Une ressource publiée sur tmnlab.com

Le point de vue de Rosita Boisseau, journaliste

Posted on 2 juillet 2026 by Clément Coustenoble

En conclusion de la première journée des rencontres « Art vivant et environnements numériques », co-organisées par Chaillot – Théâtre National de la Danse et le TMNlab le 5 et 6 mai 2026, **Rosita Boisseau**, journaliste et critique française spécialiste de la danse, a répondu à notre invitation pour se prêter au jeu d'une conclusion spontanée, incarnée, parfois en contrepoint, quoi qu'il en soit éclairante. Nous avons fait le choix de « suspendre » cette prise de parole pour ne pas trahir son instantanéité. Aussi Rosita Boisseau nous fait-elle l'amitié de nous retranscrire quelques unes de ses remarques sur les échanges auxquels elle a assisté.

Retrouvez toutes les restitutions Chaillot x TMNlab 2026 en cliquant ici.

« L'exercice du résumé du résumé », par Rosita Boisseau

Il est 17h40, mardi 5 mai, salle Gémier, à Chaillot – Théâtre national de la Danse. Après une journée non-stop de débats, tables rondes, autour de « Art vivant et environnements numériques », je saute (sans préparation ou quasi) dans mon rôle de conclusion et hop ! Entre « rapport d'étonnement » et « ouverture de possibles » m'a-t-on dit ! Et en 20 minutes top chrono, synthèse, tentative d'analyse, zoom et dé-zoom et commentaires.

D'abord un plaisir : re-beloter au fil des discussions mes souvenirs finalement assez nombreux depuis les années 90 liés au numérique. Des images planent et se télescopent à l'écoute des metteurs en scène, des chorégraphes, des diffuseurs qui s'enchaînent en français, en anglais, en geek et dans les traductions les plus limpides ou les plus opaques selon la fiche technique déployée par les invités. De Merce Cunningham à Wayne McGregor, de Stelarc à N+N Corsino, Adrien Mondot et Claire Bardainne, Gilles Jobin et Blanca Li, de Paris à Lyon en passant par Venise et Taipei, j'ai traversé de nombreux univers et même été transpercée parfois par eux.

> Ces deux jours sont dédiés à la façon dont le spectacle vivant peut transformer le numérique au sens large et inversement. En cadrant d'emblée quelques enjeux : préserver la diversité en accompagnant « les nouvelles écritures loin de la seule injonction à l'innovation » ; soutenir les tentatives des créateurs de connecter l'humain à des environnements virtuels ; épauler aussi le public dans des zones spectaculaires inédites qui vont ou non faire apparaître de nouveaux spectateurs…

C’est à partir des témoignages des invités que j’ai élaboré ma synthèse orale revisitée ici à l’écrit. Et c’est à travers mon parcours et mon écoute que j’ai sélectionné quelques thèmes apparus au long de la journée.

Question de…vocabulaire

Le vocabulaire en vigueur s’use à toute vitesse de bouche en bouche : « bousculer » le spectateur, les codes, les équipes, « déplacer » (les mêmes)… Ça bouscule beaucoup… et ça « trouble » aussi évidemment beaucoup les perceptions… La com’ nivelle les produits culturels. Comme l’a souligné plusieurs fois Julie Sannerot (directrice, MAC – Maison des Arts de Créteil, Scène nationale) : on ne programme plus un spectacle mais une expérience (un spectacle ne serait donc pas une expérience ?) ou un dispositif. Quant à l’hybridité, censée devenir la recette du succès, elle sonne de plus en plus creux.

Question d’… *On boarding*

Parmi les différents thèmes abordés, l’ « *on boarding* » me semble important, autrement dit le moment, avant une exploration ou une déambulation en VR par exemple, où le personnel du théâtre aide les participants à s’harnacher de casques et autres capteurs. Et de fait, c’est là que la relation humaine opère encore avec les techniciens ou les accompagnateurs qui nous aident à nous transformer. Et cela peut être décisif dans la façon d’appréhender de nouveaux espaces et un autre conditionnement que celui d’une entrée en salle classique. Il s’agit donc, pour les programmateurs, d’imaginer l’accueil du public différemment… Cela change le rapport avec les équipes (explication, équipement, dialogue, information) et induit des liens différents entre les gens, le lieu, les artistes… Ces expériences transforment aussi le théâtre à travers l’occupation d’espaces autres que ceux que l’on connait comme la salle de spectacles.

Question de… crainte

Curieusement, les craintes sont plus nombreuses qu’on ne le pense face au numérique. Du côté des diffuseurs, vis-à-vis de l’adaptation à de nouvelles productions, à des cahiers des charges techniques complexes… Les modalités de présentation et d’accroche des spectateurs sont différentes au regard d’un spectacle classique. Communiquer, nommer et expliquer dans les programmes des théâtres ces propositions qui échappent aux étiquettes n‘est pas simple. Crainte encore de voir débarquer des caisses de tech et de casques… alors même que ces dispositifs sont vantés comme des « évènements flexibles ». Autres freins, le modèle économique et les coûts de production.

> Quant au public, l’imaginaire véhiculé par le numérique ne rime pas toujours pour lui avec féérique. La tech et l’IA « seraient suspects ».

Question…d’illusion

Les nouvelles technologies immersives convoquent l’illusion, comme le théâtre et la danse qui sont aussi de fait des mondes d’illusions. L’illusion VR joue avec la dématérialisation des

paysages, des personnages, des univers… Les corps des créatures virtuelles mais aussi curieusement ceux des spectateurs-participants-acteurs qui s'immergent dans ces bulles numériques semblent se dématérialiser aussi.

> En repensant à différentes expériences que j'ai vécues, j'ai toujours eu de grands moments de trouble lorsqu'un corps par exemple me tombe littéralement dessus sans me faire aucun mal ou que je perfore un héros virtuel.

Cette sensation de dématérialisation est palpitante : on se perd de vue, on se dilue, on s'oublie dans des matières immatérielles et des avatars… Une autre altérité se présente… Et cette altérité a été évoquée par la chorégraphe Natacha Paquignon qui s'interrogeait précisément sur la façon dont ces technologies changent notre relation à nous-mêmes, aux autres, à la société. Ce rapport au corps et à sa réalité concrète dont les frontières s'évanouissent est important dans un contexte sociétal où l'on note une forme de déshumanisation, de perte de contact, d'irréalité grandissante dans un environnement où les gens se regardent et se perdent dans le flux d'images des smartphones… L'humain est chair, fragilité, blessure, vieillissement…Des constantes très présentes dans la danse que l'IA ne connait pas, générant des relations qui ne connaissent pas d'horaires, ni d'usure et sont toujours inventives et disponibles.

Question… de vertige

Ces expériences et installations ouvrent des dimensions de soi inconnues et de nouveaux domaines de perceptions – le plus souvent dans le registre ludique de l'émerveillement et du divertissement, pas loin de celui des jeux vidéos. Le jeu et la contemplation entraînent parfois une forme de captivité. Le participant est pris dans un piège d'images, de mouvements qu'il génère mais qu'il subit aussi… Devenir acteur et actif – loin du fameux cliché du « spectateur passif » – au cœur d'une déambulation VR dont la narration est paradoxalement fixée pose tout de même selon moi la question de l'enfermement, d'une forme d'autorité ou d'emprise technologique en laissant finalement peu de place à l'imaginaire et à la liberté de réflexion.

> Curieusement, la passivité du public assis dans son siège au théâtre se révèle parfois plus fertile et ouvre souvent les vannes à des images et des sensations personnelles que le flux numérique contient et borde.

Question… de métiers

Tous les métiers évoluent énormément dont ceux de metteur en scène, de chorégraphe et de danseur… Le chorégraphe devient producteur, entrepreneur. Il ne travaille plus sur un plateau mais dans un laboratoire avec des ordinateurs. Il est entouré d'une équipe de techniciens experts, ingénieurs, collabore avec des développeurs de jeux vidéos pour « habiller des squelettes numériques ». Il imagine parfois l'univers, les lieux, les situations d'abord et les teste ensuite avec de vrais interprètes bardés de capteurs. Le programmateur se transforme

également dans l’accompagnement des artistes et l’élaboration de sa saison (un dispositif VR peut se jouer 5 ou 6 fois par jour en raison des petites jauges et des formats courts).

Quant à la journaliste, elle se jette encore et toujours dans toutes les expériences possibles en croisant les doigts qu’il lui arrive quelque chose de délicieusement intrigant.

Rosita Boisseau