



**HAL**  
open science

# Le jeu numérique en vaut-il la chandelle ? De la difficulté à faire sentir l'interaction numérique au théâtre

Thomas Morisset

## ► To cite this version:

Thomas Morisset. Le jeu numérique en vaut-il la chandelle ? De la difficulté à faire sentir l'interaction numérique au théâtre. Journées d'informatique théâtrale, Performance Lab, Feb 2020, Grenoble, France. halshs-03154127

**HAL Id: halshs-03154127**

**<https://shs.hal.science/halshs-03154127>**

Submitted on 27 Feb 2021

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

## Le jeu numérique en vaut-il la chandelle ?

### De la difficulté à faire sentir l'interaction numérique au théâtre

Thomas Morisset

Centre Victor Basch, Faculté des Lettres de Sorbonne Université / IRePh, Paris Nanterre

La présente communication se propose de revenir sur un projet de recherche-crédation que j'ai mené pendant trois ans au sein du laboratoire *Spatial Media* (anciennement *EN-ER*) à l'École nationale supérieure des Arts Décoratifs. La réalisation majeure de ce projet, consacré au théâtre dans les espaces numériques, fut le spectacle *Le jeu de la mise en terre*<sup>1</sup> créé en avril 2016 au Cube, centre de création numérique d'Issy-les-Moulineaux, et repris en novembre 2017 à Paris, au Collège des Bernardins. Cette communication entend à la fois être un retour d'expérience et dégager une problématique plus générale autour des interactions numériques sur une scène.

La pièce, dont le ressort narratif principal était un rituel d'enterrement effectué dans un espace en ligne comparable à *Second Life*<sup>2</sup>, voyait un groupe d'étudiant.e.s se rencontrer alternativement dans différents lieux physiques (université, bar) et dans l'espace en ligne mentionné, baptisé *FlowPeak*, dont l'apparence visuelle a été réalisée par Donatien Aubert. Scéniquement, la pièce était donc scandée par une alternance entre scènes jouées sans matériel informatique et scènes qui déportaient l'action dans le monde numérique. Durant celles-ci, les acteurs et actrices prenaient des manettes et dirigeait en temps réel leurs avatars dans une application créée spécialement pour le spectacle, développée avec Unity. D'autres types d'interactions avec le numérique avaient ponctuellement lieu : direction d'avatar par capture de mouvement, traitement de texte, jeu vidéo de course.

Le thème de la pièce (la mort et le numérique) ne sera cependant pas l'objet de cette communication, car je souhaiterais me concentrer sur les enjeux dramaturgiques et esthétiques soulevés par ce projet et par d'autres travaux qui m'ont servi d'inspiration ou qui rencontrent des enjeux similaires dans leur représentation d'interactions numériques.

Il y a deux possibilités pour représenter pareilles interactions :

- ou bien les imiter par le jeu, par exemple en tapotant sur un portable éteint pendant qu'un écran diffuse une vidéo de ce qui est censé se passer à l'écran,
- ou bien effectuer véritablement les interactions perçues par le public et faire de cette effectuation la base du jeu théâtral.

---

1 Thomas Morisset, *Le jeu de la mise en terre*, Le Cube, Issy-les-Moulineaux, Compagnie du Quart de Siècle, 2016.

2 *Second Life*, Linden Lab, San Francisco, 2003.

Ce second cas de figure est ce que je nomme « jeu numérique », alors que le premier cas est simplement un jeu avec des éléments numériques imitant une interaction avec ces éléments. Pour le dire autrement, il y a jeu numérique lorsque l'interaction effectuée par l'acteur ou l'actrice est identique à l'interaction perçue par le public.

On peut néanmoins se poser la question de la pertinence de cette distinction : le principe du théâtre n'est-il justement pas que, par imitation, l'on perçoive un meurtre là où il n'y a en fait qu'un coup de couteau émoussé dans le vide ? Pourquoi alors distinguer ces deux modalités du rapport au numérique ? Parce que cette distinction est capitale du point de vue de la réception pour comprendre et pour apprécier la théâtralité d'un spectacle. Le concept de théâtralité est particulièrement riche et ardu à définir, dans la mesure où il s'intéresse à la manière dont ce qui se passe sur scène est signifiant d'une manière sensible propre au théâtre<sup>3</sup>. Or ce qui m'intéresse est moins de définir cette manière dans sa totalité que de montrer que le numérique est en tension avec ce qui me semble l'une des conditions de la théâtralité, qui est la présence sur scène d'une performance risquée.

La mise en avant de cet aspect performatif était au cœur de mon projet de mise en scène : les parties numériques, qui représentaient plus d'un tiers du spectacle, ne devaient pas être vues comme des films, mais être senties comme des performances risquées qui déportaient un maximum l'action hors de la scène physique. Le problème est alors de savoir comment, et s'il est vraiment possible, de faire sentir au public cette qualité d'interaction entre un acteur et une machine.

Cette question est d'autant plus délicate que son degré de pertinence et la réponse à lui apporter dépendent grandement de la configuration qui unit la scène et les éléments numériques. Trois cas, tous présents dans *Le jeu de la mise en terre* sont en effet à distinguer : la scène appareillée, la scène augmentée et la scène numérique. La liste de ces cas rappelle de prime abord les quatre catégories dégagées par Clarisse Bardiot dans ses recherches : l'image-scène, la scène-image, la scène augmentée et la télécène<sup>4</sup>. Je reprends le second de ces termes, mais on verra que je lui donne une extension très différente. La classification de Bardiot s'appuie sur la distinction entre l'existence d'images habitables et d'images qui ne le sont pas. Or l'interaction n'est pas l'habitation et parce que ma classification prend comme critère la théâtralité de l'interaction, mes besoins théoriques diffèrent. Il me faut pouvoir prendre en compte le cas de l'écran qui fait partie de la scène sans prétendre s'y substituer ou bien le cas de l'interprétation avec des robots, d'où ces divergences qui ne sont pas une opposition, puisque nos modèles ne sont pas concurrents.

\*

---

3 Sur la riche histoire et les controverses des définitions de la théâtralité, voir Laure Fernandez, "Théâtralité et arts visuels : le paradoxe du spectateur. Autour « The World as a Stage » et « Un teatre sense teatre »", *Marges* [Online], 10 | 2010, <https://doi.org/10.4000/marges.490>.

4 Clarisse Bardiot, *Arts de la scène et technologies numériques : les digital performances*, Leonardo/Olats, collection Les basiques, 2013, <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/artstechnosnumerique/basiquesATN.php>.

La première configuration est donc celle de la scène appareillée. Il s'agit des cas où un acteur agit avec un dispositif numérique qui ne crée pas un second espace co-extensif à la scène, mais dont l'interaction est rendue visible d'une manière ou d'une autre au spectateur. Si l'interaction avec des robots me semble rentrer dans ce cas de figure, cela est particulièrement exemplifié par ce que René Prédal nomme « l'écran-loupe<sup>5</sup> », lorsque l'écran présente un élément diégétique autrement invisible. C'est ce qui se passe notamment dans *Ctrl+X* de Cyril Teste lorsque l'actrice principale dialogue par SMS et que ce dialogue est projeté en arrière-plan<sup>6</sup>. Le numérique est alors un accessoire, qui permet quelques innovations théâtrales (rapport du spectateur à la lecture, utilisation sur scène de procédés propres à l'écriture comme les smileys) mais, parce qu'il n'est justement qu'un accessoire qui aurait pu être remplacé par une autre convention, que le jeu soit un jeu numérique ou une imitation d'interaction n'a, dans ce cas, aucune importance.

Ce principe a été utilisé dans *Le jeu de la mise en terre*. Il y a dans le deuxième acte, un monologue durant laquelle une actrice écrit au traitement de texte. Pour éviter toute faute de frappe et garantir une bonne vitesse de frappe, le logiciel était paramétré pour écrire le texte de la pièce, quelque soit l'*input* rentré (le vice ayant été poussé jusqu'à simuler des fautes de frappes et l'autocorrection). Ici on est bien dans le cas de l'imitation d'une interaction, comparable à ce qu'est un meurtre théâtral. L'enjeu ici n'était pas de faire sentir la qualité de l'interaction, mais de théâtraliser l'usage des nouvelles technologies.

La deuxième configuration est celle de la scène augmentée. Pour reprendre les termes de Clarisse Bardiot, il y a scène augmentée lorsque l'on superpose à l'espace physique un espace numérique qui donne une dimension supplémentaire (visuelle et/ou musicale) aux mouvements effectués sur scène. Cette superposition, selon moi, peut se réaliser de deux manières différentes et complémentaires : en redoublant l'espace physique par un ensemble de capteurs qui permettent une interaction avec des éléments numériques ; en utilisant les éléments numériques comme un décor mouvant avec lequel l'acteur ou le danseur doit se synchroniser. Or, ce faisant cela, je réunis ce qui était séparée par Clarisse Bardiot puisque ces deux cas correspondent respectivement à ce qu'elle nomme la scène augmentée et à la scène-image. La séparation de Bardiot est la plus rigoureuse sur le plan technologique, mais elle est une séparation du point de vue de la création. Or, du point de vue de la réception, cette séparation n'est pas toujours effective, soit que la pièce hybride ces deux modalités d'interactions avec le numérique, soit que la mise en scène échoue à faire sentir ce qui est pourtant à la racine de son spectacle.

---

5 René Prédal, *Quand le cinéma s'invite sur scène*, Condé-sur-Noiseau, Éditions du Cerf, coll. « 7Art », 2013, p. 135.

6 Cyril Teste, *Ctrl+X*, Genève, Théâtre Poche/Gve, Collectif MXM, 2016.

La première situation est bien illustrée par les spectacles d'Adrien M. et Claire B, comme *Hakanai*<sup>7</sup> dans lequel on alterne entre un moment où le corps de la danseuse suit un défilement numérique sur lequel elle n'a pas de contrôle et moments où, par ses mouvements dans un espace balisé par des capteurs, ces derniers, enregistrés et traduits par la machine, deviennent moteurs d'une interaction. Néanmoins la cohérence des enchaînements et de l'esthétique globale du spectacle fait qu'ici, la distinction entre interaction et imitation d'interaction, si elle existe au plan ontologique, n'a pas trop d'importance pour la perception du public.

Mais il faut aussi s'intéresser aux spectacles qui ratent et il me faut pour cela vous parler de ma réaction face à *The Measures Taken* d'Alexander Whithley, lors de sa représentation à la Maison des Arts et de la Culture de Créteil, en 2014<sup>8</sup>. Dans l'un des mouvements de ce spectacle chorégraphique, les danseurs dansent alors qu'en fond de scène une ligne lumineuse épouse assez grossièrement la forme générale de leurs mouvements de groupe. Le problème était cet aspect grossier, tellement grossier qu'il m'a fait sortir du spectacle pour la raison suivante : je me suis rendu compte que, si cette ligne n'était pas le résultat d'une interaction numérique en temps réel, mais un film, le résultat scénique n'aurait pas été différent. Dit autrement, il y avait interaction, mais je n'y croyais pas.

Tout pourtant devait me ramener vers le fait qu'il y avait bien une interaction : la note d'intention dans le programme d'une part et surtout, les lumières en fond de scène des *Kinects*<sup>9</sup>, qui témoignaient bien du fait que les mouvements des danseurs étaient captés par cet espace numérique se superposant à la scène physique. Mais il n'y avait aucun effet esthétique spécifique qui venait m'en assurer. Or, ce n'est pas la même chose que de voir un corps faire bouger à sa guise des éléments numériques et de voir un corps se soumettre au rythme d'une machine, notamment parce que le risque propre au jeu n'est pas le même. Hésiter entre les deux revient donc à ne pas savoir ce que l'on regarde et traduit un problème de lisibilité du jeu qui n'est peut-être pas absolument solvable par la mise en scène. Il y a en effet quelque chose qui se perd dans l'interstice entre numérique et physique, que la conclusion tentera de préciser.

En parlant d'effet esthétique, j'emprunte ici le vocabulaire de Baptiste Morizot et d'Estelle Zhong Mengual, qui ont récemment théorisé, à propos de l'art contemporain, l'idée d'indisponibilité des œuvres<sup>10</sup>. L'importation rigoureuse de ce concept demanderait un peu plus de

---

7 Claire Bardainne & Adrien Mondot, *Hakanai*, Adrien M & Claire B, 2013.

8 Alexander Whithley, *The Measures Taken*, Festival Exit, Créteil, Maison des Arts de la Culture, Alexander Whithley dance Company, 2014.

9 La caméra *Kinect* est un dispositif de capture de mouvement, développé par Microsoft, au départ pour les jeux vidéo.

10 Baptiste Morizot & Estelle Zhong Mengual, *Esthétique de la rencontre. L'énigme de l'art contemporain*, Paris, Éditions du Seuil, coll. « L'Ordre philosophique », 2018, p. 11 et suiv.

temps et d'attention, mais il semble que la lumière des Kinects et le dépliant du théâtre fonctionnaient comme les cartels d'art contemporains devant une œuvre d'art absconse : ils nous expliquent ce qu'on devrait voir, mais ils restent impuissant à faire advenir sensiblement le sens de l'œuvre – celle-ci est donc dite indisponible car le spectateur ne peut se l'approprier sans référence à un paratexte qui sert de « substitut » à l'expérience esthétique<sup>11</sup>.

On comprend alors qu'ici la question de l'imitation ou non de l'interaction devient cruciale lorsque le cœur du spectacle est de faire sentir une qualité d'interaction. Mais que j'ai fait ce détour par la danse indique peut-être qu'il y a là une question commune aux arts de la scène et non exclusive à la théâtralité. Quoiqu'il en soit cet usage du numérique était présent dans *Le Jeu de la mise en terre* au travers du personnage de Kléos, qui était dirigé par *Kinect*. Le choix de mode de fonctionnement s'expliquait de la sorte : Kléos n'est pas un homme, mais un dieu et devait avoir un schème de contrôle différent des simples mortels qui dirigeait leurs avatars à la manette. En plus de cette nécessité diégétique, il y avait aussi un autre enjeu de mise en scène : par la correspondance isomorphique entre mouvement physique et mouvement numérique, Kléos était censé être une sorte de témoin, une preuve que ce qui était projeté sur l'écran n'était pas un film, mais bien une performance en temps réel.

La troisième configuration est celle de la scène numérique qui choisit de déporter l'action un maximum dans un espace numérique en faisant de celui-ci la destination des gestes des acteurs et le lieu principal du spectacle. Cet espace numérique peut être compris comme une deuxième scène qui se distingue de la scène physique (comme dans *Le jeu de la mise en terre*) ou bien constituer le seul espace scénique disponible (comme dans les pratiques théâtrales amatrices sur *Second Life*<sup>12</sup>). Cette situation diffère de la première configuration dans la mesure où le spectacle réside moins dans l'interaction entre des gestes physiques et des éléments numériques, que dans les éléments numériques seuls, les gestes physiques n'étant plus que les moyens qui font exister le spectacle, et qui attestent de la dimension de performance, tout en étant situés à la marge du spectacle.

Ainsi, dans *Le jeu de la mise en terre*, a été développé un schème de contrôle à la manette. Différentes combinaisons de boutons déclenchaient des animations du personnage qui avaient été inventées et développées en répétition avant d'être enregistrées par *motion capture* par les acteurs et actrices. Ces mouvements pouvaient être également stoppés, rembobinés, ralentis ou accélérés en temps réel<sup>13</sup>. L'ensemble des parties numériques se basait donc sur chorégraphie dactylique, apprise

---

11 *Ibid.*, p. 74.

12 Voir, par exemple, Bas Haas, *Untitled*, Youtube, 2 juin 2007, <https://youtu.be/o4EFZnKU0aw>, qui a été d'une grande influence dans le travail de mon spectacle.

13 Dans la reprise du spectacle, ces mouvements étaient directement liés à des sons composés par Antonio Tules, qui contrôlait des nappes d'ambiance en direct, alors que son contrôle sur l'ambiance sonore était totale lors de la

par cœur et qui devait parfois être adaptée en direct en cas de geste imprévu ou de déplacement inhabituel. Mais les parties numériques n'étaient pas seulement de la pantomime : tout le langage gestuel avait été pensé comme un code expressif permettant de soutenir et d'enrichir le sens du texte.

Celui-ci n'était pas contrôlé par les acteurs et actrices, mais par la régie dont la charge était de gérer en direct le cadrage du point de vue numérique et de faire défiler le texte, écrit, à la manière du système de messagerie instantanée des jeux en lignes, en suivant les gestes effectués. Ce choix permettait une certaine souplesse dans le rythme de la chorégraphie, que n'aurait pas permis un défilement automatique tandis qu'une gestion par les acteurs et actrices de leur propre texte aurait grandement compliqué les manipulations et réduit la palette expressive des gestes en occupant un bouton. On voit cependant qu'ainsi l'interaction numérique, perçue comme une unité par public, devient hybride par rapport aux deux catégories que je posais au début de ma communication : elle se constitue en fait d'une effectuation (puisque les interprètes contrôlent effectivement leurs gestes à l'écran) et d'une imitation (puisque le défilement de texte dépend d'une coordination régie/interprètes qui ne doit pas apparaître comme telle au public).

Le dispositif était particulièrement lourd et il est clair que je me serais épargné bien des complications si j'avais choisi de diffuser un film et d'imiter complètement l'interaction en demandant aux acteurs et actrices de jouer sur une manette non branchée. Pourquoi alors refuser d'imiter l'interaction dans le cas de mon usage de cette configuration scénique ? Parce que dans ce cas, les acteurs et actrices ne simuleraient pas juste un mouvement : ils simuleraient une prise de risque qui n'existe pas, bref ils simuleraient une condition même de la théâtralité. Entendons-nous bien, le théâtre peut interroger la théâtralité, il peut sans doute aussi tenter de la nier, mais il y aurait, dans cette configuration scénique, quelque chose de ridicule, voire de malhonnête, à singer le risque qui fait tout le prix de la performance et ainsi entretenir un simulacre de théâtralité.

Mais cette lourdeur du dispositif, les risques de crash et les risques du jeu valent-ils la peine d'être courus ? Le jeu numérique en vaut-il la chandelle ? Du point de vue des acteurs et actrices, indiscutablement oui, en ce que cela donne l'opportunité un type de jeu scénique inédit. Mais, du point de vue du public, le jeu ne vaut la chandelle que si le spectacle en sort grandi, c'est-à-dire si la perception du risque pris par les interprètes amène chez les spectateurs une expérience esthétique plus complète. Mais ce risque a-t-il seulement été perçu dans le cas du *Jeu de la mise en terre* ? Assez diversement : pour certaines personnes l'interaction était claire, pour d'autres, il s'agissait d'un film et les acteurs essayaient plus ou moins adroitement de faire croire qu'ils jouaient.

---

création.

Mes choix de mise en scène sont pour quelque chose dans cette perception imparfaite, notamment parce que l'action vue était à la fois une effectuation directe et une imitation par d'autres moyens. Mais il y a aussi, plus essentiellement, un paradoxe du théâtre numérique qui fait de l'interaction le cœur de son spectacle : créer de la théâtralité, avec un outil qui s'y prête mal. J'ai déjà indiqué que quelque chose se perd dans l'interaction avec le numérique : il s'agit d'un déficit de coprésence. Si le risque fait le prix de la représentation, c'est parce que nous partageons le même espace et le même temps que les acteurs et actrices au plateau : nous en sommes assurés par la vision et la propagation du son. Or la continuité de l'espace-temps physique et de l'espace-temps numérique n'existe que par l'interaction, donc n'existe qu'à travers le corps de l'acteur, pour l'acteur lui-même, c'est-à-dire non plus seulement par des sens qui perçoivent à distance, mais par ces sens plus intimes que sont le toucher et le mouvement.

Que le numérique amène un recentrement autour de l'acteur, parce que celui-ci est le point de passage entre numérique et physique, avait déjà été remarqué par Julia Gros de Gasquet qui notait toute la fécondité esthétique de cette théâtralité de l'acteur augmenté, permettant « une intimité, une révélation dans l'intériorisation, un jeu dans la retenue<sup>14</sup> ». Mais cette indéniable fécondité est contrebalancée par un péril : celui de l'absence d'effets esthétiques proprement théâtraux rendant ainsi les œuvres « indisponibles », pour reprendre le terme de Baptiste Morizot et d'Estelle Zhong Mengual. Ce péril n'est, je l'espère, pas une fatalité et il s'agit donc de trouver les interactions, les histoires, les mises en scène qui, au sein d'une scène augmentée ou numérique, permettent à ces effets d'advenir, lorsque l'on veut faire sentir la qualité d'interaction.

---

14 Julia Gros de Gasquet, « La théâtralité de l'acteur augmenté » : un oxymore ?, in Josette Féral (dir.), *L'acteur face aux écrans. Corps en scène*, Paris, L'Entretemps, coll. « Voies de l'acteur », 2018, p. 361-367.