cesse la chance que nous avons d'être curieux.euse.s.

À Rosalie Leblanc Houle, un grand et doux merci d'avoir entamé cette épopée au cœur des études théâtrales avec moi et surtout pour l'amitié qui nous rassemble. Je la remercie aussi, aux côtés d'Ariane Bourget, pour cette première étude collaborative autour de CREW que nous avons menée ensemble en 2014.

Un doux merci à mes parents, Diane Leblanc et Daniel Morin, pour le support et la confiance.

Marie-Claude Garneau, la patience, c'est toi qui en auras eu le plus que quiconque. Si j'ai eu peur, d'un regard tu me déchargeais de mes craintes et m'encourageais à poursuivre et à rêver à la hauteur de mon monde intérieur. Merci, tout simplement et très sincèrement.

TABLE DES MATIÈRES

LISTE DES FIGURES	vi
RÉSUMÉ.	vii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE I	
PERFORMER LA RÉALITÉ VIRTUELLE : COMPRENDRE ET SE SAISIR D'UN MÉDIA EN CHANTIER	12
1.1 Historique de la Réalité virtuelle comme média : étymologie, systèmes et applications	12
1.2 Les tensions étymologiques au sein de l'appellation « virtuel »	16
1.3 État des lieux des pratiques artistiques en Réalité mixte	22
1.4 La performance en Réalité virtuelle	29
1.5 CREW : Artistes de laboratoires et ingénieurs d'un théâtre sensoriel	33
1.5.1 Trois axes de recherche chez CREW : recherche technique et processuelle autour de la création.....	37
1.5.2 La réalité alternée	51
CHAPITRE II	
STRATÉGIES ET TECHNIQUES IMMERSIVES ET CONTRE-IMMERSIVES : ÉTUDE DE CAS AUTOUR DE LA PERFORMANCE <i>C.A.P.E. BRUSSELS</i>	53
2.1 <i>C.A.P.E.</i> : création d'un canevas pour la performance en Réalité virtuelle performative	54
2.2 Récit phénoménologique de l'expérience <i>C.A.P.E. Brussels</i>	60
2.3 Principes immersifs et contre-immersifs	67
2.3.1 L'apport du binôme performeur.euse-immérgé.e : une présence garante de la copéformativité de l'œuvre	68
2.3.2 Le rite de passage : paramétrer les effets immersifs et la distance critique	75
2.3.3 La marche en Réalité virtuelle : navigation au cœur de l'espace	

cognitif.....	80
2.3.4 Le montage et le cadrage : code cinématographique	82
2.4 Immersivité, contre-immersivité et ubiquité.....	83
CHAPITRE III	
DRAMATURGIE EXPÉRIENTIELLE ET <i>EXPÉRIENCE DE LA TECHNIQUE</i> ...	87
3.1 Dramaturgie et médiaturgie : comment penser l'écriture sensorielle	88
3.2 Double dramaturgie : narrativité et corporéité	91
3.3 Régime d'écriture hypermédiatique	94
3.4 Transformation des notions de dramaturgie et d'écriture dans le contexte de la réalité alternée	96
3.5 Expérience de la technique	101
CONCLUSION.....	103
ANNEXE A STERLAC – <i>THIRD HAND</i>	110
ANNEXE B JULIAN OLIVER – <i>LEVELHEAD</i>	111
ANNEXE C COMBINAISON D'IMMERSION (CREW).....	112
ANNEXE D CREW – <i>TERRA NOVA</i>	113
ANNEXE E CREW – <i>COLLATERAL ROOMS</i>	114
BIBLIOGRAPHIE.....	115

LISTE DES FIGURES

Figure		Page
1.3	Le continuum de la Réalité mixte de Milgram et Kishino Reproduction et traduction par Julie-Michèle Morin.....	22

RÉSUMÉ

Les systèmes de Réalité virtuelle génèrent des expériences sensorielles saisissantes qui agissent directement sur l'espace corporel de quiconque en fait l'usage. Le développement technique et la création d'œuvres en Réalité virtuelle semblent actuellement guidés par un désir d'immersivité de plus en plus radical. Toutefois, ces systèmes soulèvent aussi des paradoxes qui nous invitent à réfléchir leurs potentiels en dehors d'une fonction unilatéralement immersive.

Dès le début des années 2000, l'artiste flamand Eric Joris et sa compagnie de théâtre CREW se sont saisis de la Réalité virtuelle afin d'explorer les codes et la grammaire de ce média en chantier dans le contexte des arts vivants. Leurs recherches et leurs créations s'emploient à mieux comprendre les phénomènes neuro-cognitifs qui découlent de l'expérience immersive. À partir de ces acquis, ils proposent à leur public d'habiles formes dramaturgiques où se recoupent les espaces physiques et virtuels dans une forme que la compagnie définit elle-même comme une « réalité alternée ». Celle-ci se présente à nous comme une alternative aux codes d'écritures traditionnelles immersifs. Ce mémoire propose une étude des stratégies immersives et contre-immersives déployées dans les œuvres en Réalité virtuelle chez CREW, afin de souligner la richesse de ces expériences théâtrales où immersivité et prise de conscience du sentiment immersif sont mises en valeur dans une cohérence sensible et expérientielle.

Le premier chapitre de ce mémoire propose une définition à la fois matérielle et symbolique de la Réalité virtuelle tout en situant son rôle au sein du spectre de la Réalité mixte. Cet exercice nous permet de réévaluer les notions de réalité et de virtualité en les considérant non pas en opposition, mais telles des courroies de transmission. Nous poursuivons notre réflexion au second chapitre en présentant un récit expérientiel à la première personne de l'œuvre *C.A.P.E. Brussels*, afin d'explicitier la dimension sensorielle exploitée par les artistes dans leurs formes spectaculaires en Réalité virtuelle. Nous prenons ensuite appui sur ces impressions sensorielles pour étayer les quatre stratégies simultanément immersives et contre-immersives constitutives de la singularité de la dramaturgie expérientielle de la compagnie. Celle-ci se réalise à travers la « mise en oscillation » du corps entre immersivité et contre-immersivité. Ce phénomène sera l'objet de notre étude au troisième et ultime chapitre de ce mémoire consacré à la dramaturgie expérientielle et à l'expérience de la technique.

MOTS-CLÉS : Immersivité, Réalité virtuelle, Réalité mixte, théâtre immersif, dramaturgies numériques, CREW, Eric Joris, dramaturgies numériques, théâtre virtuel.

INTRODUCTION

[...] there is hardly anybody who does not have a passionate opinion about the technology: VR¹ will someday replace reality; VR will never replace reality; VR challenges the concept of reality; VR will enable us to rediscover and explore reality; VR is a safe substitute for drugs and sex; VR is pleasure without risk and therefore immoral; VR will enhance the mind, leading us to new powers ; VR is addictive and will enslave us; VR is a radically new experience; VR is as old as Paleolithic art; VR is basically a computer technology; all forms of representation create a VR experience; VR undermines the distinction between fiction and reality; VR is the triumph of fiction over reality; VR is the art of the twenty-first century, as cinema for the twentieth; VR is pure hype and ten years from now and will be no more than a footnote in the history of culture and technology (Ryan, 2001, p. 1).

Depuis le dernier quart du 20^e siècle, la révolution numérique a marqué une génération d'artistes qui a convoqué une variété de nouveaux outils numériques dans ses pratiques. Si, au fil des décennies, l'utilisation des médias dans le domaine artistique est devenue plus commune et même récurrente, les créateur.trice.s² n'ont de cesse d'inventer de

¹L'acronyme « VR » tire son origine de l'appellation « Virtual Reality » qui se traduit en français par Réalité Virtuelle. Dans ce mémoire, nous utiliserons le terme Réalité virtuelle lorsqu'il s'agit de désigner le système d'immersion par visiocasque. Nous privilégions l'utilisation d'un R majuscule pour marquer la différence entre le système d'immersion et les réalités virtuelles. Ces dernières ne sont pas liées à l'utilisation des technologies, mais marquent plutôt les virtualités d'une action, les possibilités contenues dans une action à réaliser. Nous détaillerons cette notion dans le premier chapitre de ce mémoire.

² L'écriture inclusive sera utilisée tout au long de ce mémoire. Nous privilégions cette approche, car elle nous permet de combattre toute forme de sexisme dans l'exercice de la rédaction tout en ne reconduisant pas certains traits hétéronormatifs ou patriarcaux de la langue française. La première partie du deuxième chapitre est constituée d'un récit expérientiel d'une œuvre à la première personne. Pour cette raison, nous utilisons exclusivement le féminin à cet endroit. Nous appliquons l'écriture inclusive tel qu'explicité dans le manuel de féminisation rédigé et publié en 2014 par l'IREF UQAM (Institut de

nouveaux systèmes techniques et dispositifs dramaturgiques³ pour renouveler la contemporanéité des langages artistiques à l'œuvre. La vitesse à laquelle se développent logiciels, programmes informatiques, plateformes numériques, système de captation et bien plus encore alimente la diversité des œuvres de tout acabit. S'inscrivant dans ce flux rapide, et en constante évolution, institué par la production et la commercialisation de diverses technologies – software et hardware – les artistes proposent des créations dont l'usage des médias en scène soulève chez les spectateurs et spectatrices des interrogations profondes sur la relation entre l'être et les techniques à un moment où « la virtualisation atteint même les modalités de l'être ensemble, la constitution du 'nous' » (Lévy, 1998, p. 9). Afin d'appréhender, pour ne pas dire augmenter, ce présent qui est le nôtre, la scène théâtrale accueille écrans, caméras et dispositifs sonores depuis plus d'un siècle⁴. Nous pensons notamment à des artistes tels qu'Erwin Piscator, Josef Svoboda, Merce Cunningham, The Wooster Group, The Big Art Group, John Jesurun, Marianne Weems, Kenneth Collins, Robert Lepage, Dumb Type, Forced Entertainment, Jay Scheib, Guy Cassiers, Hotel Modern, Gob Squad, Wim Vandekeybus et Ivo van Hove – pour ne nommer que ceux-ci – qui ont fondé leur art sur certains principes médiaturgiques⁵. Ce détour historique, quoique peu exhaustif,

recherche et d'études féministes) dans la revue *Féminétudes*, Hors-série: « Le langage n'est pas neutre : petit guide de rédaction féministe ». (https://iref.uqam.ca/upload/files/Guide_texte_suivi_diffusion_avec_liens_21.pdf).

³ Dans ce mémoire, nous aurons recours au terme « système » lorsqu'il s'agira de nommer un appareil technique, un support technologique physique, et au terme « dispositif » lorsque nous parlerons de la mise en œuvre d'une écologie artistique. Par exemple, une performance numérique utilise un système technique afin de créer un dispositif artistique.

⁴ Se référer à l'ouvrage dirigé par Béatrice Piccon-Vallin *Les écrans sur la scène : Tentations et résistances de la scène face aux images* (1998) qui offre un panorama complet et minutieux des pratiques scéniques où la vidéo et l'image sont au cœur de la dramaturgie. L'ouvrage de Jean-Marc Larrue et de Marie-Madelaine Mervant-Roux permet également d'éclairer notre réflexion sur les dispositifs sonores et leurs mutations au théâtre : *Le son au théâtre* (2016).

⁵ Au cours de la décennie 2000, ces pratiques deviennent de plus en plus récurrentes : des dossiers entiers leur sont dédiés dans des revues spécialisées, des colloques et des journées d'étude leur sont consacrés et des groupes de recherche sont fondés autour des questions artistiques et numériques. Une véritable culture de la performance numérique naît et les milieux, tant artistiques qu'académiques, posent une

nous mène vers un moment charnière de l'étude des œuvres intermédiales en arts vivants, soit la naissance du terme médiaturgie⁶. Comme le stipule Marranca : « Ce terme fait référence à une attention particulière accordée aux méthodes de composition dans les œuvres médiatiques qui, j'ose l'espérer, suggérera de nouveaux moyens critiques permettant de les comprendre et d'écrire à leur sujet. » (2013, p. 15). L'appellation témoigne d'une compréhension renouvelée des médias à l'œuvre dans les spectacles, mais surtout d'un besoin et d'une nécessité de nommer ces transformations radicales que subissent les formes esthétiques et dramaturgiques. Bien que les artistes mentionnés ci-dessus affectionnent tout particulièrement le plateau scénique comme espace de création, une multiplicité d'autres créateur.trice.s, dont on pourrait tout autant qualifier l'écriture de médiaturgie, investissent des modalités de représentation alternatives. Ainsi, la performance contemporaine se révèle un terreau fertile pour les expérimentations recourant à une variété de systèmes tels que la géolocalisation, les téléphones portables, les capteurs de mouvements et une multitude d'autres applications. La notion de *Digital Performance*, évoquée pour la première fois par Steve Dixon (2007) dans son ouvrage éponyme, propose de regrouper ces pratiques sous un terme qui nomme et circonscrit l'usage artistique des médias en arts vivants : les performances numériques. Au sein de ce courant sont exploités une infinité de systèmes, cependant le média de la Réalité virtuelle paraît résister à l'espace scénique en raison du paradoxe explicite que les deux médias entretiennent. En effet, la Réalité

question claire : s'agit-il d'un effet de mode en symbiose avec l'hyperdéveloppement des supports numériques ou de l'apparition d'une réelle grammaire scénique ?

⁶ L'appellation a été introduite par Bonnie Marranca en 2006 à la suite d'un entretien avec la metteuse en scène américaine Marianne Weems, et témoigne d'une compréhension renouvelée des médias à l'œuvre dans les spectacles. Consulter l'article de Marranca « La performance comme design. La médiaturgie de *Firefall* de John Jesurun », publié dans *Le réel à l'épreuve des technologies*, pour une analyse plus approfondie des principes médiaturgiques. Ceux-ci ne seront pas au centre de notre étude, ils constituent un arrière-plan méditatif à notre réflexion et témoignent de la richesse et de la variété des écritures de la virtualité en scène dans les dernières décennies.

virtuelle met l'utilisateur.trice dans une posture singulière qui semble implicitement exclure, ou à tout le moins remettre fondamentalement en question, les notions de spectatorialité, d'interprète, d'espace scénique et de dramaturgie. C'est aussi par ce même défi qu'il pose aux artistes que son intérêt s'en trouve accru.

Au carrefour de ces interrogations à la fois dramaturgique et technique, ce mémoire propose une étude de cas du travail singulier de la compagnie belge CREW, du savant alliage que celle-ci réalise entre l'exploitation des systèmes de Réalité virtuelle et les dispositifs dramaturgiques raffinés au centre desquels le corps de la personne immergée⁷ est sans relâche le point focal vers lesquels convergent toutes les stratégies d'écriture. Le directeur artistique et le créateur au centre de ce regroupement à la fois artistique et scientifique est Eric Joris. CREW, fondée en 1996, est l'une des seules compagnies théâtrales à se réclamer du domaine théâtral et simultanément à créer des performances en Réalité virtuelle. Depuis les débuts des années 2000, elle a créé quinze œuvres à partir de ces systèmes immersifs⁸, dont huit versions de la courte forme mobile *C.A.P.E.* (acronyme de Cave Automatic Personal Environment) et une multiplicité d'autres explorations scéniques, dont le résultat est la présentation de spectacles qui reposent sur une écriture hypermédiatique, au sens où elle désigne « la rencontre entre la narrativité et les nouveaux médias d'où émerge un genre inédit [...] » (Bourassa, 2004, p. 1). Ces performances peuvent être expérimentées au moyen d'une combinaison immersive développée par la compagnie en partenariat avec un laboratoire universitaire en ingénierie.

⁷ La compagnie CREW nomme eux-mêmes les membres du public qui font l'expérience de leurs œuvres en Réalité virtuelle des immergé.e.s. Cette appellation, à l'opposition de celle de spectateur.trice, fait directement référence à l'expérience immersive que ce même public s'apprête à vivre.

⁸ *CRASH* (2004), *U_Raging Standstill* (2006), *O_Rex* (2008), *W(Double U)* (2008), *Eux* (2008), *Line-Up* (2009), *C.A.P.E Brussels* (2010), *C.A.P.E. Pierrefonds* (2010), *Terra Nova* (2011), *C.A.P.E. Horror* (2012), *C.A.P.E. Tohoku* (2012), *C.A.P.E. Kit* (2013), *C.A.P.E. Vooruit* (2013), *C.A.P.E. Anima* (2014), *C.A.P.E. Drop_Dog* (2016) ont été créées entre 2004 et 2016.

La Réalité virtuelle est un média de plus en plus exploité dans des domaines diversifiés. Les sphères de la santé, de l'aéronautique, du cinéma, de l'ingénierie, du journalisme, du jeu vidéo, de l'architecture, des arts visuels, du travail social se sont récemment saisis de cette interface pour l'exploiter selon les singularités de leurs champs disciplinaires respectifs. Sa démocratisation, son accessibilité progressive et sa présence ponctuelle dans une multitude de disciplines provoquent un intérêt populaire et nous engagent dans une réflexion captivante sur l'actualité et le futur de ce média. Par sa présence dans un nombre grandissant de domaines, elle touche une quantité importante d'individus. La capacité d'immersion sans précédent de ce média crée un engouement fulgurant, mais provoque également un débat sur la nécessité et l'utilité de celui-ci. S'agit-il d'une nouvelle révolution médiatique éventuellement comparable à celle du cinéma ? Ou encore d'une énième technologie vouée à sombrer dans l'oubli ? Il est fort complexe de prévoir l'avenir d'un média, ceux-ci se renouvellent à des vitesses fulgurantes avec pour l'objectif de répondre aux attentes d'une communauté globale de consommateurs et de consommatrices. Nos objectifs de recherche ne se situent pas de ce côté, mais concernent plutôt le potentiel dramaturgique de ce média dans l'art théâtral. Au-delà de la découverte du média et de son potentiel immersif – j'entends ici un ébahissement et une fascination pour le procédé primaire de l'immersion sur 360 degrés – il nous faudra nous interroger sur ce qui motive cette quête immersive et sur le potentiel sensitif, cognitif et philosophique de ce média.

En marge de cet engouement grandissant pour le média, la compagnie de théâtre CREW s'est saisie des systèmes de Réalité virtuelle pour poser une question à la fois simple et capitale : comment la technologie nous change-t-elle ? Tel que le stipule Eric Joris : « (...) le théâtre est encore un endroit où on peut ralentir et refléter le monde. Mais puisque la technologie est en train de nous changer – car je crois que c'est la technologie qui nous change, bien plus que l'inverse –, il me semble essentiel de l'intégrer dans le travail artistique » (Joris, 2015, p. 134). Autrement dit : qu'est-ce qu'une technologie, radicale étant donné son potentiel immersif, nous apprend sur notre

corps, notre pensée et surtout sur notre façon de percevoir le réel ? Ou encore, pour le dire avec les mots de Joris: « We are interested in a technology that can be *performative*; performative in a sense that it allows us to think and dream of technology *as part of ourselves and vice versa* » (Nedelpokoulou et al., 2014, p. 247). Simultanément, Kurt Vanhoutte, dramaturge et théoricien au sein de la compagnie, souligne que l'intérêt d'une rencontre entre ces technologies de pointe et le médium théâtral ne réside pas dans leurs fusions, mais bien dans leurs frictions :

We are not interested in the merging of these two cultures of performance and science. We are not interested in hiding their differences. And yet we are not interested in a seamless state where performance meets science. We want to show that the poetics of technology emerges from the performance and science dialogue (2014, p. 249).

Ce dialogue qui opère entre les arts et les sciences permet de mettre en relief les singularités de chacune des disciplines convoquées dans la fabrique d'une œuvre hybride et protéiforme. Dans ce contexte, nous ne croyons pas qu'il soit essentiel et vital pour le domaine artistique de faire usage d'une technologie de pointe telle que la Réalité virtuelle, mais nous croyons pourtant que ces mêmes technologies ne peuvent se passer de l'art pour que se renouvelle sans cesse un lot d'interrogations éthiques et philosophiques. Les arts vivants, compris comme espace de modélisation de certains enjeux, servent précisément de laboratoire philosophique et sensoriel pour se poser des questions sur le vivant et sa relation avec les technologies sans prendre parti, sans croire en la nécessité ou la vacuité de tels systèmes. Ainsi, les artistes nous aident à interroger la nature de nos relations avec la technique par le biais de l'expérience de dispositifs artistiques et dramaturgiques. La scène peut agir comme un espace de laboratoire où sont mises à l'épreuve nos relations avec les systèmes technologiques, mais aussi, elle nous permet d'éprouver notre espace corporel en tant que sujet constitué de sensations et d'affects complexes face à la technique.

Le point de départ de ce mémoire était de produire une analyse des stratégies et des procédés d'immersion chez CREW. Toutefois, le stage que nous avons mené en novembre 2016 dans les studios bruxellois de la compagnie nous a convaincu de la nécessité d'infléchir cet axe de recherche. À cette occasion, nous avons eu la possibilité de plonger dans les archives de la compagnie, de mener des entrevues auprès d'Eric Joris, de faire l'expérience d'une série d'œuvres en Réalité virtuelle catégorisées sous l'appellation *C.A.P.E.* et de déambuler au cœur de leur plus récente installation *Collateral Rooms* présentée au musée BOZAR de Bruxelles. Cette véritable immersion auprès de la compagnie nous aura permis de resserrer notre réflexion autour de leur approche, de leurs méthodes de création et de recherche. Nous y avons découvert une pensée artistique aussi complexe que riche, un endroit où la réflexion, la théorie, le développement technique et la création s'éclairent continuellement et minutieusement. C'est donc au contact de l'artiste Eric Joris et au fil de la production des analyses présentes dans ces chapitres que nous avons rapidement pris conscience que toute la singularité de leur travail en Réalité virtuelle se basait sur la présence de stratégies contre-immersives dans des environnements immersifs. Celles-ci permettent précisément l'émergence d'une poésie technologique et d'une dramaturgie expérientielle. Ces procédés, qui vont à l'encontre des codifications traditionnelles dans les médias immersifs, provoquent une prise de conscience et une introspection toute particulière chez la personne immergée :

CREW brings together a very conceptual and material idea about technology. Technology seems to have a conceptual and symbolic layer, while at the same time it can be used as a very instrumental, pragmatic, material thing to obtain a certain goal. In the work of CREW these two dimensions are in dialogue, yet they also stay separated (Nedelpokoulou et al., 2014, p. 248).

Cette distinction entre la symbolisation et l'instrumentalisation du phénomène immersif, tel qu'évoqué par Vanhoutte, motive la production d'une analyse sur les stratégies et procédés immersifs et contre-immersifs dans la pratique de CREW. Nous

croyons que cette présente démarche permet d'éclairer toute la richesse théorique, cognitive et sensorielle de l'œuvre d'Eric Joris et qu'elle saura mettre en lumière le potentiel de ce média dans un contexte performatif.

Ayant produit les analyses les plus approfondies autour de l'œuvre de Joris et ayant collaboré de près au point de vue théorique et dramaturgique à la majorité des œuvres produites par la compagnie depuis les années 90, Kurt Vanhoutte a incontestablement mis en chantier un vocabulaire riche et évocateur autour de la pratique de cet artiste. L'apport incontestable de ce dernier à notre analyse réside particulièrement dans sa réinterprétation des concepts de négociation sensorielle et de privation sensorielle appliquées aux œuvres en Réalité virtuelle. En proposant que les partitions dramaturgiques de la compagnie CREW soient fondées sur l'émergence de « zones transitionnelles », Vanhoutte nous aura permis d'appréhender les œuvres de Joris à partir de la double nature du média de la Réalité virtuelle qui se situe entre les espaces dits réels et virtuels : « We'd rather have our playing field in the middle of two realities, one leg in the virtual, one leg in the real and the capacity of the mind of the *immersant* to balance and shift in between these two realities ; what we identify *as* the transitional zone » (Nedelpokoulou et al., 2014, p. 249). Cette notion a jeté les bases d'une analyse plus vaste sur la question immersive et nous aura permis de proposer, à notre tour, le concept de « mise en oscillation » tel qu'il est exposé au troisième chapitre.

Nous avons privilégié une méthodologie intermédiaire afin de réaliser cette étude, car celle-ci permet d'analyser simultanément une œuvre à partir de ses composantes médiatiques et de l'impact que celles-ci génèrent sur le système de sens produits par l'œuvre :

Elle permet d'insister sur la nécessité de porter une attention plus grande aux caractéristiques techniques et à la matérialité de productions culturelles étudiées. Il s'agit ainsi d'accorder une égale importance au contenu de l'artefact analysé – production de sens – et à la manière dont celui-ci est mis en forme sur un support donné – production de présence (Besson, 2014, p. 4).

Cette méthode, qui comme le stipule Larrue « désigne à la fois une approche, un objet et une dynamique » (2015, p. 16), nous aura permis de réfléchir dans un premier temps aux médias sur lesquels se fonde l'œuvre à l'étude, soit la Réalité virtuelle et la performance, tout en rendant compte de leur entrelacement et de l'impact mutuel qu'ils entretiennent l'un sur l'autre ainsi que sur la réception de l'œuvre. De surcroît, vu le caractère expérientiel des œuvres créées par Eric Joris, nous sommes convaincus que cette étude devait mettre de l'avant l'expérience corporelle de la chercheuse face à l'œuvre. Pour cette raison, nous avons réalisé ce stage à Bruxelles et articulé une part importante de notre réflexion sur un récit d'immersion qui est livrée au second chapitre de ce mémoire.

Dans le premier chapitre, nous entamons une réflexion autour des pratiques performatives en Réalité virtuelle en proposant d'abord une définition de ces systèmes. Au-delà d'une approche matérielle, nous avons opté pour une perspective sensorielle sur le potentiel du média ; ce qu'il peut produire et engendrer comme sensations dans le corps immergé. Cette véritable « machine à vision » (Virilio, 1988) pose celui ou celle qui en fait l'expérience dans une posture tout à fait paradoxale et ubiquitaire ; le corps serait à la fois « ici » et « là-bas ». Cette mise en contexte fut également l'occasion de présenter et de remettre en question le spectre de la Réalité mixte, afin de mettre en chantier une définition des environnements analogues, dits physiques, et des environnements virtuels, dits numériques. Une telle division des environnements nous est apparue comme une construction, une interprétation partielle de l'évolution des régimes perceptifs. Nous y présentons également le travail de deux compagnies, Blast Theory et Rimini Protokoll⁹, qui œuvrent sous la bannière de la performance numérique et intègrent la Réalité mixte dans leurs pratiques. Ainsi, cette brève étude nous aura permis de mettre en relation le travail de ces artistes avec ceux de la compagnie CREW

⁹ Nous tenons à souligner que depuis 2016, période très rapprochée de la production de cette présente étude, une série d'artistes de la performance se sont intéressés au média de la Réalité virtuelle. Nous avons fait le choix de ne pas inclure ces œuvres dans notre étude, mais leurs créations et leurs diffusions nous confirment le potentiel de ce média au théâtre.

en soulignant la singularité de l'usage de la Réalité mixte dans le travail de création de Joris. Pour approfondir cette introduction à la spécificité du travail artistique de CREW, nous présentons ensuite les trois grandes périodes de création de la compagnie¹⁰ afin de bien saisir l'évolution de la pensée de Joris sur la place du corps spectral en contexte d'immersion.

À la lumière de ce panorama sur le travail de la compagnie dans les 20 dernières années, nous consacrons le second chapitre de ce mémoire à l'étude de la deuxième période de création menée par Joris, soit celle qui concerne la Réalité virtuelle. Ce chapitre se divise en deux sections qui s'éclairent mutuellement, soit une description expérientielle de l'œuvre *C.A.P.E.* et une analyse de cette œuvre et de l'expérience sensorielle que nous y avons vécue. En premier lieu, nous livrons un récit d'immergée écrit à la première personne de l'œuvre dont nous avons fait l'expérience en novembre 2016. Vu le caractère hautement expérientiel des performances créées dans le cycle de création Réalité virtuelle de la compagnie, nous croyons qu'une description détaillée de celle-ci donne à voir, sentir et percevoir les mutations sensorielles que la personne immergée est à même de traverser au cœur de l'expérience artistique. Ce récit d'immersion permet d'appréhender avec davantage de clarté l'analyse sensorielle et cognitive produite en aval. En second lieu, nous présentons une analyse des stratégies et procédés immersifs et contre-immersifs mis en jeu dans l'écriture des performances de CREW. Nous pouvons les répertorier en quatre catégories : la coperformativité entre la personne responsable de l'immersion et celle immergée, la ritualisation de l'expérience immersive, la marche en Réalité virtuelle ainsi que le montage et le cadrage. Ces stratégies convergent vers une mise en oscillation de la personne

¹⁰ Les trois phases sont les suivantes : travail avec la robotique au plateau, développement des combinaisons d'immersion et réflexion autour des technologies embarquées et recherche scénique autour des systèmes de captation des mouvements.

immergée entre les espaces dits physiques et virtuels. Celle-ci est constitutive d'une méthode d'écriture, d'une véritable dramaturgie sensorielle autoréflexive, qui sera analysée dans le dernier chapitre. Le troisième et ultime chapitre de ce mémoire récupère la notion de mise en oscillation afin d'examiner les liens de filiations qu'elle entretient avec les fictions hypermédiatiques. Enfin, nous proposons d'envisager les écritures dramaturgiques chez CREW sous l'angle de la dramaturgie expérientielle ainsi que de l'expérience de la technique.

CHAPITRE I

PERFORMER LA RÉALITÉ VIRTUELLE : COMPRENDRE ET SE SAISIR D'UN MÉDIA EN CHANTIER

Dans ce premier chapitre, nous détaillerons avec soin la notion de Réalité virtuelle, afin de donner à voir ce qui compose et définit un tel système sur le plan technique, étymologique et conceptuel. Nous pourrions ainsi observer vers quels types de dispositifs artistiques ces systèmes peuvent converger en nous appuyant sur le travail en Réalité et Virtualités augmentées de deux compagnies théâtrales, Rimini Protokoll et Blast Theory. Ces deux exemples nous aideront enfin à situer le travail de la compagnie CREW dans le panorama des pratiques performatives numériques. Nous exposerons en quoi la pratique de Joris renouvelle la place du public dans le contexte des performances numériques et remet en question les idées reçues sur la binarité entre le réel et le virtuel. Par la suite, nous détaillerons les trois grandes phases de création qu'a connues la compagnie CREW entre 1999, date de la première création « officielle » de la compagnie, et aujourd'hui, afin d'appréhender la spécificité de leur travail en Réalité virtuelle.

1.1 Historique de la Réalité virtuelle comme média : étymologie, systèmes et applications

Nous exposerons brièvement la nature et l'origine de la Réalité virtuelle pour mieux comprendre le contexte dans lequel ce média a émergé et ce que sa démocratisation représente pour l'industrie du divertissement, les avancées technoscientifiques et le domaine de l'art actuel. Puis, nous recenserons l'étymologie du terme « virtuel », ainsi

que le détournement de son emploi dans les discours contemporains, afin d'éclairer notre réflexion sur le média.

L'immersivité, l'interactivité et l'engagement sont des concepts-clés qui fondent les environnements de Réalité virtuelle. Ces expériences se concrétisent au moyen d'un casque de Réalité virtuelle appelé le visiocasque. Celui-ci est constitué d'un système d'affichage 3D stéréoscopique qui se place sur le nez et devant les yeux de l'utilisateur et qui permet une vision périphérique à 360 degrés. Grâce à un dispositif qui occupe l'ensemble du champ de vision du spectateur, la Réalité virtuelle permet la simulation de la présence physique de celui qui en fait l'usage. Dans cette immersion visuelle complète, les images reproduites réagissent de manière à répondre aux mouvements de l'utilisateur. Ainsi, le mouvement de la tête et les déplacements du corps sont complémentaires afin de créer cette immersion. Ces images d'environnements réels, grâce à la vidéo préenregistrée, ou d'environnements imaginaires, grâce aux images de synthèse, sont synchronisées aux mouvements (orientation et déplacement) par un logiciel de contrôle. Elle vise à inclure celui ou celle qui fait l'expérience du dispositif à l'intérieur de l'environnement physique ou numérique grâce à une stimulation hautement visuelle, mais également auditive et parfois haptique.

Quoique la majorité du développement technique autour de la Réalité virtuelle ait eu lieu dans les années 80, son origine est attribuée à Ivan Sutherland qui, en 1968, invente le premier prototype de visiocasque connecté à un ordinateur et équipé de senseurs intégrés capables de suivre les mouvements de la tête de son utilisateur et de calquer ses déplacements dans l'environnement numérique. La publication de son article « The Ultimate Display » (1965) constitue un moment cardinal du développement et de la vulgarisation scientifique du média. Puis, en 1983, la contribution de Jaron Lanier à l'histoire de la Réalité virtuelle sera marquée par la fondation du VPL Research, soit l'une des premières compagnies à participer au développement et à la vente d'équipement de Réalité virtuelle. Lanier est également responsable de la mise en

marché du premier gant de données¹¹ commercialisable en 1984. L'arrivée sur les marchés commerciaux d'une grande variété de types de visiocasques, notamment dès 2013 avec le notoire modèle Oculus Rift, a largement contribué à la popularisation du média. Plusieurs tentatives d'implantation dans les marchés avaient précédemment échoué, en raison de la faible qualité de la définition de l'image, soulignant ainsi le caractère sans précédent de cet essor qui a permis la fabrication et le perfectionnement d'une variété de modèles de visiocasques que l'on connaît aujourd'hui : HTC Vive, Google Cardboard, Samsung Gear VR, etc. Afin d'optimiser l'immersion, tous les modèles actuels sont aujourd'hui équipés de capteurs qui ont la capacité de détecter les mouvements de la tête opérés par l'utilisateur. Les images se synchronisent alors avec le regard de l'utilisateur en recalculant à tous les instants les paramètres de localisation du visiocasque dans l'espace. Toutefois, la localisation du corps en entier de l'utilisateur.trice exige un système plus sophistiqué ou encore un mécanisme qui en opère le déplacement virtuel. Ce procédé optimise le degré d'immersion et augmente les possibilités d'interaction avec l'environnement¹².

¹¹ Le gant de données, aussi appelé gant haptique, est mieux connu sous son appellation anglaise, soit le Dataglove. Ce dernier qui, comme son nom l'indique, se porte tel un gant, permet de relier les mouvements effectués par celui ou celle qui le porte au système de projection, le plus fréquemment un visiocasque, afin que soient coordonnés les mouvements de sa main dans l'environnement numérique visualisé.

¹² La compagnie CREW réussit à simuler la présence active du corps en entier de l'immérgé.e dans le système de Réalité virtuelle, sans toutefois avoir recours à davantage d'éléments techniques qu'un visiocasque capable de coordonner l'orientation de la tête et de l'image perçue. Une des clés de l'efficacité du travail de cette compagnie est d'utiliser du matériel filmé et de ne pas avoir recours à un système interactif, mais de plutôt utiliser le corps de l'immérgé.e comme activateur de sa propre immersion : c'est le corps qui s'adapte à l'environnement et non l'inverse. Cette stratégie permet d'agir en collaboration avec les images tandis que celles-ci poursuivent leur trajectoire. Au-delà d'une efficace illusion créée par des images haute définition synchrones avec nos mouvements de tête qui berne notre système perceptif, CREW parvient de manière quasi artisanale à engager le corps en entier de l'immérgé.e. Celui-ci ne dépend pas d'éléments techniques sophistiqués pour pouvoir interagir avec le monde représenté.

Il serait pourtant bien réducteur de se limiter à la matérialité du dispositif et à ses constituantes informatiques pour appréhender la Réalité virtuelle. Il est nécessaire de la penser en dehors de sa matérialité, c'est-à-dire en la définissant par les effets sensoriels qu'elle implique plutôt qu'en privilégiant une description de ses composantes techniques. Inévitablement, le visiocasque porté par le spectateur permet l'émergence de cette dite simulation et de cette stimulation sous-jacente, mais elle ne peut définir à elle seule la Réalité virtuelle. Dans *Le traité de la réalité virtuelle* (Fuchs et al., 2003), un ouvrage exhaustif qui rassemble en quelques centaines de pages des témoignages d'experts sur l'évolution du média, l'auteur propose une définition du média en tenant compte de l'expérience davantage que de la technicité du dispositif : « La finalité de la réalité virtuelle est de permettre à une personne (ou à plusieurs) une activité sensori-motrice dans un monde artificiel, qui est soit imaginaire, soit symbolique, soit une simulation de certains aspects du monde réel » (2003, p. 6). Fuchs exprime également le pouvoir que détient un tel média sur notre façon de penser, de percevoir et de schématiser le monde : « La réalité virtuelle va lui permettre de s'extraire de la réalité physique pour changer virtuellement de temps, de lieu et (ou) de type d'interaction » (2003, p. 8). En proposant que ce système contienne en lui la potentialité de réorganiser nos schémas de représentation face à la temporalité, la spatialité et l'action, Fuchs fait directement référence à la règle classique et dramatique des trois unités :

Cette définition fait allusion à l'exigence inverse des auteurs des tragédies littéraires du XVIII^e siècle prônant la règle des trois unités de temps, de lieu et d'action. Ces potentialités théoriques, mais non utopiques à long terme permettent à certains de prédire une révolution importante pour l'homme face à cette nouvelle « réalité » (2003, p. 8).

Comme le souligne Fuchs, si les tragédies classiques ne permettaient point de déroger au naturalisme temporel, spatial et narratif, la Réalité virtuelle, pour sa part, codifie sa grammaire tout autrement : les notions de temps, de lieux et d'actions ne sont régies

par aucune forme de réalisme. En insistant sur la capacité du média à modifier la perception de l'être sur sa réalité, il évoque que ces immersions nous invitent à repenser les fondations mêmes du temps, de l'espace et de l'action dans l'espace du réel. Sous-jacente à cette immersion numérique, on retrouve une immersion dans la matière même du réel physique immédiat, parce qu'avoir le sentiment d'être « ailleurs » lorsqu'on porte le visiocasque implique précisément que l'on se pose la question : à partir d'où suis-je ailleurs ? Nous verrons, plus loin dans ce chapitre, de quelle façon CREW utilise la Réalité virtuelle afin de placer l'immergé.e précisément à mi-chemin entre les codifications classiques du théâtre et de la Réalité virtuelle. En se jouant de la friction entre ce qui serait réel et virtuel, naturel et artificiel, vrai et faux, CREW permet de penser une réconciliation au sein de notre système perceptif.

1.2 Les tensions étymologiques au sein de l'appellation « virtuel »

Antonin Artaud est le premier, en 1938, à avoir utilisé le terme de réalité virtuelle dans son recueil d'essais *Le Théâtre et son double*. Cette utilisation du vocable était à l'époque loin de désigner explicitement les systèmes auxquels nous faisons actuellement référence. Ce qu'Artaud décrivait en utilisant l'énonciation de réalité virtuelle était la nature illusoire des personnages et des objets au théâtre, en rapprochant le médium scénique de celui des sciences alchimiques :

Tous les vrais alchimistes savent que le symbole alchimique est un mirage comme le théâtre est un mirage. Et cette perpétuelle allusion aux choses et au principe du théâtre, que l'on trouve dans à peu près tous les livres alchimiques, doit être entendue comme le sentiment (dont les alchimistes avaient la plus extrême conscience) de l'identité qui existe entre le plan sur lequel évolue les personnages, les objets, les images, et d'une manière générale, tout ce qui constitue la réalité virtuelle du théâtre, et le plan purement supposé et illusoire sur lequel évoluent les symboles de l'alchimie (1938, p. 75).

Artaud y parlait précisément de la virtualité sur les scènes en son sens étymologique. Le terme virtuel évoque d'abord la virtualité d'une chose : « Qui comporte en soi-même les conditions de sa réalisation¹³ ». Le terme virtuel dérive lui-même du latin médiéval ecclésiastique *virtualis* employé au Moyen-Âge pour exprimer les concepts philosophiques aristotéliens de *dunamis* et d'*energia*, soit de puissance par opposition à l'acte. *Virtualis* marque ainsi la notion de potentiel :

Chez Aristote, la puissance et l'acte sont deux modes d'existence: ou bien une chose existe en acte, ou bien elle existe en puissance. Quand elle existe en acte, elle est effective et en train de se produire; quand elle existe en puissance, elle est seulement à l'état potentiel, elle peut se produire ou se réaliser, mais n'est pas actuellement accomplie (Vial, 2014, p. 39).

Ce qui est virtuel est donc une possibilité en puissance. Lorsqu'Artaud rapproche l'art théâtral des sciences alchimiques, il propose précisément d'utiliser le système de représentation des phénomènes des sciences physiques : il donne à voir des données virtuelles qui s'inscrivent en dehors du champ perceptif humain. Artaud entrevoit dans l'art théâtral un système de représentation tridimensionnel capable de donner à voir les virtualités du monde en travaillant l'espace et le temps comme une possibilité inclusive du réel. Entre l'acteur et le personnage, entre l'espace de la représentation et les lieux qu'il évoque, entre la fiction et le réel s'inscrivent les jeux du théâtre et les possibles qu'ils dévoilent dans un temps prescrit par la représentation. En ce sens :

Pour la pensée classique, le virtuel est un état du réel, et non pas le contraire du réel. Ce qui est virtuel, ce sont les essences, les formes, les causes cachées, les fins à venir... Le virtuel c'est le principe actif, le révélateur de la puissance cachée du réel. C'est ce qui est à l'œuvre dans le réel (Quéau, 1996, p. 110).

Néanmoins, le terme Réalité virtuelle, tel qu'il est entendu dans un contexte numérique, est une traduction littérale de son appellation anglaise, *Virtual Reality*. Le terme a été

¹³ <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/virtuel/82149?q=virtuel#81183>

introduit en 1985 aux États-Unis par l'informaticien Jaron Lanier. La traduction directe de l'anglais vers le français soulève toutefois des débats, tel que le mentionne Fuchs :

(...) en anglais, *virtual* signifie « de fait », « pratiquement ». La traduction française ne rend donc pas compte de cette signification. Il aurait fallu parler de tenant lieu de réalité ou de réalité vicariante ou mieux encore d'environnement vicariant. Le mot vicariant est utilisé en psychologie et en physiologie, où dans ce dernier cas, il désigne un organe qui se supplée à un autre (Fuchs et al., 2003, p. 5).

Ainsi, le terme vicariant, et implicitement la notion de prothèse, permet de réfléchir aux systèmes de Réalité virtuelle dans le prolongement perceptif qu'elle propose à l'utilisateur. La notion de prothèse dans ce contexte se rattache à la pensée post-humaniste et rêve la Réalité virtuelle comme un moyen de performer nos sens au-delà de nos capacités biologiques. La prothèse, et globalement toute forme d'augmentation du vivant par le biais d'un artefact extérieur au corps, rappelle quasi systématiquement la pratique de l'artiste australien Stelarc. Ce dernier sonde les possibles transformations de sa propre corporéité, de son architecture corporelle, par de multiples moyens dont la greffe et les performances avec des exosquelettes. Il est primordial de préciser que ces interventions ont lieu en regard du contexte hypertechnologique dans lequel nous nous inscrivons. En réponse à cette ère techno-scientifique, Stelarc confronte son corps aux possibles que la science et la technoscience ne cessent de redéfinir. Il s'inscrit ainsi dans un vaste projet artistique transhumanisme. Son projet *Third Hand* (Voir annexe A)¹⁴ est une main mécanique, dont les dimensions ont été copiées sur celle du bras physique de Stelarc, qui est attachée au bras droit de l'artiste. Stelarc insiste sur le fait que la prothèse ne permet pas de remplacer une partie du corps, mais bien de s'ajouter au corps :

¹⁴ Stelarc a utilisé cette « troisième main » à plusieurs reprises dans une série de performances présentée entre 1980 et 1998.

The Third Hand has come to stand for a body of work that explored intimate interface of technology and prosthetic augmentation - not as a replacement but rather as an addition to the body. A prosthesis not as a sign of lack, but rather a symptom of excess (<http://stelarc.org/?catID=20265>).

La pratique de Stelarc nous renvoie inévitablement à un plus vaste courant artistique, soit celui du bioart¹⁵. Ce dernier mise sur des interventions variées appliquées sur ou autour du corps afin de l'hybrider, de le modifier, de l'augmenter ou encore de l'altérer. Il s'agit d'intervenir en profondeur ou en surface sur le corps pour que notre perspective sur le corps en soit drastiquement influencée. Un vaste pan de la création en bioart s'inscrit dans la radicalité des interventions qui sont pour la plupart permanentes. Leur intérêt réside d'ailleurs dans cette irréversibilité. Il est important de souligner que les productions artistiques qui convoquent des interactions êtres-machines, aussi éphémères soient ces interactions, s'inscrivent aussi dans la catégorie du bioart, tout particulièrement à travers le prisme de la prothèse. La Réalité virtuelle se fonde d'ailleurs sur l'accessibilité et sur le caractère éphémère de l'augmentation ou de l'altération, de nos capacités biologiques de manière momentanée.

En effet, la popularité toute nouvelle de la Réalité virtuelle – j'entends ici son succès commercial et sa récupération massive par quantité d'acteurs de domaines variés – représente la concrétisation d'un fantasme, simultanément utopique et dystopique, qui habite les imaginaires. L'expression Réalité virtuelle a d'abord été récupérée par les

¹⁵ L'ouvrage *BioArt : Transformations du vivant* sous la direction d'Ernestine Daubner et de Louise Poissant offre un excellent panorama des pratiques de Bioart. Il permet de se familiariser avec trois versants de la pratique, soit « l'art génétique, caractérisé par les manipulations des artistes portant directement sur le matériau vivant; le *moist art*, qui désigne des interventions hybrides combinant matériau vivant et synthétique ou électronique; la vie artificielle, définie par des réalisations ne comportant pas de dimensions biologiques mais simulant des comportements organiques » (Poissant, 2012, p. 20). Il est intéressant de noter que les catégories mentionnées ci-dessus nous informent sur les pratiques artistiques convoquant l'usage de prothèse à différents degrés. Ainsi, Poissant confirme que les pratiques de Réalité virtuelle sont affiliées, ou à tout le moins familières, avec la notion de vie artificielle.

scientifiques et les informaticiens qui ont contribué au développement du média, mais aussi par la littérature de science-fiction qui était fréquemment associée aux fantasmes immersifs et futuristes. Le visiocasque nous rappelle, à tous les instants, la figure du cyborg¹⁶ ou de son prédécesseur, l'androïde, tel qu'il a été esquissé dans la production cinématographique et littéraire du genre de la science-fiction. Cette dimension technoutopiste du dispositif a largement été récupérée par une industrie qui a su baser son commerce sur ce fantasme d'immersion totale :

La réalité virtuelle oscille dans l'esprit du grand public entre phantasme et technologie, entre rêve et réalité. Il est évident que de nombreux mystères entourent cette discipline, le premier d'entre eux étant contenu dans le nom même qui associe deux termes en apparente opposition (Fuchs et al., 2003, p. 3).

En effet, ce qui intrigue dans la composition de l'appellation Réalité virtuelle, c'est la friction que le terme pose entre ce qui serait « réel » et ce qui serait « virtuel ». Le simple terme est en soi un oxymore qui centre l'expérience d'un.e utilisateur.trice au cœur de cette dynamique entre le vrai et faux, entre la réalité et la fantasmagorie. Depuis la démocratisation du numérique, nous assistons au détournement du sens étymologique du terme virtuel. En effet, ce dernier a été massivement récupéré par l'imaginaire populaire afin de nommer cette fracture entre ce qui nous apparaît ou non comme étant réel : « cette illusion de deux mondes séparés dont l'un serait virtuel/numérique/en ligne et l'autre serait réel/physique/hors-ligne » (Vial, 2014, p. 38). Dans son ouvrage *L'être et l'écran*, le philosophe Stéphane Vial explique que chaque génération renégocie son rapport au réel à travers les dispositifs techniques qui l'entourent. Ainsi, l'apparition du numérique comme nouveau dispositif technique crée

¹⁶ Nous entendons par cyborg la fusion entre l'être biologique et la machine. Neil Harbisson, un artiste originaire de l'Irlande du Nord, a été déclaré le premier cyborg en 2004 suite à la greffe d'un « eyeborg » sur le dessus de son crâne. Ce dispositif lui permet dorénavant d'entendre les couleurs. Quoique que le statut de cyborg ne soit pas reconnu par les institutions gouvernementales, Harbisson est le premier à vivre avec une extension cybernétique.

un choc perceptif, c'est un phénomène inédit dont on n'a jamais fait l'expérience phénoménologique. Ce choc, Vial le nomme le trauma digital et, pour l'absorber, le dualisme réel/virtuel a été convoqué dans les discours tant familiers que savants. La fêlure entre anciennes et nouvelles habitudes perceptives est apparue d'une telle intensité que le numérique a été relégué à un autre monde, un « cyberspace ». Par la pratique du phénomène, les sociétés ont appris à inclure le numérique dans le domaine du réel et non en opposition à celui-ci. Ainsi, les interactions numériques tendent à devenir des pratiques naturalisées quoique la binarité entre le réel et le virtuel ne soit toujours pas abolie dans les discours familiers. Ce dualisme est d'ailleurs présent dans l'appellation même des systèmes de Réalité virtuelle.

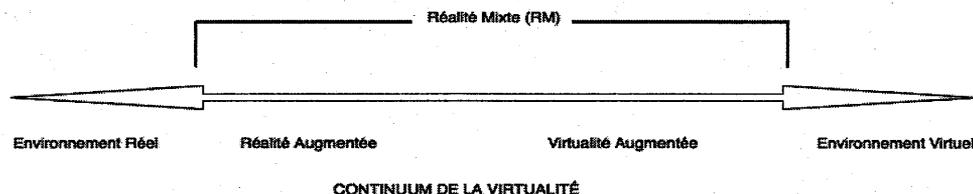
Les avancées techniques autour de ce média ont longtemps reposé sur un désir d'immersion totale. Ce fantasme futuriste envisageait et envisage toujours la Réalité virtuelle comme une machine qui pourrait nous immerger dans cet espace alternatif qu'est le numérique. C'est précisément ce côté futuriste, ludique et inédit qui a poussé l'industrie du divertissement, notamment celui des jeux vidéo, à se saisir du média. En effet, la capacité immersive du dispositif permet de générer chez l'utilisateur.trice un vaste spectre d'états cognitifs et sensoriels et sert le plus souvent à créer des expériences de l'ordre du sensationnel et à nourrir cette infinie quête de l'artifice parce qu'il servirait prétendument à immerger dans cet autre « monde ». Par contre, si l'on tient compte d'un changement de paradigme perceptif causé par l'abolition du régime dualiste entre le réel et le virtuel, comme le propose Vial, nous pouvons envisager autrement les systèmes, les codes et les expériences en Réalité virtuelle. C'est précisément ce que fait CREW en se détournant d'une utilisation purement immersive du média. Pour mieux examiner la spécificité du travail de CREW, nous proposons de mettre en relation leur travail avec celui de deux compagnies œuvrant dans le domaine des arts vivants, Rimini Protokoll et Blast Theory, qui elles aussi s'intéressent aux stratifications du réel et du numérique au sein d'une même œuvre théâtrale. De leur côté, la présence de Réalité mixte ou augmentée au sein de leurs créations tend

davantage à confronter le spectateur au réel plutôt qu'à lui faire éprouver la médiation entre les espaces numériques et physiques.

1.3 État des lieux des pratiques artistiques en Réalité mixte

Si peu d'œuvres au carrefour des arts vivants et de la Réalité virtuelle ont vu le jour, beaucoup d'artistes issus du théâtre et de la performance ont créé d'autres formes de performances médiatiques qui s'inscrivent dans le spectre de la Réalité mixte. Celles-ci se fondent sur les nouveaux modes d'interaction avec les objets technologiques à l'ère hypermoderne. Les artistes nous permettent d'investiguer le rapport entre l'être et la technique dans une relation sensible et expérientielle. Elles tentent de réfléchir autrement nos relations aux objets, non pas en les reléguant à leur statut technique ni en attribuant leur origine à un autre monde, un autre espace qui serait « virtuel ».

La Réalité mixte est une appellation qui désigne les différentes implications du réel et du numérique dans une œuvre ou une expérience partiellement ou intégralement numérique. La Réalité mixte propose une gradation entre la réalité et la virtualité (Milgram et Kishino, 1994, p. 1322). Afin de constater les différences et les concordances entre ces niveaux de médiations du réel, nous proposons de se référer à la taxonomie de Paul Milgram et Furnio Kishino :



Le continuum de la virtualité de Milgram et Kishino

Dessiné et traduit par Julie-Michèle Morin

Ce schéma illustre le spectre de la Réalité mixte en un seul continuum. Aux extrémités se trouvent l'« Environnement Physique » et l'« Environnement Virtuel », tandis que les intervalles entre les pôles et le centre du continuum sont précisément le terrain sur lequel travaillent les artistes dont nous ferons mention :

In between these two extremes lie augmented reality, which signifies physical environments that are overlaid with digital information, and on the other side, augmented virtuality, in which virtual environments are overlaid with physical information (Benford et Giannachi, 2011, p. 2).

Tel que le distinguent Benford et Giannachi dans leur ouvrage *Performing Mixed Reality* (2011), la distinction entre Réalité augmentée et Virtualité augmentée réside dans le média d'origine qui en accueille un second. Il s'agit donc d'ajouter aux images issues de la réalité physique une couche d'image numérique : d'« augmenter » le réel ou encore d'ajouter une couche du réel afin d'« augmenter » le virtuel. Les expressions « Réalité Augmentée » et « Virtualité Augmentée » ont été formulées au début des années 1990 (Caudell et Mizell, 1992) pour « désigner une forme spécifique d'interaction homme-machine fondée sur l'association sémantique et spatiale d'objets réels et virtuels » (Anastassova et al., 2007 p. 98). Chacun de ces médias a des caractéristiques bien précises et permet d'élaborer, et donc d'écrire, une expérience artistique et sensorielle distincte.

La Réalité Augmentée permet d'ajouter du contenu numérique sur un environnement physique. L'œuvre *levelHead* (Voir annexe B) de Julian Oliver, présenté en 2008, est un excellent exemple d'une expérience de Réalité augmentée. L'installation regroupe trois cubes de petite taille (5 x 5 x 5 cm), qui représentent trois paliers et qui sont utilisés comme interface. Chacune des faces des cubes est marquée par une image reconnaissable par le logiciel unique au projet d'Oliver. Tous les cubes sont posés sur une table et exposés devant une caméra qui recueille en temps réel l'orientation des

cubes – à savoir quelle face est frontale – et leurs inclinaisons. Chacune des faces de ces cubes représente une pièce, dans lequel un personnage doit circuler en empruntant une série de portes. Le logiciel opère une reconnaissance du code graphique unique pour chacune des surfaces des cubes, reconnaît l'orientation et les inclinaisons du cube lorsqu'il est manipulé par l'utilisateur. Ainsi, le logiciel délimite la surface sur laquelle tracer l'image qui se superpose à l'objet et grâce à cette inclinaison, les déplacements du personnage peuvent s'opérer. Ainsi, le rôle du public est de manipuler le cube de manière à ce qu'un personnage numérique circule d'une face à l'autre du cube, puis d'un cube à l'autre. Ce qui crée l'effet « d'augmentation » du réel, c'est la corrélation entre la présence du cube dans les mains de l'utilisateur et sa projection. Cet engagement du corps permet d'altérer, de modifier et d'augmenter ce qu'*est et fait* le cube. La simplicité de l'interaction permet de dévoiler avec subtilité le pouvoir d'action du corps sur les mondes physiques et virtuels, les rassemblant dans un seul et unique geste corporel.

Oliver base son installation sur la mémoire spatiale du public à un moment où les dispositifs techniques sont censés archiver toute information pour l'utilisateur, où les applications de géolocalisation nous rendent de plus en plus dépendants dans notre rapport à l'espace :

Is this navigable accumulation of spatial associations in memory that is configured as the core mechanism of play in *levelHead*. Rather than the computer containing these relationships for the player it is the memory architecture of the human player that describes the scope of their free movement. It is a game that in order to be played relies on the imaginary and unseen architecture begin of equivalent relational resolution to that of the digital architecture displayed (<https://julianoliver.com/levelhead/>).

La Réalité augmentée permet donc, comme l'exemplifie l'œuvre d'Oliver, de projeter des images virtuelles, soit la spatialisation des pièces sur les cubes, eux-mêmes signifiants de l'espace physique. Ainsi, la Réalité augmentée permet d'enrichir

l'environnement physique avec des informations virtuelles. Ce procédé permet à l'utilisateur de collaborer avec des objets et de visualiser simultanément cette interaction en 3D.

La Virtualité augmentée, inversement, permet d'ajouter du contenu dont l'origine est physique sur une plateforme numérique : « In applications for Augmented Virtuality (AV) the concept of immersion is important. Navigating through a synthetic world, a participant can interact with either fictional or real objects » (Ternier et al., 2012, p.4). Le port de capteurs de mouvement par un.e utilisateur.trice de jeu vidéo en est un exemple concret. Les consoles Nintendo Wii ou encore Microsoft Kinect permettent à l'utilisateur.trice de s'engager et d'interagir avec un environnement virtuel en intégrant des éléments de son environnement physique, le plus fréquemment ses propres mouvements. Quoique théorisé et incluse dans la taxonomie de Milgram et Kishino en 1994, la Virtualité augmentée n'est pas une notion qui a été récupérée avec vigueur dans le contexte actuel, où l'industrie semble mobiliser ses efforts auprès de la Réalité augmentée et la Réalité virtuelle.

En performance, plusieurs artistes ont travaillé à partir de la Réalité et de la Virtualité augmentées. Il est important de noter que les créateur.trice.s issu.e.s des arts vivants ont pour le moment davantage récupéré les concepts opératoires de la Réalité mixte sans participer à perfectionner ces systèmes. En ce sens, les exemples qui seront ici décrits présentent des principes relativement basiques de la Réalité augmentée et de la virtualité augmentée appliqués dans un contexte performatif. La compagnie allemande Rimini Protokoll propose des expériences interactives, le plus souvent de nature documentaire, en utilisant des interfaces telles que l'ordinateur ou encore la tablette tactile. Les spectateurs et spectatrices sont appelés à parcourir un itinéraire en se déplaçant à l'intérieur d'une scénographie, qu'elle soit *in situ* ou non. Nous pensons notamment au spectacle *Situation Rooms* créé en 2011, où le public déambule dans une scénographie installative équipée d'un Ipad. Sur ces tablettes tactiles sont diffusées des vidéos de nature documentaire. Chacune de ces vidéos – d'une durée de 3 à 5 minutes

– rappelle la forme d’une capsule. À travers ces séquences vidéo, une série de vingt « experts du réel », intimement liés au marché mondial du commerce des armes, viennent livrer un témoignage sur l’impact de cette industrie dans leur vie. Les participant.e.s écoutent un total de dix témoignages au cours de leur parcours. Le public occupe la posture du témoin et est appelé à suivre une trajectoire prédéfinie, il s’oriente dans ce parcours en suivant les indications claires qui lui sont annoncées dans son audiocasque. Cette implication directe des spectateur.trice.s, minutieusement contrôlée par les indications données par les artistes, permet à celui ou celle qui se déplace dans l’espace de vivre une expérience structurée. La scénographie est construite sur deux étages et divisée en une dizaine d’espaces. Les vidéos ont été tournées à l’intérieur de l’espace scénographique que nous traversons. Ainsi, lors de la déambulation, l’espace concret se coordonne à l’espace virtuel, mêlant l’instantanéité de la représentation à l’archive de la vidéo préenregistrée au cœur d’un lieu unique.

Le collectif anglais *Blast Theory* travaille également depuis les années 90 en Réalité mixte en créant des formes performatives qui hybrident dispositif de jeux vidéo et présence de performeur.euse.s. La performance *Can You See me Now ?* convoque l’utilisation d’une plateforme de jeu en ligne qui implique les spectateur.trice.s à l’intérieur d’une chasse à l’homme dans une ville simultanément réelle et numérisée. Ce projet est issu d’une collaboration avec le *Mixed Reality Lab* de l’Université de Nottingham. Les utilisateur.trice.s sont invité.e.s à faire l’expérience de cette performance en se rassemblant dans un espace, un hall de théâtre la plupart du temps, où des ordinateurs et leurs interfaces sont disposés sur des bureaux. Les membres du public doivent alors se connecter individuellement sur une plateforme en ligne, sur laquelle ils intégreront la posture d’un avatar qui parcourt une ville fictive. Ils doivent entrer un nom d’identifiant puis répondre à une question: « What is the name of someone you didn’t see in a long time, but you still think of ?¹⁷ ». Leur avatar est

¹⁷ Traduction libre : « Quel est le nom de quelqu’un que tu n’as pas vu depuis un moment, mais à qui tu penses encore ? »

ensuite délocalisé à un endroit aléatoire de la ville fictive sur l'interface et ils ont la possibilité de se déplacer en utilisant leur curseur afin d'échapper aux *runners*, représentés par des avatars rouges. Ces *runners* sont en fait des performeur.euse.s du collectif *Blast Theory*, qui se trouvent dans l'espace concret et réel de la ville où a lieu la performance, et qui sont équipés d'une combinaison comprenant un walkie-talkie, une paire d'écouteurs audio, un appareil photo, un dispositif de géolocalisation (GPS) et un ordinateur portable qui leur permet de se connecter à la plateforme de jeu. Leur objectif est de se trouver au même endroit dans la ville tangible que celui d'un des avatars dans la ville numérisée. Les *runners* peuvent localiser les joueurs en ligne en se référant à leur GPS où les avatars figurent sous la forme de points rouges scintillants. Afin de les éliminer, les *runners* doivent se trouver dans un rayon de moins de cinq mètres de l'avatar et annoncer le prénom que le membre du public avait entré lorsqu'il a répondu à la question qui lui a été posée en début de partie (« What is the name of someone you didn't see in a long time, but you still think of ? ») et prendre une photo de la rue vacante où l'avatar a été « capturé ». Ces photos sont rassemblées sur le site web de *Can You See Me Now ?* à titre d'archive.

Ces œuvres où les perspectives deviennent multimodales et où l'espace mental des spectateur.trice.s est impliqué dans un geste d'itinérance entre deux espaces et deux temporalités permettent d'investir les caractéristiques du continuum virtuel :

Les environnements hypermédiatiques génèrent alors des hybridations entre espace réel et virtuel, que Peter Anders (2003) a appelé des « cybrides ». Ces dispositifs de réalité augmentée ou mixte peuvent investir un espace muséologique ou urbain, à l'échelle d'une ville. Il s'agit alors d'un espace palimpseste, constitué de couches qui se superposent les unes aux autres. Les cybrides convoquent l'agentivité du sujet ainsi que la mobilité du corps spectatorial, qui s'échappe alors du dispositif scopique propre au cinéma ou au théâtre (Bourassa, 2008, p. 3).

Ainsi, le déroulement narratif de ces deux spectacles est situé simultanément dans l'environnement physique et virtuel, les spectateur.trice.s deviennent le relais

dramaturgique qui permet de revisiter la hiérarchie entre ces deux espaces. Sans toutefois bouleverser les catégories proposées par le continuum virtuel, ces œuvres s'appliquent à exploiter les espaces d'hybridations que permet la présence des médias dans une œuvre théâtrale interactive.

Ce que CREW explore, ce sont précisément les avenues tracées par la performance en Réalités et Virtualités augmentées, soit un entrelacement entre les degrés d'absorption offerts par le continuum virtuel. En superposant l'expérience immersive de la Réalité virtuelle à la présence physique d'un.e performeur.euse à la dimension haptique et sensorielle que celui-ci peut entretenir avec l'immérgé.e, ils participent au décloisonnement de la Réalité mixte. CREW, en impliquant un.e performeur.euse qui touche et dirige le.la spectateur.trice à l'intérieur de l'expérience de Réalité virtuelle, réussit à entrelacer des éléments associés aux environnements physiques et virtuels. Cette caractéristique de leur travail est essentielle, car c'est à cet endroit que leurs créations divergent de la production actuelle en Réalité virtuelle : être touché par quelqu'un d'autre dans l'espace physique immédiat.

Ce gain de popularité pour les Réalités et les Virtualités augmentées se répand progressivement dans le domaine des arts vivants, mais il est toutefois très rare de voir des artistes de la performance, de la danse et du théâtre se ressaisir de la Réalité virtuelle. S'il apparaît à première vue en complète opposition avec la nature des arts vivants, des artistes visuels ayant exploré le média soulignent la performativité de celui-ci. En effet, l'immersion étant une caractéristique fondamentale de l'expérience de la Réalité virtuelle, cette dernière convoque des phénomènes qui sont à leur tour familiers à la pratique de la performance : l'interactivité, l'engagement du corps et le sentiment de présence.

1.4 La performance en Réalité virtuelle

Actuellement, des artistes tels que Jon Rafman, Björk, Daniel Steegmann et Rachel Rossin travaillent avec ces outils pour créer des œuvres immersives, tandis qu'une génération d'artistes actuels consacre tout leur art au développement d'œuvres immersives où l'interface entre œuvres et public repose exclusivement sur le visiocasque. Ce courant de recherches artistiques se concrétise davantage dans le domaine des arts visuels et numériques que du côté du théâtre. Nous n'étayerons pas davantage les pratiques actuelles en Réalité virtuelle en dehors d'un contexte performatif, car notre objet de recherche se consacre à la place du corps performatif et du vivant dans ces systèmes immersifs. Toutefois, nous opérons un saut temporel pour aborder l'œuvre notoire *Osmose* de la Canadienne Char Davies créée en 1995. Celle-ci nous frappe de par son ingéniosité et le discours sur l'espace corporel que commande l'expérience de cette œuvre se rapproche des enjeux immersifs exploités chez CREW. Davies est l'une des premières à s'illustrer dans le monde de l'art contemporain au moyen du média de la Réalité virtuelle. *Osmose* est décrite comme :

an immersive virtual-reality environment installation with 3D computer graphics and interactive 3D sound, a head-mounted display and real-time motion tracking based on breathing and balance. *Osmose* is a space for exploring the perceptual interplay between self and world, i.e., a place for facilitating awareness of one's own self as consciousness embodied in enveloping space (<http://www.immersence.com/osmose/>).

Les visiteurs se munissent d'un visiocasque et d'une veste de suivi de mouvement. Le premier environnement qu'il perçoit dans le visiocasque est tout simplement une grille de programmation. Les environnements vont se remplacer successivement au rythme de la respiration de celui ou celle qui fait l'expérience de l'œuvre : une douzaine d'environnements se succèdent, notamment les tableaux : *Clearing, Forest, Tree, Leaf, Cloud, Pond, Subterranean Earth* et *Abyss*. L'intérêt de

cette œuvre réside principalement dans la place que Davies offre au corps spectatorial au sein de l'œuvre, qui se module au rythme de son souffle. Consciente des implications financières et des tendances sensationnalistes que le média convoque progressivement, Davies relève le potentiel de celui-ci, mais nous met également en garde contre ses dérives :

While the performative capacity of the technology has improved significantly, the cultural values driving its development have not changed. The modes of interaction available and the content being produced are much the same as twenty years ago. But, more troubling, the future of the technology is now controlled by a few immense corporations whose priority is making money. Increasingly, the means of production and the means of delivery are being centralized and monetized. The profound potential that I believed in is at risk of being obliterated (<http://www.berlinartlink.com/2017/01/04/virtual-reality-healing-practice-an-interview-with-char-davies/>).

L'art contemporain semble le lieu de prédilection pour envisager et réévaluer le potentiel performatif de ce média à l'abri des récupérations capitalistes que l'industrie du divertissement tente d'en faire. Davis explique précisément la nécessité de réévaluer notre rapport binaire au virtuel pour mieux appréhender la question de la réalité: « It seems as though we are stuck between two spaces — IRL and URL¹⁸ — in a state of societal limbo, and we need to accept that both are equally valid to move forward into an expanded sense of reality » (Davies, 2017). La particularité de l'œuvre de Davies est sa capacité à immerger les spectateur.trice.s, non pas dans un espace tiers, mais bien en eux. C'est précisément pourquoi *Osmose* s'inscrit dans l'histoire de l'art comme une œuvre majeure en Réalité virtuelle : parce que l'artiste investit de nouveaux codes expérientiels, niant du même coup une vision totale de l'immersion artificielle. Si

¹⁸ Les expressions IRL (In Real World) et URL (référence à l'appellation d'un nom de domaine, c'est-à-dire d'une adresse de site web) souligne la binarité spatiale entre environnements physiques et numériques.

Davies souligne la performativité du média, elle ouvre la porte à la récupération de celui-ci par les arts vivants.

La Réalité virtuelle offre un terreau fertile de possibilités à la performance et au théâtre, mais encore peu d'artistes issus des arts vivants ont mené des expériences notables avec ce média. Steve Dixon souligne les concordances entre l'art théâtral et la Réalité virtuelle :

VR offers the performance arts an ideal technological medium with which to enhance fundamental elements core to the theatrical experience: visual spectacle, imaginary worlds and transformative spaces, and most significantly of all, audience immersion (Dixon, 2006, p. 23).

Dans son article *An History of Virtual Reality in Performance*, Dixon relève que: « somewhat paradoxically, its high-tech and "futuristic" features have most commonly been utilized to conjure ancient, classical or primeval worlds and spaces » (2006, p. 23). Dixon constate que les artistes ayant un intérêt pour un média à la pointe de la technologie ont souvent récupéré cette interface pour aborder des représentations dites anciennes, classiques et archaïques. Ainsi l'œuvre *Placeholder* (1993) de Brenda Laurel et Rachel Strickland ainsi qu'*Osmose* (1994-95) de Char Davies explorent les paysages et les temps préhistoriques, l'œuvre *Dancing with the virtual Dervish* (1994) de Yacov Sharir et Diane Gromala s'intéresse à la nature en proposant une incursion à l'intérieur du corps humain. Les explorations scénographiques de Mark Reaney pour un théâtre immersif et les maquettes d'anciens théâtres de Richard Beacham, à travers lesquels on peut naviguer, proposent de nouvelles modélisations de l'espace théâtral à travers la Réalité virtuelle.

Mark Reaney, artiste américain et professeur à l'Université du Kansas, y est décrit comme un pionnier pour avoir utilisé les dispositifs de Réalité virtuelle à l'intérieur d'un processus de création exclusivement théâtral. Reaney travaille depuis la fin des années 90 à adapter des textes du répertoire dramatique en les transformant en des

expériences immersives. Il crée des montages de nature filmique par le biais des visiocasques : il opère une translation visuelle d'un texte dramatique. En 1996, il a développé à l'université du Kansas une adaptation en Réalité virtuelle de la pièce *Wings* d'Arthur Kopits; ce fut la première représentation à équiper un public entier de prototype de visiocasques pour participer à l'expérience. En 1998, il a monté *Telsa Electric*, une pièce dont il est l'auteur avec le même système de représentation immersif. Cette production lui a permis de tester pour la première fois l'utilisation d'images panoramiques qui intégraient des images de synthèse. Les recherches de Reaney ont abouti à la concrétisation et au perfectionnement d'un système de visualisation scénographique en Réalité virtuelle, mais n'ont pas trouvé d'utilisations novatrices dans le montage et la présentation d'œuvres théâtrales. Il est important de mentionner que la majorité des matériaux textuels utilisés et la visée de ces exercices étaient conçues pour un cadre semi-professionnel et que les résultats ont eu très peu de répercussions au niveau artistique. Il s'agit d'un outil technologique qui a été développé par Reaney plutôt que d'un langage artistique. Si quelques explorations ont été menées dans le champ de la Réalité virtuelle au théâtre, peu d'artistes se sont démarqués par leur utilisation récurrente et novatrice du média en arts vivants. Les artistes nous permettent de réévaluer le potentiel performatif de la Réalité virtuelle en statuant qu'un langage cinématographique et littéralement immersif ne suffit pas pour créer une expérience performative. Nous pensons que le travail des artistes permet d'envisager de manière concrètement organique notre relation au dispositif.

Dans la section suivante, nous approcherons le travail de la compagnie CREW afin d'exemplifier en détail comment les trois phases de recherche de la compagnie éclairent ces nouvelles expériences qui renouent avec le sens du réel et du virtuel pour permettre de vivre une expérience de l'ordre de la mise en oscillation. Celle-ci découle des frictions entre les environnements réels et virtuels et est absolument co-dépendante de l'engagement du corps de l'immergé.e dans l'œuvre.

1.5 CREW : Artistes de laboratoires et ingénieurs d'un théâtre sensoriel

De la même manière dont nous proposons d'envisager la Réalité virtuelle, soit en mettant fin au dualisme entre réel et virtuel, il nous apparaît fondamental, pour que s'enrichissent art et science, de travailler à la rencontre de leurs territoires de recherche : « la création artistique et la recherche technologique, qui constituaient autrefois des domaines nettement séparés et quasiment imperméables, sont aujourd'hui à ce point intriqués que toute innovation au sein de l'un intéresse (et infléchit) l'autre » (Fourmentaux, 2011, p. 15). La méthode de travail de la compagnie CREW s'inscrit dans une démarche simultanément artistique et scientifique. En utilisant toujours la technologie comme point de départ du travail de création, CREW contribue au développement des formes artistiques et techniques. Ces artistes de laboratoires créent d'ingénieux dispositifs théâtraux en partenariat avec des programmeurs et des scientifiques en ingénierie informatique.

Eric Joris et sa compagnie CREW travaillent depuis les années 90 à créer des œuvres performatives, théâtrales ou encore installatives qui placent le corps spectral au centre des dispositifs immersifs. CREW représente la section artistique de la compagnie, tandis que le « CREW_Lab » est le pendant scientifique de celle-ci. Concrètement, la division entre les sphères artistiques et scientifiques n'est ni franche ni territoriale, mais bien complémentaire et concomitante. L'appellation « Crew_LAB » révèle la nature intermédiaire de la relation qu'entretient l'artiste Eric Joris avec le laboratoire de recherche en ingénierie informatique de l'Université de Hasselt, dirigé par Philippe Bekaert. Elle fait également référence à la nature expérimentale du travail de Joris et à l'importance qu'il accorde aux séances de recherches techniques dans chacun de ses processus de création. Il est important de spécifier que la collaboration actuelle entre Bekaert et Joris n'est plus aussi fréquente qu'elle le fut au début des années 2000, mais leurs collaborations ont joué un rôle majeur dans le développement de bons nombres de performances. En effet, ces deux divisions éclairent et enrichissent

les travaux respectifs de l'un et l'autre, et ce tant dans la sphère des avancées techniques que du côté des applications concrètes, à travers un usage proprement artistique. À ce sujet, Joris estime que la pratique de CREW est en soi collaborative, mais il est réticent à emprunter le terme « collectif » pour définir les méthodes de travail de la compagnie. Les structures d'échanges conceptuelles et théoriques entre ces divisions sont le socle de leurs recherches, mais Joris trace une distinction entre pratique collaborative et collectif:

Artistically, however, I am the one who sets the direction, who creates the concept, and defines the focus of the project. Since we are experimenting with a new medium, and trying out new things together, we have indeed a collective way of working, adapting each other's part on the spot during the research process. In that sense, we influence each other very carefully, more than in any type of performance, and in that sense, it could be called a «collective» (although I consider the connotation of this term not fully satisfactory or appropriate) (Joris, 2010, p. 23).

Dès 1991, CREW s'est engagé à créer un lieu où l'espace théâtral serait un moteur de découverte à la fois pour les artistes et pour les scientifiques. Cette structure de travail qui éclaire simultanément la recherche scientifique et artistique permet de créer des espaces, des dispositifs et des expériences qui émergent de la relation entre art et science :

On ne peut pas traiter de la question technologique sans rencontrer la science. Lorsque l'on travaille sur l'écriture, cela pose la question des sciences cognitives. Le théâtre occupe une place particulière dans son rapport à l'expérimentation scientifique, car la scène représente un lieu d'intégration entre différentes fonctions qui, dans les sciences, sont séparées, mais qui sur scène sont articulées. Le théâtre permet ainsi de simuler des hypothèses scientifiques. C'est un environnement complexe, mais maîtrisé (Delvaux, Joris et Bauchard, 2010, p. 26).

Ainsi, les structures collaboratives de la compagnie se matérialisent en trois strates. La première est celle du noyau artistique et scientifique qui est constitué d'Eric Joris,

artiste et directeur artistique, de Kurt Vanhoutte chercheur dans le champ des études intermédiales et dramaturge au sein de la compagnie, ainsi que de Philippe Bekaert, ingénieur et directeur du centre de recherche en informatique à l'université d'Hasselt. La seconde est constituée d'un noyau de collaborateurs permanents : Koen Goossens, directeur technique et coordinateur technologique, et Chantalla Pleitter, comédienne qui figure dans la majorité des vidéos des projets de CREW. Une troisième strate de collaborateurs qui orbitent autour des projets convoque à la fois des artistes, des programmeurs, des auteurs et des metteurs en scène : Peter Verhelst, Carly Wijs, Peter Gorissen, Stef de Paepe, Eli Commins, Christopher de Boeck et plus récemment les membres de la compagnie néerlandaise Urland. Étant donné que les processus créatifs sont basés sur l'expérimentation et l'exploration, les structures sont mouvantes et en constante redéfinition en regard des besoins techniques ou artistiques des performances. L'organigramme qui vient d'être décrit est celui qui a été en usage dans les dernières années, mais il se redessine sans cesse à la lumière de nouveaux projets de recherche et de création. Outre leur collaboration avec les laboratoires de l'université d'Hasselt, CREW a également participé à deux grands consortiums de recherche scientifiques, soit 3D 2020 MEDIA et DreamScape. Chacun de ces projets a duré entre 3 et 5 ans et c'est sous la bannière de ces projets de recherches techniques européens qu'ils ont élaboré la majorité de leurs performances. Une résidence à l'EMPAC, en 2013, leur a également permis d'expérimenter intensivement les technologies immersives et les possibilités que leur offrait la vidéo en direct dans ces contextes immersifs.

Ces structures de création permettent d'enrichir mutuellement deux terrains de recherche. L'expérience offerte aux spectateur.trice.s s'en trouve dédoublée, ces dernier.ère.s deviennent alors témoin d'une innovation à la fois technique et artistique :

Il s'agit par conséquent d'amender les logiques de productions afin de favoriser une pluralité d'enjeux de création (artistique) et d'innovation (économique). La valorisation d'une recherche-crédation en art et technologie devra ainsi favoriser

l'émergence d'une œuvre et en faire simultanément un « milieu » producteur d'innovations technologiques : l'œuvre peut y être multiple, intermédiaire et fragmentaire, la recherche qui y mène pourra également être valorisée (procédés, méthodes, connaissances) et parfois donner lieu à des productions autres que l'œuvre visée (outils, logiciels, dispositifs scéniques, etc.) (Fourmentaux, 2011, p. 35).

Étant donné la nature expérimentale de leurs performances, CREW propose de réfléchir à leurs processus de création à partir d'axes de recherches prédéfinis : « Ce qui est également essentiel dans notre démarche, c'est que nous travaillions toujours avec des axes clairs et explicites, ce qui nous permet d'avancer de manière cohérente » (Joris, 2015, p. 135). Les deux premiers axes de recherche qui permettent de catégoriser des périodes de création spécifiques sont « le média comme une prothèse » (travail avec la robotique au plateau), « la confluence radicale » qui s'est avérée être une hypothèse de recherche qui leur a permis de se réorienter vers l'axe des « zones transitionnelles » (développement des combinaisons d'immersion et réflexion autour des technologies embarquées). Le troisième axe, plus actuel, de recherche n'a pas encore été explicitement théorisé par la compagnie, mais nous proposons d'envisager cette période de recherche-crédation sous la bannière de « l'avatarisation des performeur.euse.s » (recherche scénique autour des systèmes de captation des mouvements).

Nous développerons une analyse des trois cycles de travail de la compagnie au cours des 20 dernières années dans cette présente section du mémoire afin de mettre en relief la spécificité de leur cycle de travail en Réalité virtuelle. Dès les premières explorations la compagnie, l'immersivité et les dispositifs médiaturgiques se sont imposés comme une ligne directrice du travail de Joris. Chacune des phases de création a su éclairer, perfectionner ou aiguiller la production suivante.

1.5.1 Trois axes de recherche chez CREW : recherche technique et processuelle autour de la création

Le travail de recherche-cr ation de la compagnie CREW a orbit  autour de trois grands axes de recherches au fil des ans : la robotique en sc ne (« le m dia comme proth se »), la R alit  virtuelle (« la confluence radicale » et « les zones transitionnelles ») et les syst mes de captation de mouvement (« l'avatarisation des performeur.euse.s »).

Avant d'œuvrer dans le domaine des arts vivants, Joris a travaill  dans le design industriel, le design graphique et les arts visuels. Il a principalement  t  dessinateur de bande dessin e et il est notamment l'auteur de trois albums. En 1995, il a fait l'achat d'un des tout premiers ordinateurs qui permettait de dessiner   m me l'interface. Il explique dans une entrevue qu'il nous a accord  en novembre 2016 que le geste de dessiner en temps r el l'a men  vers le concept de repr sentation :

D j , dessiner et voir  a sur l' cran, c' tait fascinant ! Et puis en ajoutant un projecteur, soudain un petit dessin devient un grand geste ! Il y avait le relief des murs et tout cela, c' tait tr s intrigant. Alors j'ai pr sent   a sur une sc ne de th  tre, comme une sorte de *spoken word*, comme exp rimentation (Joris, 16 novembre 2016).

Cette production, *Kaufhaus Inferno* (1999), est bas e sur *La Divine Com die*,  crite en 1314. Le projet rhizomatique qu'est *Kaufhaus Inferno* a eu recours   plusieurs m dias en amont de la repr sentation : une bande dessin e a  t e publi e dans le journal quotidien belge *De Morgen*, un site interactif, une exposition et un livre. La performance  tait l' tape ultime de ce processus de cr ation autour de l'œvre de Dante. *Kaufhaus* est le fruit d'une collaboration entre Eric Joris et Paul Mennes. Les artistes se sont inspir s de la divine com die et de sa repr sentation du purgatoire et de l'enfer pour proposer une adaptation radicale de cette derni re : « La descente de Dante au centre de la terre se traduit par une journ e   travers une soci t  de consommation hautement technologique dans laquelle l'enfer prend la forme d'un centre commercial   plusieurs  tages » (CREW, 2008, p. 15). Les cercles concentriques que Dante traverse

avant d'arriver au centre de la terre sont ici traduits par une structure similaire à celle des jeux vidéo : différents niveaux sont à traverser, des gardes et des adversaires diversifiés à combattre. La figure de Dante est interprétée par un ordinateur. Le public est invité à prendre place dans une CAVE¹⁹, pour voir défiler une multiplicité d'images vidéo jusqu'à saturation. Ces images de centre commercial absorbent le regard de celui qui les regarde : « Le mélange de textes, projections et sons crée une expérimentation impressionnante et même parfois dérangement qui nous confronte à notre propre rôle de consommateur passif » (CREW, 2008, p. 15).

Si cette production a été selon l'expression de Joris « un désastre », elle aura surtout été le lieu d'une révélation pour l'artiste : la technique doit servir et répondre à un besoin, elle doit agir comme une prothèse et, au lieu d'ouvrir tous les possibles, elle doit permettre de résoudre l'impossible. C'est à ce moment que Joris et son dramaturge Kurt Vanhoutte ont eu l'idée de faire intervenir un performeur paraplégique, Paul Anthipoff, dans les spectacles *MAN-O-WAR* (2001) et *Philoctes* (2001). Ces productions ont été créées pendant la première phase d'exploration autour de l'axe de recherche le « média comme prothèse ». Les formes bêta *Icarus 1, 2, 3 et 4* ont servi d'études préliminaires. Joris a développé un système scénique qui permettait au performeur d'agir comme une régie de son et de lumière à partir d'un système de reconnaissance oculaire. Ce bras robotisé présent sur la scène permettait à Paul Anthipoff d'interagir avec l'environnement audiovisuel sous les yeux d'un public. La technologie répondait alors à un besoin, elle avait une tâche à accomplir et une raison d'être au-delà d'un système de signifiants esthétiques. Dans ce spectacle, le performeur paraplégique est étendu sur la scène. Les spectateur.trice.s sont assis.e.s ou debout et observent le performeur d'au-dessus pendant que de minuscules robots attaquent le corps paralysé faisant ainsi écho au théâtre anatomique de la Renaissance. *Philoctes*,

¹⁹ Les environnements CAVE sont des salles immersives dans lesquels sont projetées des images vidéo sur l'intégralité des surfaces. La première apparition publique des systèmes CAVE a eu lieu en 1992 lors de la conférence annuelle du SIGGRAPH.

dans la mythologie grecque, est un guerrier blessé à la jambe et dont la plaie était si purulente qu'il a été abandonné par Ulysse sur l'île de Lemnos. En se servant d'un arc magique, il réussit à survivre pendant neuf ans jusqu'au jour où Ulysse revient et lui retire son arc. Joris explique que :

L'intervention d'Ulysse peut être comprise comme une tentative de mettre fin à la symbiose entre l'homme et la machine [...] il ne peut pas seulement dépasser ses limites physiques, mais aussi avoir un contrôle parfait de l'environnement. La question est : où se termine le corps et où commence la technologie? Est-ce que c'est la technologie qui est la prothèse du corps? Ou l'inverse? (CREW, 2008, p. 16).

Ces premières explorations scéniques avec la robotique et les environnements CAVE ont marqué le début d'un intérêt pour la performance immersive. Ce travail aura donc permis de souligner l'apparente friction entre les environnements réels et numériques :

[...] nous en sommes arrivés aux mêmes conclusions: on ne peut pas être dans deux réalités en même temps sur la scène. Soit on était avec l'acteur en présence, en chair et en os, soit on se déplaçait dans une autre réalité qui se trouvait derrière l'écran de projection, mais si on mélangeait les deux, elles étaient en conflit. La question était donc : peut-on imaginer de confondre ces deux réalités ? Oui, si l'on pense à une prothèse : du moment où on n'est plus conscient de la prothèse, alors ça devient une partie de mon corps, et à ce moment-là se crée un troisième niveau où se mélangent les deux réalités, celle du corps et celle de la technologie (Joris, 2015, p. 136).

De ce cycle de création, ils ont retenu l'impossibilité de réconcilier la dimension tangible et virtuelle sur la scène, considérant que ce type de système interactif excluait les spectateur.trice.s d'une immersion qu'ils auraient voulu partagée entre la scène et la salle. L'intérêt immersif était limité pour le public parce que le spectateur se sentait davantage témoin qu'expérimentateur des dispositifs. CREW décide donc de repenser la place du public à l'intérieur du dispositif scénique pour optimiser la dimension immersive des performances :

Finalement nous avons compris que le spectateur doit être dans la machine et non devant. C'est lui qui doit être à l'intérieur de la machine, d'où cette idée de prothèse totale. Et puis avec *U*, *EUX* et *CRASH*, on a construit autour de l'idée d'une confluence radicale. Donc l'idée d'être en complète osmose entre soi et le média. Il y a une certaine manière de décrire l'idée de présence. En réalité virtuelle, cela a une signification claire : être là où l'image se trouve. Il y a une certaine façon d'exprimer cette idée qui est très belle : c'est l'idée de la non-médiation, l'illusion de la non-médiation (Joris, 16 novembre 2016).

C'est sur ce désir de repositionner le public au cœur de l'expérience immersive, dans et non devant la machine, que la phase de création en Réalité virtuelle s'est progressivement activée à partir de 2003. Les systèmes de Réalité virtuelle semblaient alors le dispositif idéal pour permettre de faire vivre à l'immergé.e une « confluence radicale ». Cette expression désigne précisément le lieu d'une immersion intégrale, un espace où le sujet se trouverait *dans* l'image. La confluence radicale correspond aux anciens fantasmes associés à la Réalité virtuelle, c'est-à-dire une machine qui viserait à offrir une expérience immersive qui parviendrait à faire vivre une symbiose totale avec le média, « avec l'univers représenté ; ou encore à l'illusion de la non-médiation » (Joris, 2015, p. 201). Ce terme employé par Joris rappelle les concepts clés de l'immédiateté et de l'hypermédiateté développés par Bolter et Grusin dans l'ouvrage *Remediation : Understanding New Media* (2000)²⁰. Cette illusion de la non-médiation renvoie directement à la notion d'immédiateté en évoquant les objectifs initiaux de la Réalité virtuelle : « Virtual reality is immersive, which means that his purpose is to disappear. This disappearing act, however, is made difficult by the apparatus that virtual reality requires » (2000, p. 21). En effet, l'enjeu et le paradoxe premier de la Réalité virtuelle réside dans le désir de *s'abandonner* à l'environnement virtuel tout en portant sur soi un appareillage dont le poids nous rappelle sans cesse notre présence dans l'environnement physique. Pourtant, la quête théorique de la Réalité virtuelle réside dans un désir de transparence: « In this sense, a transparent interface would be on that erases itself, so that the user is no longer aware of confronting a medium, but instead

²⁰ Dans le texte de Bolter et Grusin les termes d'immédiateté et d'hypermédiateté sont la traduction de Immediacy et Hypermediacy.

stands in an immediate Relationship to a medium » (Bolter et Grusin, 2000, p. 24).

Bourassa synthétise la notion de Bolter et Grusin de la façon suivante :

[...] la logique de l'immédiateté se manifeste par l'idéal de l'immersion qui veut effacer la marque du média, comme dans le cas des dispositifs de réalité virtuelle; elle exprime l'idéal de la mimesis que veut atteindre l'image de synthèse, ou encore celui de « l'interface sans interface » (Interfaceless interface), voulant dissimuler la présence de l'outil technologique. (Bourassa, 2008, p. 61)

Le concept d'hypermédiateté s'oppose au concept d'immédiateté en ce sens où: « In every manifestation, hypermediacy makes us aware of the medium or the media and (in sometimes subtle and sometimes obvious ways) reminds us of our desire for immediacy » (Bolter et Grusin, 2000, p. 34). L'hypermédiateté rend donc la présence du média opaque: « Si la logique de l'immédiateté efface l'acte de représentation, la logique de l'hypermédiateté juxtapose les actes de représentation tout en les rendant visibles » (Bourassa, 2008, p. 61).

Au moment où CREW s'intéresse à la Réalité virtuelle, au début des années 2000, les dispositifs de Réalité virtuelle sont alors trop dispendieux pour pouvoir être utilisés dans un cadre d'expérimentation théâtrale. Les prototypes sont alors le fruit de recherches quasi exclusivement militaires et sont exploités en laboratoire informatique. La collaboration entre Eric Joris et l'ECDM (Expertise Center for Digital Media) de Philippe Bekaert a donc débuté en 2003, dans le but de créer des systèmes de Réalité virtuelle abordables que la compagnie pourrait récupérer à des fins artistiques. À l'origine de cette collaboration, Eric Joris avait soulevé une question à laquelle les deux équipes ont tenté de répondre à travers la création du dispositif immersif :

Est-il possible, en ayant recours à un système de tracking et de caméras omnidirectionnelles, de se retrouver à l'intérieur de l'image vidéo et de naviguer dans cet environnement tel un double de soi-même, tout en restant dans un cadre vidéo et non dans de la CGI (Computer Generated Images)? (Delvaux et Joris, 2010, p. 26)

Bekaert et son équipe ont donc mis au point une combinaison immersive très similaire à celle qui a été plus tard commercialisée par l'industrie du divertissement et que CREW utilise actuellement dans ses performances²¹. À l'époque, ce prototype était constitué d'un Head-Mounted Display (HMD) (voir annexe C), soit un visiocasque qui diffuse de la vidéo omnidirectionnelle. Ce visiocasque permet de voir des images vidéo de manière panoramique. Ce casque était également équipé d'un *orientation tracker*, une composante électronique qui détecte les mouvements de la tête de la personne qui porte le casque et calque ses déplacements dans l'espace numérique. Ceci crée une concordance entre les mouvements physiques de l'utilisateur et son champ de vision dans l'environnement numérique. Une caméra positionnée sur le dessus de la tête des participant.e.s permet également de capter des images en direct et de les diffuser simultanément ou à rebours pendant la performance. Ces images sont diffusées dans le visiocasque de l'immergé.e. Finalement, cette personne est aussi équipée d'un casque audio ainsi que d'un sac à dos qui contient un ordinateur qui permet de déployer les environnements numériques sur l'écran du visiocasque. La spécificité du travail de CREW est d'impliquer un.e. performeur.euse dans l'expérience immersive en le.la couplant avec un.e. participant.e., appelé.e. immergé.e. Ainsi, le.la performeur.euse qui accompagne l'immergé.e peut, grâce à l'interface de l'ordinateur, percevoir à chaque instant ce que le.la participant.e voit dans le visiocasque, peu importe ses déplacements dans l'espace et la direction de son regard dans le paysage panoramique. L'écran est donc un relais entre l'immergé.e et la personne qui performe. Cette dernière doit synchroniser ses gestes, ses indications verbales et tactiles, afin qu'ils soient en harmonie avec les déplacements de l'immergé.e.

Les premières explorations avec cette combinaison immersive ont donné lieu aux performances *CRASH*, *U_RaggingStandstill*, *W(Double U)* et *Eux*. Il est intéressant de

²¹ Aujourd'hui la compagnie utilise des visiocasques Oculus Rift (voir annexe C).

souligner que les titres de ces spectacles se réfèrent tous à une expérience d'ordre perceptif, évoquant tour à tour : le choc, autrui, soi et l'autre. C'est précisément au cœur de la notion d'*embodiment*, la sensation d'être au monde et d'incarner sensoriellement les interactions corporelles, que CREW ancre sa réflexion autour d'une pratique performative.

Afin de parvenir à faire vivre cet état d'immersion intégral, Joris explique qu'ils ont d'abord travaillé sur le rythme : « nous voulions travailler sur la rapidité et nous ne donnions pas le temps aux immersants de réaliser ou de vérifier leur situation réelle » (Joris, 2015, p. 138). Dans leur premier spectacle utilisant les HMD, *CRASH*, l'immergé.e était assis.e sur une chaise roulante qui allait être déplacée par le.la performeur.euse qui l'accompagnait. La ligne narrative de la performance reposait sur un accident de voiture dont l'immergé.e était victime. Les images diffusées dans le visiocasque étaient de trois natures différentes : de la vidéo préenregistrée, des images captées en direct et finalement des images enregistrées quelques minutes plus tôt pendant la performance à l'insu de l'immergé.e. L'entrelacement intensif des images de natures différentes crée une stimulation constante chez la personne immergée, mais l'engage aussi dans une expérience de la confusion. Joris expliquait qu'à l'époque, chaque performeur.euse était responsable de faire diversion lorsqu'un.e participant.e s'interrogeait sur ce qui relevait de l'environnement physique ou de celui numérique, en tâtant le sol du pied, par exemple, pour vérifier si le plancher de béton présent dans l'image vidéo est bien celui sur lequel il.elle se sent marcher, etc. Cette dramaturgie posait également un problème majeur aux participant.e.s, qui étaient parfois atteint.e.s de nausées, voire même dans certains cas d'évanouissements pendant les performances. La marche est apparue comme une solution à ce problème. La performance *U_Ragging Standstill* explorait quant à elle le sentiment d'*out-of-body*, un phénomène par lequel une personne fait l'expérience de la corporéité d'une autre personne. L'expérience était réalisée en plaçant deux participant.e.s au cœur de la même performance et en inversant leur champ de vision grâce à un transfert d'image

par satellite dans le visiocasque. Ces procédés immersifs ont relativement bien fonctionné, jusqu'au moment où le public a commencé à se familiariser avec le média et son potentiel, et qu'il ne s'est plus abandonné si aisément au jeu de l'immersion. Plus la notion de Réalité virtuelle gagnait en popularité dans l'expérience commune, mais surtout en visibilité dans les médias, plus les spectateurs devenaient sceptiques face à ces dispositifs. Joris a donc décidé de redéfinir l'axe de recherche que la compagnie avait emprunté, en inversant cette fois-ci l'hypothèse rythmique pour travailler à partir de la lenteur :

Nous avons fini par abandonner notre recherche sur la confluence radicale, car il nous a rapidement semblé que cet axe n'était pas aussi intéressant que nous l'avions d'abord imaginé. Quand on est dans une démarche de recherche, il faut faire des hypothèses pour pouvoir travailler, mais au fur et à mesure que le travail avance, on évalue nos hypothèses et parfois on les inverse complètement (Joris, 2015, p. 139).

En s'éloignant du désir de faire éprouver une immersion totale au spectateur, CREW s'est mis à développer de nouvelles stratégies d'immersion en s'orientant vers un nouvel axe de recherche qu'ils ont nommé la zone transitionnelle : « Cette zone entre les deux, Kurt Vanhoutte l'a nommée "zone transitionnelle" et je suis convaincu que le travail immersif intéressant se déroule dans cet espace. [...] C'est donc l'inverse de nos premières performances : au lieu de chercher à créer une totale illusion chez le spectateur, nous le confrontons plutôt à la réalité » (Joris, 2015, p.139). Cette zone transitionnelle ne peut être atteinte que si l'on prive d'abord les sens de l'immérgé :

Nous avons donc compris qu'il fallait que les spectateurs s'habituent à une médiation, par les oreilles puis par les yeux. Aussi, nous avons trouvé des stratégies pour les immerger d'une manière que l'on pourrait qualifier d'agréable. En utilisant l'idée qu'il faut d'abord dépriver les sens et puis ensuite on peut les reconstruire (Joris, 16 novembre 2016).

La zone transitionnelle est un phénomène par lequel le sujet peut sentir plusieurs registres de présence s'hybrider en son corps : « [they] experienced personally how different registers of presence and immediacy seem to telescope in what we would call a *transitional space*, an environment in-between embodied and perceived reality » (Vanhoutte et Wynants, 2010, p. 281). Pour atteindre cette zone transitionnelle, il faut tout d'abord déposséder les sens du sujet, c'est-à-dire créer un sentiment de confusion entre ce qu'il perçoit et ce qu'il sent. Paradoxalement, c'est par le biais de la restriction des sens que ceux-ci atteignent une acuité renouvelée, une hyperattention aux nouvelles stimulations.

Une des stratégies utilisées dans les performances de CREW pour priver les sens a été développée dans le spectacle *W (Double U)* et a ensuite été récupérée par la suite dans les performances portatives *C.A.P.E.* (2010-2017). Au tout début des deux performances, la personne immergée se voit équipée de la combinaison immersive. Le visiocasque ne diffuse alors aucune image préenregistrée, mais agit tout simplement comme une lentille caméra sur l'environnement physique. Un.e performeur.euse demande à l'immergé.e de s'asseoir sur une chaise et de positionner ses propres mains devant lui.elle, les paumes contre une table. À ce moment, ce sont ses propres mains que l'immergé.e aperçoit à travers le filtre de l'image vidéo en direct. Quelques secondes plus tard, un échange de vision entre les deux participant.e.s dans le cas de *W (Double U)*, ou encore une vidéo préenregistrée dans *C.A.P.E.*, apparaît dans le visiocasque. Ce sont alors les mains de la seconde personne immergée, dans le cas de *W (Double U)* ou encore les mains parfaitement inconnues d'un.e acteur.trice, dans le cas de *C.A.P.E.*, que l'immergé.e voit apparaître sur l'interface. Toutefois, l'image de ces mains correspond précisément à l'emplacement où ses propres mains figurent dans l'environnement physique. Il y a donc une superposition d'images et de réalités qui, pour reprendre les mots de Vanhoutte et Wynants, se télescopent. L'immergé.e comprend aisément que ces nouvelles mains dans l'image ne sont pas les siennes – la plupart des immergé.e.s ont pour premier réflexe de vérifier la véracité de la situation

en bougeant brusquement leurs mains et en constatant que l'image elle, ne concorde plus. Toutefois, le « sentiment d'appartenance » (*ownership*) persiste : l'immergé.e sent que ce sont ses mains, ou à tout le moins éprouve une corrélation entre ses propres mains positionnées dans l'espace et ces tierces mains présentes à l'écran. Le schéma corporel de l'immergé.e est alors infléchi et tout l'art de CREW réside dans cet interstice cognitif, dans cet espace transitionnel. Pour renforcer ce sentiment de privation sensorielle, le.la. performeur.euse vient toucher la main de la personne immergée au même moment où une main touche celles présentes dans la vidéo préenregistrée. Le fait que les mains représentées à l'écran et celles de l'immergé.e dans l'environnement physique soient touchées simultanément permet à l'immergé.e non pas de sentir une expérience de confluence radicale et d'immersion totale avec le média, mais plutôt d'éprouver la stratification des degrés de présence à l'œuvre. Ce phénomène porte le nom de la rube *hand illusion*, une expérience menée par les neuroscientifiques Botvinick et Cohen en 1998 et qui consiste à brosser doucement une main de caoutchouc au même moment où l'on brosse la main d'un sujet pendant qu'il observe la main de caoutchouc. Selon cette étude, le sujet a tendance à sentir que la main de caoutchouc est la sienne tout en ayant conscience, intellectuellement, qu'elle ne l'est pas :

In other words, the friction between simultaneous sensorial stimuli is cognitive unified in a coherent experience where the dominance of vision causes the feeling that the virtual hand is owned by the person involved. Thus, it is in the perceptual negotiation between what is seen and what is felt that the immersant has a confusing experience, increasing the corporal awareness of presence in a transitional environment (Vanhoutte et Wynants, 2010, p. 282).

Cette corrélation entre l'image perçue et la sensation ressentie insuffle un sentiment de doute chez l'immergé.e que le dramaturge Kurt Vanhoutte nomme la négociation sensorielle. Ce procédé qui pousse l'immergé.e à associer la main numérique à la sienne provoque simultanément la conscience qu'elle ne l'est pas. Cette stratégie

neurocognitive récupérée par CREW est au cœur de leur dramaturgie, car elle s'ancre précisément dans cette négociation sensorielle entre le sentiment d'appartenir, d'être et d'évoluer dans des environnements simultanément physiques et numériques. Loin de vouloir flouer le spectateur.trice dans une immersion complète, tout le jeu des performances de CREW réside dans l'oscillation entre ces espaces et ces deux temporalités qui, rassemblés, créent un troisième espace, une zone transitionnelle. Le sentiment de présence de l'utilisateur.trice est altéré par cette friction, provoquant une plus grande sensation de présence étant donné qu'en modifiant son schéma corporel, en installant ce vertige au cœur de la friction spatiale, son acuité corporelle et sensorielle s'en trouve augmentée :

In this transitional experience, one's perception is thus perpetually pending between an embodied and disembodied perspective, causing a heightened corporal awareness of being present in this mixed environment » (Vanhoutte et Wynants, 2010, p. 283).

Si l'exploration de cette zone transitionnelle s'est avérée très enrichissante dans le parcours de la compagnie, une problématique résiste toujours : la performance ne peut être éprouvée que par un nombre limité de personnes. À partir de cette contrainte, Joris a décidé de créer le spectacle *Terra Nova* (voir Annexe D), une performance où 55 personnes peuvent en simultané faire l'expérience du dispositif de Réalité virtuelle. En collaboration avec le dramaturge Peter Verhelst, le spectacle s'articulait autour de l'explorateur Robert Falcon Scott et de son expédition au Pôle Sud. *Terra Nova* est divisée en trois séquences : la première est une immersion commune où tous les immergé.e.s regardent un acteur livrer un texte, lequel est constitué d'extraits des journaux personnels de R. F. Scott ; la seconde est une immersion en binôme avec un.e performeur.euse; et la troisième est un moment d'observation où les immergé.e.s se transforment en spectateur.trice.s afin de regarder une deuxième vague d'immergé.e.s vivre à leur tour la seconde séquence du spectacle. L'ajout de cette troisième séquence est une stratégie clé dans la dramaturgie du spectacle : elle permet au public de

retraverser l'expérience vécue et d'analyser avec une distance renouvelée la privation sensorielle qu'ils ont récemment éprouvée. La privation sensorielle étant un phénomène par lequel le sujet se sent privé d'un ou de plusieurs sens de manière volontaire ou involontaire. Le terme, emprunté à la psychologie cognitive, a été mis en jeu par le dramaturge Kurt Vanhoutte dans ses diverses publications²² sur le travail de la compagnie CREW.

Finally, la dernière phase de création en Réalité virtuelle est la création des courtes formes *C.A.P.E.* Ces performances, d'une durée approximative d'une quinzaine de minutes, sont portatives et peuvent être présentées facilement dans divers lieux. Il existe huit versions des *C.A.P.E.* (*Brussels*, *Kit*, *Tohoku*, *Vooruit*, *Horror*, *Dog* et *Drop*). Dans le second chapitre, nous étayerons en quoi consiste la dramaturgie des *C.A.P.E.* et en quoi elles synthétisent le résultat des recherches sur l'*embodiment* et l'immersivité en Réalité virtuelle chez CREW. Nous avons fait l'expérience de *C.A.P.E. Brussels* accompagnée d'une performeuse et nous avons également visionné, sans toutefois être guidée par les contacts tactiles d'un.e performeur.euse, tous les autres *C.A.P.E.* à l'exception de *C.A.P.E. Pierrefonds*.

Leur troisième, et plus récent, axe de recherche s'articule autour des espaces virtuels scéniques et de l'avatarisation des personnages en scène. Joris explique qu'après plusieurs années de recherches consacrées aux dispositifs de Réalité virtuelle, il a senti le besoin de renouveler sa pratique artistique en réorientant les nouvelles explorations scéniques autour des capteurs de mouvement. Les spectacles *Absence* (2015) et *Prometheus Explorer Unchained* (2015) sont le fruit de ces nouvelles recherches où la coprésence entre les performeurs ou performeuses et leurs propres avatars constitue le

²² Kurt Vanhoutte et Nele Wynants sont responsables de la publication des recherches les plus exhaustives sur le travail d'Éric Joris et de la compagnie CREW. L'article *Performing Phenomenology : Negotiating Presence in Intermedial Theatre* publié en 2010 dans la revue Springer Science, nous offre une excellente analyse des productions en Réalité virtuelle de CREW et une introduction à la notion de privation sensorielle.

socle narratif. Il n'est plus question de Réalité virtuelle, mais d'une confrontation chorégraphique entre la personne qui performe en scène et son propre avatar.

L'installation *Collateral Rooms* (2016) (voir annexe E) s'est précisément réalisée dans l'interstice de ces deux axes de recherches. Il s'agit du plus récent projet de CREW, présenté au musée des BOZAR de Bruxelles en novembre 2016, installation que nous avons eu la chance de visiter au moment de sa présentation. L'œuvre présente une minutieuse synthèse des apprentissages techniques et narratifs des dernières années. En effet, le.la visiteur.euse est invité.e à pénétrer dans un espace ouvert défini par deux énormes murs, laissant simplement l'impression que l'on pénètre dans un carré, coupé en deux. L'installation est surplombée par 34 capteurs de mouvements et trois projecteurs qui diffusent des images de synthèse (un pavillon de l'architecte Mies van de Rohe reconstitué par ordinateur) et des vidéos préenregistrées captées par des caméras en 360 degrés (un paysage extérieur bucolique). Ensemble, ces deux strates d'images de nature physique et numérique illustrent un pavillon au bord d'un cours d'eau. Le spectateur pénètre dans l'espace muni d'une simple paire de lunettes sur lesquels sont posés quatre diffuseurs de signaux lumineux. Grâce aux systèmes de reconnaissance de mouvement, le dispositif est capable de localiser l'utilisateur.trice à tout moment. Avant d'entrer dans l'espace des capteurs, l'image que voit le.la visiteur.euse est complète, entière et paisible. Mais lorsqu'il.elle pénètre dans le périmètre délimité par les capteurs de mouvements, les deux stratifications des images vont sans cesse converger vers le corps du.de la spectateur.trice qui est devenu l'épicentre de la perspective visuelle. En se déplaçant, chacun de ses mouvements fait intervenir la spatialisation des images ; le pavillon se reconfigure chaque fois qu'un mouvement est effectué. Plus nous sommes près physiquement de la surface qui accueille les images projetées, plus le contenu de ces projections se module. De cette façon, *Collateral Rooms* donne littéralement l'impression que la perspective centrale et unique s'effondre. Plus l'on se rapproche d'une image, plus il est complexe d'en déterminer son origine, ses composantes et son contenu. Ce traitement de l'image et de

sa distorsion est très cohérent avec les expérimentations précédentes menées par CREW avec les systèmes de Réalité virtuelle. En ce sens, et malgré les changements drastiques de systèmes et de dispositif, les spectateur.trice.s sont toujours le point de référence à partir duquel tout s'organise. Cette perspective de l'humain au centre du monde est antique, mais semble toujours et encore nous leurrer avec adresse. Ainsi, le vertige naît surtout de la simplicité du dispositif : l'espace est ouvert, il ne semble y avoir qu'une simple projection sur deux murs joints, quand pourtant, lorsqu'on s'en rapproche, notre présence nous place au cœur de l'indéterminé. En regardant devant soi, ce sont les images distordues du numérique et en regardant derrière soi, c'est l'espace de la galerie dans toute sa concrétude et sa stabilité. Le dispositif est simple, mais la sensation vertigineuse est immense, car elle place le visiteur au centre de la fracture réel/virtuel en soulignant toute la complexité de ce passage. Les lignes conceptuelles et théoriques derrière *Collateral Rooms* sont similaires à celles des performances en réalité virtuelle : placer le corps du spectateur en état de vertige et écrire à partir de ce dernier. *Collateral Rooms* est en quelque sorte le paroxysme de toutes leurs explorations technologiques autour de l'oscillation entre le réel et le virtuel. Sans visiocasque, le dispositif permet de faire sentir à celui ou celle qui le visite la sensation d'être entre la virtualité et la concrétude de l'image. L'installation récupère les principes de la zone transitionnelle en excluant la présence d'un visiocasque. C'est la forme la plus transparente que l'oscillation entre deux espaces ait prise dans les créations de CREW et il nous semble que l'ensemble de leurs travaux réalisés en amont de cette œuvre tende vers cette transparence, cette minutieuse simplicité modelée au fil des essais, des erreurs et des réussites.

Comme on peut le constater, chacun de ces cycles de création est nourri par l'apport de la science sur les formes performatives contemporaines et il est toujours question de placer les spectateur.trice.s au centre de ces expériences artistiques dans une visée autoréflexive qui les portent à réfléchir sur les enjeux contemporains du corps en coprésence avec les espaces tangibles et virtuels. La question centrale qui persiste au

cœur de leur démarche est la suivante : « Comment la technologie nous change-t-elle? » (www.crewonline.org/). Par le biais de différents médias, la robotique, les technologies embarquées ou encore les systèmes de captation, CREW utilise la technologie, qui est toujours le point de départ d'une création, pour vérifier ses hypothèses de recherches, lesquelles prennent ancrage dans le corps, dans sa façon de recevoir, de s'acclimater, d'assimiler ou de rejeter les techniques.

1.5.2 La réalité alternée

Dans cette section, nous concentrerons notre attention sur la deuxième phase de création de la compagnie, soit celle qui implique la Réalité virtuelle. Les méthodes d'écriture de la compagnie se basent précisément sur le corps de l'immérgé.e traversé par ses propres réseaux sensoriels et leur mise à l'épreuve:

L'expérience d'immersion totale qui en découle propose une itinérance à travers une réalité « médiée », un ailleurs qui se joue de la mémoire visuelle de ceux qui y pénètrent et les invite, au fil d'une narration subtile, à devenir les protagonistes de l'histoire et à se placer au cœur même du dispositif (Delvaux et Joris, 2010, p. 23)

En superposant l'expérience immersive de la Réalité virtuelle à la présence physique d'un.e performeur.euse et la dimension haptique et sensorielle que celui-ci peut entretenir avec l'immérgé.e, CREW propose des performances dont le socle dramaturgique repose sur le principe de « réalité alternée ». Ce terme, que la compagnie utilise elle-même pour définir son travail artistique, s'ancre dans le procédé d'alternance qu'elle pose entre l'environnement réel et virtuel. En effet, le média est bien celui de la Réalité virtuelle, mais l'écriture des performances relève davantage de la réalité alternée, car cette dernière est basée sur une alternative entre l'opposition binaire du réel et du virtuel, et sur une alternance entre l'environnement concret et numérique. La notion de Réalité virtuelle désigne partiellement le dispositif de

visionnement, l'interface en soi, mais tout particulièrement les effets que ce dernier génère sur l'en-soi de l'immergé.e. Ainsi, la dramaturgie dans laquelle ces dispositifs nous immergent relève surtout d'une alternance vertigineuse entre le « ici et maintenant, ni ici ni maintenant, ici, mais pas maintenant, pas ici ni maintenant » (<http://www.crewonline.org/>). Cette expression de la compagnie a longtemps été un leitmotiv au cœur de leurs processus de création en Réalité virtuelle. Les partitions des spectacles immersifs reposent précisément sur cette formule qui vise à insuffler un doute chez l'immergé.e quant au lieu et au moment où il.elle se trouve. En ce sens, elles ne se limitent pas à ce que l'on voit dans le visiocasque, mais bien à ce que l'on ressent globalement quand on se trouve dans l'oscillation entre espace et temporalité réelle et virtuelle. Les performances immersives de CREW modifient le schéma corporel des immergé.e.s et les placent dans une posture de négociation entre des lieux que l'on s'imagine divisés, mais qui sont dès lors intimement liés par le biais du corps. Ainsi, l'immersion permet d'accéder au vertige. Dans les performances de CREW, les immergé.e.s ne sont pas appelé.e.s à vivre une immersion totale, mais bien au contraire à éprouver la friction entre les temps et les espaces de deux mondes que l'on désire toujours voir séparés. En décloisonnant le spectre de la Réalité mixte, CREW permet précisément d'abolir la binarité réel/virtuel. Mais si l'expérience performative ne s'ancre plus ni dans l'environnement réel ni dans l'environnement numérique, où se situe-t-elle ? Dans le corps : le seul réceptacle du spectacle et par conséquent la seule archive de la performance.

Ainsi, les stratégies et les procédés d'immersion proposés par CREW permettent de recentrer l'expérience du spectateur ou de la spectatrice et de le rendre à la fois protagoniste, sujet et archive de l'œuvre. Sans son corps, son agentivité et son vertige, l'œuvre échoue et ne trouve aucun support sur lequel inscrire ses traces. Dans le second chapitre de ce mémoire, nous offrirons une description détaillée de la performance *C.A.P.E* et analyserons les principes immersifs et contre-immersifs à l'œuvre.

CHAPITRE II

STRATÉGIES ET PROCÉDÉS IMMERSIFS ET CONTRE-IMMERSIFS : ÉTUDE DE CAS AUTOUR DE LA PERFORMANCE *C.A.P.E. BRUSSELS*

Dans ce second chapitre, nous nous appuierons sur une étude d'une performance phare de la compagnie, soit *C.A.P.E.*, afin de donner à voir avec précision quels sont les procédés immersifs et contre-immersifs mis en jeu dans l'écriture de cette création. La dramaturgie de l'œuvre *C.A.P.E.* rassemble des techniques d'écriture sensorielle des plus riches en une seule forme courte, mobile et portable. L'unicité de ces procédés d'écriture découle des états paradoxaux dans lesquels la personne immergée est posée et du regard critique que le dispositif offre à cette dernière sur sa propre corporéité. Ainsi, nous partagerons un récit phénoménologique de notre expérience de l'œuvre *C.A.P.E. Brussels* en tant qu'immergée²³. Il s'agit d'une description visuelle et auditive, mais aussi sensorielle et perceptive de l'œuvre précédemment mentionnée. Inévitablement, le portrait que l'on dresse de cette création est subjective parce qu'elle est narrée à la première personne. Toutefois, nous avons fourni un ensemble d'éléments clés, notamment de nature narrative, afin de mettre en relief les éléments naturellement discernés par l'ensemble du public. Si les sensations perçues par chaque individu au

²³ Comme nous l'avons mentionné dans l'introduction, nous utiliserons uniquement le genre féminin lorsqu'il sera question d'immergée et de performeuse dans la sous-section « 2.2 Récit phénoménologique de l'expérience *C.A.P.E. Brussels* ». Étant donné que cette section du mémoire se base sur un récit expérientiel d'une œuvre en première personne et que celle-ci fut vécue par deux personnes se référant de sexe et de genre féminin, nous priorisons exceptionnellement l'usage exclusif du féminin en ces pages.

moment de sa réception de l'œuvre peuvent varier²⁴, les artistes ont pensé la mise en scène d'éléments perceptifs et dramatiques récurrents d'une expérience à l'autre. Les créations immersives, tout particulièrement en ce qui concerne la Réalité virtuelle, sont complexes à transmettre succinctement : nos sens sont si intensément convoqués qu'il est capital d'investir le langage par le biais des souvenirs corporels que nous conservons de l'œuvre. En partageant le récit de l'expérience de l'œuvre *C.A.P.E. Brussels*, nous désirons donner à voir, à sentir et à percevoir tout l'art de CREW. Ce récit est donc l'occasion d'exprimer avec clarté les enjeux éprouvés par un.e immergé.e, mais aussi de témoigner d'une recherche incorporée de l'œuvre en écho à ses propres principes immersifs. Ensuite, à la lumière de ce témoignage, nous proposons une analyse détaillée des procédés immersifs et contre-immersifs déployés dans l'œuvre en question. Nous verrons que la cohabitation de ces techniques crée un tiers procédé que nous nommons la mise en oscillation et qui sera abordé dans le troisième chapitre. Celle-ci advient grâce à la présence de quatre éléments fondamentaux que nous détaillerons dans le présent chapitre : la coperformativité entre la performeuse et l'immergée, le rite de passage comme structure organisationnelle de l'expérience, la mise en marche du corps immergé ainsi que les notions de montage et de cadrage visuel.

2.1 *C.A.P.E.* : création d'un canevas pour la performance en Réalité virtuelle performative

Les trois périodes de recherche et de création qui constituent le parcours de la compagnie ont permis aux membres de CREW de développer, d'étayer et de

²⁴ Les degrés d'immersivité, d'acuité corporelle, de fascination ou d'adhésion aux règles du jeu immersif dans un environnement structuré sont variables. L'habitude liée à notre fréquentation des espaces immersifs et des expériences en Réalité virtuelle permet une distance supplémentaire en tant qu'immergée et diminue la fascination première perçue dans un environnement immersif.

perfectionner bon nombre de tactiques d'immersion dans un contexte théâtral. Les œuvres créées depuis la fin des années 90 représentent le terreau d'une réflexion intensive et aboutie sur les relations qu'il est possible de tisser entre performeur.euse, immergé.e et technicité. C'est bien la question centrale et fondatrice de la pensée créatrice de CREW : comment repenser la place du corps dans des environnements hypermédiatiques. En s'attachant à la dimension sensorielle et cognitive des immergé.e.s, Joris offre une place singulière et sensible au corps de quiconque faisant l'expérience de ses œuvres. Cet artiste crée des espaces immersifs où le vertige corporel est le sujet de l'expérience, des créations où « l'individu n'existe que là où il se tient à travers sa sensorialité, son affectivité, ses gestes ou ses mouvements. Sa présence au monde est toujours celle d'une corporéité en action » (Le Breton, 2014, p. 21). Tout le travail de la compagnie CREW met en valeur le fait « qu'être », c'est traverser un agrégat de significations et de sensations à partir du corps. Chez CREW, le corps est toujours le point de départ d'une expérience, mais aussi la coordonnée vers laquelle tout converge : il est simultanément l'émetteur et le récepteur de chacun des mouvements de l'œuvre. Joris place le corps au cœur d'un état fondamentalement paradoxal : dans un rapport d'hyperproximité et de distance critique. Toute la sensibilité du dispositif – nous évoquons ici les matériaux sensibles et sensoriels avec lesquels il compose ses œuvres – repose sur l'efficacité du sentiment immersif doublé de l'éveil de la conscience de l'immergé.e sur le phénomène d'absorption qui est en train de se produire. Ainsi, l'immergé.e effectue une plongée en son corps et dans l'univers représenté tout en s'observant y plonger. L'expérience fait sans cesse appel à la prise de conscience chez l'immergé.e de cette mise en oscillation du corps, de cette incorporation à éprouver et sur laquelle réfléchir plus largement sa propre corporéité. Pour ce faire, en collaboration avec les stratégies immersives, Joris se sert de procédés que nous nous permettons de nommer contre-immersifs.

Nous privilégions l'étude de la performance *C.A.P.E.* plutôt qu'une analyse des autres performances de la compagnie pour deux raisons. Premièrement, parce que nous avons

fait l'expérience de cette œuvre lors d'un stage à Bruxelles auprès de la compagnie en novembre 2016. Le caractère hautement expérientiel des œuvres créées par la compagnie nous pousse à croire que pour atteindre une compréhension optimale du travail de CREW, il est primordial et nécessaire de les avoir vécues. Deuxièmement, parce que *C.A.P.E.* est un format performatif qui réunit la somme des acquis développés en laboratoire de recherche et de création pendant la phase d'exploration autour de la « confluence radicale » et de la « zone transitionnelle ». *C.A.P.E.* est une courte performance d'une quinzaine de minutes, qui inclut et met en valeur les notions de mise en oscillation et de réalité alternée développées dans les performances précédentes. L'œuvre témoigne de la maturité technique, artistique et intellectuelle acquise par les artistes pendant la décennie 2000. Les spectacles *CRASH*, *Eux*, *Line Up* et *Terra Nova* ont permis de tester, cerner et produire des stratégies d'immersion concluantes qui ont pu être intégrées à la performance *C.A.P.E.* C'est précisément pour cette raison qu'elle se présente à nous comme un territoire fertile pour l'analyse des stratégies et procédés immersifs de la compagnie.

C.A.P.E. serait donc un système opératoire, où l'appareillage technique est central, prêt à accueillir différentes variations de l'œuvre. La nature itérative du processus de création de la compagnie fait appel à une compréhension de l'écriture de cette œuvre comme un processus de reformulation répétée à partir d'un même dispositif. Si certains paramètres de la performance, tel que la présence du visiocasque et les interventions tactiles s'en trouvent relativement inchangées d'une version à l'autre, c'est toute la dramaturgie visuelle et la dimension vidéographique qui se modifient. Le canevas performatif permet de varier la dimension narrative de l'œuvre tout en conservant les stratégies immersives: les contacts tactiles, la synchronicité et la dissonance de ceux-ci, la marche comme geste d'itinérance chez l'immergé.e, etc. Si, après plusieurs années, Joris avoue ne plus être stimulé par ce format performatif, ce dernier aura permis de mettre à l'épreuve une variation d'idées et d'interrogations autour de l'immersivité en Réalité virtuelle. En récupérant un canevas solide et stable, la

compagnie a pu se pencher sur des questionnements autres que techniques ou cognitifs, tels que la dimension stylistique, visuelle et narrative.

C.A.P.E signifie « Computer Automatic Personal Environnement ». Cette appellation semble être une translation explicite du terme qui permet de nommer les environnements CAVE, soit des salles d'immersion où l'on peut vivre une expérience dans un espace souvent similaire à la forme d'un dôme. En détournant l'usage usuel du terme et en soulignant le vocable « Personal », CREW nous invite dès lors à penser la place du corps, notamment de son propre corps, dans l'immersion. Huit différentes versions de *C.A.P.E.* existent, soit *Brussels*, *Vooruit*, *Anima*, *Horror*, *Kit*, *Tohoku*, *Drop et Dog*. Toutefois, il existe une neuvième version, *C.A.P.E. Pierrefonds* qui a été réalisée en 2010 dans le cadre d'une résidence de création au château de Pierrefonds en France. Les conditions dramaturgiques de sa réalisation sont intimement liées au lieu de création et la compagnie ne peut présenter cette performance en dehors de son contexte *in situ*. En effet, chacune des variations de *C.A.P.E* s'ancre dans un désir de répondre à une commande ou à une interrogation soulevée par les collaborateurs, les institutions ou les festivals qui les accueillent en résidence. *C.A.P.E. Brussels* est la première version de la série à avoir été créée et sera l'objet de notre étude dans ce présent chapitre.

Nous proposons de livrer un panorama des singularités vidéographiques de chacune des versions de *C.A.P.E.*. Ce survol chronologique nous permettra de mieux comprendre la diversité stylistique et narrative exploitée par CREW au fil des ans. L'hétérogénéité de ces contenus souligne le désir d'explorer les possibilités fictionnelles, en termes de genres et d'esthétiques, que le système *C.A.P.E.* offrait à l'équipe de création. La toute première version, *C.A.P.E. Brussels*, a été créée dans le cadre de la semaine de la Belgique pendant l'exposition mondiale (*World Expo*) à Shanghai en septembre 2010. L'œuvre avait été commandée par l'institution chinoise et précisait que le dispositif immersif développé par CREW depuis 2004 devait permettre au visiteur de l'exposition de parcourir la ville de Bruxelles afin de répondre

à la thématique préétablie par l'organisation. La seconde version mobile est *C.A.P.E. Horror*, celle-ci a été réalisée en partenariat avec les étudiants de l'académie de théâtre de Maastricht. Leurs recherches ont été guidées par deux axes : un désir de s'appuyer sur le genre du cinéma d'horreur dans une expérience immersive et réussir à intégrer des séquences filmiques plus longues. En additionnant ces deux objectifs de travail, cette collaboration a permis de créer une version de *C.A.P.E.* qui explore des codes classiques du genre cinématographique, non ceux basés sur une idée préconçue du cinéma d'horreur (omniprésence de violence, de sang, etc.), mais plutôt sur ceux du suspense continu. Les contacts tactiles instaurés entre le/la performeur.euse et l'immérgé.e, normalement rassurants dans les versions précédentes, se mutaient alors en une inquiétante sensation de répulsion. Le dispositif de Réalité virtuelle est normalement associé à une liberté d'action dans l'espace numérique, tandis qu'ici la personne qui en fait l'expérience agit sous le régime de la captivité. Cette transformation de notre rapport aux contacts tactiles est initiée par le protagoniste qui, dans le cas présent, est inquiétant et trouble. La troisième version est *C.A.P.E. Tohoku* et s'inspire de la dimension documentaire et de l'essai journalistique. À la suite du tremblement de terre qui a frappé la ville de Fukushima au Japon en 2011, Joris a savamment lié des images vidéo du désastre aux images d'un tournage ayant eu lieu après la catastrophe naturelle :

During the walk, images from before, during and after the disaster are mixed and induce a tragic sort of immediacy. The immersive format strongly reinforces this directness and puts the visitor into the heart of the experience. *C.A.P.E. Tohoku* is a radical step towards a new type of documentary (<http://www.crewonline.org/art/projects>).

Grâce aux images d'archives, Joris place l'immérgé.e au cœur du désastre, tout en utilisant également des images de la désolation qui a suivi cet épisode. La quatrième version est *C.A.P.E. Kit*, une version jeunesse, qui explore la dimension texturale des interactions physiques : on touche de la laine et des surfaces moelleuses au cœur d'un

univers labyrinthique qui nous donnent l'impression d'une promenade à l'intérieur d'une maquette miniature. Les images vidéo préenregistrées sont filmé à hauteur d'enfant, ce procédé reste formellement intéressant pour un adulte qui est alors plongé dans la perspective de la miniature. *C.A.P.E. Vooruit* est la sixième version de l'œuvre, elle intègre des images tirées d'un fonds d'archives dans l'œuvre de Réalité virtuelle. L'immergée est amenée à suivre une fanfare lors d'une fête commémorative dans la ville de Ghent. Ces images d'une autre époque se superposent aux lieux actuels de la ville pour nous faire revivre le même type de manifestation publique qu'en 1950 :

The source material for *C.a.p.e Vooruit* is created by embedding « found footage » of the 1950's 1st of May demonstrations into contemporary omnidirectional video and sound recordings taken by *CREW* at precisely the same locations in the city of Ghent (<http://www.crewonline.org/art/projects>).

Cette surimpression temporelle entre images d'archives et dispositifs technologiques contemporains crée une ellipse continue entre le passé lointain, le passé rapproché et la résurgence de ces deux manifestations au sein de l'œuvre performative. La version suivante, *C.A.P.E Anima*, a été conçue en partenariat avec l'orchestre symphonique Anima Eterna Brugge, dirigé par le chef d'orchestre Jos van Immerseel ; cette collaboration a été pensée afin de déhiérarchiser les sens dans l'expérience immersive en privilégiant la dimension sonore. Lors d'une séance de tournage, en amont de la représentation de la performance, l'orchestre a interprété la sixième symphonie de Beethoven. Le dispositif de la Réalité virtuelle, souvent associé à une stimulation haptique chez *CREW*, empêche le plus souvent l'immergé.e d'écouter attentivement la matière sonore (partitions musicales, ambiances rythmiques, paroles, etc.). À partir de ce constat, Joris a cherché à savoir comment il serait possible d'exploiter l'aspect sonore du dispositif. La collaboration avec l'orchestre de Bruges misait précisément sur cet aspect en immergeant la personne qui fait l'expérience de l'œuvre sur la scène, donnant ainsi l'impression de déambuler parmi les musiciens et musiciennes. Les deux versions les plus récentes de *C.A.P.E.*, *C.A.P.E. Drop et Dog*, ont été réalisées à partir

de la poésie de l'auteur néerlandais Tonnus Oosterhoff. Il s'agissait d'explorer la littérature et le geste de lecture dans un environnement de Réalité virtuelle. Les deux versions ont été créées sous cette question de recherche. Toutefois, elles empruntaient respectivement des hypothèses diamétralement opposées : l'une proposait de situer le geste de lecture dans un non-lieu, qui n'évoque aucun espace concret si ce n'est celui métaphorique de la page, et le second intégrait visuellement des éléments textuels dans une captation préenregistrée. Du documentaire à l'horreur en passant par l'exploitation des archives et du patrimoine historique, *C.A.P.E.* aborde une multiplicité d'univers visuels afin de développer une grammaire stylistique en Réalité virtuelle.

2.2 Récit phénoménologique de l'expérience *C.A.P.E. Brussels*

Dans le but d'exemplifier les procédés et stratégies immersives et contre-immersives à l'étude, de donner à voir et à percevoir l'œuvre dans toute sa complexité sensorielle, nous développerons ici une description exhaustive de notre expérience de la performance *C.A.P.E. Brussels*. Lors d'un stage effectué en novembre 2016 auprès de la compagnie CREW, il m'a été permis d'expérimenter cette version accompagnée d'une performeuse, Veerle Joos. Cette dernière est également assistante de production auprès de la compagnie. J'ai eu la chance de vivre la performance à deux reprises en expérimentant deux des dispositifs utilisés par la compagnie au fil des ans : celui développé en partenariat avec Philippe Bekaert et l'appareillage commercial aujourd'hui utilisé par CREW. Les membres de la compagnie m'ont donné accès aux vidéos en ligne de toutes les performances *C.A.P.E.* Ces vidéos contiennent les images diffusées dans le visiocasque de l'immergée, mais aussi les instructions audios permettant à la performeuse de synchroniser ses gestes au rythme de l'expérience. Ce matériel m'a permis d'analyser avec précision l'écriture performative de *C.A.P.E.*

La performeuse²⁵ m'invite à revêtir la combinaison d'immersion : elle m'aide doucement à enfileur chacun des éléments nécessaires au déploiement de la performance. Elle s'assure à tout moment que je sois confortable, que j'aie la possibilité d'exprimer mes interrogations. Dès lors, je peux sentir qu'elle prend minutieusement le temps d'être à l'écoute de toute forme de nervosité ou d'excitation de ma part. C'est une étape fondamentale pour que la chorégraphie entre celle qui performe et celle qui vit l'expérience prenne forme. Cette relation repose sur la construction d'un espace de confiance entre les deux parties pour que l'immergée puisse s'abandonner à l'œuvre. J'enfile donc un sac à dos contenant l'ordinateur qui permet de diffuser les images dans le visiocasque. Cette interface tactile permet à la performeuse de sélectionner la version de *C.A.P.E.* que l'immergée s'apprête à vivre. Cette même surface écranique permettra plus tard à la performeuse de voir ce que je percevrai dans le visiocasque. Un second écran, cette fois-ci de plus petite taille, est posé sur ma poitrine. Il est primordial de souligner que les deux interfaces, celle sur ma poitrine et celle dans mon dos, sont visibles pour la performeuse et qu'elle se servira à tout moment de ces écrans comme repères : elle peut voir à quel moment nous nous situons dans le contenu narratif de la vidéo. Ainsi, il sera possible pour la performeuse de savoir à tout instant à partir de quelle perspective je regarde les images. Elle pourra ajuster ses gestes afin de créer une cohérence globale dans mon expérience immersive. Ce sont là les deux repères visuels qui vont permettre à la performeuse d'ajuster sans cesse ses mouvements avec le plus de minutie possible, en me considérant toujours comme l'épicentre de l'expérience. Son objectif est d'être en synchronisme parfait avec l'image, pour qu'à son tour l'image

²⁵ Pour davantage de clarté, nous utiliserons les termes d'immergée pour se rapporter au sujet qui fait l'expérience de l'œuvre, de performeuse pour nommer la personne responsable de réaliser les contacts tactiles dans l'environnement physique et de protagoniste pour définir la personne en scène dans l'image vidéo préenregistrée. Nous privilégions l'usage exclusif du féminin puisque la performance et l'expérience donnée à laquelle nous faisons référence a été réalisée et vécue par des femmes. Nous optons également pour un récit livré à la première personne, afin de clarifier les enjeux dramaturgiques et sensoriels auxquels le public fait face.

s'offre à moi dans toute sa cohérence. La performeuse est responsable de la cohabitation entre liberté d'action et dramaturgie préétablie, ce qui dégage l'immergée d'une responsabilité narrative. Ces interfaces lient l'intérieur et l'extérieur du dispositif. Si les dispositifs de Réalité virtuelle créent fréquemment un sentiment d'individuation total et engendrent une étrange sensation d'être seule, ces deux écrans me rappellent incessamment qu'une brèche vers l'extérieur du système existe. Par contre, l'enchevêtrement du contenu visuel et des interactions tactiles déclenchera chez moi un fort sentiment de négociation sensorielle qui me fera rapidement oublier cet œil extérieur. Plus tard, je comprendrai que l'invitation qu'on me lance à marcher dans l'espace physique, le fait qu'on convoque toute ma motricité, est un des aspects importants dans l'intensité vécue de cette immersion. La dernière étape sera de poser le visiocasque sur mon visage et le casque audio sur ma tête. Dès lors, quelque chose s'impose comme un filtre entre soi et l'environnement physique. Le visiocasque agit comme une mince pellicule, il capte en direct à la manière d'un caméscope ouvert qui n'enregistre rien, mais voile l'environnement de sa dimension pixélisée. Tel un tulle, une distance translucide s'installe dans mon expérience médiée du direct. La performeuse me demande calmement de m'asseoir sur une chaise posée devant une table. Je ne ferai que quelques pas pour atteindre la chaise et m'y asseoir. Tout m'apparaît d'une grande simplicité et j'ai l'impression que cette démonstration pourrait avoir lieu n'importe où. Pourtant une sensation de vertige s'installe déjà en moi, elle s'explique probablement par le caractère « extraquotidien » et l'étrangeté de la situation performative. Le cadrage qu'opère le dispositif me place dans une posture où j'ai l'impression d'observer les actions à travers le trou d'une serrure. Le port de la combinaison est également un facteur qui contribue à l'originalité de la situation : je sens sur mon corps le poids et la pression de la combinaison. La performance n'a pas encore été formellement enclenchée que déjà mes repères de spectatrices sont ébranlés ; les rapports habituels instigués entre la performance et la salle sont déjà drastiquement modifiés, voire abolis. Je m'assois et la performeuse me demande de mettre mes mains sur la table, les paumes contre la surface. Elle m'explique que je suis et serai toujours

libre de regarder où je le désire. Elle m'invite à regarder à ma droite, puis à ma gauche. Cette brève indication joue un rôle majeur dans le pouvoir d'action que l'on veut m'offrir, en m'expliquant que je dois me sentir libre dans l'environnement et en m'invitant à faire l'expérience de cette liberté avant même que l'expérience ne démarre. Enfin, on me dit de poser mon regard sur mes mains.

L'image vidéo préenregistrée démarre subitement. Je me trouve tout à coup devant la protagoniste : une femme portant une robe jaune, un chapeau noir et des gants blancs. Nous sommes assises l'une en face de l'autre et nous nous trouvons perchées sur ce qui me semble être le toit d'un immeuble. Nous sommes toutes deux assises aux extrémités d'une table. Le choix du lieu, un espace en hauteur, accentue le sentiment de vertige initié par la translation des images en temps réels vers les images préenregistrées. Devant moi, je peux percevoir sur la table deux mains qui agissent comme signifiant : on me fait comprendre que ces mains virtuelles sont les « miennes ». Par un simple jeu de perspective, ces mains deviennent inévitablement les avatars de mes propres mains. Les mains de la protagoniste sont posées sur mes mains numériques. Simultanément, les mains de la performeuse se posent sur les miennes. La texture des gants portés par la performeuse et ceux de la protagoniste crée une cohérence synesthésique. Ce procédé me rappelle instinctivement l'expérience de la « rubber-hand illusion » évoquée au premier chapitre. La protagoniste retire ses mains des miennes et la performeuse réalise la même action au même moment.

La protagoniste dans la vidéo m'explique qu'elle sera mon guide et mon contact pour le moment. Cette posture ressemble visiblement à celle de la performeuse qui me guide à travers la performance. La protagoniste m'indique que je dois la suivre. Elle me dit de regarder autour de moi, de bouger ma tête à gauche et à droite. Inévitablement, cette consigne me rappelle celle évoquée par la performeuse avant que la vidéo ne démarre. Les superpositions et les concordances s'accumulent habilement. Sans se répéter, les événements s'additionnent en un écho circulaire. La protagoniste me dit que nous allons visiter Bruxelles ensemble et elle prononce la phrase suivante : « We can touch

time together, with your body in Brussels ». Elle tourne les mains présentes à l'écran vers le ciel et j'aperçois deux flèches qui sont dessinées sur ses paumes, pointant chacune dans deux directions. La performeuse prend mes mains et réalise les gestes identiques à ceux qui se présentent à moi sur la vidéo. On me dit à ce moment que nous avons le pouvoir de reculer ou d'aller de l'avant dans l'espace temporel. Elle place un marqueur indélébile, dans ma main gauche, dans la main où la flèche pointe vers le passé. Elle retourne mes mains sur la table, les replie pour que mes poings soient fermés. Toujours, les gestes à l'écran sont les mêmes produits sur mon corps. Elle prend mes mains et se lève tout en m'incitant à faire la même chose. Je ressens simultanément une pression contre mon sac à dos, un sentiment physique qui m'incite à me lever: c'est la performeuse qui agit silencieusement. Debout, je me mets dès lors en marche: nous sommes toujours sur le toit de ce même édifice. La protagoniste me fait signe de regarder vers le bas pour mieux contempler le vide et la vue panoramique. Elle prend ma main à nouveau et marche doucement. Toute la performance sera d'ailleurs basée sur une alternance de moments où l'on me saisit la main pour mieux la laisser glisser le long de mon corps. La protagoniste se trouve à quelques mètres devant moi, elle marche à reculons très doucement, de façon à ce que je ne la perde pas de vue. Nous entrons alors à l'intérieur de l'édifice, la lumière s'assombrit puis soudainement la protagoniste et la performeuse posent leurs mains à la hauteur de mon regard. Brusquement, tout devient opaque, totalement noir. Lorsque leurs mains respectives se retirent, je me retrouve dans un nouveau lieu, devant un ascenseur vitré. Je comprends facilement, même instinctivement, que ce procédé est utilisé comme une forme de montage tactile et visuel qui nous permet de changer avec facilité de lieux. Si je décède d'emblée qu'il s'agit d'un procédé de montage, je suis subjugué par le fait que toute forme d'écriture s'appuie sur mon corps, même ces basculements spatiaux. Nous entrons dans l'ascenseur vitré très doucement et nous dirigeons vers le bas de l'immeuble. Encore une fois, protagoniste et performeuse appliquent leurs mains devant mon visage afin de bloquer la lumière et de permettre une autre transition spatiale. Nous nous retrouvons alors dans un lieu public, un espace que je décrirais

comme un espace commun : un sous-sol commercial ou peut-être une station de métro. Rien en particulier ne me permet de me situer avec précision dans l'espace. Encore une fois, on lâche ma main, et je peux apercevoir la protagoniste s'éloigner. Brusquement, sans pour autant être brutale, elle prend ma joue et la tourne vers la droite. Au même moment, un fondu enchaîné dans l'image vient hybrider l'espace public intérieur vers celui d'un lieu extérieur. Je me trouve dans une ruelle et marche vers l'avant lorsque la protagoniste s'éloigne, me laissant seule avec comme repère sa présence au loin. Ce passage de pierre est sombre, mais je suis guidée par une source lumineuse au bout de cette ruelle. À la sortie de ce passage, j'arrive devant une traverse piétonnière. À ce moment, je m'aperçois que tous les éléments autour de moi se meuvent à reculons : les voitures, les vélos et les figurants. Je suis seule à traverser le temps de manière chronologique. En traversant la rue, un réflexe commun me prend d'assaut : je regarde à gauche et puis à droite pour m'assurer qu'aucune voiture n'entrave ma traversée. C'est un réflexe cognitif tout à fait normal dans les circonstances actuelles, mais il vient soutenir la concrétude des sensations qui m'habitent. De l'autre côté de la rue, on touche à nouveau ma joue et on répète cette même stratégie de montage visuel qui me permet dès lors de me trouver à l'intérieur d'une église. Je m'enfonce dans l'allée pour poursuivre la protagoniste jusqu'à ce qu'elle contourne une tierce présence : un homme se tenant debout dans cette même allée. Je me trouve alors planté devant lui. Il se saisit de ma main gauche, retire le crayon qui avait été posé dans ma paume et le remplace par un petit carton pour mieux refermer ma main en un poing. À nouveau, la protagoniste opère le jeu de la paume contre mon visage et je me retrouve en pleine rue dans ce qui m'apparaît être un marché public. Tout le monde marche à reculons de nouveau, cette fois-ci avec une rapidité plus insistante. Je fends la foule à contre-courant et sens les visages qui me frôlent, m'octroyant un caractère intemporel et invisible, et ce au sens où le procédé tend à isoler l'immergée dans un espace-temps à rebours et en dissonance avec celui vécu par les figurants dans la séquence vidéo. La temporalité s'est divisée et je parcours le temps et l'espace en ayant l'étrange sensation que seul mon corps est le liant entre le passé, le présent et le futur. Quelque chose se

réactualise sans cesse à chaque pas posé devant moi. Un homme marche vers moi, le seul à traverser l'espace-temps de manière identique à la mienne. La sensation de temporalité est altérée, car les échanges et quelques contacts que nous aurons semblent s'inscrire dans un temps suspendu. Nous sommes dans une foule, mais rien ne garantit que les gens qui s'agitent autour de nous soient réellement témoins des quelques secondes que nous passerons ensemble. Ce procédé me rappelle alors les premiers instants où j'ai enfilé le visiocasque : se sentir avec et dans le monde tout en étant contraint à une distance à la fois obligatoire et méditative. Il prend ma main gauche, retire la carte, la tourne et commence à écrire sur celle-ci. Je sens la pression du marqueur contre ma paume et vois qu'il y écrit quelque chose. Je comprends qu'il s'agit de la performeuse qui pose ce geste d'écriture et j'admire le réalisme et l'inventivité de cette construction perceptive. Il me quitte pour mieux reprendre sa marche, cette fois-ci à reculons, comme la foule. La protagoniste vient bloquer la lumière à l'aide de ces deux mains et je me retrouve de nouveau sur un toit ou plutôt sur une balustrade. À ma gauche le vide, à ma droite le toit. Je suis à la lisière du vide et on m'indique de me tenir droite et debout. Sur cette lisière, je peux apercevoir une série de petits blocs de béton. La protagoniste m'explique que je vais devoir marcher tel un funambule entre ces pierres posées sur mon passage. Au rythme de ces indications – elle prononce les mots « to your right » et « to your left » –, j'avance. Pendant ma traversée, la performeuse vient créer une série d'obstacles à l'aide de son pied. J'ai dès lors l'impression de buter contre les pierres dans l'image. Au même moment, le son se brouille. J'arrive de l'autre côté sur une plateforme où l'on me prend la main et me déplace doucement vers la gauche. Je me retrouve sur le seuil du toit de l'immeuble, le vide est droit devant moi. La protagoniste s'adresse à moi et me dit: « Look around, this is Brussels ». Une fraction de seconde plus tard, je sens que l'on agrippe mon sac à dos et qu'on me pousse vers le vide. Simultanément, l'image préenregistrée s'arrête brutalement et la caméra en direct me ramène à l'espace physique. Ne subsiste que la brutalité du retour à l'environnement immédiat et le vertige qui flotte encore en mon corps. Un vaste sentiment d'indétermination persiste en moi plusieurs minutes après la

performance, une excitation qui m'empêche d'agir ou de dialoguer clairement et avec concision. L'intense expérience de négociation sensorielle que je viens de vivre s'est subitement transformée en un vide titanesque. Un sentiment que tout est à réapprendre soudainement, quelque chose de l'ordre de la perte. La disparition d'un espace et le sentiment de quitter un récit suspendu. La finalité de la séquence vidéo est brusque et ce retour à l'expérience quotidienne du corps nous oblige à apprivoiser de nouveau nos repères dans l'espace physique. L'acuité corporelle augmentée dont mon corps vient de faire l'épreuve s'est mutée en un rapport ankylosé avec mes habitudes perceptives quotidiennes. Il me faudra du temps avant de combler ce vide, je dirais près d'une heure pour sentir que j'intègre à nouveau mes codes perceptifs usuels.

2.3 Principes immersifs et contre-immersifs

Faire l'expérience de *C.A.P.E. Brussels* nous aura permis de sentir, de percevoir et de distinguer à partir du corps les stratégies d'immersion et de contre-immersion mises à l'épreuve dans l'écriture de cette œuvre. Surtout, nous avons eu l'occasion d'éprouver concrètement cette oscillation singulière entre les espaces dits virtuels et réels. Dans cette section nous détaillerons ce que nous entendons par stratégies et procédés d'immersion et de contre-immersion afin de théoriser quatre principes immersifs constitutifs des méthodes d'écriture de la compagnie CREW. Il nous faudra considérer l'ensemble des actions coordonnées au cœur de la dramaturgie de *C.A.P.E. Brussels*, performance sur laquelle sera centrée la présente analyse, afin d'éclairer les moyens mis en place pour obtenir un résultat en nous appuyant sur le récit d'immergée, livré dans la section précédente. Nous exemplifierons les composantes du canevas qui font de *C.A.P.E. Brussels* une performance immersive qui place l'espace corporel au centre de ses mécanismes spectaculaires. Il s'agit de proposer une analyse détaillée de la structure performative de cette œuvre à travers quatre stratégies d'immersion

performative : le binôme performeur.se-immérgé.e, la marche en Réalité virtuelle, la ritualisation de l'expérience immersive et le montage des images. Ces procédés développés par la compagnie au fil des ans ont permis l'émergence d'un canevas unique qui place le corps au centre d'une dramaturgie qui se consacre exclusivement à la capacité de réflexion et de perception de l'immérgé.e. Nous observerons de quelle manière *C.A.P.E.* permet de renouveler le rapport historique entre corps et technique en créant une expérience de l'ubiquité. Cette étude nous permettra de montrer, dans le chapitre suivant, comment ces stratégies convergent vers une dramaturgie de l'expérience et une expérience de la technique.

2.3.1 L'apport du binôme performeur.euse-immérgé.e : une présence garante de la copéformativité de l'œuvre

Le phénomène immersif tel qu'il est perçu dans l'espace corporel de l'immérgé.e, c'est-à-dire par le biais de la stratification des espaces et des temporalités, advient principalement grâce à la présence d'un.e performeur.se au sein de la proposition. Tel que nous l'avons statué dans le premier chapitre, la négociation sensorielle est à l'origine du sentiment de vertige perçu dans l'environnement corporel de l'immérgé.e. Cette sensation est provoquée par les concordances et les dissonances entre les actions posées dans l'image vidéo préenregistrée et dans l'espace physique en direct. Sans l'assistance du performeur ou de la performeuse, l'expérience immersive s'inscrirait dans une déambulation hasardeuse dans l'environnement de la fiction vidéo et toute cohérence narrative serait un échec. En effet, les interactions régulières initiées par le.la performeur.euse créent des balises dans l'expérience, elles structurent la trajectoire qu'emprunte l'immérgé.e et augmentent l'effet de présence de celle-ci. Leur dépendance est si importante qu'elle nous pousse à réévaluer la nature de l'expérience : est-ce que la production artistique, sans la présence ponctuelle de ce guide, peut véritablement être qualifiée de performative? Mais surtout, pourrions-nous nommer

l'œuvre, dans sa forme hybride actuelle, en évoquant seulement les médias de la performance ou du théâtre ? Il nous apparaît vain de statuer en toute simplicité que le dispositif dramaturgique de *C.A.P.E. Brussels* fonctionne uniquement sur des ressorts performatifs ou théâtraux. Il est évident que le caractère performatif de l'œuvre, tout comme l'ensemble des œuvres en Réalité virtuelle créées par la compagnie, se fonde sur la présence d'un.e performeur.euse qui agit comme guide de l'expérience, mais il s'agit d'une caractéristique partielle de l'œuvre et non point d'une vision globale des mécanismes immersifs et narratifs. Reléguer ce type de pratique sous la très large bannière de la performance ne nous permet pas de cerner les mécanismes singuliers de l'œuvre. Nous estimons que la double implication des performeur.euse.s et des immergé.e.s permet l'émergence de deux phénomènes qui, eux, pointent l'unicité performative de *C.A.P.E. Brussels* : la coperformativité et l'augmentation de la sensation d'incorporation chez l'immergé.e.

La coprésence entre performeur.euse et immergé.e engendre une dynamique à la fois intime et anonyme. Ces deux caractéristiques permettent d'activer un degré d'acuité singulier chez la personne immergée. Dans le contexte d'un événement théâtral, l'intimité renvoie à ce rapport d'extrême proximité entre le.la performeur.euse et l'immergé.e, tout particulièrement par le biais des contacts tactiles : se tenir la main, poser sa paume contre le visage de l'immergé.e, etc. Ce sont des interactions qui arrivent très rarement dans le cadre d'une performance et encore moins dans le contexte d'une expérience en Réalité virtuelle. L'anonymat, quant à lui, surgit de la brièveté de la rencontre entre les deux parties : elles ne se verront et parleront que lors du court moment où l'immergé.e enfile la combinaison. Lorsque la vidéo préenregistrée démarre, l'immergé.e est coupée du contact direct, visuel et auditif, avec le.la performeur.euse. Cet état paradoxal qu'entretient le binôme, entre proximité et distanciation, crée une dissonance supplémentaire dans le système perceptif de l'immergé.e. Pour que cette friction soit bénéfique au déroulement de la performance, la confiance et l'abandon de l'immergé.e envers le.la performeur.euse sont nécessaires.

Cet engagement et cette acceptation des modalités d'interactions exigent une acuité intense de la part de l'immergé.e.

Cet état de disponibilité, dans le cas de *C.A.P.E.*, est activé parce que l'on implique l'immergé.e dans une co-relation performative. Tel que le souligne Féral, à la lumière du discours sur la notion de performance initiée par Schechner, la performativité « demande une appropriation par le sujet : le moi se dédouble, s'approprie et apprend les codes, les transforme, les répète, joue avec, en élargit le sens, entre en conflit ou bien en accord avec eux » (Féral, 2013, p. 214). Tandis que l'on pourrait naturellement présumer que l'immergé.e est plutôt *performé.e* par le dispositif dramaturgique, c'est-à-dire qu'il.elle est en accord avec ces codes, parce que tout converge vers lui.elle de manière quasi unilatérale, il.elle est aussi et surtout celui.celle qui co-performe l'ensemble de l'œuvre :

Cet engagement du corps dans l'acte, la performance comme performativité, révèle combien l'œuvre n'est pas seulement à étudier dans son extériorisation, mais dans la dynamique interne créée en nous. Le corps en acte est inclus dans le mouvement même de sa création (Andrieu et Bernard, 2014, p. 13).

Dès les premières secondes, *C.A.P.E.* pose l'immergé.e en conflit avec les codes traditionnels du dispositif de Réalité virtuelle, soit l'adhésion intégrale à l'environnement représenté. Cette intériorisation du dispositif permet précisément qu'advienne, dans le corps de l'immergé.e, une partie de l'œuvre. Sans la présence mutuelle du tandem, une part de la performativité de *C.A.P.E.* échoue.

Il est permis de se demander en quoi cette coperformativité constitue une stratégie immersive ? À lui seul, « le dispositif immersif est un lieu, une instance ou un média dont l'efficacité performative est suffisante pour produire un effet inédit dans le corps » (Andrieu et Bernard, 2014, p. 14). Il faut alors se préoccuper de la définition du terme « dispositif » dans l'œuvre à l'étude si c'est bien lui qui est responsable de

l'immersion. Nous privilégions la définition partielle que le philosophe Agamben donne de ce terme, en expliquant que « les dispositifs doivent toujours impliquer un processus de subjectivation. Ils doivent produire leurs sujets » (2014 [2006], p. 27). Nous ne croyons pas que le dispositif technique, la combinaison immersive, à elle seule puisse produire le sujet de la performance. Nous postulons plutôt que le dispositif est le réseau d'interactions entre performeur.euse, immergé.e et technique. Les « effets immersifs » (Bouko, 2015) et la coperformativité qui en émergent sont donc produits par les dispositions mises en place par chacune de parties du dispositif immersif : performeur.euse et immergé.e. Pour qu'il y ait immersion dans un contexte artistique, il doit y avoir une adhésion aux « règles du jeu » par toutes les parties. Cette participation consciente et active repose, bien sûr, sur le désir de l'immergé.e à vivre une immersion et donc à répondre positivement aux consignes et indications. Cette acceptation est la condition première de l'efficacité persuasive de cette expérience immersive. Par contre, cette même participation est également le fruit de l'effet immersif du dispositif technique et de la très habile subjugation opérée sur l'immergé.e par le dispositif dans son ensemble. Toutefois, la distance critique qui est usuellement abolie dans les dispositifs de Réalité virtuelle perdure partiellement dans l'œuvre *C.A.P.E.* et c'est pour cette raison que les deux parties, performeur.euse et immergé.e, sont coresponsables de l'immersion, à des degrés différents.

L'immersion s'active si chaque membre de ce tandem est communément responsable du dispositif. Contrairement au rapport scène-salle qui jouit d'une certaine autonomie performative, *C.A.P.E. Brussels* requiert une coperformativité pour qu'advienne l'immersion. Ce phénomène relève d'une foule de sensations qui, prises ensemble, crée une forme d'absorption chez le sujet. En synchronisant les mêmes gestes à l'écran et sur le corps de l'immergé.e, le.la performeur.euse insiste sur les concordances et les dissonances tactiles et implique le corps de l'immergé.e dans une mise à l'épreuve de sa capacité à synthétiser et intellectualiser les sensations perçues. Ces moments de

friction favorisent un état d'alerte purement proprioceptif chez l'immergé.e, c'est-à-dire un instant de préconscience de ses propres affects :

Proprioception, on the other hand, folds the external senses of tactility into the body — what we sense from our skin, for example, and how that feels. Proprioception is still preconscious, but brings sensibilities from the outside in. Affect and proprioception, together, make up sensations. Where perception is about segmentation, is a « qualified intensity » (Massumi, 2002, p. 28), sensation is an unqualified intensity that precedes perception (Stern, 2013, p. 36).

Comme le stipule Stern, avant que toute forme de stimulation physique ne soit transformée en une perception de ce même stimulus, il repose à l'état préconscient de sensation. Avant que l'affect et la sensation tactile perçue par l'immergé.e ne soient transformés en une perception, segmenté et donc intellectualisé, elle est d'abord une sensation :

Perception is our conscious understanding of what we feel, our feelings. Sensation happens before we've given word or thoughts to what is sensed, before we make sense of it. It is the abstract pain in the hand we pull away from the stove, before we even realize that it 'hurt's, that it is « burning ». We move before we « know » this, we sense and move before the fire is fully perceived (Stern, 2013, p.36).

Si usuellement le phénomène immersif se vit de l'intérieur vers l'extérieur en dispositif de Réalité virtuelle, c'est-à-dire que le sujet est à même de se projeter dans l'univers représenté, ici c'est l'environnement physique qui contribue à engendrer l'immersivité, de l'extérieur vers l'intérieur. Ce qui octroie à l'immergé.e le statut de coperformeur.euse de l'œuvre, c'est que le sujet même de l'œuvre sont ses sensations, ses affects et ses perceptions. L'écriture de *C.A.P.E. Brussels* se base activement sur les phénomènes perceptifs synthésisés ici par Stern : la proprioception, la sensation, la perception et l'affect. Elle implique des modalités d'écriture centrées sur le corps, ce que nous nommons une « dramaturgie cognitive » parce qu'elle entretient des liens de

filiations directs avec les fondements de la psychologie cognitive. L'œuvre *C.A.P.E. Brussels* peut ainsi être approchée comme une modélisation toute particulière d'une écologie immersive où l'immergé.e est codépendant.e des performeur.euse.s et du milieu immersif. Cette proposition implique à tous les niveaux le corps au cœur d'une relation particulièrement organique avec la technique. Pour cette raison précise, cette interactivité nécessite d'être investiguée plus profondément par le biais du corps :

When we move and think and feel, we are, of course, a body. This body is constantly changing, in and through its ongoing relationships. This body is a dynamic form, full of potential. It is not « a body », as thing, but *embodiment* as incipient activity. Embodiment is a continuously emergent and active relation. It is our materialization and articulation, both as they occur, and about to occur. Embodiment is moving-thinking-feeling, it's the body's potential to vary, it is the body's relations to the outside. And embodiment, I contend, is what is staged in the best interactive art (Stern, 2013, p. 2).

La notion d'incorporation éclaire notre réflexion sur cet écosystème, tout particulièrement par le biais de la formule « move-think-feel » introduite par Nathaniel Stern. Ce dernier explique que l'interactivité, telle qu'elle peut être abordée dans les dispositifs numériques, doit idéalement offrir au corps non pas le rôle du réceptacle de l'œuvre, mais il doit plutôt se poser comme l'instance du spectacle par le biais du phénomène d'incorporation :

Interactive art frames moving-thinking-feeling *as* embodiment; here « the body » is addressed as it is formed, and in relation. Interactive installations amplify how the body's inscriptions, meanings, and matters unfold out, while the worlds sensations, concepts, and matters unfold in (2013, p. 3).

C.A.P.E. Brussels parvient précisément à produire, par le biais d'une interactivité profondément ancrée dans l'espace sensoriel de l'immergée, une réflexion sur le milieu même de l'œuvre, sur la capacité qu'a cette dernière à engendrer une pensée critique sur le dispositif :

In other words, they do not so much perform in it as perform it. Virtual reality has to be embodied by the viewer in order to « manifest » itself, so it is not independent from the viewer but caused and embodied by them. In other words, virtual reality is both inside and outside the viewer (Giannachi, 2004, p. 124).

De la même façon que l'écriture sensorielle est réfléchie, l'immergé.e est à même de développer une pensée critique après son expérience, lorsque les sensations préconscientes perçues se sont transformées en une réception consciente de celles-ci :

In representing a tool through which to read, view and experience the real, the virtual is able to offer the possibility of aesthetic, ethical and political discourse. So if the primary characteristic of virtual reality is its paradoxical relationship to the real, its second characteristic is the fact that this allows for ethical and political impact (Giannachi, 2004, p. 124).

Le média, qui au final est un dispositif de contrôle, oblige une réflexion éthique, politique et corporelle sur le rapport entre l'être et la technique: « In it, the viewer may not only experience their own performance of the medium, but may witness the medium's capacity to perform itself » (Giannachi, 2004, p. 124). Si l'incorporation permet de prendre conscience de sa corporéité, les multiples moments de friction, ces zones de contre-immersions, permettent quant à elles de réfléchir intellectuellement à ce rapport proprioceptif du soi. Ce sont essentiellement ces techniques contre-immersives qui viennent enrichir notre immersion en mettant « l'accent sur l'attention du sujet à ses propres capacités sensori-motrices : l'attention au perçu diminue alors au profit d'une attention même de l'acte de percevoir » (Trentini, 2014, p. 154).

2.3.2 Le rite de passage : paramétrer les effets immersifs et la distance critique

La structure de l'œuvre rend compte de trois séquences : la pré-performance, où l'on revêt la combinaison immersive, la performance narrative, où l'immérgé.e est en contact avec la fiction vidéo, et finalement la post-performance, le retour à l'environnement physique. Chacune de ces phases permet d'équilibrer avec finesse les effets immersifs et la distance critique ressentie par l'immérgé.e lors de l'expérience artistique. Nous croyons que ce qui précède et ce qui suit la performance dite narrative sont essentiels à la réalisation d'une prise de conscience autoréflexive sur l'espace corporel. La présence de ces paliers permet l'apprivoisement du dispositif et encourage l'émergence de moments de révélation chez l'immérgé.e, permettant à cette dernière de « comprendre l'immersion en termes de modifications du dispositif perceptif » (Trentini, 2014, p. 153). Ainsi, ces phases, à la fois immersives et contre-immersives, prennent en charge la succession d'états paradoxaux, allant de la sensation d'incorporation au dispositif par le biais de la matérialité de celui-ci, à celle de distanciation induite par une distance critique provoquée par les frictions synesthétiques. Cette seconde stratégie immersive est déterminante dans l'œuvre *C.A.P.E. Brussels*, et plus largement dans le travail immersif de la compagnie.

L'œuvre ne peut être isolée dans son moment d'immersion visuelle, car les étapes en amont et en aval de celle-ci collaborent à la mise en valeur des changements perceptifs vécus par l'immérgé.e. Notre perception sur l'environnement physique, immédiat et quotidien se voit transfigurée par la succession de ces trois phases immersives. L'espace quotidien n'est plus codifié des mêmes charges significatives avant et après la performance, même si l'environnement physique est précisément le même. Notre façon de percevoir le domaine du connu est altérée par notre exploration de notre propre système perceptif. C'est pour cette raison que la structure de l'œuvre est ici approchée comme une stratégie immersive, c'est parce qu'elle s'apparente à une forme de ritualisation de la relation entre l'être et la technique, une transformation perceptive du

sujet sur soi et sur son environnement s'opère. Nous nous détournons de la dimension spirituelle du terme « ritualisation » en optant plutôt pour une approche anthropologique de la notion du « rite de passage ». Si ces derniers se font de plus en plus rares dans nos sociétés occidentales où la technologie s'érige en un mode opératoire dogmatique, l'œuvre de CREW permet de repenser le statut de la technologie dans nos vies et tout particulièrement la place du corps au cœur de ces interactions. Au quotidien, les dispositifs numériques sont réfléchis de manière à encourager des interactions fluides entre systèmes et individus, cette organicité interactive nous incite implicitement à évacuer toute dimension critique. Une œuvre tel que *C.A.P.E. Brussels* nous force précisément à faire surgir l'étrange au cœur du familier, donc à créer une distance qui elle-même peut s'avérer être un espace critique. De la même façon que le théâtre est un espace privilégié pour modéliser des enjeux, l'utilisation de la Réalité virtuelle permet ici de créer des espaces de représentations réflexifs : « In fact, the virtual has become the main theatre of the real – the place from where the real can be viewed, a space for critique, art and politics » (Giannachi, 2004, p. 124). Le dénouement de ce « rituel technique » n'est pas la réconciliation corps-technique, mais plutôt l'émergence d'un regard sensible et critique sur nos interactions avec la machine. Le rite, comme une expérience transformatrice, contient en soi une charge modificatrice de notre perspective sur le domaine du réel et sur notre environnement immédiat, psychique et intellectuel. Le phénomène immersif, lorsqu'éprouvé, contient à son tour ce pouvoir transformateur :

[L]'expérience immersive se caractérise alors par la mise en place d'une nouvelle relation entre un sujet et un monde. Sujet et monde sont reliés par la perception, qui en tant que moyen subjectif, ne fournit pas de données objectives, mais associe uniquement sensations et objets supposés. Une modification de ces associations perceptives peut donner lieu à une nouvelle relation entre sujet et monde : une relation immersive (Trentini, 2014, p. 153).

Si les données sur le monde ne peuvent être objectives chez le sujet, celles-ci sont flexibles et fluctuantes. Cette plasticité perceptive nous permet de renouveler notre relation aux environnements en subjectivant chacune de ces rencontres. Cette relation immersive, dans le cas de *C.A.P.E. Brussels*, est l'occasion de réinitialiser notre rapport perceptif à notre corps par le biais du « rite de passage ». La présence du mot « passage » au sein de l'expression suppose un espace suspendu, terreau de la transformation et espace privilégié du changement perceptif. Ce « passage » implique que le phénomène transformateur se situe entre deux zones, un *avant* et un *après* la traversée. Ces passages, Victor Turner les nomme espaces liminaires : l'espace liminaire, comme un entre-espace, ou plutôt comme un espace entre les espaces. Ceux-ci sont aussi marqués par l'existence d'un temps liminaire, c'est-à-dire une temporalité qui marque une rupture avec le passé tout en créant les conditions propices chez le sujet pour l'introduire au futur, ou encore à un présent renouvelé. En effet, dans son ouvrage *From Ritual to Theatre*, l'anthropologue fait référence à la pensée d'Arnold Van Gennep : « Van Gennep, as is well known, distinguishes three phases in a rite of passage : separation, transition and incorporation » (Turner, 1982, p. 24). La séparation, la transition et l'incorporation sont les actes d'une partition plus large qui permet l'avènement d'un changement perceptif chez le sujet. La séparation marque le moment d'isolement de l'individu face au groupe, la transition est l'espace d'efficacité du rite où le changement s'opère dans la marge et l'incorporation, aussi appelée réintégration, est le retour au groupe initial. Ces phases, tel que théorisées par Van Gennep, s'ancrent dans un contexte social et culturel, mais nous proposons une translation de ces concepts opératoires pour mieux appréhender les changements perceptifs induits par l'expérience immersive de l'œuvre *C.A.P.E. Brussels*.

Dans *C.A.P.E.*, nous retrouvons ces trois phases opératoires à même l'écriture de la performance. La phase de séparation prend forme dans cet instant où l'on revêt la combinaison d'immersion, créant ainsi une fracture nette avec nos habitudes spectatoriennes et perceptives. De plus, lorsque la vidéo préenregistrée démarre

subitement, le changement perceptif au sein de l'espace visuel crée un sentiment d'isolement partiel, de séparation. Il crée une division entre notre façon usuelle de percevoir notre environnement immédiat et le régime perceptif auquel nous sommes dès lors confrontés. La séparation est la première phase immersive qui guide le sujet à se focaliser sur sa propre transformation perceptive. Nombreuses sont les œuvres en Réalité virtuelle où l'œuvre débute après que le visiocasque ait été placé sur le visage de l'immergé.e. En impliquant le.la performeur.euse dans cette étape cruciale du rite de passage, CREW insiste sur le changement qui va s'accomplir.

La phase de la transition se reflète dans les multiples interactions tactiles avec le.la performeur.euse. Sans relâche, l'immergé.e interroge les corrélations entre image perçue et sensation vécue. Comme nous l'avons vu dans le chapitre précédent, ces jeux d'allers-retours sensoriels prennent siège dans ce que la compagnie appelle les « zones transitionnelles », les espaces de « négociations synesthésiques » dans le corps. Ce que permettent l'espace et le temps liminaire, c'est bel et bien d'intégrer la multiplicité des strates spatiales et temporelles dans le corps vécu. L'espace n'est plus numérique ou physique, il est double et contenu dans le corps. Ainsi, c'est le caractère extra-quotidien et l'agencement de ces composantes qui créent ces passages liminaires. La « répétition des congruences synesthésiques » (Trentini, 2014, p. 156) permet de « contrer un acquis conscient » (p.156), c'est-à-dire de créer une attention chez le sujet, sur le sujet : « l'attention spéculative s'établit sur la base d'un mécanisme perceptif permettant fondamentalement, non pas la connaissance du monde, mais l'acte dans le monde » (p.156). Ce détournement perceptif permet une prise de conscience du corps vécu au profit de l'attention usuellement concentrée sur le corps propre, le corps localisé et immédiat.

En ce qui a trait à la troisième et ultime phase évoquée par Van Genep, soit l'incorporation, nous pourrions présumer qu'elle a lieu lorsque la performance se termine : l'immergé.e est de retour dans un environnement exclusivement physique, mais amène avec elle la charge de l'expérience perceptive vécue. La coupe franche à

la fin de la performance laisse croire à l'immergé.e qu'il.elle s'élançe dans le vide. La brutalité de la finale, particulièrement le retour soudain à la vidéo en direct, transforme le territoire du connu en un espace étrange et décalé : « In other words, in liminality, people « play » with the elements of the familiar and defamiliarize them. Novelty emerges from unprecedented combinations of familiar elements » (Turner, 1982, p. 27). Une question persiste : est-il réellement plausible que l'immergé.e incorpore ce changement perceptif dans ses habitudes perceptives quotidiennes?

La définition du théâtre immersif que nous fournit Catherine Bouko permet d'éclairer notre réflexion sur la phase d'incorporation telle que proposée par Turner et Van Gennep. Bouko théorise un modèle immersif, qui comprend des paliers et fait état d'un « ancrage spécifique de l'oscillation entre réel et imaginaire » (2016, p.58). Le premier palier permet de perturber notre rapport au réel et à l'imaginaire, le second palier est atteint lorsqu'advient une « immersion sensorielle et dramaturgique » (2016, p. 58) » et le troisième témoigne d'« 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 » (2016, p.58). L'auteure note que le premier palier ne constitue pas une forme de théâtre immersif, tandis que le second peut être appréhendé comme un environnement immersif et que le troisième est résolument une forme d'immersion complète. Dans le cas particulier de CREW et plus spécifiquement de C.A.P.E., nous faisons face à l'une des rares œuvres théâtrales où le troisième palier est atteint :

[L]'analogie réel-représentation semble céder la place à l'équivalence : l'écran du visiocasque ne serait plus le support d'un monde représenté, mais d'un univers qui semble se substituer au monde immédiat et s'autonomiser. Le réel se confond alors avec le média. Le média immersif développe ses propres règles et son propre espace non référentiel qui testent l'immersant en permanence. Lors de tels instants, l'immersant est moins invité à suivre la dramaturgie qu'à se laisser interroger par le dispositif (Bouko, 2014, p.6).

Cette interrogation qui persiste à la fin de la performance nous éclaire sur la notion d'incorporation mise en jeu par Van Gennepe et Turner. Ainsi, nous suggérons d'envisager l'incorporation, telle que le propose Bouko dans ce modèle du théâtre immersif, comme une « indistinction entre le réel et le médium » (Bernas et Bouko, 2012, p. 9). Cette indistinction, dans notre étude des motifs immersifs, permet de répondre à l'absence partielle de la phase d'incorporation dans le modèle de Van Gennepe. L'absence de résolution nous invite à méditer sur notre rapport corporel aux dispositifs immersifs. Cette invitation constitue donc une stratégie contre-immersive car elle institue une distance critique au cœur de l'immersion physique. Cette stratégie nous éloigne d'une pure expérience de la machine, pour nous faire entrer dans une expérience de la réflexion sur la corrélation entre corps et technique. L'espace n'est plus binaire comme il nous apparaissait une quinzaine de minutes plus tôt lorsque la performance débutait. Tous les versants de l'expérience, physiques et numériques, s'inscrivent maintenant dans la mémoire du corps immergé.

2.3.3 La marche en Réalité virtuelle : navigation au cœur de l'espace cognitif

La marche comme moyen d'activer la présence de l'immergé.e dans l'environnement performatif est également une stratégie cardinale du travail d'immersivité chez CREW. La déambulation est un procédé que la compagnie a développé rapidement dans ses recherches sur la Réalité virtuelle performative, principalement pour combattre les nausées ressenties par le public :

On se sent partiellement dans le réel, on commence à marcher et puis une sensation très étrange s'installe la première fois que l'on marche dans ce corps médié. Cette marche nous permettait d'éviter que les gens se sentent malades, c'est une stratégie que nous avons développée au fil des performances. Tout le monde devenait malade lors des tout premiers tests. Au début, nous utilisions des

chaises roulantes pour déplacer les immergés. (...) Nous avons cherché et puis compris que dans la position horizontale, le corps accepte tout, même des déplacements. En plus, lorsqu'on commence à bouger de manière spécifique, c'est-à-dire de manière semi-dirigée, cela enrichit l'expérience en la rendant davantage agréable, tout en créant un effet d'étrangeté (Joris, 16 novembre 2016).

Si ce sont pour des raisons purement pratiques que l'action de marcher fut d'abord exploitée par la compagnie, elle enrichit simultanément les effets immersifs et contre-immersifs versés dans le corps du sujet par le biais de l'engagement et de l'indétermination. D'une part, la marche est l'action nécessaire à son engagement, le lien entre son corps et sa conscience et surtout le procédé par lequel nous sommes convaincu.e.s de l'efficacité de ce nouvel environnement : l'espace est réel, car je m'y déplace. Tout le jeu interactif entre performeur.euse et immergé.e repose sur des sensations préconscientes, la marche, elle, est un processus conscient d'engagements et de prises de possession par cette mobilisation active et volontaire du corps à travers les déplacements. Cette action volontaire est posée au sein d'une structure excessivement codifiée : une ligne narrative et un dispositif de contrôle perceptif, le visiocasque. Il serait erroné de croire que l'immergé.e est littéralement libre dans l'environnement proposé, car une trajectoire est esquissée pour lui. D'autre part, cette même stratégie vise à modifier le schéma corporel de l'immergée, à la déposséder de son agentivité, de sa « capacité d'agir » (Butler) au sein du dispositif afin de lui proposer une expérience décalée d'un exercice quotidien, ici « l'expérience quotidienne du marcheur devient un matériau à remodeler » (Bouko, 2011, p. 5). La marche constitue un exercice familier, de l'ordre de la contemplation. *C.A.P.E.* se ressaisit du caractère rassurant de l'action pour la transformer en un énième déséquilibre : « L'espace perd alors son horizon ; les repères s'annulent; la marche (re)devient un processus d'indétermination et de désorientation » (2011, p. 8). Pour ce faire, le.la performeur.euse s'assure que l'immergé.e soit perpétuellement en déplacement, ainsi sa concentration n'est pas entièrement dédiée à la résolution de ce qui arrive à son corps, mais partiellement affairée dans l'effort que la marche lui

requiert. Cet effort cadre alors l'attention de l'immergé.e au sein d'une atemporalité et d'un non-lieu. Chaque pas est une réaffirmation du potentiel de cet espace « alterné », de l'acceptation de ces nouvelles modalités d'appréhension de sa réalité.

2.3.4 Le montage et le cadrage : code cinématographique

Le rôle de l'immergé.e dans sa déambulation n'est nullement lié à son pouvoir d'intervention sur le déroulement de l'arc narratif qui lui est proposé dans *C.A.P.E.*. Sa responsabilité — ainsi que sa liberté d'action — réside dans la façon dont elle répondra, par ses gestes et son regard, à cette narration qui lui est proposée. Son expérience est codépendante de la façon dont il.elle s'inscrit, ou non, dans la ligne narrative. Il.elle est donc responsable d'une forme de montage :

[...] It is the immersant who decides on the composition of the image by moving his head and physically responding to the voice, but also (more or less) on the temporality of the event as one doesn't know exactly when and to what direction the immersant will look at. (Bekaert, Wynants et Vanhoutte, 2008, p.160)

C'est grâce au visiocasque, tout particulièrement aux capteurs de mouvement intégrés, qu'il.elle peut agir sur la linéarité ou la non-linéarité des séquences narratives en bougeant son corps et son regard dans l'espace : « La direction de son regard à l'intérieur du visiocasque assure le montage des images, habituellement pris en charge par le cinéma : le participant crée ainsi sa propre forme de dramaturgie du paysage » (Bourget, Leblanc Houle et Morin, 2015, p. 65). L'immergé.e est donc partiellement comonteur.euse de l'œuvre lorsqu'il.elle meut son regard dans le visiocasque.

Le montage des séquences vidéo en Réalité virtuelle est encore aujourd'hui une grammaire en développement. Les films ou les formats vidéographiques en 360 degrés sont souvent une succession de longs plans-séquences entrelacés par des coupes

franches. À l'instar de ces pratiques, CREW réussit à implanter des codes performatifs qui deviennent garants d'une forme de montage alternatif au cinéma et propre à la performance. Il aurait été simple pour Joris d'avoir recours à des coupes purement cinématographiques, mais celles-ci auraient été peu cohérentes dans un cadre performatif. Comment alors réfléchir la notion de montage dans un média qui compose encore en ce moment son propre langage ? Et encore comment créer une forme de montage qui éviterait une reprise des codes filmiques pour s'ancrer davantage dans un univers performatif et théâtral? Pour répondre à ces impératifs, CREW a développé deux procédés de montage qui permettent la création d'ellipses spatiales et temporelles. C'est encore une fois par le biais de la dimension tactile qu'ils ont trouvé de nouvelles solutions. La première forme de montage utilisée par CREW est similaire à une coupe franche, communément appelée un « noir ». Lorsque le.la performeur.euse vient poser ses mains sur le visiocasque de l'immergé.e, et qu'au même moment la protagoniste effectue le même mouvement dans la vidéo, toute la surface écranique devient noire. Deuxièmement, lorsque le.la performeur.euse touche la joue de l'immergé.e en opérant une légère translation vers le sens opposé, un fondu enchaîné s'inscrit dans l'image projetée dans le visiocasque et permet de nous transporter dans un nouveau lieu. Ces deux stratégies novatrices s'inscrivent elles aussi dans une visée contre-immersive et augmentent les effets de négociation sensorielle présents chez l'immergé.e tout en enrichissant l'expérience de l'oscillation entre réel et numérique.

2.4 Immersivité, contre-immersivité et ubiquité

Ces quatre stratégies à l'œuvre dans *C.A.P.E.* renforcent le sentiment d'ubiquité induit par la Réalité virtuelle. En effet, ces dispositifs permettent de « s'extraire de la réalité physique pour changer de temps, de lieu et (ou) de type d'interaction : interaction avec un environnement simulant la réalité ou en interaction avec un monde imaginaire ou

symbolique » (Fuchs et al., 2003, p. 5). Par sa simple définition fonctionnelle, elle suppose dès lors un chevauchement entre deux environnements. Elle pose le corps de celui qui en fait l'expérience au cœur de l'intervalle entre lieux physiques et numérisés. Porter sur soi le dispositif et se soumettre à la visualisation d'un monde imaginaire panoramique implique implicitement, à des degrés variables, l'émergence d'un sentiment d'ubiquité chez l'utilisateur.trice. Une fois activée, la Réalité virtuelle permet de transposer son corps, par d'innombrables effets de médiation, dans un espace tiers. C'est précisément ce potentiel ubiquitaire que CREW exploite dans ses performances en le décuplant par le biais de stratégies immersives et contre-immersives :

S'il est vrai que l'expérience de l'immersion est une modification des associations perceptives permettant à un sujet de se rendre mentalement lui-même présent à un monde autre, l'expérience esthétique de l'immersion, plus restrictive, est une soudaine prise de conscience sensible de la modification de ces associations. C'est en ce sens que l'immersion, pour être le lien d'une expérience esthétique, doit être accompagnée d'une distance réflexive proprement contre-immersive (Trentini, 2014, p. 157).

Les espaces de négociation sensorielle appellent à des moments de prise de conscience chez l'immérgé.e de son propre statut corporel dans l'œuvre. Ces espaces de distances critiques émergent grâce à l'usage récurrent de procédés contre-immersifs savamment liés à une série de stratégies immersives. L'immérgée perçoit l'évènement performatif comme une expérience incarnée de l'ubiquité au sens merleau-pontien : « Le « monde » est cet ensemble où, chaque partie, quand on la prend pour elle-même, ouvre soudain des dimensions illimitées, devient partie totale » (Merleau-Ponty, 1945, p. 272). C'est le rassemblement de toutes ces adjonctions spatiales qui créent le spectaculaire. En additionnant les lieux, soit celui de la performance (le studio, le hall du théâtre ou encore la galerie) à ceux présents dans la vidéo préenregistrée (le toit d'un immeuble, la rue, l'église, le marché public, etc.), ils parviennent à engendrer une expérience de l'ubiquité. Cet enchevêtrement de lieux qui permet l'éclosion d'un espace-palimpseste,

force l'immergé.e à se demander : « suis-je ici ou là-bas ? ». Ultimement, la réponse gît dans son corps : l'espace corporel de l'immergé.e est le lieu de la représentation.

Un débordement sensoriel est créé par l'omniprésence et la diversité de stratégies, fluctuant entre une immersion dans l'environnement visuel et une contre-immersion induite par la négociation sensorielle. Ainsi, si « le sentiment esthétique surgit de l'épreuve de ce débordement » (Gély, 2005, p. 75), l'expérience de la dramaturgie de *C.A.P.E.* émerge du chevauchement entre immersivité et contre-immersivité. Partagée entre « ici et maintenant, pas ici ni maintenant, ici, mais pas maintenant, pas ici, mais maintenant » (CREW), l'immergé.e se voit forcer d'intérioriser la notion d'espace dans son corps. Elle n'extériorise plus la notion d'espace et de lieu, car elle est amenée à considérer son propre corps comme le territoire dramatique : « il y a des espaces où l'individu s'éprouve comme spectateur sans que la nature du spectacle lui importe vraiment [...] comme si, en définitive, le spectateur était à lui-même son propre spectacle (Augé, 1992, p.110).

À tout coup, l'immergé.e échoue à départager les espaces qui s'additionnent dans son environnement corporel dans l'instant de la représentation parce que la pratique de CREW est « basée sur le jeu des perceptions sensorielles et des réactions instinctives qui mettent en défaut notre capacité à séparer réel et illusion » (Bouko, 2011, p. 9). Cet échec se réalise dans un effort intensif et perpétuel pour réussir à vaincre l'indétermination. Cette lutte des sens permet d'augmenter la présence de l'immergé.e:

By mixing real and virtual experiences in novel ways, this technology offers the possibility to extend the traditional categories of experience: the virtual space coincides with the embodied own space, integrating thus the storyworld into the physically perceived world of the spectator, installing a new intimacy and a high degree of presence. In cognitive psychology, presence has been defined as the participant's sense of 'being there' in a virtual environment (Vanhoutte et Wynants, 2010, p. 278).

Cette hyperprésence provoquée par un sentiment d'ubiquité place l'immergée dans un intervalle particulier sur lequel toute la dramaturgie de CREW repose. Si l'action dramatique se transforme en phénomène cognitif, comment nous est-il permis de rendre intelligible sa dramaturgie ? Dans le troisième et dernier chapitre de ce mémoire, nous exposerons en quoi les quatre principes immersifs et contre-immersifs abordés dans ce second chapitre participent à la création d'une dramaturgie de l'expérience. Nous détaillerons le concept de mise en oscillation qui permet l'écriture hybride entre performance et Réalité virtuelle.

CHAPITRE III

DRAMATURGIE EXPÉRIENTIELLE ET EXPÉRIENCE DE LA TECHNIQUE

Dans ce troisième et dernier chapitre, nous nous appuyerons sur la théorisation des stratégies immersives et contre-immersives constitutives des performances en Réalité virtuelle de la compagnie CREW, afin de réfléchir à la notion de dramaturgie sous l'angle de l'expérience de la technique. Étudier l'écriture de ces œuvres à partir d'une perspective expérientielle nous permet d'approcher les notions d'intervalle et de mise en oscillation pour créer de nouveaux réseaux de sens et de significations entre l'écriture, la corporéité et les systèmes techniques. La notion d'expérience dans les œuvres de Réalité virtuelle chez CREW est un point focal de notre analyse. Celle-ci nous permet de penser l'engagement du corps dans ces canevas sensoriels. Notre propre expérience en tant qu'immergée de l'œuvre *C.A.P.E.* sera mise à profit afin d'exemplifier le rôle, la fonction et les modalités de réception de ce corps simultanément performé et en performance au cœur des procédés d'écriture dramaturgiques.

Nous croyons que les stratégies d'engagement et de distanciation du corps immergé, développées et mises à l'épreuve dans le cycle de création en Réalité virtuelle de la compagnie, sont le socle d'une méthode d'écriture singulière. L'engagement du corps dans un tel système immersif détermine des modalités d'écriture particulières : « The body is a problem as much as an opportunity in the design of virtual reality (VR) simulations [...] » (Switzkky, 2016, p. 60). En effet, si le corps est le gage d'un véritable engagement envers l'œuvre, encore faut-il parvenir à codifier les paramètres de la performance pour que cette activation soit une opportunité fictionnelle et non une contrainte physique. Nous verrons dans ce présent chapitre que Joris réussit avec

adresse à activer une forme d'écriture sensorielle que nous nommons la mise en oscillation. Cet état, lieu de la véritable fiction dans l'œuvre *C.A.P.E. Brussels*, se réalise dans l'intervalle entre l'immersion et la prise de conscience du phénomène immersif chez la personne immergée, entre l'engagement et l'activation d'une réflexion sur celui-ci.

Cet investissement corporel, fondé sur le caractère expérientiel de l'œuvre, nous pousse à examiner les questions suivantes : comment est-ce possible d'appréhender une telle grammaire sensorielle, cognitive et performative à partir d'une perspective dramaturgique ? Comment peut-on écrire, avec et pour le corps, dans l'espace du « théâtre virtuel »²⁶ (Giannachi, 2004) ?

3.1 Dramaturgie et médiaturgie : comment penser l'écriture sensorielle

La pratique de CREW pose des questions essentielles sur les transformations actuelles de la dramaturgie comme médium d'écriture. Le vocable même de dramaturgie a subi des changements radicaux depuis les dernières décennies. Le terme « théâtre postdramatique » nous a permis de repenser le statut du texte, et plus largement la linéarité du drame dans la production contemporaine. Dès le début des années 2000, le terme permettait de nommer plus justement des œuvres qui ont su revêtir des formes de plus en plus polymorphes, hybrides, éclatées et variées : « L'épithète "postdramatique" s'applique à un théâtre amené à opérer au-delà du drame, à une époque "après" la validité du drame au théâtre » (Lehmann, 2002 [1999], p. 35). Du même élan, les diverses investigations lexicales autour des appellations

²⁶ L'ouvrage *Virtual Theatre* (2004) de Gabriella Giannachi est une œuvre théorique importante qui recense les pratiques au carrefour du théâtre et des arts médiatiques. Dans ce livre, elle nous introduit à la notion de « théâtre virtuel » en y expliquant que celui-ci est caractérisé par une virtualisation de l'espace scénique.

« performance » et « performativité » (Schechner (2006), Fischer-Lichte (2008) et Féral (2012)) ont su mieux informer nos outils d'analyse des techniques et des processus d'écriture à travers le prisme de nouvelles pratiques artistiques. Ce renouvellement du lexique théâtral a très certainement contribué à appréhender la rupture face à l'héritage aristotélicien que la scène théâtrale traversait. Ces appellations, vitales à l'analyse et à la compréhension des œuvres actuelles, embrassent large et ne permettent pas de cerner et de rendre intelligible la singularité d'une œuvre interdisciplinaire, à la frontière des arts et des sciences telles que celles de CREW.

Toutefois, la notion qui nous éclaire le plus habilement lorsqu'on réfléchit à la cohabitation de l'art vivant, du numérique et de ses techniques est bien celle de la « médiaturgie ». Cette dernière nous permet d'approcher les œuvres théâtrales et hypermédiatiques avec une compréhension renouvelée des médias à l'œuvre dans les spectacles. La médiaturgie désigne une cohabitation et une porosité entre les langages de la scène et des médias qui, ensemble, font spectacle : « a work that embeds media in the performance rather than simply using it as illustration or decoration » (Marranca, 2010, p. 16). Marranca explique qu'elle se détourne du terme « dramaturgie » parce que celui-ci tire ses origines du drame tandis que la médiaturgie pense les médias sur la scène en dehors du drame :

I have moved away from the familiar use of “dramaturgy” because of its historical ties to drama, and now prefer “mediaturgy,” which situates media as the center of study, though I am acutely aware of the tension between these two terms (2010, p. 16).

Comme le stipule à son tour Christophe Collard, la médiaturgie permet de penser les statuts du texte et des médias par le biais d'un geste simultané d'écriture et de lecture de la scène : « [...] the notion of ‘mediaturgy’ [...] reroutes connotations from a text-based linear progression of sorts to a media-induced sense of *simultaneity* as organizing principle » (2014, p. 265). Cette double médiation, d'une part opérée par les médias

sur le théâtre et réciproquement par les médias sur la performance, s'impose dans l'écriture comme un principe interorganisationnel de l'espace scénique : ils se commentent, s'enrichissent et se complexifient. Ces œuvres qualifiées de médiaturgiques n'utilisent pas les médias tel un complément à l'écriture, ils se servent de ceux-ci pour réinvestir « le langage des nouveaux médias » (Manovich, 2001) à partir d'une perspective résolument théâtrale.

Toutefois, la notion de médiaturgie échoue partiellement à définir les performances en Réalité virtuelle. Elle ne prend pas en compte une troisième composante responsable des qualités expérientielles et interactives des œuvres comme celles de CREW, soit l'engagement du corps spectatorial au centre de ces écritures. Comme nous l'avons précédemment abordé, la posture de l'immérgé.e. relève du vertige, de l'entre-deux et de l'intervalle entre les environnements analogues et numériques. Cet espace de frictions se réalise par une mise en oscillation du schéma corporel chez la personne immergée. Le vertige serait-il perçu si le corps immergé ne ressentait pas cet engagement viscéral face à l'œuvre ? Cette indétermination cognitive et cet engagement sont donc cardinaux dans l'expérience de ce type de système perceptivo-narratif.

Les partitions dramaturgiques de l'œuvre nous impliquent dans des dynamiques d'indétermination tout à fait similaires: entre l'espace narratif et celui de l'expérience de la déambulation, entre l'immersivité et la surconscience du phénomène immersif, entre l'intimité et l'anonymat au sein de la relation co-performative, etc. La mise en écriture du système fictionnel se situe dans le passage entre les éléments mentionnés ci-haut. En l'absence de support scénique, nous avons postulé à plusieurs reprises que le corps de l'immérgé.e. est le canevas sur lequel s'imprime les coulées de sensations pour mieux raconter la fabrication pré-consciente des affects. C'est précisément parce que le corps est le seul élément à se tenir dans l'interstice fabriqué par toutes les frictions et ces oppositions entre les deux environnements qu'il devient l'espace scénique et dramaturgique de la performance. Nous verrons dans la section suivante en

quoi la présence d'une double dramaturgie favorise l'émergence de la mise en oscillation chez l'immergé.e. et comment elle nous aide à localiser le discours fictionnel dans l'expérientialité de la performance.

3.2 Double dramaturgie : narrativité et corporéité

Eric Joris rend compte de l'impossibilité de produire des formes narratives en Réalité virtuelle tout en exploitant le plein potentiel de ce système. Il affirme néanmoins la nécessité de créer une structure à l'intérieur de laquelle l'immergé.e. entre en dialogue avec l'espace et le temps du récit tout en se sentant extérieur à ce qui lui est raconté :

On utilise une structure pour comprimer l'expérience. Forcément, nous n'appartenons pas à cette structure. Si nous sommes en train de discuter maintenant, il n'y a pas d'histoire, il n'y a pas de narratif. Il y a simplement une expérience directe. Mais si aujourd'hui il se passe quelque chose de particulier et que demain je la raconte, cela devient une anecdote. Si demain, je formule ce qui se passe aujourd'hui, alors là seulement, cela peut devenir narratif. Parce que, forcément, nous ne sommes plus dans ce moment. Et donc cette idée qu'une histoire veut forcément dire qu'on est en dehors des choses, ça c'était intéressant (Joris, 16 novembre 2016).

En alternance entre la navigation autonome de l'immergé.e dans l'univers représenté et la narrativité littérale du contenu vidéographique, Joris exprime le besoin et la nécessité d'impliquer les immergé.e.s dans une structure narrative qui permet de créer de la cohérence dans l'expérience hypermédiatique d'une œuvre tout en entretenant les temporalités et les spatialités de manière non linéaire. Comme le stipule Renée Bourassa en évoquant les fictions hypermédiatiques, « [...] les mécanismes du récit servent de balises pour empêcher la dérive navigationnelle qui résiste à la construction du sens » (Bourassa, 2008, p. 15). Ceux-ci donnent lieu à des moments performatifs où

l'immergé.e doit déployer un effort perceptif pour comprendre les éléments narratifs qui lui sont présentés et leurs processus de fabrication.

Constitués de deux lignes narratives distinctes qui s'entrelacent, les véritables modes d'écriture de l'œuvre émergent de cette double narrativité. D'une part, le contenu narratif présent dans la vidéo préenregistrée perçue dans le visiocasque propose à l'immergé.e une expérience narrative près du scénario filmique. Par exemple, dans le cas de *C.A.P.E. Brussels*, l'immergé.e est à même de suivre une protagoniste dans une trajectoire esquissée dans la ville de Bruxelles. Les enjeux sont ici purement dramatiques : nous circulons d'une scène à l'autre à travers une succession de lieux et d'espaces où nous rencontrons des personnes qui agissent comme moteur de l'action. D'autre part, une seconde ligne narrative est contenue dans la chorégraphie haptique initiée par le.la performeur.se avec le corps de l'immergé.e dans l'environnement physique : il.elle touche, guide, dirige, modifie ses trajectoires, etc. Celui.celle-ci commente alors les actions véhiculées par la première trame narrative : elle transforme notre compréhension des enjeux narratifs grâce à une intervention physique. Ces points de frictions entre les deux narrativités influencent drastiquement la réception de l'œuvre, car ils créent une relecture instantanée et globale de la première ligne narrative audio-visuelle. La seconde ligne commente la première, créant ainsi un processus de filtrage mutuel qui force une immédiate réinterprétation du contenu fictionnel. Ces lignes narratives, qui font certes partie de l'œuvre, nous apparaissent comme des balises au cœur de l'expérience, mais aussi des diversions et des prétextes. Ces écarts narratifs viennent enrichir, mais surtout confirmer les frictions perçues par l'immergée entre les environnements dans lesquels il.elle évolue:

Ainsi, une expérience de l'immersion est une expérience esthétique dans la mesure où la rencontre de deux mondes différents, différents relativement aux moyens de perception mis en jeu, induit un jugement réfléchissant permettant au sujet de prendre conscience de la flexibilité de sa perception. Cette caractéristique vient de la dynamique de l'immersion, fondamentalement persistante à partir du moment où le dispositif régulant l'immersion et son code

ne cherchent pas à être les plus transparents possible (<http://oic.uqam.ca/fr/remix/pour-une-immersion-non-transparente>).

Ce qui ici *fait* spectacle, c'est le vertige cognitif éprouvé dans un dispositif de technologies embarquées, mais surtout la prise de conscience des codifications du milieu immersant. Cette double dramaturgie trouve son intérêt, non pas dans son chevauchement et sa coprésence, mais dans sa capacité à faire osciller l'immergé.e dans une lecture faite de basculements constants entre les espaces dits réels et virtuels, dits narratifs et cognitifs, dits corporel et mental. Toute notion de perspective centrale est annulée, car ce qui prime ici n'est pas de *voir* et de *comprendre* la fiction, mais d'intérioriser la multiplicité des points de vue à travers une immersion « non transparente » (Trentini, 2014) :

We could suggest then that there is no central perspective and our everyday experience is no longer informed by a central perspective. This brings us to the role of art and performance. Just like some ingenious maps are able to make complex things intuitively comprehensible, art offers insight through its particular sense. In CREW we talk about this view from nowhere-everywhere-anytime and we challenge ourselves to *perform* such a complex perception. We aim to do that through the making of a hybrid space that appears when the artistic viewpoint comes into dialogue with the scientific and *vice versa* (Nedelkopoulou et al., 2014, p. 253)

Cette double dramaturgie place l'immergé.e dans une tension perpétuelle, une perspective multimodale où l'engagement du corps est le liant qui vient remédier à toutes les formes de binarité. Prises séparément, ces lignes narratives sont d'un intérêt mineur. Toutefois, leur entrelacement place l'immergé.e dans une posture non pas d'omniscience envers l'univers représenté, mais bien envers son propre espace sensoriel. L'immergé.e s'efforce de réconcilier deux expériences narratives, et il émerge de ces enchevêtrements dramaturgiques une tierce écriture : celle de *l'expérience de la technique*. Le déplacement de la perspective centrale individuelle

traditionnelle – de soi vers le monde – est inversé. L’immergé.e se scrute à partir des environnements extérieurs vers soi. L’extérieur informe l’intériorisation fictionnelle. La dramaturgie expérientielle chez CREW nous implique dans un geste d’itinérance à travers ces unités d’informations perceptives, ces perspectives à la fois omniprésentes et absentes, ces espaces hétérotopiques (Foucault, 2009 [1966]).

Ces modalités d’écritures expérientielles font écho aux fictions hypermédiatiques et à leur capacité à nouer les langages de plusieurs médias dans un seul système de réception. Nous détaillerons dans la prochaine section en quoi les fictions hypermédiatiques éclairent notre présente réflexion sur les modalités d’écriture expérientielle chez CREW.

3.3 Régime d’écriture hypermédiatique

L’hypermédia, selon Ted Nelson (1965), se définit par l’agencement physique entre partition textuelle, sonore et visuelle dans un cadre médiatique. Il tire son origine d’un terme voisin, l’hypertexte, qui quant à lui sert à désigner « une organisation non linéaire de l’information » (Vignaux, 2003, p. 4). La spécificité de l’hypermédia serait de correspondre essentiellement « à la même définition sauf qu’il précise que les informations peuvent emprunter divers supports ou médias comme les graphiques, les images numérisées, les séquences vidéo, les animations d’objets réels externes ou robots, etc. » (2003, p. 4). Le média d’origine voit son réseau sémiotique se décupler par le biais des interactions qu’il entretient avec un ou plusieurs autres médias ainsi qu’avec la personne qui fait l’expérience de l’œuvre ou du contenu hypermédiatique. S’opère alors un renouvellement des affects éprouvés envers le média, c’est-à-dire que le média n’est plus exclusivement utilitaire, mais interactif et relationnel. En recadrant le média, on libère ainsi son potentiel, on met en relief son devenir poétique et

expérientiel parce que « l'espace médiatise la relation entre le monde fictionnel et le sujet dans un tissu sémiotique complexe » (Bourassa, 2008, p. 14). Plus l'hypermédia se complexifie, plus sa tendance interactive s'en trouve augmentée, car son réseau de sens se diversifie et ses ramifications se déploient.

Ces nouvelles pratiques artistiques qualifiées d'hypermédiatiques entrent en relation avec les codes de leur époque en réactivant constamment la contemporanéité du dialogue. Ces œuvres convoquent de singulières méthodologies de création ainsi que des perspectives esthétiques, analytiques et théoriques alternatives. Afin d'analyser ces écritures, nous proposons de se tourner vers ce que Renée Bourassa nomme la « fiction hypermédiatique » et à laquelle elle se réfère comme étant une forme d'écriture inclusive des concepts de narrativité et d'hypermédias :

La rencontre entre la narrativité et les nouveaux médias d'où émerge un genre inédit : le récit hypermédiatique. Celui-ci désigne une forme narrative numérique et interactive qui articule selon un mode hypertextuel des matières expressives polymodales, soit l'image fixe et animée, la matière sonore et le texte; il convoque une nouvelle écriture qui exploite les caractéristiques inhérentes au langage informatique : numérisation, interactivité, fragmentation, non-linéarité, hypertextualité, mise en réseau (Bourassa, 2004, p. 16).

Le travail de CREW s'inscrit dans cette écriture hypermédiatique de l'espace et du temps, particulièrement en exploitant les langages du système technique de la Réalité virtuelle et son potentiel narratif. Joris se sert du dispositif comme source initiale de récit pour parvenir à explorer les avenues narratives en des termes expérientiels : il concrétise le potentiel virtuel de la machine au sein du corps de l'immergé.e. C'est dans cette oscillation entre réel et virtuel que se performe la Réalité virtuelle, que s'écrit une dramaturgie de l'expérience au sens où Bourassa nomme la fiction hypermédiatique :

Les fictions hypermédiatiques ne construisent pas des formes du récit à l'état pur : dans la tension entre les bases de données et le récit, le principe narratif se conjugue avec des traits encyclopédiques, performatifs ou ludiques, tels qu'ils se révèlent dans les mondes fictionnels de certaines œuvres littéraires ou

cinématographiques, dans les jeux interactifs ou les dispositifs environnementaux ou le cyberspace. Les fictions hypermédiatiques naissent de leurs hybridations (Bourassa, 2008, p. 56).

Les lignes de tensions esquissées par les fictions hypermédiatiques nous renvoient aux expériences dramaturgiques proposées par CREW: une exploration autoréflexive à la première personne qui plonge l'immérgé.e au cœur de sa propre expérience esthétique, philosophique, conceptuelle et politique de l'espace numérique. Celles-ci nous poussent à réfléchir à nos relations avec l'espace numérique et, donc, elles nous impliquent dans une *expérience de la technique*. Au-delà d'une expérience en Réalité virtuelle où l'on nous place dans un simple état d'observateur, les membres de CREW inscrivent leurs performances au cœur de cette tension évoquée par Bourassa.

3.4 Transformation des notions de dramaturgie et d'écriture dans le contexte de la réalité alternée

L'immersion, dont le foyer est l'espace corporel et sensoriel de l'immérgé.e, est capitale dans l'écriture des œuvres en Réalité virtuelle. La singularité des performances en Réalité virtuelle de la compagnie réside dans le fait qu'elles dépassent les paramètres habituels de l'absorption mentale dans l'univers qui est représenté dans le visiocasque. En incorporant simultanément des stratégies immersives et contre-immersives dans ses œuvres, Joris offre au public les moyens d'appréhender le système de la Réalité virtuelle avec une distance critique qui usuellement s'oppose au phénomène de l'immersion :

Immersion can be an intellectually stimulating process; however, in the present as in the past, in most cases immersion is mentally absorbing and a process, a change, a passage from one mental state to another. It is characterized by

diminishing critical distance to what is shown and increasing emotional involvement in what is happening (Grau, 2003, p. 13).

Comme le mentionne Oliver Grau, l'immersion tend à abolir la distance, nécessaire à la critique, entre celui ou celle qui vit l'immersion et le monde représenté. Toutefois, il souligne qu'il n'est pas impossible de faire surgir cet espace critique. Ainsi, lorsque les procédés contre-immersifs s'invitent dans la performance *C.A.P.E.*, ils permettent l'avènement de cet espace critique. Tel que nous l'avons mentionné dans le second chapitre, les principes contre-immersifs permettent l'émergence chez l'immergé.e d'une prise de conscience autoréflexive sur son rôle et ses pouvoirs dans l'environnement immersif. Ces stratégies sont comprises dans la distanciation induite par la coresponsabilité de l'immergé.e dans la réalisation de l'œuvre, l'indétermination comme mode opératoire de retour à l'environnement physique, la création d'une réalité qui ne serait ni physique ni virtuelle, mais bien alternée advenant par le biais de la marche en Réalité virtuelle et le montage haptique des images vidéos caractéristiques d'une prise de conscience des mécanismes directifs chez l'immergé.e.

L'immersion, comprise dans toute sa complexité comme phénomène neuropsychologique, se détaille en plusieurs phases et degrés d'absorption. Bernard Andrieu a contribué à la théorisation du phénomène immersif et propose un éclaircissement notionnel en s'appliquant à détailler l'immersion au moyen d'une seconde notion clé, soit l'émergence. Il y explique que l'immersion est : « (...) une plongée du corps dans l'élément par le moyen d'un dispositif ou d'un milieu immersant, alors que l'émergence est l'activation dans le corps des effets du milieu ou l'élément » (Andrieu et Bernard, 2014, p. 17). Cette émergence est, à son tour, le point focal vers lequel convergent les stratégies contre-immersives chez CREW. Elle vise à souligner cette activation du phénomène émergent, cette capacité que possède l'immergé.e à accueillir le processus immersif et ultimement à réfléchir sur l'éveil de cette sensation et à ce qu'elle symbolise en soi. Cette distinction minutieuse entre

l'immersion et l'émersion est un facteur clé de l'écriture de ces performances, car elle permet de localiser le lieu de cet intervalle sensitif. C'est donc au sein du sentiment émersif qu'agit le doute perceptif. Les procédés contre-immersifs contribuent à valoriser la présence du phénomène émersif dans l'expérience immersive, à la rendre intelligible. La mise en oscillation entre ce que nous avons nommé le réel et le virtuel se situerait précisément dans l'émersion des affects au sein de l'environnement corporel.

Ainsi, la personne immergée se voit impliquée dans la ligne narrative, jusque dans la sollicitation extrême de son corps, tandis que les mécanismes contre-immersifs contribuent à drastiquement modifier le point focal du phénomène : la fascination n'est plus éprouvée face à l'environnement immersant, mais se mute en une quête de connaissance du soi en relation avec le « système technicien » (Ellul, 2012 [1977]). C'est tout un détournement des codes d'écritures en Réalité virtuelle qui opère ici pour ancrer l'œuvre dans une pratique résolument hypermédiatique. Cette écriture définitivement technico-sensitive déplace le cadre de l'interface et se mute en une coulée de sensations et de réflexions qui place l'immergé.e et le système dans une expérience commune du corps et de la technique. La fluctuation entre ces deux états mentaux, soit la perception sensorielle du phénomène immersif et l'intellectualisation de cette perception, permet de placer l'immergé.e dans une situation d'ouverture, de fragilité et de vulnérabilité. Elle génère une réalité alternée, entre le réel et le virtuel où les concordances et dissonances rapprochent l'utilisateur et le système. À ce sujet, Joris évoque l'importance d'investiguer la relation entre la machine et le système perceptif:

[...] il faut travailler sur différents niveaux d'immersion pour que le cerveau puisse rendre cohérente la réalité perçue via l'interface technologique. Le plus intéressant consiste à comprendre les analogies entre le cerveau et la machine, c'est-à-dire comment le cerveau est et devient une machine à fabriquer de la

réalité²⁷. Il génère les mêmes représentations que nos technologies de réalité virtuelle et immersive (Joris, 2010, p. 58).

Nous pensons que les œuvres de la compagnie CREW sont composées sur le modèle de « machine-théorie », suivant le terme développé par Remshardt, qui s'y réfère comme à « une pratique médiatique (ou artistique) dont l'objet serait sa théorisation » (Remshardt, 2015, p. 73). D'une part, les formes spectaculaires créées par Joris sont similaires au mode de fonctionnement même de la compagnie : un laboratoire expérimental qui place simultanément la recherche technique et artistique au centre de ses préoccupations. Ces périodes d'explorations techniques se concrétisent dans les studios de la compagnie, mais aussi par le biais des partenariats auprès de consortiums scientifiques européens. Ces artistes s'offrent du temps d'expérimentation afin de découvrir les langages et les codes des systèmes techniques qu'ils exploitent pendant de longs et exhaustifs processus de création. C'est dans ces périodes de théorisation que se codifie le langage scénique et artistique, la grammaire de l'œuvre à venir est intimement développée pendant ces phases d'expérimentations. En ce sens, la dramaturgie émerge d'un système qui est à la fois technique et conceptuel. Cette équipe travaille à conceptualiser des objets techniques qui parlent eux-mêmes de leur conception, des effets que ceux-ci peuvent avoir sur le corps de l'immérgé.e. D'autre part, le concept de « machine-théorie » s'incarne aussi dans la réception des œuvres. Les processus de fabrication de la fiction-technique sont sans cesse dévoilés à l'immérgé.e qui s'efforce de retracer les éléments conceptuels qui permettraient de comprendre la théorisation de l'œuvre et de son système technique. Le travail que propose CREW est ici « une véritable mise en œuvre de la capacité naturelle de l'être

²⁷ Ce rapprochement entre le cerveau et la machine évoqué par Joris nous rappelle inévitablement ses créations conçues en amont du format *C.A.P.E.*. En effet, les spectacles *CRASH* et *EUX* utilisaient les systèmes de Réalité virtuelle afin d'exploiter certaines neuropathologies comme thématique, telles que la perte de la mémoire ou l'incapacité neurobiologique à reconnaître des visages.

humain à mettre en relation les différentes perceptions sensorielles reçues, à les intégrer comme un tout cohérent, une expérience signifiante » (Bourget, Leblanc et Morin, 2015, p. 65). C'est en travaillant à partir des stratégies immersives que la compagnie nous raconte précisément un récit d'immersion : ils nous racontent ce qu'ils nous font éprouver.

Par oscillation et à partir de la notion de doute, CREW vise à reconfigurer le schéma corporel des immergé.e.s afin que ceux-ci intègrent le brouillage et cernent les stratégies sans pouvoir les contrer :

il s'agit plutôt d'éprouver l'espace de la médiation des images avec le corps grâce à une intense proximité avec l'image et un rapport corporel avec le performeur. Les traditionnelles oppositions réalité/fiction, émetteur/récepteur, intérieur/extérieur sont intensément complexifiées : le spectateur n'est plus uniquement observateur de la fable et la fiction se pose en extension du réel plutôt que contre lui » (Bourget, Leblanc et Morin, 2015, p.61).

C'est la perception de ces écarts et de ces oscillations qui permet aux participants d'accéder à une hyperconscience de leur schéma perceptif. Nous avons répété à maintes reprises que la mise en oscillation entre les environnements physiques et numériques plaçait l'immergé.e dans une prédisposition autoréflexive et procédait à une mise en valeur du sentiment émergent au détriment de la sensation immersive. Cette émergence est le lieu de prédilection pour faire un arrêt sur image et penser l'expérience de la technique, soit notre façon d'*incorporer* la machine. En somme, l'émergence est le lieu de l'expérience directe de la technique en dehors de la valeur symbolique, sacrée ou dystopique qui lui est accordée dans l'espace du quotidien :

To understand our digital era as a dialectic between the virtual and the real would slightly miss the point. We no longer find ourselves dealing with the real/virtual, embodied/disembodied dichotomy. To paraphrase Deleuze's "postscript on the societies of control": man is no longer enclosed in communicating spaces. The individual at the beginning of the 21st century is instead perpetually undulatory – in orbit – through a continuous network of

embodied states of presence that are increasingly defined according to participation and agency, rather than physical co-present. The implication for digital performance is that the embodied self is extended, hybridized and delimited through technologies (Vanhoutte, 2010, p. 45).

Vanhoutte explicite avec adresse que l'être contemporain, en interaction avec les environnements physiques et virtuels, est ondulatoire. Une œuvre telle que *C.A.P.E.* s'adresse précisément à la contemporanéité de son public en écrivant à partir de cette mise en oscillation. *CREW* modifie les codes normatifs et binaires de la Réalité virtuelle pour mieux entrer en dialogue avec la dimension spatiale et corporelle du sujet. Eric Joris se détourne de la science-fiction pour proposer des fictions scientifiques, il privilégie la capacité humaine à inventer, produire de la fiction, sur des bases scientifiques. Il pose un regard lucide en s'écartant d'une posture technophobe et technophile pour appréhender avec lucidité la relation entre l'être et la machine, le corps réel et le corps virtuel.

3.5 Expérience de la technique

Cette mise en oscillation entre les temps et les espaces prédispose le corps à vivre une expérience sensori-technique ou, comme nous l'avons mentionné plus tôt, perceptivo-narrative. Au sens où les récits auxquels nous sommes exposés ne sont pas constitués d'actions, mais plutôt de sensations. Lorsque nous faisons appel à *l'expérience de la technique* comme modalité d'écriture et de lecture de la partition performative, c'est pour mieux nommer la dramaturgie souterraine et sensitive présente dans l'œuvre. Il devient alors légitime et nécessaire de se questionner sur les caractéristiques du terme « expérience ». Si le phénomène peut être entendu comme « processus et cristallisation de nos interactions avec le monde » (Schaeffer, 2015, p. 40), c'est bien un espace à la

fois suspendu, intangible, intérieur dont il s'agit, mais tout particulièrement d'un lieu d'intériorisation et de transfiguration de nos perceptions des environnements immédiats. Faire l'*expérience de la technique*, c'est donc s'ouvrir aux dissonances et aux frictions causées par les rencontres ponctuelles entre les multiples identités du réel et du numérique, afin de réinvestir notre perception des réalités techniques. Écrire cette expérience nécessite de tisser un *infrarécit* à partir de nos connaissances directes des mondes, des différents registres d'interactions numériques et des techniques éprouvés. C'est la remise en question de ces connaissances qui crée un doute perceptif. Ce dernier persiste après la représentation. Et de ces doutes naissent de nouvelles interrogations dans notre pensée, mais tout particulièrement dans notre corps.

Le véritable espace dramatique est sous-jacent aux tactiques visuelles instaurées par le port du visiocasque, il est situé dans l'espace du corps comme lieu de la représentation. Ce drame minimaliste, qui prend la forme d'une ondulation, d'un vertige, nous implique inévitablement dans une réflexion plus vaste : d'où vient cette fascination collective pour les technologies actuelles? Quelle est la place de celle-ci dans notre monde contemporain? Cette médiation, entre soi et les environnements, est instituée par les systèmes techniques en jeu. Dans l'œuvre *C.A.P.E.*, l'immergé.e est coresponsable de cette médiation, car cette personne est à la fois l'interface et la coordonnatrice de celle-ci : « Il est *parmi* les machines qui opèrent avec lui ». (Simondon, 2012 [1958], p. 13). Les processus de création de la compagnie CREW s'ancrent dans ce désir de réorganiser le langage des machines pour mieux opérer parmi elles, pour libérer le public d'une perspective unique et binaire. Nous ne tenons plus face aux techniques, nous nous éprouvons nous-mêmes parmi elles. Joris est certainement un ingénieur du théâtre, mais surtout un technicien de l'affect.

CONCLUSION

La révolution numérique, tout comme les précédentes révolutions mécaniques, industrielles et électriques, a créé un véritable choc dans nos habitudes perceptives (Vial, 2014). Ainsi, notre manière de percevoir les phénomènes qui nous entourent a été affectée par l'émergence continue de nouvelles technologies ainsi que par la démocratisation de celles-ci. Du côté du théâtre, cette reconfiguration de notre façon de percevoir les relations entre le vivant et les technologies a modifié les conditions de réception des œuvres chez le public, mais également les modalités de narration chez les créateurs. Nous croyons que « nous rentrons grâce au numérique dans une ère où il n'y a plus deux réalités, mais bien une intégrative, celle du monde corporel » (Andrieu et Bernard, 2014, p. 11). Un artiste tel qu'Eric Joris se situe précisément au carrefour des explorations numériques et sensorielles en plaçant le corps de la personne immergée au centre de ses préoccupations artistiques et dramaturgiques.

À un moment où la fonctionnalité, la valeur économique et utopique d'un objet technologique prime d'abord et avant tout sur la compréhension fondamentale que nous avons de notre relation avec celui-ci, il devient primordial de se pencher sur les modélisations alternatives, sensibles et critiques que nous lèguent les artistes qui se ressaissent de ces mêmes technologies. Leurs regards réinvestissent une utilisation quotidienne de la technologie pour repenser la place du corps au centre de ces interactions. La tendance actuelle – et elle perdure depuis les débuts de la révolution numérique – nous invite à appréhender les environnements et objets technologiques à partir d'une perspective binaire : soit nous sommes technophiles, soit nous sommes technophobes, soit le monde est physique ou est virtuel, soit la technologie contribue à une utopie généralisée ou elle encourage une accélération dystopique de notre organisation interrelationnelle. À ce sujet, Mark Tribe faisait une habile remarque dans

sa préface de l'ouvrage notoire *The Language of New Media*, de l'auteur Lev Manovich, lorsqu'il évoquait que les actants du monde et de sa technologisation semblaient divisés en deux : d'une part l'idéologie californienne – les communautés d'innovation de la Silicon Valley et leur perspective libertarienne sur le milieu numérique – et d'autre part une idéologie où l'espace numérique se conçoit comme un régime de surveillance totalitaire. Manovich avait précisément cette double expérience du monde qui lui permettait de n'être adepte ni de l'une ni de l'autre de ces écoles de pensée :

Manovich's displaced voice, the voice of someone who had « lived experience » of both ideological extremes, was refreshing indeed. His trajectory had taken him from the surreal world of Leonid Brezhnev's Russia to the hyperreal world of Walt Disney's California. Having grown up in Russia, completed his higher education in the United States, and lived and worked here ever since, he sees the world through the eyes of what he calls a « post-communist subject », but one might say with equal accuracy that he wears a set of new world glasses as well. (Tribe, 2001, p. xi)

Cette capacité à réfléchir les médias en dehors de nos appréhensions, des idées reçues et de diverses connotations, qu'elles soient positives ou négatives, a permis à Manovich de mettre en branle un vaste et nécessaire chantier autour du lexique numérique. Ce « nouveau langage des médias » répond avec adresse à une carence globalement éprouvée au début des années 2000 lorsque l'ouvrage fut rédigé : comment nommer et *parler* ces langages, ces modalités de perceptions et d'agir ?

Inspirée par cette approche et ayant le désir d'aborder la question de l'immersivité numérique avec une attitude qui ne serait ni positive ni négative, nous désirions appréhender un objet technique dont la radicalité allait nous forcer à réfléchir à la corrélation entre l'être et la technique, soit les systèmes de Réalité virtuelle. Ce mémoire visait à analyser les stratégies d'immersion et de contre-immersion dans les œuvres performatives de la compagnie théâtrale CREW, afin de répondre à une question de nature dramaturgique : comment peut-on écrire avec et pour le corps une partition

théâtrale dans un contexte de Réalité virtuelle ? Contrairement à la majorité des expériences réalisées avec ces systèmes immersifs, le travail de CREW souligne son unicité par le fait qu'il ne vise pas à absorber la personne qui en fait l'expérience dans l'image vidéo, mais bien à lui faire *faire* l'expérience de l'aller-retour, de la juxtaposition et de la surimpression des espaces numériques et analogues. Ces procédés de brouillage cohabitent avec une dramaturgie qui est à la fois narrative et cognitive. Cette dernière fut l'objet de nos recherches.

En faisant l'expérience des œuvres en Réalité virtuelle créées par la compagnie CREW, nous avons instinctivement compris que tout leur art reposait sur l'intervalle et la friction entre la nature des espaces et des temporalités. L'objectif de ce mémoire était de parvenir à étayer en quoi cette mise en oscillation entre l'espace physique et numérique constituait une méthode singulière d'écriture sensorielle dans un contexte performatif. En se posant soi-même au centre de l'analyse, par l'intermédiaire d'un stage auprès de la compagnie et de la rédaction d'un récit phénoménologique de l'œuvre *C.A.P.E. Brussels* livré au second chapitre, nous croyons être parvenue à expliciter la place et le rôle de l'espace corporel dans les dramaturgies esquissées par Eric Joris et son équipe. Nous avons rapidement compris que l'intérêt et l'unicité de leur travail résidaient particulièrement dans leur façon de penser le spectre du réel et du virtuel. En effet, ce dernier est envisagé chez CREW non pas comme une opposition, mais bien comme un relai. En proposant que les partitions dramaturgiques chez CREW soient constituées tant de procédés immersifs que de stratégies contre-immersives, nous avons postulé que ce même corps devient alors l'espace dramatique. L'espace corporel de l'immergé.e n'est pas un moyen de naviguer entre ces espaces, il serait plutôt celui qui contient, produit et témoigne de ces espaces. Le corps est le liant inconditionnel de toutes expériences et de toutes réalités. Une œuvre telle que *C.A.P.E.* nous invite à repenser fondamentalement la nature du réel, de la fiction, du physique et du virtuel dans un contexte performatif. Ces interrogations jaillissent de la posture dans laquelle est placée l'immergée, c'est-à-dire au cœur d'un état transitoire.

Le premier chapitre aura été l'occasion de proposer une définition des systèmes de Réalité virtuelle tout en contextualisant leurs utilisations dans les disciplines artistiques. Nous y avons présenté le spectre de la réalité mixte en vulgarisant les notions de Réalité augmentée et de Virtualité augmentée. Ce schéma nous aura permis de réfléchir à la binarité qui oppose, dans les discours familiers et savants, le réel au virtuel. Aussi, ce fut l'occasion de présenter le travail intermédial des compagnies théâtrales Rimini Protokoll et Blast Theory. Ces derniers participent à la déhiérarchisation des espaces dits physiques et virtuels par le biais de la représentation théâtrale. Les spectacles étudiés nous auront permis de situer le travail de CREW dans le panorama de la Réalité mixte performative, mais surtout de mettre en valeur la singularité de leur réflexion sur l'espace corporel dans ces environnements. Finalement, nous y avons présenté les trois grandes périodes de recherche et de création de la compagnie afin de souligner la cohérence et la pertinence de l'évolution de leur démarche de recherche et de création.

Vu l'expérientialité de telles œuvres performatives en Réalité virtuelle, nous avons consacré le second chapitre à la présentation d'un récit d'immergée de l'œuvre *C.A.P.E. Brussels* suivi d'une analyse de cette création. En s'attardant à donner à voir, à sentir et à percevoir les ondulations vertigineuses que le dispositif dramaturgique de cette œuvre produit sur l'espace corporel de la personne immergée, nous avons privilégié une approche sensible et sensorielle de l'œuvre et de son analyse. Cette dernière proposait de recenser les procédés immersifs et contre-immersifs mis en jeu par *C.A.P.E. Brussels*. Celle-ci s'attardait à présenter quatre stratégies fondamentales de l'écriture de CREW et à souligner en quoi chacune d'entre elles possédait à la fois des caractéristiques immersives et contre-immersives : la coperformativité entre la performeuse et l'immergée, le rite de passage comme structure organisationnelle de l'expérience, la mise en marche du corps immergé ainsi que les notions de montage et de cadrage visuel. Cet équilibre entre cohésion et distanciation avec le média suscite une intériorisation sensorielle du sujet face à son propre espace corporel. Cette prise de

conscience perçue par la personne immergée favorise l'émergence d'une distance critique et déplace l'attention du sujet sur son propre schéma corporel au détriment d'une fascination totale pour l'environnement visuel. La relation copérformative entre la performeuse et l'immergée est capitale dans l'écriture de CREW parce qu'elle tend à responsabiliser la personne qui performe et celle qui vit l'expérience. Cette responsabilité commune permet à l'immergée de se livrer à un réel engagement corporel face à l'œuvre. Toutefois, en responsabilisant la personne immergée, celle-ci perd une part de sa liberté navigationnelle dans l'environnement immersif, créant ainsi une prise de conscience des mécanismes à l'œuvre. La seconde stratégie consiste en une ritualisation de l'expérience immersive en trois séquences distinctes : la pré-performance, où l'on revêt la combinaison immersive, la performance narrative, où l'immergée est en contact avec la fiction vidéo, et finalement la post-performance, le retour à l'environnement physique. Nous avons comparé la structure de l'œuvre aux espaces et aux temps liminaires évoqués par l'anthropologue Victor Turner : la séparation, la transition et l'incorporation. Ces trois phases opératoires trouvent des échos concrets dans l'œuvre *C.A.P.E.* et nous permettent d'envisager l'œuvre comme un rite de passage. Toutefois, l'absence de résolution, c'est-à-dire l'échec de l'incorporation du changement perceptif initié par l'expérience vécue des espaces et temporalités liminaires chez l'immergée, nous invite à penser notre rapport corporel au dispositif immersif en termes d'« indistinction entre le réel et le médium » (Bouko, 2014). Cette dissociation du sujet face au média instaure à son tour une forme de contre-immersivité dans l'œuvre et contribue à une mise à distance de l'immergé.e face à la fiction. La troisième stratégie consiste à activer l'ensemble des capacités motrices de la personne immergée par le biais de la marche. En s'assurant que celle-ci soit constamment en déplacement, son attention est légèrement refocalisée sur sa perception des environnements multiples au profit d'une accentuation du sujet face à l'espace visuel. La quatrième stratégie concerne le montage des images perçues dans le visiocasque. Les procédés de montage tactiles instaurés par la compagnie permettent la création d'ellipses spatiales et temporelles. Ces deux techniques consistent à poser

une main sur le visiocasque de l'immergée au même moment que la protagoniste dans l'espace vidéo ou encore à légèrement tourner la joue de l'immergée dans l'espace physique lorsque la caméra opère le même mouvement dans l'espace numérique. Ces interactions physiques qui se coordonnent dans l'espace visuel contribuent aux sensations contre-immersives perçues par l'immergée. Ainsi, chacune des quatre stratégies participe à la double émergence de sensations à la fois immersives et contre-immersives et contribue plus largement à mettre en valeur l'enchevêtrement des espaces dits physiques et numériques.

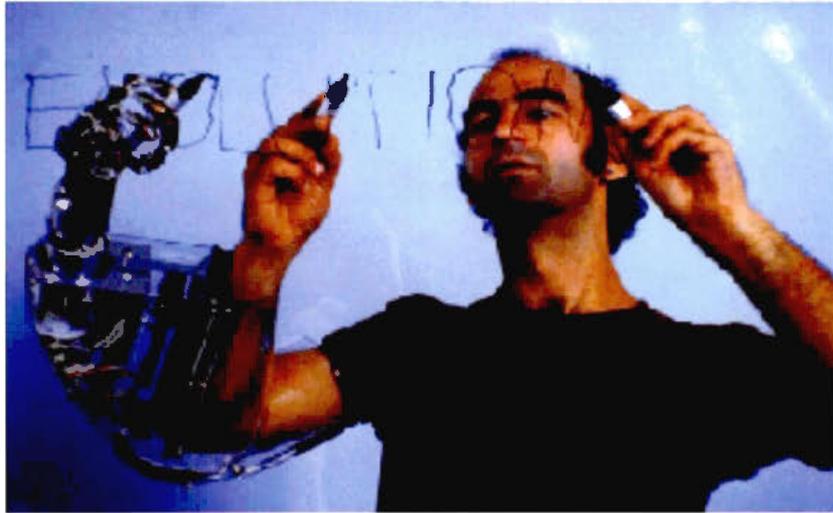
Le troisième et dernier chapitre nous aura permis de compléter notre analyse des procédés immersifs et contre-immersifs dans l'œuvre *C.A.P.E. Brussels* en examinant les notions de mise en oscillation et d'intervalle comme régime fictionnel. Afin de vulgariser les dynamiques d'écritures intermédiaires présentes dans l'œuvre *C.A.P.E.*, nous avons proposé une définition partielle des fictions hypermédiatiques (Bourassa, 2008, 2014). Nous y avons ensuite abordé les notions de dramaturgies expérientielles et d'expérience de la technique en démontrant que la double dramaturgie présente dans l'œuvre contribue à une expérientialité de la performance. Si nous avons précédemment mentionné que les procédés contre-immersifs menaient à la création de « zones transitionnelles » (Vanhoutte, 2011), celles-ci se réalisent par le biais de la mise en oscillation. Avec le concept-clé d'émersion développé par Bernard Andrieu, nous y avons proposé que l'écriture de CREW puisse s'envisager comme une dramaturgie expérientielle particulièrement parce qu'elle met en valeur non pas le phénomène immersif, mais l'activation de celui-ci. L'émersivité se conçoit comme le moment où s'émerse en la personne immergée le phénomène immersif : il est le lieu du vertige, cet espace qui nous permet de faire sans relâche l'expérience de la technique et de ses effets inédits sur notre schéma corporel. Le travail de CREW parvient à créer une véritable mise en déroute des sens où le schéma corporel des immergée.s est significativement modifié. L'intensité de ce changement de perspective sur sa propre sensorialité cause l'émergence naturelle de questions autour des interactions entre les

êtres et la technique. L'extraquotidienneté et la radicalité des stratégies immersives et contre-immersives présentes dans *C.A.P.E.* nous projette au centre de ces questions relationnelles entre notre régime perceptif de ces dispositifs sensori-narratifs.

Ce mémoire s'est consacré à une infime parcelle du territoire des interactions entre les êtres et les techniques au théâtre. Nous nous sommes consacrés à un seul médium, soit la Réalité virtuelle, et au travail d'une unique compagnie, soit CREW. Toutefois, ces recherches ont initié de nouvelles réflexions d'ordre philosophique sur la relation entre l'être et la technique dans le théâtre de l'extrême contemporain. Pour cette raison, nous poursuivrons notre réflexion au doctorat en axant notre recherche sur les nouveaux régimes narratifs induits par la présence en scène de figures mécaniques ou robotiques. L'utilisation de diverses technologies au théâtre s'impose depuis plusieurs décennies et la présence du numérique en scène semble aujourd'hui en voie de naturalisation. Toutefois, les figures du robot et de la machine en scène résistent encore à nos habitudes perceptives et confrontent le public à sa relation avec ces objets techniques. Certains artistes se servent de la scène pour y illustrer ces figures technologiques radicales afin de réinvestir notre rapport perceptif et philosophique aux technologies en arts vivants. Ces artistes créent des formes dont la radicalité pose des questions philosophiques urgentes au spectateur sur sa relation aux machines, aux systèmes techniques et aux objets de l'innovation. Les interrogations suivantes guident notre réflexion : de quelles façons ces objets artificiels codifient la scène, l'espace par excellence du vivant ? Comment écrire l'espace scénique avec la machine ou le robot pour mettre en valeur les changements perceptifs induits par la révolution numérique ? L'enjeu central de cette recherche sera d'analyser comment le robot et la machine dans le théâtre contemporain contribuent à matérialiser et à vulgariser notre rapport perceptif aux techniques.

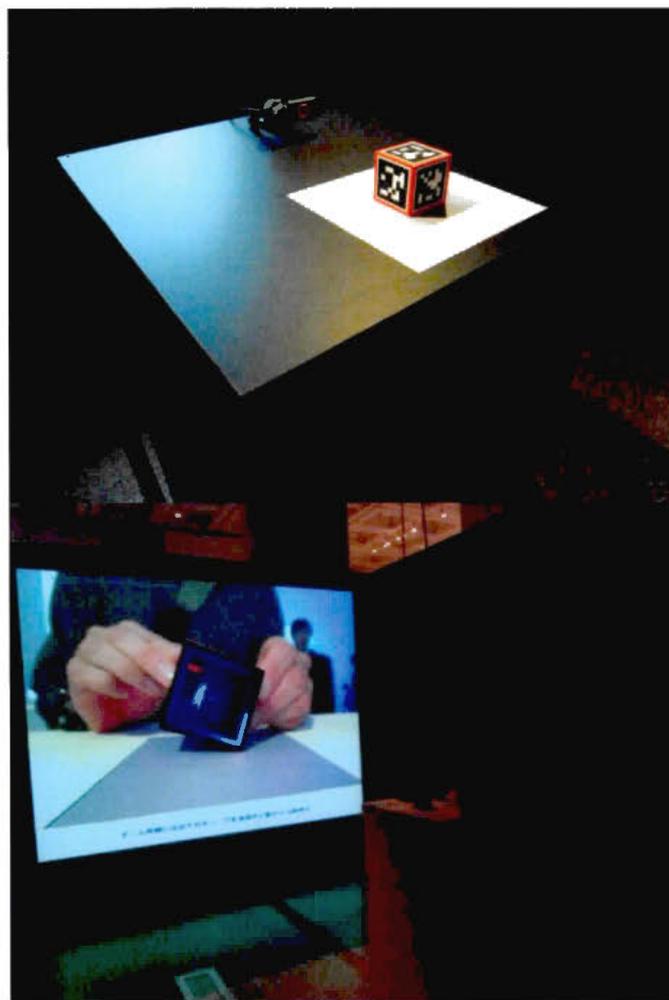
ANNEXE A

Stelarc – *Third hand*



ANNEXE B

Julian Oliver – *levelHead*



ANNEXE C

Combinaison d'immersion développée en partenariat avec le laboratoire de Philippe Bekaert



Combinaison immersive utilisée dans les performances à partir de 2015



ANNEXE D
CREW- *Terra Nova*



ANNEXE E

CREW- Installation *Collateral Rooms*



BIBLIOGRAPHIE

- Agamben, G. (2014 [2006]). *Qu'est-ce qu'un dispositif*. Paris : Payot et Rivages.
- Anastassova, M., Burkhardt, J.-M., Mégard, C. et Ehanno, P. (2007). « L'ergonomie de la réalité augmentée pour l'apprentissage : une revue ». Dans *Le travail humain*, 70(2), p. 97-125.
- Andrieu, B. et Bernard, A. (2014). « L'art de s'émerser : dispositifs immersants et dispositions intimes ». Dans Andrieu B. (dir.), *Arts immersifs : dispositifs et expériences* (p.13-30). Pau : Presses de l'université de Pau et des pays de l'Adour.
- Andrieu, B et Bernard A. (dir.) (2014). *Manifeste des arts immersifs*. Nancy : Éditions universitaires de Lorraine.
- Artaud, A. (1938). *Le théâtre et son double*. Paris : Éditions Gallimard.
- Augé, M. (1992). *Non-Lieux. Introduction à une anthropologie de la surmodernité*. Paris: Seuil.
- Beakaert, P., Vanhoutte, K et Wynants, N. (2008). « Being Inside the Image. Heightening the Sense of Presence in a Video Captured Environment through Artistic Means: The Case of CREW ». Dans Spagnolli, A. et Gamberini, L. (dir.), *Actes du colloque International Workshop on Presence in Padova* (p.159-162). Padova: Libreria Universitaria Padova.
- Benford, Steve et Giannachi, Gabriella. (2011). *Performing Mixed Reality*. Cambridge, Massachusetts : MIT Press.
- Bernas, S et Bouko, C. (2012). *Corps et immersions ou les pratiques immersives dans les arts de la monstration*. Paris : L'Harmattan.
- Besson, R. (2014). « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », rapport de recherche publié sur l'archive ouverte HAL-ITM [En ligne] : <http://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325>
- Bigg, C. et Vanhoutte, K. (2014). « On the border between performance, science and the digital: The embodied orrery ». Dans *International journal of performance arts and digital media*, 10(2), p. 255-260.

- Bolter, J.D. et Grusin, R. (2000). *Remediation. Understanding New Media*. Cambridge Massachusetts: MIT Press.
- Bourassa, R. (2004). *Prolégomènes à une analyse du récit interactif dans sa forme hypermédiatique*. (Mémoire de maîtrise). Université Laval. Récupéré de ProQuest : <https://search.proquest.com/docview/305090754/>.
- Bourget, A, Leblanc Houle, R. et Morin, J.-M. (2015). « L'écart au cœur de l'extrême proximité : l'exemple de CREW et d'Ontroerend Goed ». Dans Bernard A, (dir.), *Immersivités de l'art : intercatons, insertions et hybridations*. Paris : Éditions l'Harmattan.
- Bouko, C. (2016). « Le théâtre immersif : une définition en trois palliers ». Dans *Sociétés*, 134(4), p. 55-65.
- Bouko, C. (2015). « Le théâtre immersif est-il interactif. L'engagement du spectateur entre immersion et interaction ». Dans *Tangence*, 108(1), p. 29-50.
- Bouko, C. (2014). « L'espace théâtral immersif, entre intégration, immersion et indistinction ». Dans Fix, F. et Toudoire-Surlapierre, F. (dir.), *Un Théâtre en quête d'espaces ?* Dijon : Éditions universitaires de Dijon.
- Bouko, C. (2011). « Les parcours immersifs et l'expérience quotidienne de la marche ». Dans *Réel Virtuel*, 2 (2) récupéré le 14 octobre 2015 de <http://www.reel-virtuel.com/content/3-numeros/4-numero2/2-immersion-ou-extension-dans-le-monde>
- Bourassa, R. (2008). *La fiction hypermédiatique : une analyse intermédiaire des relations entre la fiction, la narrativité et les médias numériques*. (Thèse de doctorat). Université du Québec à Montréal. Récupéré d'Archipel, l'archive de publications électronique de l'UQAM : <http://www.archipel.uqam.ca/1171/1/D1676.pdf>
- Bourassa, R. (2010). *Les fictions hypermédiatiques*. Montréal : Le quartanier.
- Broadhurst, S. (2007). *Aesthetic and Neuroesthetic Approches to Performance and Technology*. New York: Palgrave Macmillan.
- Chapple F. et Kattenbelt C. (2006). *Intermediality in Theatre and performance*. Amsterdam : Rodopi.
- Claudell, T. et Mizell D. (1992, janvier). Augmented reality: An application of heads-up display technology to manual manufacturing processes. Dans F. Jay (dir.).

Information Systems, Decision Support and Knowledge-Based Systems (vol.3).
Actes du colloque International Conference on System Sciences, les 7-8-9-10
janvier 1992 à Kauai Hawaii.

Collard, C. (2014). « Mediaturgy's Troubled Tensions with Adaptation: Convergence or Divergence? ». Dans *Adaptation*, 7(3), p. 265-274.

CREW. (2008). *CREW_U_O_REX Performance immersive : nouvelles formes artistiques et nouveaux médias*. [Dossier artistique]. Bruxelles : studio de la compagnie CREW.

CREW [s.d.]. *Performances and installation*. Récupéré le 20 septembre 2015 de <http://www.crewonline.org/>

Daubner, E. et Poissant, L. (dir.). (2012). *BioArt : Transformations du vivant*. Montréal : Presses de l'Université du Québec.

Davies, Char [s.d.]. *Osmose*. Récupéré le 13 mai 2017 de <http://www.immersence.com/osmose/>

Delvaux, V. (2010). Entrevue avec Eric Joris et Franck Bauchard : CREW, territoires nouveaux et réalité médiée. Dans *PATCH revue du centre des écritures contemporaines et numériques*, 12(1), p. 12-29.

Dixon, S. (2007). *Digital Performance: A History of New Media in Theatre, Dance, Performance Art and Installation*. Cambridge (MAS): MIT Press.

Dixon, S. (2006). « A history of virtual reality in performance ». Dans *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 2(1), p. 23-54.

Fourmenteaux, J.-P. (2011). *Artistes de laboratoire : recherche et création à l'ère numérique*. Paris : Hermann éditions.

Féral, J. (2013). « De la performance à la performativité ». Dans *Communications*, 92(1), p. 205-218.

Féral, J. (dir.). (2012). *Pratiques performatives : Body Remix*. Rennes et Montréal : Presses de l'Université du Québec et Presses universitaires de Rennes.

Foucault, M. (1966). *Le corps utopique*. Paris : Nouvelles Éditions Lignes.

- Fusch, P et Moreau, G. (dir.). (2003). *Le traité de la réalité virtuelle* (2e éd.). Paris : Les presses de l'école des mines.
- Gély, Raphaël. (2005). *Les usages de la perception : réflexions merleau-pontienne*. Louvain-la-Neuve : Éditions de l'institut supérieur de philosophie de Louvain-la-Neuve.
- Giannachi, G. (2004). *Virtual Theatres: an introduction*. New York: Routledge.
- Grau, O. (2003). *Virtual Art, From Illusion to Immersion*. Cambridge (MAS) : MIT Press.
- Idhe, D. (2010). *Heidegger's Technologies: Postphenomenological Perspectives*. New York: Fordham University Press.
- Joris, E. (2015). « Recherche scientifique versus recherche artistique dans le travail de la compagnie CREW ». *Ligeia : dossiers sur l'Art*, 137(2), p. 134-142.
- Joris, E. (2010). *CREW_Eric Joris*. [Programme d'exposition]. Shangai : 18 Gallery.
- Joris, E. (2004). *KAUFHAUS*. [Programme de spectacle]. Anvers.
- Julian Oliver [s.d.]. *LevelHead*. Récupéré le 12 juin 2017 de <https://julianoliver.com/levelhead/>
- Larrue, J-M. et Mervant-Roux, M.-. M. (2016). *Le son au théâtre*. Paris : CNRS Éditions.
- Larrue, J-M. (dir.) (2015). *Théâtre et intermédialité*. Villeuneuve : Septentrion.
- Larrue, J-M. (2011). « Théâtralité, médialité et sociomédialité : Fondements et enjeux de l'intermédialité théâtrale ». Dans *Theatre Research in Canada / Recherches Théâtrales Au Canada*, 32(2), p. 174-206.
- Larrue, J-M. (2008). « Théâtre et intermédialité : une rencontre tardive ». Dans *Intermédialités*, 12 (1), p. 13-29.
- Lehmann, H.-T. (2002). *Le Théâtre postdramatique*. Paris : L'Arche Éditeurs.
- Lesage, M.-C. (2008). « Théâtre et intermédialité : des œuvres scéniques protéiformes ». Dans *Communications*, 83(2), p. 141-155

- Lévy, P. (1998). *Qu'est-ce que le virtuel*. Paris : Éditions La Découverte et Syros.
- Manovich L. (2001). *The Language of New Media*. Cambridge (MAS): MIT Press.
- Marranca, B. (2013). « La performance comme design. La médiaturgie de *Firefall* de John Jesurun ». Dans Féral J. et Perrot, E. (dir.), *Le réel à l'épreuve des technologies : les arts de la scène et les arts médiatiques* (p. 9-23). Rennes : Presses Universitaires de Rennes.
- Marranca, B. (2010). « Performance as design : the mediaturgy of John Jesurun's *Firefall* ». Dans *Performance Arts Journal*, 96, p.16-24.
- Massumi, B. (2002). *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*. Durham: Duke University Press.
- Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*. Paris : Éditions Gallimard.
- Milgram, P et Kishino, F. (1994). « A Taxonomy of Mixed Reality Visual Displays ». Dans *IEICE Transactions on Information Systems*, 77(12), p. 1321-1329.
- Milon, Alain. (2005). *La réalité virtuelle : avec ou sans le corps ?* Paris : Éditions Autrement.
- Morin, J.-M. (2016, 16 novembre). *Entrevue avec Eric Joris sur l'ensemble de sa carrière artistique*. Anvers.
- Nedelkopoulou, E. (2014). Entrevue avec Eric Joris, Philippe Bekaert et Kurt Vanhoutte : « On the border between performance, science and the digital : A conversation with CREW ». Dans *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, 10(2), p. 246-254.
- Picon-Vallin, B. (dir.). (2001). *La scène et les images*. Paris: CNRS Éditions.
- Picon-Vallin, B. (dir.). (1998). *Les écrans sur la scène*. Lausanne : L'Âge d'Homme.
- Picon-Vallin, B. (1998). *Les écrans sur la scène : Tentations et résistances de la scène face aux images*. Lausanne : Éditions l'Âge d'homme.
- Quéau, P. (1996). « Le virtuel : une utopie réalisée ». Dans *Quaderni* 28(1), p. 109-123.

- Rafferty, Penny. (2017, 4 janvier). *Entrevue avec Char Davies*. Récupéré de <http://www.berlinartlink.com/2017/01/04/virtual-reality-healing-practice-an-interview-with-char-davies/>
- Rheingold, H. (1991). *Virtual Reality*. New York: Touchstone.
- Ryan, M-L. (2001). *Narrativity as virtual reality: immersion and interactivity in literature and electronic media*. Baltimore : The John Hopkins University Press.
- Rykner, A. (2008) « Du dispositif et de son usage au théâtre ». Dans *Tangence*, 88, p. 91-103.
- Salter, C. (2010). *Entangled. Technology and the Transformation of Performance*. Cambridge (MA) : MIT Press.
- Schaeffer, J-M. (2015). *L'expérience esthétique*. Paris : Gallimard.
- Simondon, Gilbert. (1958). *Du mode d'existence des objets techniques*. Paris : Éditions Aubiers-Montaigne.
- Stelarc. [s.d.]. *Third Hand*. Récupéré le 23 mai 2017 de <http://stelarc.org/?catID=20265>.
- Stern, N. (2013). *Interactive art and embodiment: the implicit body as performance*. Canterbury: Gylphi.
- Switzky, L. (2016). « Transmedia Ethics: Why Theatre Needs Philosophy, Needs Virtual Reality, Needs Video Games ». Dans *Theatre*, 46(2), p. 55-67.
- Ternier, S., Klemke, R., Kalz, M., van Ulzen, P et Spect, M. (2012). « ARLearn : Augmented Reality Meets Augmented Virtuality ». Dans *Journal of Universal Computer Science*, 18(15), p. 2143-2164.
- Trentini, B. (2014a). « Immersions réelles et virtuelles : des expériences esthétiques modifiant perception et corps propre ». Dans Andrieu B. (dir.), *Arts immersifs : dispositifs et expériences* (p.13-30). Pau : Presses de l'université de Pau et des pays de l'Adour.
- Trentini, B (2014b). « Pour une immersion non transparente », article publié dans *Figures de l'immersion* (Cahier ReMix, n° 4) sur l'Archive ouverte de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/pour-une-immersion-non-transparente>.

- Besson, R. (2014). « Prolégomènes pour une définition de l'intermédialité à l'époque contemporaine », rapport de recherche publié sur l'archive ouverte HAL-ITM [En ligne] : <http://hal-univ-tlse2.archives-ouvertes.fr/hal-01012325>
- Turner, V. (1982). *From Ritual to Theatre: The Human Seriousness of Play*. New York: Performing Arts Journal Publications.
- Vanhoutte, Kurt & Wynants, Nele. (2010). « Performing Phenomenology: Negotiating Presence in Intermedial Theatre ». Dans *Springer Science*, Springer Science. p. 276-284.
- Vanhoutte, K. (2011). « Two-fold Origin: Performing Hybrids between Theatre and Media ». Dans *Contemporary Theatre Review*, 20(4), p. 475-485.
- Vanhoutte, K. (2010). « Embodiment ». Dans Bay-Cheng, S., Kattenbelt, C., Lavender, A. et Nelson, R. (dir.), *Mapping Intermediality in Performance*. Amsterdam : Amsterdam University Press.
- Vial, S. (2013). *L'être et l'écran : comment le numérique change la perception*. Paris : Presses Universitaires de France.
- Vial, S. (2014). « Critique du virtuel : en finir avec le dualisme numérique ». Dans *Psychologie Clinique*, 37(01), p. 38-51.
- Vignaux, G. (2001). « L'hypertexte. Qu'est-ce que l'hypertexte. Origines et histoire ». Rapport de recherche publié sur l'archive ouverte HAL-ITM [En ligne] : <https://halshs.archives-ouvertes.fr/edutice-00000004/document>
- Virilio, P. (1988). *La machine de vision*. Paris : Éditions Galilée.
- Virtuel. (2016). Dans *le dictionnaire Larousse*. Récupéré le 11 mars 2017 de <http://www.larousse.fr/dictionnaires/francais/virtuel/82149?q=virtuel#81183>