

Izabella Pluta

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine.

Exemple de *Game-Theatre*

Les créations scéniques intégrant les procédés technologiques constituent aujourd'hui l'un des champs d'exploration les plus importants du théâtre actuel. Ces démarches se fondent sur des dispositifs variés, composés d'appareils, de logiciels et d'interfaces principalement numériques qui recouvrent aussi bien des outils, des techniques que des processus liés à leur usage. Même si le mot « dispositif » est présent dans la sémantique théâtrale, son dérivé – *dispositif technologique* –, utilisé fréquemment dans le contexte de la création numérique scénique (*Digital Performance*)¹ n'est pas toujours accompagné par une réflexion pouvant rendre compte des mutations complexes qui se produisent aujourd'hui au sein de cette même idée. En effet, quelques interrogations intéressantes s'imposent : qu'advient-il actuellement d'un dispositif technologique dans une création numérique ? Est-il un assemblage d'objets matériels, immatériels, un circuit de relations entre ses acteurs ? Quelles seront ses limites définitives, ou ses exclusions par rapport à la discipline qui l'a fait naître ?

Nous nous proposons de nous focaliser sur le dispositif technologique, notamment celui explorant l'idée de l'interactivité et de l'immersion, et sur sa capacité de générer, d'après nous, des prémices épistémologiques à travers une forme artistique émergente nommée *Game-Theatre*. L'idée du dispositif serait un moyen de connaissance de l'univers artistique conçu par ce type de création. En analysant cette esthétique à mi-chemin entre une forme théâtrale et la structure d'un jeu vidéo, nous expliciterons des déplacements terminologiques et finalement épistémologiques d'une discipline à l'autre, c'est-à-dire, des jeux vidéo au spectacle vivant.

1 Nous renvoyons pour ce terme à l'ouvrage fondateur de Steve Dixon *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, Cambridge, Massachusetts, Londres, The MIT Press, 2007, avec la contribution de Barry Smith. À voir également : Chris Salter, *Entangled. Technology and the Transformation of Performance*, Cambridge, Massachusetts, Londres, The MIT Press, 2010 ; si on prend en considération la perspective intermédiaire, la définition est également formulée dans ce champ, voir : Sarah Bay-Cheng, Chiel Kattenbelt, Andy Lavender, Robin Nelson (éd.), *Mapping Intermediality in Performance*, Amsterdam, Amsterdam University Press, 2010, ou plus spécifiquement la performance dans la réalité mixte, à consulter : Steve Benford, Gabriella Giannachi (éd.), *Performing Mixed Reality*, Cambridge, The MIT Press, 2011. Une lumière nouvelle sur le sujet de la performance et les technologies est donnée par l'ouvrage récemment publié : Andy Lavender, *Performance in the Twenty-First Century. Theatres of Engagement*, Londres, Routledge, 2016.

Izabella Pluta

Qu'est-ce qu'un *Game-Theatre* au sein de la scène technologique ?

Il convient de préciser que le spectacle numérique ancré dans les arts de la scène interpelle, d'un côté, plusieurs disciplines artistiques comme l'art vidéo, le cinéma, et de l'autre côté, des domaines scientifiques comme les sciences exactes, notamment l'informatique. Ce type de création engendre une forte interdisciplinarité en mettant en œuvre également la logique des calculs et des systèmes cybernétiques. Saisir et analyser alors un travail qui naît dans ce champ hybride est une tâche exigeante pour un critique de théâtre et un chercheur en études théâtrales. La question des outils analytiques est ici fondamentale. Les catégories traditionnelles de ces études comme les spécificités de la mise en scène, l'organisation scénographique, le jeu d'acteur, la construction du temps et de l'espace, la place du texte, se trouvent souvent inadaptées à l'heure où l'acteur parle depuis l'espace médiatisé ou encore quand il joue avec un robot humanoïde. Autrement dit, lorsque les paradigmes fondamentaux sont remis en question dans cette forme esthétique. En effet, les procédés technologiques intégrés dans le spectacle vivant introduisent d'autres logiques et d'autres régimes énonciatifs et interprétatifs. L'idée du dispositif technologique peut constituer, à notre sens, une assise importante, voire un concept analytique pertinent permettant de saisir une multitude d'enjeux d'un spectacle numérique, ce que nous allons développer plus loin.

Un exemple intéressant de ces changements complexes nous est proposé par une pratique artistique émergente nommée *Game-Theatre*² qui, de par ses dispositifs hybrides, fait également partie du champ du spectacle numérique que Steve Dixon nomme en 2007 *Digital Performance*. Il s'agit de l'esthétique qui recouvre des formes théâtrales reprenant les stratégies et les dispositifs des jeux vidéo en explorant autant l'espace physique que virtuel et mixte. Nous pouvons relever ces démarches dans les travaux des artistes tels que machina eX (Allemagne), Blast Theory, Punchdrunk et DifferencEngine³ (Royaume-Uni), Extraleben (Suisse) et Signa, groupe austro-danois. La performance *Heist* de DifferencEngine⁴, par exemple, se fait dans un bâtiment abandonné dans lequel le public est invité et qu'il est obligé ensuite de quitter, car les artistes visent à le détruire dans le cadre de cette création. La série de performances *Games*⁵ de Signa, à son tour, est présentée dans des espaces « frontières » (bâtiments abandonnés, camps de caravanes délabrées) et les joueurs sont recrutés par une organisation secrète (fictive) qui ordonne un décret « du jeu sans interruption » dont l'énergie sauve la rotation de notre planète. *Uncle Roy All Around You*⁶ de Blast Theory, quant à lui, explore la réalité mixte, car les participants de cette forme performative

2 Il existe également un type de jeu nommé *jeu d'évasion* (*Escape Game*), appelé aussi *jeu d'évasion grandeur nature*, qui déploie des structures de jeux vidéo dans l'espace physique du participant. Les joueurs sont enfermés dans un espace d'où ils doivent se libérer en un temps limité. Ce type de jeu a été organisé pour la première fois par des jeunes Japonais et Hongkongais dès 2006 pour célébrer des fêtes ou pour s'amuser dans des bars. Aujourd'hui, le *jeu d'évasion* est également effectué au sein des entreprises dans un but de consolidation de l'équipe, dans Web : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d'évasion](https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_d%27%C3%A9vasion) consulté le 16 novembre 2017, voir à ce sujet, par exemple : www.escapegame.paris, consulté le 10 février 2022.

3 DifferencEngine a annoncé la clôture de son dernier projet *The Hollow Hotel* et la dissolution définitive du groupe.

4 *Heist* est la première performance-jeu de groupe, créée en 2014.

5 *Games* sont une série de performances conçues entre 2003 et 2008, notamment *Sugar Drops* (2003), *The Mercy Games* (2004), *The Devil's Bones* (2006), voir : <http://signa.dk>, lien consulté le 10 février 2022.

6 *Uncle Roy All Around You* a été créé en 2003.

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine

sont invités à jouer autant dans l'espace virtuel que dans l'espace réel et doivent trouver l'oncle Roy en 60 minutes (fig. 1).



Figure 1. Uncle Roy All Around You, conception : Blast Theory. Photo © Blast Theory.

L'idée du jeu dans le sens de *game* comme l'appliquent les jeux vidéo, c'est-à-dire de chercher des solutions, de créer des stratégies, de réaliser un itinéraire individuellement ou en collectif, est ici fondamentale. Cette tâche est confiée aux spectateurs. Dans l'exemple de la création intitulée *TOXIK*, conçue en 2015 par machina eX, cet exercice de *gaming* relaté par Réjane Dreifuss, spectatrice et participante de cette proposition artistique, peut se dérouler de la manière suivante (fig. 2) :

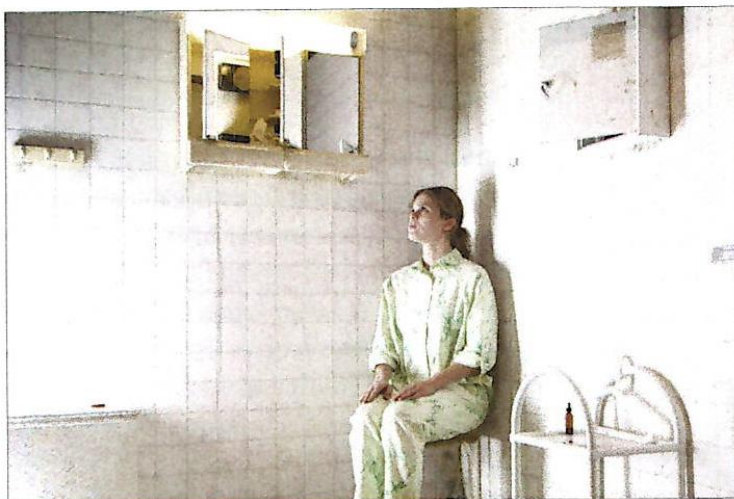


Figure 2. TOXIK, conception : machina eX. Photo © Matthias Prinz.

Izabella Pluta

Un soir d'octobre, je me suis donc rendue au théâtre Hebbel am Ufer logé dans une vieille bâtisse située dans une arrière-cour du quartier de Kreuzberg à Berlin. Après être montée deux ou trois étages, je me suis retrouvée devant un caissier qui a vérifié mon billet d'entrée, m'a demandé de lui laisser mes affaires personnelles et de bien vouloir patienter dans le couloir. [...] Lorsque le dernier des 12 joueurs attendus est arrivé sur les lieux, le caissier a ouvert une porte pour faire entrer le groupe dans un espace allongé et sombre. Nous nous y sommes introduits, un peu hésitants, avançant à tâtons dans l'obscurité pour nous retrouver au chevet de Frau M (Madame M), une femme au visage livide qui parlait à un homme étrange. Nous avons ici compris qu'il s'agissait d'une enquêteuse qui avait été chargée d'investiguer sur deux meurtres et qui avait été empoisonnée. Son empoisonnement était cependant entouré de mystère. Était-ce un meurtre ou un suicide ? En ce début de soirée, rien n'était clair. La réponse à cette question allait d'ailleurs dépendre de ce que ferait le groupe de joueurs pendant les 90 minutes qu'il avait à sa disposition : notre tâche consistait à trouver le lien entre les deux meurtres et le destin malheureux de Madame M. À l'aide de notre héroïne, femme-fantôme, sortie de son lit pour nous accompagner dans nos recherches, il nous a fallu suivre des pistes, chercher des indices, déchiffrer des codes et perquisitionner le lieu du crime⁷.

À travers les exemples pratiques évoqués ci-dessus, nous pouvons déjà faire nos premières observations. En effet, plusieurs questions s'imposent ici :

- Comment s'organise le partage des fonctions entre le spectateur, le performeur, ou simplement l'artiste qui conçoit un *Game-Theatre* et qui peut y être guide du public ?
- Quelles sont les empreintes des jeux vidéo et de leurs éléments constitutifs dans la forme du *Game-Theatre* et comment les nommer dans le cadre d'une forme théâtrale ?
- Comment est construit le dispositif et quelles fonctions exerce-t-il ?

Il est important de souligner que cette activité créative stimule la formulation des premières propositions terminologiques élaborées sur le tas et qui servent comme outil critique opératoire, marquant les traces du futur champ de recherche scientifique. Il s'agit, par exemple, du « Game-Theatre », notion qui indique l'esthétique en question, du terme « spectateur-joueur » désignant ce spectateur participatif cherchant à résoudre les énigmes du spectacle ou encore du « game » traduit en français comme « spectacle-jeu » pour nommer la forme de ce type de création.

Nous utilisons dans le présent article le terme anglais *Game-Theatre* qui n'a pas encore de traduction consolidée en langue française. Réjane Dreifuss dans son travail de Master intitulé *Le Théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, consacré à la digitalisation du théâtre, traduit *Game-Theatre* comme « théâtre-jeu⁸ ». Il s'agit ici d'une traduction de travail demandant encore des ajustements linguistiques et l'assimilation terminologique. Dans cette traduction le terme « théâtre » et « jeu » ont déjà leurs propres significations consolidées dans les études théâtrales, notamment le « jeu » se référant à l'interprétation du comédien et de son rôle. La notion « théâtre-jeu » peut prêter à confusion et présente un manque de clarté.

7 Réjane Dreifuss, *Le Théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, Diplôme de Master, ZHAW School of Management and Law, MAS Arts Management 14, Zurich, soutenu le 23 décembre 2015, p. 55.

8 *Ibid.*

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine

Le terme *Game-Theatre* a été proposé dans les pages électroniques de la revue allemande *nachtkritik.de* par un jeune critique de théâtre, Christian Rakow. Dans son article *Playing Democracy*, il propose cette notion dans le contexte précis du travail de Björn Bicker qualifié de *Theatre of Participation* à travers le projet concret *Urban Prayers*. Rakow saisit ainsi ce nouveau concept :

Game-Theatre se réfère explicitement aux jeux vidéo comme source d'inspiration. Il est essentiellement interactif, ce qui signifie que la forme de l'œuvre d'art elle-même est dynamiquement influencée par l'action du joueur, qui agit selon un ensemble de règles. Le déroulement de l'événement théâtral dépend des choix du joueur. Ceci peut également être différent⁹.

En effet, il s'agit ici notamment de la sémantique et de l'épistémologie qui touchent en premier lieu la forme de création, le spectateur, l'histoire racontée, tous impliqués dans la constitution du dispositif et de ses enjeux. L'esthétique analysée ici met au centre plusieurs paradigmes de nature hybride comme *Game-Theatre* en premier lieu qui active d'une manière considérable le *public* ; elle explore l'idée de la *narrativité* ; le *dispositif* semble être le principal porteur de cette esthétique. Ces idées vont convoquer à leur tour des notions connexes comme l'interactivité, l'immersion, l'autonomie, l'accomplissement de l'œuvre, entre autres, qui seront réexaminées dans ce nouveau contexte.

L'idée du dispositif dans la création scénique contemporaine

La pratique du *Game-Theatre* s'inscrit dans le débat plus large sur la place et le rôle du dispositif dans le théâtre actuel, notamment du dispositif à composante technologique. Cette idée atteste d'un parcours intéressant, d'une part, dans l'histoire du théâtre, d'autre part, dans la pratique théâtrale contemporaine. Citons seulement les dispositifs de projection cinématographique élaborés par Erwin Piscator dans son *Malgré tout*, de Vsevolod Meyerhold dans sa *Terre Cabrée*, par exemple, ou encore les travaux des avant-gardes américaines des années 1960 : spectacles intermédiés avec les projections d'images de Robert Whitman dans le cadre du *cinéma élargi* et le dispositif imposant Theater Electronic Environmental Module (TEEM) de l'événement *9 Evenings : Theatre and engineering*. Dans la pratique scénique actuelle, le dispositif technologique provoque de multiples croisements de celle-ci avec les domaines du cinéma (travaux de Cyril Teste, de Jay Scheib), de l'art vidéo (approches de Giorgio Barberio Corsetti, de Studio Azzurro), du Net Art (démarches de Second Front, d'Avatar Orchestra Metaverse) et autres. C'est également le terme qui, tout en désignant une composante intégrale du spectacle numérique, influence relativement peu le champ sémantique de la création contemporaine, ce que nous avons soulevé précédemment. Anyssa Kapelusz le constate d'après son enquête dédiée à l'usage du mot « dispositif » dans le programme du Festival

⁹ *Game-Theatre explicitly refers to computer games as a source of inspiration. It is essentially interactive, which means the shape of the artwork itself is dynamically influenced by the action of the gamer, who acts according to a set of rules. How the theatrical event will take place is up to the gamer's choices. It could also be different. [traduction personnelle]*
Voir : http://nachtkritik.de/index.php?option=com_content&view=article&id=8728:a-presentation-about-the-new-game-theatre-and-its-political-relevance-at-the-conference-replayce-the-city-in-zuerich&catid=53:portrait-a-profil&Itemid=83, consulté le 31/08/2021.

Izabella Pluta

d'automne, enquête menée entre 2006 et 2011 environ¹⁰. Elle y découvre l'utilisation prédominante de termes propres soit aux composantes purement théâtrales comme « scénographie », « décor », « conception sonore », soit aux pratiques technologiques qu'elle nomme « allogènes » : « développement informatique », « mixage », « design sonore », « design vidéographique ». Elle précise également :

De fait, le vocable « dispositif » semble manquer de précision pour référer avec exactitude à un système technologique identifié. Son utilisation se situe à un niveau de discours théorique [...] mais il semble également désigner un tout, et non pas les parties qui le composent¹¹.

Il convient de se souvenir qu'à la fin du XIX^e siècle, le terme en question est entré dans la sémantique de certains domaines artistiques, comme le cinéma, la photographie et finalement le théâtre, et dont l'usage était dynamisé par le développement technique de l'époque ainsi que par l'interrogation à laquelle a été soumise l'idée de la *mimesis*¹². Avec l'avènement de la mise en scène, le dispositif désigne surtout l'organisation spatiale du plateau, concept développé par Appia et Copeau, entre autres, et devient un terme technique tantôt en se distinguant de la scénographie, tantôt en faisant partie de cette dernière¹³. La vision du dispositif comme *disposition* scénique sera particulièrement élargie sous l'effet de concepts développés dans les années 1960 et 1970 tels que l'« écriture scénique », la « représentation émancipée » et le « théâtre postdramatique », dans lesquels le dispositif se rattache aux formes nouvelles et à l'abandon de la prédominance du texte¹⁴. Le dispositif sort alors de sa fonction technique et deviendra un *agencement* qui se réalisera sur plusieurs niveaux à la fois dans la pratique artistique et dans la pensée théorique, et qui invitera en son sein le spectateur.

Philippe Ortel parle de trois niveaux sur lesquels opère un dispositif : le premier niveau concerne sa dimension technique et spatiale, qui met en évidence sa composition appareillée ; le second niveau met en jeu l'imaginaire et place au centre le spectateur et sa capacité à interagir avec l'œuvre ; le troisième niveau enfin est d'ordre symbolique qui se définit à travers le message que l'œuvre nous communique. Ces trois niveaux sont liés les uns aux autres et permettent d'exprimer des matériaux hétérogènes et des valeurs artistiques, mais également politiques et sociales¹⁵. Ortel met ici en évidence la multi dimension du dispositif tant sur le plan conceptuel que fonctionnel.

Il s'agit alors d'un terme particulièrement présent dans les différents discours contemporains : scientifique, artistique et sociologique ; un terme en vogue aujourd'hui, aurait-on envie de constater, qui a dépassé largement sa définition initiale et dont la complexification s'est renforcée par les propositions philosophiques, notamment celles de Foucault, Deleuze ou Agamben et sur

10 Anyssa Kapelus, *Usages du dispositif au théâtre : fabrique et expérience d'un art contemporain*, Thèse de doctorat sous la direction de Joseph Danan, vol. 1, Université de Sorbonne Nouvelle Paris 3, École doctorale 267 Arts & Médias, Institut de Recherche en études théâtrales, soutenue le 11 décembre 2012.

11 *Ibid.*, p. 193.

12 *Ibid.*

13 *Ibid.*, p. 63-65.

14 *Ibid.*

15 Philippe Ortel (dir.), *Discours, images, dispositifs*, Paris, L'Harmattan, coll. « Champs Visuels », 2008, cité dans Arnaud Rykner, « Note sur le dispositif », *op. cit.*, p. 227.

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine

lesquelles nous ne nous arrêtons pas ici. Nous pouvons voir que ce paradigme est actuellement fortement interdisciplinaire et multimodal, il peut être pensé comme « concept », mais également comme « méthodologie » et cela au-delà des structures définies¹⁶.

Dispositif technologique : quelques caractéristiques

Le dispositif technologique, à part la mise en évidence de sa dimension technique et fonctionnelle, entraîne plusieurs enjeux dans l'espace de création. Il renvoie aux cadres symbolique, spatial et social de l'œuvre, ce dernier se réalisant comme événement esthétique, mais également comme expérience créatrice et spectatorielle¹⁷. Nous proposons de rassembler quatre spécificités qui nous semblent relever des principales caractéristiques du dispositif d'un spectacle numérique. Il s'agit : de la confluence de la matérialité et de l'immatérialité (1), des enjeux de l'espace (2), de l'interdisciplinarité (3) et du régime réceptif (4), spécificités que nous allons ensuite tenter d'identifier dans la pratique de *Game-Theatre*.

Jean Cristofol dans sa réflexion *Écritures, dispositifs et expériences* fait une remarque intéressante par rapport aux pratiques numériques et aux mutations qu'elles apportent à l'espace. Il les évoque à travers l'espace muséal et de l'exposition de l'œuvre, mais elles nous paraissent pertinentes pour l'espace désigné comme théâtral, situé dans une institution, mais également en dehors de celle-ci et travaillant le dispositif technologique. L'auteur remarque que les procédés technologiques bouleversent le contexte de l'objet exposé, car ils le font sortir de son cadre qui est le cadre historique de « l'objectalisation » de l'œuvre d'art. Cette situation est accompagnée par un phénomène qui consiste en la dématérialisation des objets exposés à travers des démarches technologiques¹⁸. Le dispositif numérique impliqué d'une part provoque des transformations par rapport à la pratique traditionnelle d'exposition qui donne à voir l'objet physique exposé et, d'autre part, il trouve un nouveau contexte matériel et cognitif, car il réinterroge les pratiques traditionnelles.

À travers cette observation de Cristofol, le contexte du spectacle numérique permet au dispositif, à notre avis, d'effectuer une opération analogue, c'est-à-dire de mettre en relation deux dimensions, matérielle et immatérielle, et de réinterpréter les approches traditionnelles du théâtre. Autrement dit, il fait rencontrer l'immatérialité de la technologie avec les objets matériels dans l'aire de jeu, en attestant ainsi de l'espace tangible du lieu scénique (spécificité 1). Il réhabilite ainsi l'idée de l'appareillage, de la machine, de la mécanique et de l'automatique.

Le dispositif indépendamment de ses différentes constitutions en fonction de domaines artistiques, met particulièrement bien en jeu l'espace (spécificité 2). Pour Arnaud Rykner, la spatialité est la caractéristique la plus importante du dispositif scénique qui d'ailleurs, rappelons-le, est une dimension fortement marquée dans l'histoire du théâtre. Rykner dit à ce propos :

16 Arnaud Rykner, « Note sur le dispositif », dans A. Rykner, *Corps obscènes. Pantomime, tableau vivant et autres images pas sages* suivi de *Note sur le dispositif*, Paris, Orizons, 2014, p. 207.

17 Jean Cristofol, « Écritures, dispositifs et expériences », dans Colette Tron, Emmanuel Verges (dir.), *Nouveaux médias, nouveaux langages, nouvelles écritures*, Vic la Gardiole, L'Entretiens, 2005, p. 16.

18 *Ibid.*

Izabella Pluta

Le théâtre du dispositif valorise les enjeux visuels et plastiques de la scène, revenant en cela aux principes mêmes de cette dernière : le theatron, lieu d'où l'on voit, préfère la monstration à la démonstration, même si cette dernière n'est pas a priori exclue du processus¹⁹.

Soulignons que, sur une scène numérique, l'espace apparaît dans sa dimension aussi bien réelle qu'élargie (virtuelle, filmique, augmentée, télématique²⁰) et accueille le dispositif de trois manières différentes, à notre avis. Il s'agit d'abord de son *déploiement technique et technologique*, dimension que nous venons de rappeler. Il est lié à l'organisation scénographique et à la régie, il peut prendre part à leur fonctionnement. Ensuite, le dispositif vu dans la perspective spatiale se présente comme *générateur esthétique*, car ses composantes matérielles sont clairement exhibées. Nous parlons d'écrans, de caméras, de dispositifs légers (téléphones mobiles, tablettes) auxquels est donné un signifié théâtral et qui sont placés en interrelation avec l'acteur sur le plan esthétique (l'acteur les manipule, interagit avec, joue avec). Finalement, le dispositif crée des *réseaux*, des relations et des interactions, notamment par les collaborations des différents participants au projet de création. Ces collaborations évoluent d'une manière considérable aujourd'hui, car elles concernent non seulement des artistes, mais également d'autres professions. Dans le contexte technologique, l'intégration des ingénieurs et des chercheurs en sciences exactes dans le projet de création devient un enjeu important et un procédé relativement présent dans le processus de création. Le groupe britannique Blast Theory, par exemple, est fortement lié depuis 1997 avec le Mixed Reality Lab de l'Université de Nottingham. Grâce à cette structure de recherche, les artistes peuvent bénéficier de certains dispositifs que ce laboratoire développe. De cette collaboration naissent les créations suivantes : *Desert Rain*, *Can You See Me Now?*, *Uncle Roy All Around You*, *Day Of The Figurines*, entre autres²¹.

Dans ce contexte scénique technologique, le dispositif apparaît dans sa dimension multiple et rejoint ce que Giorgio Agamben définit comme dispositif, c'est-à-dire « [...] tout ce qui a, d'une manière ou d'une autre, la capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants²² ».

Nous pouvons constater qu'à ces deux caractéristiques, évoquées précédemment, s'ajoute encore l'*interdisciplinarité* (spécificité 3). En effet, sur une scène numérique, nous sommes confrontés non seulement à un dispositif technologique propre au spectacle à composante technologique, mais nous pouvons également observer la situation dans laquelle des dispositifs venant de domaines artistiques différents sont confrontés dans la même forme artistique. Nous avons exposé le phénomène d'hybridation du dispositif dans notre ouvrage *L'Acteur et l'intermédialité*, phénomène qui nous paraît fondamental quand on discute la relation du spectacle vivant et des nouvelles technologies dans la perspective intermédiaire. Les dispositifs variés s'hybrident dans cet espace de la représentation et génèrent des qualités nouvelles. Il s'agit notamment du dispositif

19 Arnaud Rykner, « Du dispositif et de son usage au théâtre », *Tangence*, n° 88, automne 2008, p. 91-103, version en ligne : <https://www.erudit.org/fr/revues/tce/2008-n88-tce2878/029755ar/>, consulté le 10 février 2022.

20 Voir la définition de « Télématique » dans Louise Poissant (dir.), *Dictionnaire des arts médiatiques*, Sainte-Foy, Presses de l'Université de Québec, 1997, p.331.

21 Voir plus sur la recherche de ce groupe : <https://www.blasttheory.co.uk/research/>, consulté le 10 février 2018.

22 Giorgio Agamben, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?*, Paris, Payot-Rivage, 2014, p. 31.

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine

cinématographique, vidéo, installation interactive, auxquels s'en ajoute un nouveau, propre aux jeux vidéo, et qui est l'objet de notre étude dans le présent article. Cette hybridation se réalise à travers plusieurs stratégies créatives parmi lesquelles nous pouvons mentionner la *(ré)appropriation* d'un dispositif venant d'une autre discipline artistique au sein d'un spectacle numérique, ainsi que sa *recontextualisation*, le *déplacement* de ses principes ou encore sa *mise en abyme*. Les stratégies en question, tout en s'installant sur le plan de l'organisation technologique, s'étendent également sur la représentation elle-même ainsi que sur d'autres niveaux du spectacle, notamment la perception²³.

La conséquence de cette hybridation est la constitution de sous-catégories du dispositif technologique qui, d'une part, met en jeu différentes stratégies de représentation et, d'autre part, va constamment faire évoluer la place du *spectateur* et sa manière de percevoir l'œuvre (spécificité 4). Il s'agit des dispositifs suivants :

- cinématographique et vidéo, privilégiant la position classique du spectateur immobile, assis dans son fauteuil ;
- immersif, qui propose au spectateur des outils qui lui donnent l'impression d'être dans une autre réalité, soit par le biais de sa perception sensorielle, soit imaginaire ;
- interactif, qui permet l'interaction avec l'œuvre de par les appareils mis à disposition ou encore de par l'interaction du spectateur avec le performeur à travers le dispositif.

Le *public*, dans ce contexte, est déjà fortement autonome et sa liberté croît vers la position de coauteur d'une œuvre. Le dispositif qui se constitue alors au sein d'un spectacle numérique est non seulement le résultat des transformations au niveau de la technologie appliquée, mais il crée également des fonctions spectatorielles modifiées. Arnaud Rykner précise qu'un dispositif laisse le spectateur « circuler à l'intérieur de sens toujours en émergence, sans lui imposer ces derniers, mais également sans l'en priver, il propose de nouvelles modalités du réel qui ne sont ni des valeurs prédéfinies, mais impossibles à actualiser, ni des formes vides, ni des formes-sens définitivement bloquées²⁴ ». L'auteur met ici en évidence l'aspect *opératoire* et *ouvert* du dispositif.

Enjeux du dispositif de *Game-Theatre*. Vers des prémices épistémologiques

Nous proposons de relever maintenant les caractéristiques du dispositif de *Game-Theatre* en prenant en compte les spécificités du dispositif technologique dans le cadre du spectacle numérique, évoquées plus haut. Rappelons que la pratique de *Game-Theatre* possède un fort aspect hybride fondé sur la rencontre de l'espace réel d'un spectacle vivant avec une forme inspirée des jeux vidéo, ces derniers se réalisant entièrement dans un espace virtuel. En l'état actuel de la recherche, il est possible de révéler les spécificités suivantes quant au dispositif de *Game-Theatre* :

23 Izabella Pluta, *L'Acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique*, Lausanne, L'Age d'homme, 2011, notamment le chapitre dédié à l'acteur et le dispositif, p. 135-146.

24 Arnaud Rykner, « Du dispositif et de son usage au théâtre », *op. cit.*, p. 91-103, version en ligne de l'article.

Izabella Pluta

1. Confluence de la matérialité et de l'immatérialité : le dispositif l'explore surtout à travers la confrontation des médias de communication et des outils numériques dans l'aire du jeu réel et virtuel et en contact avec le public,
2. Mise en jeu de l'espace : le dispositif réunit l'espace réel, augmenté, virtuel, télématique ; il accueille l'action et la délimite,
3. Interdisciplinarité : le dispositif émerge de l'hybridation du jeu vidéo et de la forme scénique, principalement,
4. Régime réceptif : l'activité accrue du spectateur qui coréalise l'œuvre proposée dans les cadres du dispositif ; ce dernier permet de construire le réseau des actions et d'accomplir les stratégies de jeu (*gaming*) par le public ; les termes tels que l'interactivité et l'immersion seront ici interrogés.

Ce type de dispositif se réalise d'une manière différente selon le type d'espace qu'il accomplit et les conditions de celui-ci. Nous pouvons formuler une hypothèse qu'il s'agit à la fois d'un dispositif interactif et immersif, explorant les différents types de réalité et qui joue sur les interférences entre le réel/virtuel et l'imaginaire.

En effet, l'interactivité est de nouveau réinterrogée et revisitée dans *Game-Theatre*. Rappelons simplement que l'interactivité est surtout décrite comme une série d'actions qui sont proposées au spectateur pour faire fonctionner le dispositif de l'œuvre d'art et de cette manière interagir avec elle. Cette modalité est surtout appliquée aux installations interactives et aux jeux vidéo. *Game-Theatre*, quant à lui, réserve également des possibilités d'agir directement sur un dispositif (envoyer un sms, faire une recherche sur Google, interagir avec un participant en ligne), mais il mise surtout sur l'accomplissement des actions (gestes, déplacements) dans l'espace physique ou mixte (physique et virtuel) selon un répertoire de règles proposées par les artistes et sur les interactions, voire les collaborations, entre les spectateurs.

L'interactivité pensée de cette manière semble être fondamentale pour que le spectacle puisse se réaliser, tout en sachant qu'un nombre d'itinéraires et de trames narratives sont prédéfinis et proposés au public. Néanmoins, avec la multiplication de ces approches, l'idée de l'interactivité se complexifie au point de convoquer le concept de l'immersion. En effet, Christian Rakow lui-même prend position à ce sujet. L'interactivité, encore défendue dans son article *Playing Democracy*, a été remise en question en septembre 2016 dans sa communication intitulée *Das Versprechen der Immersion—Theater in der Neuen Spielwelt*, présentée au colloque *Gamification : Die Digitalen Ausrahmungen des Theatres* qui s'est tenu à la Haute école des arts de Zurich (ZHDK)²⁵. Le critique

25 Le colloque a eu lieu les 13 et 14 septembre 2016 et a été organisé par Dieter Mersch (Professeur) et Réjane Dreifuss (Enseignante-chercheuse) de l'Institut de la Théorie de la ZHDK. Le colloque a rassemblé les intervenants suivants : Matt Adams (Directeur de la compagnie Blast Theory, Brighton), Benjamin Burger et Anne Andresen (Extraleben, Yet Another World, Zürich), Martin Ganteföhr (concepteur de jeux vidéo et écrivain interactif, Berlin), Signa Köstler et Arthur Köstler (fondateurs du groupe SIGNA, Copenhague), Christian Rakow (critique de théâtre et auteur indépendant, *nachtkritik.de*, Berlin), Andrew Sempere (scénographe et chercheur, Forscher, La Manufacture, Lausanne), Andrew Somerville (directeur du groupe, DifferencEngine, Londres), Jan Philip Steimel (Membre du groupe, spécialiste en programmation et électronique, *machina eX*, Hildesheim) et moi-même. Les 29 et 30 mai 2018, la même unité a organisé un autre colloque dédié à ce sujet: *Ludification in Theater. Neue Utopien des Theatralen* avec la participation de Max-Philip Aschenbrenner, Agnes Bakk, Becky Brown, Martin Ganteföhr, Max Glauner, Klaus Gehre, Alexander Gerner, Signa & Arthur Köstler, Bertie Watkins et Daniel Wernli.

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine

allemand constate que l'interactivité devient un terme démodé couvrant tout et rien. Et que ce concept désigne des actions de plus en plus variées. Selon lui, son remplacement par la notion d'immersion serait probablement plus judicieux et plus précis. Rakow pose une question importante à ce sujet, à savoir quel serait le point d'immersion pour les pratiques en question ? En effet, en confrontant tantôt un espace réel, tantôt un espace augmenté, nous aurons plusieurs réponses. Pour machina eX, par exemple, il s'agit de deux types d'immersion : l'une propre aux jeux vidéo et l'autre se rattachant à l'imaginaire. Pour le groupe Signa, le point d'immersion pourrait se situer probablement dans l'espace physique, surtout exploré par les artistes.

Le constat de Rakow exposé dans sa communication rejoint la réflexion de Renée Bourassa sur l'idée de l'immersion dans la réalité mixte qu'elle considère comme une « métaphore spatiale » et qui la lie à l'idée de présence, confrontée avec le phénomène de médiatisation technologique²⁶. À travers cette métaphore, Bourassa considère les systèmes immersifs comme un « environnement » pour un individu ou comme un « milieu », mais également comme ceux pouvant renvoyer à la puissance de l'imaginaire. L'interactivité dans le contexte de *Game-Theatre* s'associe fortement avec l'immersion tout en réservant une place importante à l'imagination du spectateur et à sa capacité de s'impliquer dans la fiction.

Les modalités des dispositifs interactifs et immersifs demandent un engagement double de son participant : physique et corporel (gestes et déplacements dans l'espace public fermé ou ouvert) et imaginaire (les tâches que le participant est invité à accomplir)²⁷. Renée Bourassa dit à ce propos :

*Le sentiment d'immersion joue sur l'attention augmentée du participant, stimulée par son interaction dynamique avec l'environnement physique de l'espace urbain, qui est combiné à un espace imaginaire dans une situation expérientielle*²⁸.

Il convient d'évoquer que machina eX, par exemple, s'inspire des jeux vidéo et de leurs dispositifs comme modèle d'écriture. Nous pouvons observer cette démarche dans leur création TOXIK, citée précédemment (fig. 3). Le designer du son du groupe, Mathias Prinz, explique que TOXIK est un exemple pertinent du travail de machina eX, car il propose un format de jeu qui est devenu presque paradigmatique pour le groupe, servant de modèle pour d'autres créations²⁹. Ce « format d'origine » (« *Stammformat* ») se fonde sur trois points essentiels :

- Le même espace pour le public et les acteurs ;
- Il n'y a pas d'interaction directe entre les acteurs et les spectateurs ;
- L'interaction se réalise à travers l'espace même (des actions communes).

²⁶ Renée Bourassa, « Immersion et présence dans les dispositifs de la réalité mixte », *Figures de l'immersion. Cahier ReMix*, n° 4, février 2014, Figura Centre de recherche sur le texte et l'imaginaire. En ligne sur le site de l'Observatoire de l'imaginaire contemporain : <http://oic.uqam.ca/fr/remix/immersion-et-presence-dans-les-dispositifs-de-realite-mixte>, consulté le 10 février 2022.

²⁷ *Ibid.*

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Réjane Dreifuss, *Le Théâtre contemporain au contact du numérique. L'exploration des possibles*, op. cit., p. 57.

Izabella Pluta

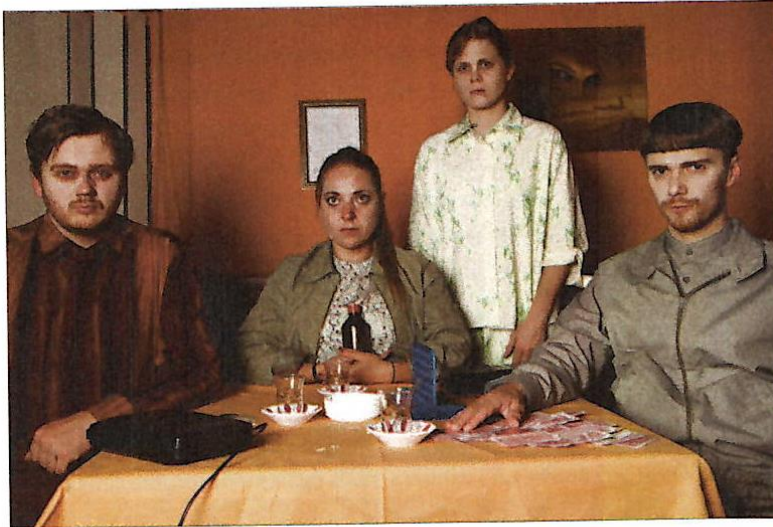


Figure 3. TOXIK, conception : machina eX. Photo © Matthias Prinz.

Nous pouvons constater que c'est l'engagement du spectateur qui légitime l'existence de ces éléments et les processus qu'ils produisent.

En effet, *Game-Theatre* met surtout au centre de son activité le public et lui propose une forte émancipation. Cette dernière se définit ici par une liberté donnée par les artistes au spectateurs à faire des choix (politiques, moraux, esthétiques, collectifs et individuels) dans le cadre de la création. Ils permettent d'accomplir l'œuvre et même de la réaliser. Le public est confronté de cette manière avec la narrativité. Les « jeux » et « performance-jeux », expressions données aux formes de *Game-Theatre*, sont fondés sur une structure narrative de base. Il s'agit d'une histoire clairement définie dont le choix de la fin dépend du public. Plusieurs itinéraires pensés par les artistes sont possibles. Ceux-ci ont également réfléchi aux réactions possibles des spectateurs tout en réservant une place à l'imprévisible. Un spectateur d'un *Game-Theatre*, nous l'avons bien observé, est un spectateur qui entreprend des actions, des déplacements, des recherches pour résoudre les énigmes du spectacle³⁰. Cette action est décrite ainsi dans *Life of N.* de machina eX :

La vie de N. invite son public aux archives mystérieuses en dehors du temps et l'espace, dans un endroit de secrets et de la mémoire d'une vie. Là, ils rencontrent un archiviste excentrique qui rassemble méticuleusement et trie une variété d'artefacts et de documents de la vie d'un certain N. Les joueurs sont autorisés à explorer ce Wunderkammer et à apprendre plus de détails sur la vie de N. À un moment donné, le public doit prendre une décision. Cependant, les archives se transforment. L'engagement du public pourrait ainsi provoquer que ces archives tombent en morceaux. La façon par laquelle le passé de N. est préservé

30 Il serait certainement intéressant de revenir dans ce contexte au concept de « spect-acteur » proposé par Réjean Dumouchel dans son texte *Le Spectateur et le contactile* de 1991. Cette réflexion demanderait certainement une étude plus approfondie à ce sujet, ce qui n'est pas le but de notre article. Nous souhaitons surtout examiner les prémices du dispositif de *Game-Theatre* dans son ensemble.

L'enjeu épistémologique du dispositif technologique sur la scène contemporaine

aura un impact important sur l'avenir de celui-ci, caché également dans cet endroit et qui sera découvert par les joueurs. Sont-ils capables de trouver l'erreur et de réparer les dégâts qu'ils ont causés ? [...]»³¹.

La collaboration entre les participants eux-mêmes est alors ici fondamentale. Ce n'est donc pas par hasard que le spectateur est souvent nommé « joueur » (*gamer*) tel que le désigne le jeu vidéo ce qui le diffère d'un « spectateur » tel que défini par le théâtre. C'est également lui qui fait fonctionner un dispositif autant dans sa dimension technique que celle du réseau des relations. Le spectateur, ses gestes et ses actions, sont inscrits dans l'espace du jeu. Nous pouvons être d'accord avec Anyssa Kapelusz énonçant l'idée que l'image scénique perd ici sa *netteté* telle qu'elle peut être vue frontalement depuis une salle traditionnelle du théâtre, et cela au profit de ce qu'elle désigne comme « perception déformée par la position interne du spectateur³² ». Ce dernier est celui qui regarde, mais également celui qui joue et s'implique dans l'action en multipliant ainsi sa propre perspective d'observation.

En guise de conclusion

Dans *Game-Theatre*, le dispositif s'avère non seulement indispensable à la réalisation de cette forme, mais il devient également un stimulateur épistémologique de ce champ d'exploration. Du point de vue théâtral, il détermine l'espace et l'aire de jeu et devient *scène-dispositif*, un espace hybride sans grandes lignes de démarcation comme l'est la division entre la salle et le public du théâtre traditionnel. Le dispositif conditionne l'aire de jeu et l'aire de jeu conditionne le dispositif.

L'étude scientifique de *Game-Theatre* reste encore à construire et même à découvrir. Néanmoins, le moment actuel est fondateur, car il nous situe face à l'émergence d'une esthétique. Un moment, certes difficile dans sa saisie, mais unique et d'autant plus fascinant.

31 <http://machinaex.de>, lien consulté le 4 novembre 2021.

32 Anyssa Kapelusz, *Usages du dispositif au théâtre : fabrique et expérience d'un art contemporain*, op. cit., p. 232.