

# L'Immersion théâtrale au cœur de la transmission d'expériences phénoménologiques

Virginie Privas-Bréauté

62<sup>ème</sup> congrès SAES, Transmission(s),  
Rennes



## Plan de la présentation

- 1) Le théâtre immersif, un nouveau genre artistique
- 2) La technologie au service de la création artistique
- 3) L'exacerbation des sensations : une nouvelle expérience phénoménologique



# 1. Le théâtre immersif, un nouveau genre artistique



## Définitions

- ▶ Immersion dramaturgique
- ▶ Immersion sensorielle
- ▶ Théâtre immersif 1<sup>ère</sup> génération
- ▶ Théâtre immersif 2<sup>ème</sup> génération
- ▶ Théâtre dans le métavers, 3<sup>ème</sup> génération
- ▶ Paradigme de l'enaction
- ▶ Matrice de la pensée émotionnelle



## Les pièces choisies

- ▶ *National Theatre*
- ▶ *Immersive Storytelling Studio*

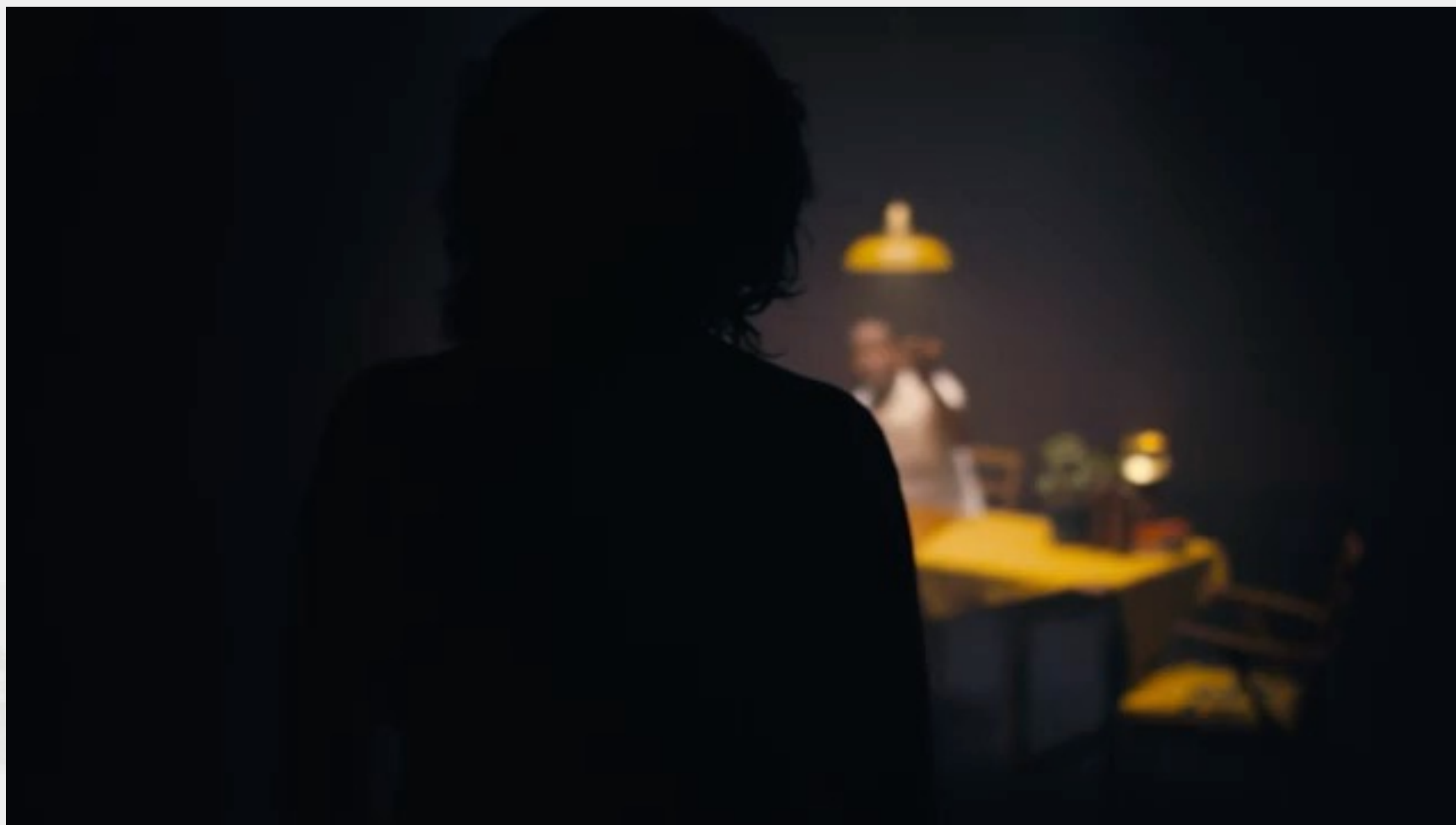


## *All Kinds of Limbo, 2019*



Nubiya Brandon, center, performing with the NuShape Orchestra in "All Kinds of Limbo." The National Theater

## *All Kinds of Limbo, 2019*



## *Museum of Austerity, 2021*



*Draw me Close, 2019*



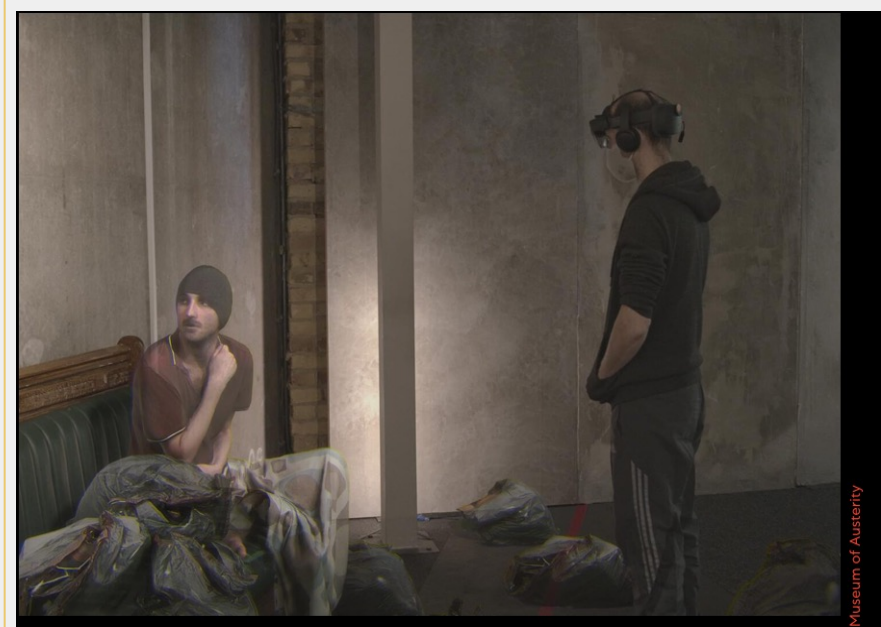
## 2. La technologie au service de la création artistique



*All Kinds of Limbo, 2019*



# Museum of Austerity, 2021



## *Draw me Close, 2019*



# 3. L'exacerbation des sensations et émotions : une nouvelle expérience phénoménologique



## Expérience visuelle, auditive, kinesthésique, émotionnelle

*"a **stunning** virtual replica of the Donmar Warehouse theatre in Covent Garden and watch Adult Children - a **poignant** virtual reality drama about longing to be together in a time of social distance."*

*"Immersive technologies, the ceremony of live performance, and the craft of theatrical staging **transport audiences** into the heart of Nubiya's performance space."*

*"a heartrending mixed reality installation"*

*"fascinating"*

*"The rendering of the figures – the actors were photographed using volumetric capture technology, which allows **viewers to walk around them and see them in three dimensions** – gave the exhibition an **unsettling intimacy**."*

*"Indeed, you're not sitting at the show, you still **stand up**, following the show through virtual reality glasses. Thanks to this technology, the invisible barriers of traditional stage performance is removed, **enhancing the power of connection**."*

*"a work that brilliantly combines live performance, audience participation, animation and virtual reality (VR) to evoke an experience that works on a heightened, **extrasensory level**."*

*"These stories **grab you by the throat and don't let you go**"*

*"Was it **voyeuristic** of me, I wondered, to **move** from one person to another without **hearing** their whole story, or was I looking for common threads between their experiences?"*

*"Visits to the exhibition were limited to thirty minutes, which wasn't enough time to **hear** all the stories in full. An attendant told me that test audiences found it **too upsetting** to take in every single detail."*

*"You **were shown** people in desperate and sometimes humiliating circumstances but could choose whether to **stop and listen** at a respectful distance or **walk up close and nosily inspect** them."*

*"In closer **proximity** to the person's hologram, one can **hear** that actor's breathing."*

*"combines **verbal testimony**, original **music** and **ground-breaking volumetric capture** that invites audiences to **contemplate** close-up the human impact of austerity."*

*"An **emotional** and **technologically brilliant** experience that takes the concept of immersion into new heights"*

*"**Mind officially blown**. Unlike any experience I've ever had".*

*"This collapsing of art forms ... is deeply **affective**, and thus **powerful**".*

## « Suspension of disbelief »

- ▶ Coleridge, 1817
- ▶ Le lecteur suspend son jugement quant à l'invraisemblance de la narration.



## Expérience phénoménologique

- ▶ « Dès lors, l'expérience, c'est le fait d'éprouver un phénomène du monde. A chaque fois que je perçois, je fais donc une expérience-du-monde. Et comme je perçois à chaque instant, je fais à chaque instant une expérience-du-monde »  
(Vial, 2013 : 108)

- ▶ Ontophanie numérique



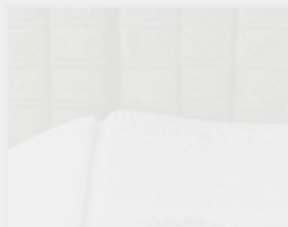
## Faiblesses

- ▶ Aspect mercantiliste
- ▶ Contre-indications (médicales)
- ▶ Dépendant de la technologie
- ▶ Peu d'impact sur certains spectateurs





- ▶ Forces et faiblesses
- ▶ Réponse à la question de recherche
- ▶ Projets futurs : didactique



## Références

- ▶ Bouko, C. (2016). « Le Théâtre immersif : une définition en trois paliers ». *Sociétés* 4 (134), pp. 55-65.
- ▶ Chateau, A., Ciekanski, M., Molle, N., Paris, J. et Privas-Bréauté, V. (2019). « Adding Virtual Reality to the University Self-Access Language Centre: Brave new World or passing Fad? », *European Journal of Language policy*, special issue « Virtual exchanges », p. 257-274.
- ▶ Garson, C. (2022). « Théâtre et Réalité virtuelle : naissance d'un nouveau genre. Université d'Avignon ». special issue « Virtual exchanges », p. 257-274.
- ▶ Machon Joséphine (2013). *Immersive Theatres*. Palgrave MacMillan.
- ▶ Machamer, J. (ed.) (2017). *Immersive Theatre. Engaging the Audience*. Champaign, Illinois: Common Ground Research Networks.
- ▶ Mézergues, J., Prudhon, D. et Jouve, E. (dir.) (2021) *Coup de Théâtre. Le Théâtre immersif*. N° 35
- ▶ Molle, N., Privas-Bréauté, V. et Ciekanski, M. (2020). « La réalité virtuelle comme vecteur d'immersion pour apprendre les langues », *Études en Didactique des Langues*, « Transmission et vecteurs », n° 34, p. 60-89.
- ▶ Reaney, M. (1999). "Virtual Reality and the Theatre: Immersion in Virtual Worlds".  
[https://www.researchgate.net/publication/261582613\\_Virtual\\_Reality\\_and\\_the\\_Theatre\\_Immersion\\_in\\_Virtual\\_Worlds](https://www.researchgate.net/publication/261582613_Virtual_Reality_and_the_Theatre_Immersion_in_Virtual_Worlds)
- ▶ Vial, S. (2013). *L'être et l'écran. Comment le numérique change la perception*. Presses Universitaires de France, Paris.
- ▶ Warren, J. (2017). *Creating Worlds, How to make immersive theatre*. Nick Hern Books.
- ▶ Yu, K. (2019). "How Immersive Virtual Reality Theatre Pushes the Limits of Storytelling".