

APPEL À CONTRIBUTION 3^{ème} NUMÉRO IN VIVO ARTS

THÈME : VIRTUALITÉ(s)

<https://invivoarts.fr/>

Bluesky : @invivoarts.bsky.social

Récemment, l'artiste Angélica Liddell (Prix National de Théâtre en Espagne, 2025), dans le cadre du spectacle *Les 20 jours de la muse de Sodome* « mettait en scène » les circonstances potentielles des différents décès qu'elle subirait à la fin de sa vie. Les fans du groupe légendaire ABBA peuvent « rencontrer » désormais leurs artistes préféré.e.s dans le cadre du spectacle virtuel *ABBA VOYAGE*, où les avatars digitaux des membres du groupe musical se présentent devant le public comme en 1979. Ou encore, en Colombie, le groupe Mapa Teatro recrée l'univers symbolique du peuple indigène amazonien Nukak, à travers une installation sonore et immersive.

Au cours des deux dernières décennies, le cinéma, tous genres, formats et sujets confondus, a également intégré les outils de la réalité virtuelle à un rythme accéléré. Au sortir de la pandémie, la plateforme de streaming MUBI lançait un « film ?! » intitulé *Grand Theft Hamlet*, réalisé par les acteur.trice.s anglais.e.s Pinny Grylls et Sam Crane. Dans cette création, dont l'action se déroule exclusivement au sein du monde ouvert du jeu vidéo *Grand Theft Auto*, les avatars des joueur.euse.s s'efforcent à créer une mise en scène de *Hamlet* de Shakespeare. Des univers 3D fantastiques de la série *Avatar* de James Cameron à l'immersion dans le périlleux voyage des migrants centraméricains dans *Carne y arena* d'Alejandro Iñárritu (2017), en passant par le documentaire entièrement tourné en réalité virtuelle de Joe Hunting sur l'amitié et l'amour à travers et dans le monde virtuel, *We Met in Virtual Reality* (2022), les technologies de la réalité virtuelle ont incité cinéastes et critiques de cinéma à se replonger dans le débat, aussi vieux que le cinéma lui-même, sur la nature – et l'avenir – du septième art.

Toutes ces créations artistiques (et tant d'autres qui se laissent encore découvrir) ont amené l'équipe IN VIVO ARTS à proposer un nouveau thème d'exploration autour du concept de **VIRTUALITÉ(s)**. Nous invitons ainsi artistes, chercheur.euse.s, dramaturges, performeur.euse.s, théoricien.ne.s, technicien.ne.s, pédagogues et penseur.se.s des arts du spectacle vivant à proposer des réflexions, textes, expérimentations, critiques, archives, œuvres ou témoignages qui questionnent ce concept au-delà de son acceptation largement associée au monde du numérique, de l'IA ou des nouvelles technologies.

Le concept de « virtualité » (ou de « virtuel ») témoigne – du fait de son étymologie latine *virtus* qui signifie « force », « puissance » ou encore « vertu » – d'un champ de pensée et d'exploration qui ne se limite pas à la simple mutation qu'on subit les arts du spectacle vivant à l'ère du numérique, mais aussi pour décrire ce qui existe en puissance plutôt qu'en acte, ou ce qui est possible, probable ou susceptible d'exister. À ce titre, lors du lancement de notre dernier numéro dédié aux INCONNUE.S, le concept de « virtualité » a stimulé la création d'un nouveau cluster de pensée qui anime aujourd'hui ce nouveau numéro dont la transversalité thématique est au cœur de nos préoccupations.

Une multitude d'études d'aujourd'hui – allant de Gabriella Giannachi et ses « théâtres virtuels » (Routledge, 2004) à Oliver Grau et son « art virtuel » (MIT Press, 2003), ou encore de Dixon Steve et

la « performance digitale » (MIT Press, 2007) à Mark Hansen et les « corps codifiés » (Routledge, 2006) – circonscrivent la « virtualité » quasi-exclusivement à la potentialité technologique de l'acte artistique. De même, de nouveaux outils tels que la perspective à 360 degrés, l'imagerie de synthèse, la capture de mouvement ont, à juste titre, suscité un vif intérêt quant aux défis et aux potentialités de la réalité virtuelle en tant que technologie ou média cinématographique. Dès lors, les problématiques liées à la « position de l'utilisateur », à « l'immersion » et à « la présence » telles que développées par Jamie McRoberts (Routledge, 2018), à « l'interaction homme-machine » de Rudy Carpio et James Birt (Routledge, 2025) et aux « structures narratives » de Kath Dooley (Palgrave, 2024) font l'objet d'explorations pertinentes et approfondies.

Or, sans toutefois rejeter la proximité entre le virtuel et le technologique, nous souhaiterions reconvoquer une acception plus « métaphysique » ou ontologique de la virtualité, inspirée par des concepts tels que « l'image virtuelle » de Deleuze, « l'phantologie» de Derrida, ou bien « l'hyper-réalité » de Baudrillard, ou en revisitant également des concepts canoniques tels que « l'eidolon » platonicien ou la « mimésis » aristotélicienne, ou encore des théories mystiques et expérientialles, comme la « viriditas » (« le pouvoir vert ») de Hildegarde de Bingen ou les visions prophétiques dans leurs transcriptions et représentations artistiques. Nous invitons ainsi à penser les virtualités comme champs de forces où se croisent images, affects, présences, puissances d'apparition et formes d'existence qui ne se laissent pas réduire à la seule technique.

Par voie de conséquence, la dimension transversale du concept de **VIRTUALITÉ(s)** se constitue comme la préoccupation principale de ce numéro qui a vocation à réaffirmer les clusters thématiques IN VIVO ARTS. Les possibles typologies de contributions peuvent donc s'intéresser mais sans se limiter à :

- **Esthétiques** : danses et chorégraphies qui s'organisent autour du virtuel et des extrêmes possibilités du corps ; dramaturgies et scénographies spectrales, écrans expérientiels et sensoriels ; textes sacrés et arts du spectacle vivant ; représentations des mondes imaginaires, mythiques, surnaturels ;
- **Philo-performances** : Problématiques du réel et de la simulation ; du vrai et du faux ; nouvelles formes de perception ; le rôle de l'imagination ; le rôle de l'individu et formes de transindividualité ; relation entre technologies numériques, art et science ; agentivité humaine et pouvoirs humains de construction et de destruction du monde, telles qu'exprimées à travers les virtualités théâtrales et cinématographiques
- **Humanités** : reenactment et reconstructions historiques ; architectures mémorielles et potentiel créatif des archives ; œuvres d'activisme politique avec vocation à impacter potentiellement la société ; utopies et dystopies politiques
- **Queerness** : représentations genrées et nouvelles potentialités corporelles et identitaires ; mutations potentielles du langage artistique à l'aune de l'écriture inclusive et/ou épicène ; corps transformistes et transhumanistes ;
- **Pluralités** : globalisation comme alternative possible à l'art localisé ; « réalisme global » (Milo Rau) ; sens potentiels du langage pluriculturel dans la création artistique.

Les propositions d'articles, essais, entretiens, ainsi que les présentations des œuvres et/ou des artistes (300 – 400 mots), en anglais, français, ou espagnol, accompagnées d'une courte biographie

dovient être envoyées par courriel, à l'adresse invivoarts@gmail.com, au plus tard le 15 février 2026, à minuit (heure de Paris). Une attention particulière sera accordée à la proposition des œuvres artistiques (textuelles ou audiovisuelles) qui peuvent être publiées en l'état sur notre plateforme.

Les contributions retenues (lesquelles seront communiquées fin février 2026) feront l'objet d'une publication dans le numéro **VIRTUALITÉ(s)** de la plateforme. À ce titre, la version définitive de la contribution devra être envoyée au plus tard le 15 juin 2026, à minuit (heure de Paris), la sortie du numéro étant prévue en **septembre 2026**.

La longueur et/ou le format des contributions se décline ainsi :

- **Articles scientifiques / études de cas** : entre 5 000 et 10 000 mots
- **Essais** : entre 3 000 et 5 000 mots
- **Comptes-rendus** (livres, performances, films...) : entre 1 500 et 2 000 mots
- **Entretiens** : entre 3 000 et 5 000 mots
- **Présentations et propositions des œuvres** (textuelles et/ou audiovisuelles) : à discuter avec le référent ou la référente IN VIVO ARTS, une fois la proposition retenue.

BIBLIOGRAPHIE INDICATIVE

Baudrillard Jacques, *Simulacres et Simulations*, Paris, Galilée, 1981.

Causey, Matthew, *Theatre and Performance in Digital Culture: From Simulation to Embeddedness*, Routledge, 2006.

Birt, James, Carpio, Rudy, "The role of the Embodiment Director in virtual reality film production" in *Creative Industries Journal*, Vol 15, London, Routledge-Taylor & Francis, 2022.

Deleuze, Gilles, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968.

Derrida, Jacques, *Spectres de Marx*, Paris, Seuil, 1993.

Dixon, Steve, *Digital Performance: A History of New Media in Theater, Dance, Performance Art, and Installation*, MIT Press, 2007.

Dooley, Kath, Munt, Alex (ed.), *Screenwriting for Virtual Reality. Story, Space and Experience*, London, Palgrave McMillan, 2024.

Giannachi, Gabriella, *Virtual Theatres: An Introduction*, Routledge, 2004.

Grau, Oliver, *Virtual Art: From Illusion to Immersion*, MIT Press, 2003.

Hansen, Mark B. N., *Bodies in Code: Interfaces with Digital Media*, Routledge, 2006.

Kaye Nick, Giannachi Gabriela, Shanks Michael, *Archaeologies of Presence*, Routledge, 2012.

Lévy, Pierre, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995.

Massumi, Brian, *Parables for the Virtual: Movement, Affect, Sensation*, Duke University Press, 2002.

McRoberts, Jamie, “Are we there yet? Media content and sense of presence in non-fiction virtual reality” in *Studies in Documentary Film*, Vol 12, London, Routledge-Taylor & Francis, 2018.

Murray, Janet, *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*, MIT Press, 1997.

Phelan, Peggy, *Unmarked: The Politics of Performance*, Routledge, 1993.