Le théâtre immersif en pratique.

Transcription de la table ronde du 17 janvier 2020 au Théâtre Lepic en présence de Simón Adinia Hanukai, Sébastien Bonnabel, Tristan Bruemmer, Mélanie Dorey, et Léonard Matton.

Juliette Mézergues

JULIETTE MÉZERGUES. Bonjour à toutes et à tous. Merci beaucoup de participer à cette table ronde consacrée aux pratiques du théâtre immersif. Je vous invite à vous présenter et à nous dire comment vous êtes arrivés au théâtre immersif.

MÉLANIE DOREY. Je suis Mélanie Dorey, fondatrice de Madame Lupin, maison de design expérientiel créée en 2015. J'organisais des événements *site specific*, c'est-à-dire des évènements sur mesure dans des lieux abandonnés. Avec le temps, j'ai développé l'aspect narratif et théâtral jusqu'à produire des spectacles de théâtre immersif, comme *The Lost Generation* (2020).

LÉONARD MATTON. Je m'appelle Léonard Matton. Je viens du théâtre traditionnel. Le premier spectacle que j'ai joué était un spectacle dont la première scène impliquait qu'une partie des acteurs vienne de la salle. On l'a créé à Avignon, il y avait des parades : cette première scène réunissait acteurs et spectateurs. J'ai toujours su que c'était ça que je voulais faire : intégrer les acteurs à la salle. Peu à peu, j'ai eu envie de monter *Hamlet*, qui est devenu *Helsingør : le château d'Hamlet*, adaptation des trois heures du texte shakespearien réduite à un texte d'une heure trente, en arborescence, dans un espace à sept dimensions.

SIMÓN ADINIA HANUKAI. I am Simón Adinia Hanukai, artistic director of a company based between New York and Paris: Kaimera Productions. We create live pieces, with dance, theatre, multimedia, etc. I was doing immersive theatre, not knowing it was that, in the early 2000. I had my own company in California. We were frustrated with the political state in the United States—things don't change!—so we created very political performances. We slowly began to break the fourth wall, to exit the stage, bleed into the audience and drag the audience members onto the stage. I moved to New York and studied theatre. My thesis was an immersive performance right at the same time that *Sleep No More* came to New York. And all of a sudden, there was a word: immersive! Before that, we had no idea it was immersive, we were just making stuff. At the time, I was very inspired by Augusto Boal, creator and driver of Theatre of the Oppressed, from Brazil, and the term that he uses, *spect-actor*; the idea that the audience is not passive. *Spect-actors* can change and transform the play. That has always been with me, to this day, and that's what I try to do with my work.

SÉBASTIEN BONNABEL. Je suis Sébastien Bonnabel. J'ai développé une approche qui s'appelle le Libre acteur. Je suis formateur. J'ai commencé par des stages intitulés « La réussite en casting malgré soi » : un travail sur la relation entre l'acteur et le spectateur, sur comment on arrive à un certain endroit d'intimité par rapport au casting et à la caméra. Je suis arrivé au théâtre immersif de façon un peu bête. Au cours de mes stages, je travaillais toujours *Closer* de Patrick Marber et je me suis dit : et si on amenait les spectateurs tout contre ? Sur internet, j'ai vu qu'il y avait un truc qui s'appelait Punchdrunk à Londres, j'y suis allé, et c'est parti comme ça. On a monté *Closer* avec la Compagnie du Libre Acteur, *Smoke Rings* d'après Léonore Confino, et *Cyrano Ostinato Fantaisies*.

TRISTAN BRUEMMER. Je suis Tristan Bruemmer, président de l'Association Française des Artistes de l'Immersif (AFAI), qui existe depuis un an. Elle accompagne surtout des compagnies de théâtre

immersif, mais elle est ouverte à toutes les formes immersives. Je suis auteur, metteur en scène et suis venu à l'immersif sans savoir que je le faisais. Le premier spectacle que j'ai monté était *Hamlet*, dans un espace merveilleux. Je trouvais ça dommage de ne pas en profiter, donc on s'est éparpillé partout, on a brisé le quatrième mur. À partir de là, je me suis intéressé à d'autres formes, j'ai rencontré ces belles personnes et l'AFAI est née.

JM. Quel est votre rapport aux techniques de jeu ? Sébastien, tu viens de parler du Libre Acteur ; Simón, tu enseignes les *Viewpoints.* Comment travaillez-vous avec vos acteurs pour ce dispositif particulier ? Comment pensez-vous le rapport entre acteurs et spectateurs ?

SB. Une expérience qui m'a toujours fasciné, c'est l'effet Koulechov. Koulechov était un metteur en scène du siècle dernier, un des premiers réalisateurs à avoir fait des expériences sur le montage. La légende dit qu'un soir, il a dit à ses camarades : « les comédiens ça sert à rien, c'est le montage qui fait l'histoire ». Il a filmé un comédien en gros plan, regardant quelque chose, sans lui demander quoi que ce soit comme intention de jeu. Il a fait trois montages différents : premier film, on voit un bol de soupe et la gueule du mec ; deuxième film, on voit une femme lascive sur un canapé et la gueule du mec ; troisième film, on voit une petite fille morte dans un cercueil et la gueule du mec. Il montre ça à des spectateurs lambda, qui ne savent pas que c'est à chaque fois exactement le même plan. Les spectateurs voient, dans le premier film la relation à la faim, dans le deuxième la relation au désir, dans le troisième la relation à la tristesse. J'ai toujours trouvé cela fascinant par rapport au positionnement de l'acteur vis-à-vis du spectateur. J'appelle ça le « paradoxe du spectateur » : ce n'est pas l'acteur qui fait le spectacle mais le spectateur. Lorsque j'assiste à une scène, je vois quand la personne fait semblant, mais dès qu'elle est organique, je me raconte des histoires. Si l'acteur a un trou de mémoire, le spectateur se raconte vingt milliards de trucs. Le Libre Acteur, c'est amener l'acteur, non pas dans une relation de performance, mais à

l'inverse, dans une relation d'expérience : être dans l'instant, vivant, organique et finalement, laisser la place au spectateur d'interpréter la situation et de se projeter en fonction des éléments qu'il a. Cela ne veut pas dire qu'on ne peut pas avoir différents niveaux de jeu. Je pense au clown, qui peut être un certain registre, mais où cette réalité est toujours aussi importante. Dans le cadre du théâtre immersif, dès que j'entends qu'un comédien fabrique, dit un texte, mon immersion ne va pas du tout être la même que quand je crois être témoin de quelque chose. Je travaille beaucoup avec les techniques de Meisner, Strasberg, Tchekhov, Stanislavski, mais finalement tout est orienté vers cela.

MD. Mon ami Seth Minard dit : « You don't create an experience, you create *for* an experience ». On ne peut jamais tout designer et tout prévoir. La place du participant est très importante. L'acteur ne délivre pas une performance frontale, il ne délivre peut-être rien du tout. L'acteur apporte peut-être simplement du jeu à l'expérience. Il est un vecteur de la pièce vers les spectateurs, les participants, ce qui crée une forme d'égalité. Pour l'immersif, il faut dédramatiser le texte pour valoriser l'expérience et l'interaction. Je trouve fort dans l'immersif de valoriser l'improvisation, la légitimation et la validité du participant à travers son interaction et son ressenti. Il n'y a rien de pire dans une expérience immersive que de se sentir en faute. Il faut développer des techniques de formation pour les acteurs pour permettre de créer ensemble une expérience à un moment T, et donc au moment du spectacle. Ce qu'on dit en tant qu'acteur va valoriser quelque chose qui ne vient pas de soi ou du metteur en scène, mais d'une relation entre les participants, les acteurs et la pièce.

LM. Dans le théâtre immersif, une nécessité absolue fait que, même esthétiquement, on ne peut pas faire fi du spectateur, sans qu'il devienne pour autant prescripteur. Il faut qu'il intervienne au cours des répétitions ou en tout cas, le considérer en permanence. Je suis dans une continuité artistique et scénographique à la Appia, Svoboda…

Svoboda disait que si le travail du metteur en scène est de créer du sens, le spectateur va lui-même en créer. J'avais créé *Betrayal* de Harold Pinter en semi-immersion et à une représentation, deux acteurs ont un trou d'une minute, ce qui est très long. Deux scènes se ressemblent et ils ne savaient plus où ils en étaient. C'est évidemment après ça que des amis ont dit « ce silence, c'est le moment où on comprend tout des personnages ! ». C'est désespérant et c'est très éloquent.
Je travaille sur la notion du 360°. Il est nécessaire pour le comédien-performeur d'avoir cette vision à 360°, d'être en mesure d'englober, comme dans un phénomène de spirale, de ramener le spectateur au cœur des choses. Sinon, les spectateurs recréent le rapport frontal : il se mettent contre les murs et ne bougent pas. Il faut aller les chercher, c'est une initiation, je crois. J'ai appelé le lieu que j'ai créé pour *Hamlet* « le Secret » parce qu'il y a quelque chose de l'ordre du sacré, de l'initiation au théâtre. On prend les portables à l'entrée. La prochaine fois je pense que je prendrai aussi les montres. C'est important de se désolidariser de l'espace et du temps durant l'expérience.

SAH. It starts with the body. I feel like a lot of traditional theatre starts with the text. If the actors are not completely in their bodies and ready for anything, they're not able to respond in the moment. You have to be 100 % responsive when you're in an immersive performance, because the things you've rehearsed a million times are never going to be like that. Over the past few years, I have been developing a methodology to teach how to be completely in your body and responsive all the time, and I have been teaching it in Paris for immersive practitioners. I teach alongside Viewpoints, which is a technique that grew out of postmodern dance in New York and was adapted to theatre by Anne Bogaert. It's incredibly helpful, it really opens you up, and you can begin to see the back of your head, which is what you absolutely need when you're performing immersive work.

JM. Comment fait-on pour répéter un spectacle immersif ? Quelles sont les étapes de travail pour aller à la rencontre des spectateurs et

valider ou invalider des choix, sachant bien sûr que toutes les représentations seront différentes ?

SAH. It takes time. One of the things I appreciate about France is that people take time. I was in New York for seven years before coming here and most productions are four weeks. For a real fully immersive show, that's crazy! With my company, we usually create in residences, so it takes time. The shortest show we recently made was six months. We have a project right now which is in its fourth year of development and it will probably take three more. If we don't try things with the audience, it's stupid to even rehearse, because you have no idea what it is going to be like. All the things you have in your mind are not going to work in the same way, and the things you thought were not going to work, are totally going to work. When we rehearse, we try to show something once a week. The complicated thing is that when the audience saw it once, you can't invite them again. You have to try to get new friends, to convince new people to come and see it in order to have a fresh eye, a fresh perspective to give you new ideas.

SB. J'accepte qu'à la première le spectacle ne soit pas prêt. Ou peut-être ne sera-t-il jamais prêt ? En théâtre classique aussi, mais plus encore dans le cadre immersif. Cela me fascine d'être dans une création continue. On joue *Smoke Rings* depuis trois ans et c'est toujours en train de bouger. *Cyrano* a énormément évolué cette année. En immersif, on met en scène le public, sauf qu'on ne peut pas répéter avec. Il ne revient pas plusieurs fois pour dire « je vais bien me placer à ce moment-là ». Le metteur en scène gère plein de flux. La relation à l'attention du spectateur, faire en sorte de ne pas la perdre en déambulation, réussir quand même à raconter une histoire : tout ça, c'est passionnant ! Quand j'ai vu ce que faisait Punchdrunk, j'ai été fasciné par le budget. Il y avait des idées de mise en scène génialissimes, mais finalement, je n'ai pas eu d'histoire. Même s'il y avait une narration, elle était relativement faible. Ce qui était important était l'expérience que je vivais. C'était complètement valable. Actuellement, je recherche

comment allier immersion et narration, comment immerger le spectateur en lui racontant une histoire. Il y a une tension entre les deux. Plus je vais dans l'immersion, plus j'ai tendance à perdre en narration et inversement. C'est un vrai problème passionnant.

LM. Il n'y a pas encore d'auteur connu comme auteur de théâtre immersif. Appia disait que le metteur en scène est celui qui doit mettre en espace ce que le dramaturge a mis en temps. Là, le metteur en scène doit faire les deux. Il est nécessaire de « mettre en temps » en plus de « mettre en espace » dans un espace qui n'est pas maîtrisé puisque c'est souvent du *site specific.*

JM. Pour *Smoke* et *Helsingør*, vous avez changé de lieux. Comment se réadapte-t-on ?

LM. Je suis passé d'une friche industrielle, à l'horizontale, au donjon du château de Vincennes. Trente mètres de hauteur, des étages à n'en plus finir. D'un seul coup, ça devient tentaculaire alors que c'était écrasé. Il y avait un sentiment d'étouffement et d'un seul coup c'est devenu très fou, très arachnéen. La magie de Shakespeare, c'est que ça passe. J'ai eu une grosse frayeur en me disant que les goulots d'étranglement allaient nuire à l'expérience… Pas du tout ! Ce qu'on perd en étouffement, on le gagne en majesté.

SB. Le spectacle qu'on a fait au Lepic, celui qu'on a fait au Delirium (Avignon) et la version qu'on joue actuellement au théâtre Michel sont, pour moi, des spectacles différents. Des scènes peuvent être similaires, mais ça ne raconte pas exactement la même chose. Le lieu est un personnage à part entière et change la narration.

SAH. Not every show is supposed to tour or needs to move to different places. When I know that I'd like to take a specific show to different

places, I try to create it with an understanding of what the show needs. For example, the show needs one massive space, two smaller spaces, three hallways and four basement rooms. I know that I would take a place only if it has that. Every time I'll do it in different place, there will be a rehearsal process. It's not a tour where you show up, mount and get out. You have, at least, one week to adapt the play to the new space, and then you move on, if you're lucky.

JM. Tout cela crée un rapport au temps différent. Est-ce qu'on peut revenir au concept d'arborescence et reparler du texte ? En France, on y reste très attaché, comme à la notion de trame linéaire, y compris dans des expériences immersives.

TB. En tant qu'auteur, je me suis confronté à la question de l'écriture en arborescence, non-linéaire. Comment peut-on écrire pour quelque chose qui va se modifier ? En tant qu'auteur, seul, la solution que j'ai est plutôt d'écrire des bibles, à l'instar des séries. On peut créer une « liste de besoins » pour qu'un univers naisse à partir de graines et de points de rendez-vous, des jalons dans une arborescence, un espace, et à partir de cela, des choses peuvent fleurir. C'est en donnant ce type d'outils qu'on peut aider un comédien. C'est plus intéressant d'approfondir qui est le personnage, d'où il vient, etc. quitte à le faire avec le comédien, que d'écrire des dialogues qui sont amenés à changer.

MD. On écrit aussi des bibles pour les jeux ! Ça n'est pas intéressant d'écrire des dialogues lorsque la production est peu avancée. Écrire des interactions, partir de ce que les participants vivront (est-ce qu'il y a plusieurs arcs narratifs ? en quoi le nombre d'interactions font sens ?) est plus pertinent. Partir d'un point de vue macro, d'un design global, de verbes, de sensations qui définissent une arborescence très générale, qui ensuite, va faire sens en allant du général au particulier. On écrit les dialogues quasiment en dernier. Si le participant va par-là, qu'il choisit de parler à cette personne, en quoi ça fait sens par rapport

à l'arc narratif général ? S'il reste dans cette pièce, est-ce que ça fait quand même sens ? Tout cela crée l'arborescence.

SAH. In the show that we have been developing for almost seven years, the best thing that I learned is from video gaming. We are structuring it like a video game because video game structures give freedom. Every player who plays a video game is the key person in the game, she is the sole person the game is made for. We actually chose consciously not to bring a playwright on board while we were creating it, but to bring a video game writer. He's been our main writer. Now, we're looking for a playwright to join him. There are structures in video games that are fascinating because they help you decide what is the primary focus, what is the secondary focus; what thing is cool but you don't need to see (if you find it it's really fun, but if you don't, it is not a problem with the storytelling). It's all about environmental storytelling. Every room you enter in I'm not talking about a fighting game or a car game, I'm talking about a game with a quest where you go and discover things—, everything is about how you enter the space and the environment is part of storytelling. And through the discovery of the environment, you discover the story. Those things have been fascinating, and now I begin to apply it to most of the work we're creating structurally.

TB. Le mot que Simón n'a pas employé est *open world.* Dans les jeux vidéo, on en parle, pourtant c'est fermé par les limites de technicité. C'est pareil en théâtre immersif : on essaie de créer un *open world*, où tout a l'air totalement ouvert, même s'il a forcément des limites physiques, et ce, dès l'écriture. J'appelle ça la « courbe de l'horizon » : comment créer l'impression que le monde est plus vaste, comment laisser des petits indices qui suggèrent l'existence d'un univers qu'on ne voit pas mais qu'on ressent ?

LM. Il y a beaucoup d'*open worlds* au cinéma. Les spectateurs comprennent en un quart de seconde des ellipses de temps, des franchissements d'espaces. Passer une porte peut, pour le spectateur, vouloir dire franchir un espace et du temps. Patrice Pavis dit que le boulot du metteur en scène est de donner le désir de voir et de comprendre sans jamais y parvenir. J'avais plein de personnages autour d'Hamlet qui, dans la pièce, n'apparaissent que peu, comme Rosencrantz et Guildenstern. Que font-ils le reste du temps ? On a fait une sorte de bible, sur le tard, avec les comédiens. Parfois, c'était « trouvez ce que vous faites car il faut que je m'occupe des autres ». La créativité du comédien est formidable ! On peut se reposer sur lui pour qu'il trouve sa ligne narrative. Ce travail se fait en troupe, en communauté.

SB. Dans *Cyrano Ostinato*, il y a quelques extraits de Rostand, mais c'est moi qui l'ai écrit, donc l'écriture évolue en fonction du spectacle. Simón dit souvent « est-ce que j'ai besoin de l'immersif pour raconter mon histoire ? » C'est la première question à se poser. L'immersif n'est pas une fin en soi. C'est très sympa. Aujourd'hui tout est immersif, les expos, les shampoings, mais à quoi ça sert ? Si je réalise un film, est-ce que je vais faire un champ / contre-champ ou un plan séquence ? Il faut se poser cette question : est-ce que c'est intéressant ? Notre envie à tous, c'est surtout de faire un bon spectacle.

JM. Je reviens au spectateur : comment crée-t-on des sas pour lui donner un rôle, une fonction, lui demander d'être un *ghost* (invisible comme un fantôme), un témoin muet ou d'interagir, selon les séquences ? Comment le fait-on passer dans un même spectacle par des postures différentes sans qu'il s'en rende vraiment compte ?

SAH. I love that! It's the most challenging and fascinating thing. You have « sas »—we call it « threshold »—all the time in immersive plays. You know how to act in a theatre space: you come in, you get your ticket, you walk in, you sit down, you watch, you cry, you laugh, you

fall asleep, you clap, you leave. In immersive theatre, you have no idea what you walk into, you don't know the rules of the world. How do you transmit the rules of the word? I'm not personally a fan of « you can do this », « you should do that ». It is best if the rules of the world can come out of the dramaturgy and the space. The more they can be ingrained into the story (and not be given on a piece of paper or sent to you on an e-mail beforehand), the better it is. Between every single scene, you need another threshold—unless it's all within the same world, but usually in immersive work, the world changes from scene to scene—so how do you create this buffer zone, this transition, where the rules change? The number one thing that can help you is the space. We all know how to act in specific spaces. We all know, when we walk into a church, this is how I act in a church. But that's not specific enough. How do you act in a Baptist church versus an Evangelical church versus a mosque, etc.? The more specific you can be, the more the audience is going to know how to act and behave. The more the space can teach you how to be, the more it can help you with transition, from space to space. The very important transition, and we often don't think about it, is the last transition, when you leave and go home. In the best possible case, you've created a world in which the spectators have fully immersed themselves, so how do you help them transition into the world after? You want your play to begin way before the show, much earlier, like with the invites you send, the way you design your tickets, the information you give to the audience before they come, or things like that, but what about after? How can the world still remain in people's minds and be there after the show is over? I'm very interested in this point of threshold. It's a kind of purgatory: when you die, you are stuck in this middle place, what's going to be next?

MD. Il y a deux choses à préciser. La première est la notion de *priming* : comment préparer les participants pour qu'ils en sachent assez pour ne pas avoir de mauvaise surprise ? Comment préserver la sécurité émotionnelle et physique ? La deuxième est la notion de sas narratif,

au cours de l'expérience, qui aide à la dramaturgie et à l'expérience du participant, mais aussi qui indique les règles du monde. Comme tu l'as dit, Simón, on ne sait jamais quelles sont les règles du monde dans lequel on entre. C'est aussi ça la beauté de l'immersif, l'opportunité de créer un monde avec de nouvelles règles ! C'est pour ça qu'autant de personnes sont fascinées. On peut vivre quelque chose qu'on ne vivrait pas autrement, comme être une autre personne, explorer d'autres univers. Priya Parker, autrice de *The Art of Gathering: How we Meet and Why It Matters*, parle de la différence entre les *pop up rules* et l'*étiquette*. L'*étiquette* recouvre les codes sociaux qui s'appliquent dans la vie, dans les événements sociaux auxquels on est habitué. Cela divise les gens. Dans le théâtre immersif, on a l'occasion de briser ces codes sociaux, de briser l'*étiquette* et de créer nos *pop up rule*s. Le sas permet aux participants d'établir une véritable horizontalité, puisqu'on peut mettre tout le monde sur un pied d'égalité pour explorer l'expérience.

LM. Ça rejoint la communauté et la notion de sacré. Comment passer d'un espace profane à un espace sacré ? Donner son portable est un acte de foi incroyable. Des gens disent « non », on leur dit « si, regardez, c'est marqué sur le billet ! » et après, ils disent « merci de m'avoir permis de me couper du monde ». Il est nécessaire d'initier le spectateur à cette forme, en lui disant qu'on peut changer les règles, mais ce mécanisme du sacré est dans le théâtre depuis 2500 ans ! C'est une nouvelle technique, qui correspond à une connaissance des spectateurs, parce qu'aujourd'hui il y a les séries, les jeux vidéo. Robert Lepage dit que le théâtre ne survivra pas seul s'il n'intègre pas les techniques narratives qui sont à sa portée. Les techniques du jeu vidéo, de la réalité virtuelle, augmentée bientôt, rentreront en ligne de compte. On partage le même vocabulaire. Quand on parle au cinéma des *close-ups*, *long-shots, fade-ins*, *fade-outs*, c'est évidemment des mots partagés par l'ensemble des spectateurs, ou d'une majorité. On est dans une communauté sacrée, et oui, la sortie est aussi importante.

JM. Tu parlais du rapport au cinéma. Dans l'immersif, le moment où le spectateur est comme l'œil de la caméra est fascinant. Tu t'en sers beaucoup dans tes spectacles, Sébastien. Pour passer d'un plan large à un gros plan, voire jouer pour les deux échelles en même temps, dans quelle énergie de jeu doit être l'acteur ? Comment met-on le focus, comment crée-t-on cette intimité ? Et comment gérez-vous les o*ne-to-one*, ces moments privilégiés passés seul à seul entre un acteur et un spectateur, quand il y en a ?

LM. C'est le fait de jouer seul qui me fascine. L'actrice qui joue Ophélie se maquille pendant un quart d'heure. Des gens restent à la regarder pendant dix minutes. L'acteur ne fait jamais cela. Au cinéma, on ne voit pas dix minutes de rien ou de très peu de choses. C'est fascinant pour certains spectateurs, et pour l'acteur de jouer sur ce potentiel du geste qui n'arrive pas à destination. Parfois il peut jouer sans spectateur. Qu'est-ce qu'un acteur sans spectateur ? Ça reste un acteur ou ça devient un fou ? Il continue car quelqu'un pourrait arriver.

SB. Sur *Smoke* et *Cyrano*, il y a des moments d'intimité avec un spectateur, de danse, de confidences, de demande de conseil et donc d'interaction. Ça fait partie des outils. Mais encore une fois, à quoi ça sert ? C'est toujours très important de se demander « est-ce que ça a du sens ? », « est-ce que c'est nécessaire ? ».

SAH. I'm currently working on an adaptation of *The Cherry Orchard* by Tchekhov and I'm really interested in these one on one moments, because we are creating a whole new section in the middle of the play, which does not exist in the original play. We're making it for a *château* and the audience gets to explore the *château* and discover

moments of the subconscious of the characters. I deeply believe in the creative freedom of actors. I don't believe in rigidity of director—I enjoy seeing Bob Wilson's work but I'm not interested in Bob Wilson's work because everything is calculated—and I really believe in working with actors as creatives and giving actors agency to create new work because that puts them deeper into the character. Actors get to create individual moments, which I will obviously guide and support in the making. By making those moments, they learn about the subconscious of the character. As they're playing that character, they're developing a backstory for themselves, something you have to have in immersive theatre, because if you're just playing your character that is written, you don't know nearly enough. You have to create, and by creating these individual separate moments—some of them we will never use—we make in the rehearsal process way more than we will ever use in the final show. But the creative process builds the universe of the characters' identity, so the actors have a lot more to play with. *West World*—for those who know it—for all of its issues, creates a full universe, where the actors have a track but at any point they are thrown out of the track by an audience member, but they know at another time, that they have to come back to the track. To me that is really interesting.

JM. Merci beaucoup pour ces échanges. Nous allons maintenant ouvrir le débat au public.

SPECTATRICE 1. En terme d'écriture, comment fait-on pour que le public, quel que soit l'endroit où il se trouve, se dise, c'est là que je dois être ? Comment fait-on pour que le public comprenne tout et qu'il se passe des choses pour tout le monde ?

LM. J'ai compris quelque chose en écoutant Josephine Machon parler des crescendo de Punchdrunk. Dans *The Drowned Man*, il y a des crescendo qui réunissent tout le monde. Dans *Helsingør*, je ne

répète pas la pièce plusieurs fois, mais j'ai quand même trois scènes qui réunissent tout le monde, trois jalons qui permettent que tous les spectateurs voient des scènes clés. C'est important pour ne pas perdre le spectateur. Ça dépend aussi du texte. J'ai essayé de faire une adaptation de *Cromwell* de Victor Hugo. Ça ne marche pas : le théâtre français fonctionne dans la règle de l'unité de temps et d'action, donc une scène en déclenche une autre.

TB. C'est un choix. On sacrifie des choses. Si l'histoire centrale est vraiment importante, c'est peut-être mieux de faire une déambulation plutôt qu'un univers ouvert. Si ça doit vous mettre des bâtons dans les roues, ne le construisez pas comme ça. Pour ce qui est de « est-ce que le public a tout compris », il faut tenter avec des spectateurs et s'ils n'ont pas compris, il faut peut-être réécrire. Malheureusement, ce processus est valable pour toute écriture. Il n'y a pas de formule magique. Juste, essaie, réessaie, montre à des gens.

MD. Avec plusieurs pistes, plusieurs *tracks*, il y aura plusieurs compréhensions de l'histoire, si c'est vraiment arborescent. Si un participant choisi une *track*, il aura telle compréhension de l'histoire, différente de celle des autres. S'il le refait, il aura une autre compréhension. On peut partir d'un point de vue très macro en se disant « qu'est-ce que cet arc narratif veut dire ? », plutôt que de voir la chose en dissection, en se disant « est-ce qu'il faut qu'on voit tant de scènes pour comprendre l'histoire ? », et se dire que cet arc permet de comprendre ça, ça et ça.

SAH. Number one, I think it's because of the impact of Punchdrunk's large scale shows, when we think of immersive, we only think of this big open environment, and it's not true. There are millions of formats of immersive. When you think of immersive work, think of all these different forms and structures you can use, so open world is not the only thing. Number two, when I'm making a show, I make a list of all the essential things the audience needs to understand and no matter

what track they are on, those things have to be in those tracks. If I don't hit those things, they are going to miss an essential element. Everybody has to get the most important things. Which means that it could be completely different scenes that speak on the same point, but those points need to be hit.

SPECTATEUR 2. It seems that, in France, there's a growing desire to move the immersive experience out onto the street, isn't it?

SAH. For my company, there are two things in our mission. One thing is that every piece we make is asking a large societal question. When I try to answer those questions, I try not to be preachy but to tackle those questions in order to create a space, which is the second thing of our mission. I think the spaces on the streets are incredibly important, but we also have to have those spaces to rehearse real life. To me, they are magical. The thing I'm always interested in performance space is the connection between the magical and the quotidian. Those can often be found in the street but the space we create the performance, in a controlled environment, it's not necessarily a rehearsal for life, but it's an importantly valid space to come together, dig in to question what our society is dealing with, and then go back out and deal with the society.

LM. I was fascinated by what I've heard of Punchdrunk's work. Well, in their latest work, you took a train, went somewhere and you didn't know who was an actor, who wasn't, but that's a way of creating sacred environments of some sort, but I think we [in France] are not there yet.

TB. The main thing is the question of how the spectator is approaching it. When you walk outside, as a general rule, you're not thinking « I'm going to experience a work of art ». You can, that's what some

people do, and that's an interesting way of walking around the town, but most people don't, so you're giving the spectator the opportunity to shift their mindset to look at things differently. But Simón was saying that you create a space in which you can look at things differently because when you come to the show you're not coming to it as you come to the rest of your everyday activities, you're coming hopefully with a different mindset.

SAH. Every single city has a different need at the moment. Sometimes we don't ask what the society we live in needs, and we're just saying « I want to make this thing » without asking the question « why am I doing this thing in that specific place? ».

SPECTATRICE 3. Je viens du jeu vidéo. Des choses résonnent, du point de vue de la narration, de l'expérience de jeu, de comment on va intégrer un spectateur. Dans le jeu vidéo, on a énormément de *playtests*, réduits à un aspect du jeu, ou à des points de narration, de *game design*, etc. À quel point pouvez-vous intégrer les spectateurs dans l'évolution de votre spectacle ?

MD. Ça vient beaucoup par l'engagement, l'inclusion et la validation qu'on donne aux participants. Dans un jeu vidéo, on est validé car on joue au jeu. Dans une expérience immersive, c'est au *designer* de donner cette possibilité. Ça peut prendre des formes différentes, donner une carte de rôle, envoyer des informations qui seront utilisées de manières narratives et amèneront un engagement émotionnel et/ou physique dans l'histoire. Ça peut se faire à des points précis ou de manière générale. Ça se *design* et ce sont des choses qui peuvent être incluses dans l'histoire. Il y a plein de manières de créer un engagement réel chez des participants.

SAH. You can test it any time and you can literally use the same play-test techniques that you use in video game, the exact same ones.

JM. Un grand merci à toutes et à tous pour ces échanges passionnants, qui nous l'espérons, se poursuivront bientôt.