

Moulay Youssef Maftah El Kheir

Faculté des Lettres et Sciences Humaines, Université Mohammed V, Rabat

youssef.maftah.elkheir@hotmail.fr

Docteur en études théâtrales de l'Université Mohammed V de Rabat. Auteur de *Sachet noir* (recueil de nouvelles, Éd. Marsam, 2018) et de plusieurs articles, parmi lesquels : « Théâtre et récit : la tyrannie du temps », dans *Du non-narratif au théâtre* (L'Harmattan, 2023) ; « Apparaître au théâtre. Le contrat d'opacité et la technique comme conditions du merveilleux », dans *Astasa* (2025) ; « L'ombre en soi qui écrit de Wajdi Mouawad », dans *L'IMPACT* (2025) ; « Horloges obscures : dramaturgies du temps dans *Gaspard de la Nuit* », *Revue Bertrand*, no 9, Classiques Garnier (2026).

Virtualité(s) sous contrat d’opacité : fabriquer des présences en puissance (cécité, doubles, écoute)

Résumé. La « virtualité » se trouve aujourd’hui le plus souvent rabattue sur le numérique, qu’il s’agisse de réalité virtuelle, d’intelligence artificielle ou d’avatars. Le virtuel ne se réduit pourtant pas à la technologie. Depuis son étymologie latine, où *virtus* nomme la force et la puissance, il désigne ce qui existe en puissance plutôt qu’en acte, ce qui n’advient que par un régime de croyance et opère depuis une zone d’indétermination. Cet article propose d’aborder ces virtualités au moyen d’un concept forgé à partir d’une technoesthétique de l’apparition, le *contrat d’opacité*, entendu comme le réglage de ce qu’un dispositif montre et de ce qu’il tait pour rendre crédible une présence et calibrer l’attention. En articulant une ontologie du virtuel (Deleuze, Lévy), une pensée de la revenance (Derrida, Didi-Huberman) et le débat sur la présence (Phelan, Auslander, Slater), l’analyse décrit quatre « bancs d’essai » contemporains où l’opacité, plutôt que la transparence immersive, fabrique du virtuel, à savoir *Le Test Sutherland* (Schweitzer), *Uncanny Valley* (Rimini Protokoll), *DADDY* (Siéfert) et *The Encounter* (Complicité). Elle en dégage une typologie (occultation, substitution, dédoublement, auralisation) qu’ordonnent deux axes, la soustraction sensorielle et le dédoublement ontologique, ainsi qu’une éthique des « boîtes noires » dont le principe tiendrait en une formule, documenter sans dissiper. Elle soutient enfin que cette poétique de l’opacité vaut aussi pour les environnements numériques et immersifs, dont elle éclaire la présence mieux que ne le fait le paradigme de la transparence.

Mots-clés. virtualité, présence, contrat d’opacité, réalité virtuelle, revenance, acousmatique, arts du spectacle vivant.

Abstract. Today, “virtuality” is most often reduced to the digital, whether virtual reality, artificial intelligence or avatars. Yet the virtual cannot be reduced to technology. Ever since its Latin etymology, in which *virtus* names force and power, it has designated what exists in potentiality rather than in actuality, what comes about only through a regime of belief and operates from a zone of indeterminacy. This article proposes to approach these virtualities through a concept forged from a techno-aesthetics of apparition, the *contract of opacity*, understood as the calibration of what a device shows and what it withholds in order to make a presence credible and to tune attention. By articulating an ontology of the virtual (Deleuze, Lévy), a thinking of revenance (Derrida, Didi-Huberman) and the debate on presence (Phelan, Auslander, Slater), the analysis describes four contemporary “test beds” in which opacity, rather than immersive

transparency, fabricates the virtual: *Le Test Sutherland* (Schweitzer), *Uncanny Valley* (Rimini Protokoll), *DADDY* (Siéfert) and *The Encounter* (Complicité). It draws from them a typology (occultation, substitution, doubling, auralisation) ordered by two axes—sensory subtraction and ontological doubling—together with an ethics of “black boxes” whose principle could be summed up in a single formula: to document without dispelling. It argues, finally, that this poetics of opacity also holds for digital and immersive environments, whose presence it illuminates better than the paradigm of transparency does.

Keywords. virtuality, presence, contract of opacity, virtual reality, revenance, acousmatic, performing arts.

PRÉAMBULE

Lorsqu'une plateforme propose aux admirateurs d'un groupe légendaire de « rencontrer » leurs idoles sous la forme d'avatars numériques rajeunis, ou qu'un collectif fait dialoguer sur un plateau un acteur et son sosie animatronique, le vocabulaire de la *virtualité* s'impose comme une évidence. Cette évidence est trompeuse. Le mot semble appartenir en propre au monde du numérique, de l'intelligence artificielle et de la réalité virtuelle, au point que la recherche récente sur les arts du spectacle a souvent circonscrit la virtualité à la seule potentialité technologique de l'acte artistique. L'étymologie résiste pourtant à cette capture. Issu du latin médiéval *virtualis*, lui-même tiré de *virtus*, qui dit la force, la puissance et la vertu, le virtuel nomme d'abord, dans la tradition scolastique, ce qui existe en puissance et non en acte. Il ne s'oppose pas en ce sens au réel mais à l'actuel, et désigne un mode d'être à part entière bien plutôt qu'un défaut d'être.

Cet article part de ce déplacement pour défendre une hypothèse. Dans les arts vivants, le virtuel se fabrique. Il ne tombe pas du ciel des technologies mais advient par un travail réglé sur le visible et l'audible, par une économie de ce qui se montre et de ce qui se tait. Pour décrire ce travail, je reprends et étends un concept que j'ai forgé à propos de l'apparition scénique, le *contrat d'opacité*¹, que je définis comme le réglage de ce qu'un dispositif laisse fuir, retient, retarde ou détourne, afin d'instaurer une croyance et de calibrer l'attention. Là où ce concept me servait à penser le merveilleux du plateau, je le soumets ici à un objet plus vaste, la production de *présences en puissance*, c'est-à-dire de présences jamais entièrement données, que le spectateur doit actualiser à partir de ce qui lui est soustrait.

Le pari est donc transversal. Il s'agit de penser les virtualités non comme un simple effet du numérique, mais comme un champ de forces où se croisent images, affects, présences, puissances d'apparition et formes d'existence rétives à toute réduction

¹ Je forge la notion de contrat d'opacité dans une étude sur le merveilleux scénique, Youssef Maftah El Kheir, « Apparaître au théâtre. Le contrat d'opacité et la technique comme conditions du merveilleux », *Astasa*, 30 décembre 2025, en ligne à l'adresse <https://www.astasa.org/2025/12/30/apparaître-au-théâtre-le-contrat-dopacité-et-la-technique-comme-conditions-du-merveilleux/> (ISSN 2741-2318). Elle y désigne le réglage de ce que le dispositif montre et de ce qu'il tait pour instaurer la croyance, le présent article en étendant délibérément le champ d'application, du merveilleux théâtral à la fabrique des virtualités contemporaines. Le principe demeure, puisque la croyance repose moins sur l'adhésion à un contenu que sur la cohérence d'un faire, et que l'apparition « prend » lorsque le spectateur peut rétablir, fût-ce intuitivement, les opérations qui la rendent possible.

technique. Ce déplacement n'exige nullement qu'on nie la virtualité numérique ou la force des environnements immersifs ; il demande seulement qu'on cesse de les ériger en paradigme unique. J'écarte ainsi, dans un premier temps, les exemples les plus canoniques de la réalité virtuelle, pour me concentrer sur quatre créations contemporaines où l'opacité, et non la transparence immersive, fabrique du virtuel. L'installation performative *Le Test Sutherland* d'Adelin Schweitzer fait passer le public entre vision et cécité au moyen de casques détournés ; *Uncanny Valley* de Rimini Protokoll substitue à l'écrivain un double animatronique ; *DADDY* de Marion Siéfert incarne sur scène le virtuel d'un jeu vidéo sans recourir à aucun écran ; *The Encounter* de Complicité bâtit par l'écoute binaurale un monde de présences invisibles. Cet écart reste stratégique et non principiel. Il vise à dégager une poétique sur des cas où elle affleure à nu, avant de la rapporter, en conclusion, aux dispositifs numériques eux-mêmes, dont l'une de nos œuvres met précisément la matière en scène sans le moindre écran. La thèse n'est pas que le virtuel échappe au numérique, mais qu'il ne s'y réduit pas, et que la présence même produite en réalité virtuelle se laisse mieux comprendre comme un effet réglé d'opacité que comme un effet de transparence.

L'argumentation suit quatre temps. Le premier pose le cadre théorique en croisant une ontologie du virtuel, une pensée de la revenance et le débat sur la présence, de manière à préciser ce que j'entends par contrat d'opacité. Le deuxième expose la méthode, qui conjugue une description des chaînes opératoires et une analyse du régime de réception que le dispositif institue, ainsi que les critères du corpus. Le troisième analyse les quatre pièces comme autant de modulations d'un même contrat. Le quatrième en dégage une typologie ordonnée par deux axes et une éthique des « boîtes noires », avant de rapporter cette poétique aux virtualités numériques.

1. Le virtuel, la revenance, la présence

1.1. Le virtuel ne se réduit pas au numérique

La première opération consiste à débrancher le virtuel de sa réduction technologique. Pierre Lévy en a fourni l'instrument décisif². Reprenant à la philosophie scolastique la définition du virtuel comme ce qui existe en puissance, il rappelle que le virtuel ne s'oppose pas au réel mais à l'actuel, virtualité et actualité ne formant que deux manières d'être distinctes. Le geste capital tient à la distinction du *possible* et du *virtuel*, que Lévy emprunte à Deleuze. Le possible est déjà tout constitué ; il se tient « dans les limbes » et ne lui manque que l'existence, en sorte que sa réalisation ne change rien à sa nature. Le virtuel n'a rien, lui, d'un réel latent. Il forme un complexe problématique, un nœud de tensions et de forces qui appelle un processus de résolution. Ce processus, Lévy le nomme *actualisation*, et le distingue avec soin de la simple réalisation d'un possible, car actualiser revient à inventer une forme et à produire des qualités nouvelles, là où réaliser ne fait que doter d'existence une figure déjà donnée. Le réel ressemble au possible quand l'actuel, loin de ressembler au virtuel, lui répond³.

Cette poétique emporte une portée immédiate pour notre objet. Si le virtuel est un champ problématique plutôt qu'une image en attente, alors ce qu'un dispositif scénique *tait* ne constitue pas un manque mais une puissance, et le retenu, le latent, l'indistinct fonctionnent comme une question que le spectateur est appelé à résoudre. Le contrat d'opacité, de ce point de vue, n'organise aucune privation ; il installe une virtualité. Lévy ajoute un trait précieux en décrivant la virtualisation comme une *déterritorialisation*, un détachement de l'ici et maintenant, le virtuel, dit-il, « n'étant pas là ». On verra que cette formule décrit exactement la voix acousmatique et le faux hors-champ, ces présences qui agissent sans être assignables à un lieu.

Deleuze fournit l'assise ontologique de ce renversement. Dans *Différence et répétition*, il corrige la terminologie courante en rappelant que le virtuel ne s'oppose pas

² Pierre Lévy, *Qu'est-ce que le virtuel ?*, Paris, La Découverte, 1995, p. 11-16.

³ Cette dissymétrie, le réel ressemblant au possible quand l'actuel répond au virtuel, forme l'argument central que cet article transpose à la scène, car un dispositif qui tait ne réalise pas un possible déjà constitué mais appelle une actualisation inventive, c'est-à-dire une création de la part du spectateur. Voir Lévy, op. cit., p. 13-15.

au réel mais seulement à l'actuel, et qu'il possède une pleine réalité en tant que virtuel⁴. Reprenant à Proust une formule sur les états de résonance, il écrit que le virtuel est réel sans être actuel, idéal sans être abstrait, et ajoute qu'il est symbolique sans être fictif. Le virtuel n'est donc ni l'illusoire ni l'imaginaire, mais une part objective du réel, une dimension dans laquelle l'objet plonge. Deleuze pose surtout que tout objet est double, ses deux moitiés ne se ressemblant pas, l'une étant image actuelle, l'autre image virtuelle. Cette thèse du dédoublement constitutif forme l'armature conceptuelle de nos cas de réplique et de sosie, puisqu'elle autorise à soutenir que la copie n'est pas une dégradation de l'original mais sa moitié virtuelle.

L'Image-temps radicalise ce dédoublement avec l'image-cristal. En quête du plus petit circuit de l'image, Deleuze décrit la coalescence de l'image actuelle et de son image virtuelle en une image biface, à la fois actuelle et virtuelle, autour d'un point d'indiscernabilité⁵. L'objet réel se réfléchit dans son double en miroir, lequel à son tour enveloppe le réel, et un double mouvement de libération et de capture fait passer l'un dans l'autre. Cette description du cristal, où l'on ne sait plus distinguer l'original de son reflet, offre le modèle théorique exact des dispositifs de miroir, de sosie et de dédoublement que l'on analysera plus loin.

1.2. Revenance et effet de visière

Si l'ontologie deleuzienne donne au virtuel sa pleine réalité, c'est à Derrida que l'on doit la pensée de sa modalité spectrale. *Spectres de Marx* nomme *hantologie* cette logique de la hantise, plus ample qu'une ontologie, où le spectre se donne comme une incorporation paradoxale, ni vivante ni morte, « visibilité furtive et insaisissable de l'invisible »⁶. Le revenant n'est ni l'icône, ni l'idole, ni le simple simulacre. Il est ce qui revient et, revenant, déjoint le temps, selon le *time is out of joint* de *Hamlet*. Le concept décisif pour notre propos reste toutefois l'*effet de visière*. Commentant l'apparition du spectre, Derrida observe que cette Chose nous regarde sans que nous puissions croiser

⁴ Gilles Deleuze, *Différence et répétition*, Paris, PUF, 1968, p. 269-270.

⁵ Gilles Deleuze, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985, p. 92-94.

⁶ Jacques Derrida, *Spectres de Marx. L'état de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale*, Paris, Galilée, 1993, p. 25-33 (sur la « visibilité furtive », p. 27).

son regard, en sorte que nous ne voyons pas qui nous voit. La dissymétrie spectrale interrompt toute specularité, et le casque, le heaume, la visière permettent à qui les porte de voir sans être vu ; la visière demeure d'ailleurs, comme structure dissimulable, même lorsqu'elle est levée⁷.

Cet effet de visière n'a rien pour nous d'une métaphore lointaine. Il décrit littéralement le dispositif d'un casque qui aveugle, comme on le verra avec *Le Test Sutherland*, et, une fois transposé au sonore, la voix qui s'adresse sans se laisser localiser. Il fournit surtout la matrice d'une dialectique, celle d'une présence virtuelle qui se fabrique par la non-réciprocité du regard, par une asymétrie réglée entre ce qui voit et ce qui est vu.

Le motif trouve en français un relais esthétique chez Georges Didi-Huberman. Sa pensée de l'image travaille le *seuil*, la *survivance*, et ces « apparitions disparaissantes » dont *Phasmes* fait la théorie. Dans *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, il décrit cet « interminable seuil du regard » où se rejoignent un deuil et un désir⁸. La réversibilité du voir et de l'être-regardé prolonge ainsi l'effet de visière dans le champ des arts visuels et dote notre dialectique d'apparition et de disparition d'un vocabulaire francophone, car ce qui apparaît se trouve traversé par ce qui se retire, et l'image ne nous est offerte qu'au prix d'une part soustraite.

L'archétype anthropologique de cette logique se trouve chez Jean Bazin. Décrivant l'audience d'un souverain africain caché derrière un treillage, Bazin montre que le dispositif de dissimulation ne fait pas disparaître le roi mais en manifeste la présence. Le rideau fermé indique précisément que le souverain est là, et « se cacher est une façon royale de se montrer »⁹. Bazin formule du même coup, sans le savoir, notre problème, lorsqu'il note que l'image publique du roi caché « reste seulement virtuelle », sans autre existence que dans le regard du public présent, et substitue à l'individu un

⁷ La page de Derrida sur le heaume et la visière dans *Hamlet* (ibid., p. 26-27) forme, à la lettre, une méditation sur un appareil optique de pouvoir, un dispositif qui permet de voir sans être vu. *Le Test Sutherland* en propose, on le verra, la réalisation technique exacte, sous la forme d'un casque dont la régie pilote l'ouverture.

⁸ Georges Didi-Huberman, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Minuit, 1992. Voir aussi, sur les « apparitions disparaissantes », *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Minuit, 1998, ainsi que la présentation d'ensemble de son œuvre par Nicole Gingras, « Georges Didi-Huberman », *Critique d'art*, no 20, 2002.

⁹ Jean Bazin, « Le roi sans visage », *L'Homme*, no 170, 2004, p. 11-24 (citations p. 15 et p. 22).

double à la fois identique et méconnaissable. La présence se fabrique donc par soustraction, et le virtuel s'y trouve explicitement nommé. On retrouvera ce mutisme royal, ce roi qui parle sans qu'on le voie parler, dans le régime acousmatique.

Cette efficacité du dispositif se laisse penser, enfin, avec Alfred Gell. L'art opère comme « technologie de l'enchantement », et cet enchantement procède lui-même de l'enchantement de la technologie, la virtuosité opératoire, perceptible ou seulement supposée, débordant la perception et configurant la croyance¹⁰. L'agentivité que nous prêtons à un artefact tient à ce que sa mise en œuvre excède nos routines perceptives, et plus la chaîne opératoire paraît complexe, plus l'objet capte notre croyance. Le contrat d'opacité ne s'oppose donc nullement à la technique ; il en constitue l'allure sensible.

1.3. La présence en débat

Reste le terme le plus disputé, la *présence*. Penser des « présences en puissance » suppose de se situer dans une controverse qui structure les études de la performance. Peggy Phelan en a posé le premier terme avec une netteté programmatique, en soutenant que la vie de la performance tient tout entière dans le présent, qu'elle ne peut être sauvegardée, enregistrée ni documentée sans cesser d'être performance, et que son être advient par la disparition¹¹. La présence, dans cette ontologie, demeure non reproductible, irréductible au document, suspendue à la coprésence des corps vivants. Phelan ajoute un trait qui nous concerne directement lorsqu'elle décrit une « dramaturgie de la méprise » faite de jumeaux, de doubles, d'acteurs jouant des personnages qui en jouent d'autres, de secrets. Notre corpus, on le verra, se construit tout entier sur cette dramaturgie.

À cette position ontologique, Philip Auslander oppose une thèse historique. La *liveness* ne forme pas une propriété intrinsèque de la performance, mais un concept historiquement contingent dont le sens varie avec les techniques. L'opposition du vivant et du médiatisé est elle-même produite, et le « vivant » se révèle, historiquement, un effet

¹⁰ Alfred Gell, « La technologie de l'enchantement et l'enchantement de la technologie », dans *L'Art et ses agents. Une théorie anthropologique*, trad. fr. S. et O. Renaut, Dijon, Les Presses du réel, 2014, p. 35-68. J'entends l'« agentivité » au sens de Gell, non que l'objet veuille quelque chose, mais que nous lui prêtons une capacité d'efficace parce que sa mise en œuvre excède nos routines perceptives.

¹¹ Peggy Phelan, *Unmarked: The Politics of Performance*, Londres et New York, Routledge, 1993, p. 146 (« Performance's only life is in the present »).

de la médiatisation plutôt que l'inverse, puisque c'est l'invention des techniques d'enregistrement qui a rétrospectivement permis de percevoir certaines représentations comme « vivantes »¹². Cette inversion dissout l'opposition naïve entre une présence scénique « authentique » et la présence médiatisée des avatars, l'une et l'autre relevant d'effets réglés par un dispositif. Auslander autorise par là à traiter sur le même plan la présence d'un comédien et celle d'un robot ou d'une voix binaurale.

La recherche sur la réalité virtuelle apporte à ce débat un troisième terme. Mel Slater distingue l'*immersion*, propriété objective d'un système qui se mesure à l'étendue et à la cohérence des stimuli sensoriels projetés, de la *présence*, état psychologique du sujet où se nouent le sentiment d'« être là » et, surtout, la disposition à *répondre réellement* à une situation pourtant virtuelle¹³. Cette distinction, reprise par les théoriciens de la réalité virtuelle, déplace la question, car la présence ne se mesure plus à la fidélité de l'image mais à la conduite du sujet, à sa croyance agissante. Elle rejoint ainsi la définition bazinienne de l'interprétation comme inclusion de l'action dans « un scénario plausible »¹⁴, et la description schaefferienne de l'expérience esthétique comme inflexion de l'attention. Le point mérite d'être souligné, car il commandera la suite. Ce que Slater nomme *présence*, cette disposition à répondre réellement, ne s'oppose pas à la « présence en puissance » mais en constitue l'actualisation même. La conduite croyante du sujet forme le versant comportemental de ce que Lévy nomme actualisation. Entre la disparition de Phelan, la contingence d'Auslander et la mesure conductuelle de Slater, la « présence en puissance » trouve dès lors son lieu, comme une présence ni pleinement donnée ni simplement absente, mais virtuelle, c'est-à-dire à actualiser, et que la réponse du spectateur actualise effectivement.

Il convient enfin de démarquer cette virtualité de la simulation baudrillardienne. Baudrillard distingue avec précision le fait de dissimuler, qui consiste à feindre de ne pas avoir ce qu'on a et renvoie à une présence, et celui de simuler, qui consiste à feindre

¹² Philip Auslander, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, 2^e éd., Londres et New York, Routledge, 2008.

¹³ Mel Slater, « How we experience immersive virtual environments. The concept of presence and its measurement », *Anuario de Psicología*, vol. 40, no 2, 2009, p. 193-210.

¹⁴ Jean Bazin, « Si un lion pouvait parler... », *Philosophia Scientiæ*, vol. 6, no 2, 2002, p. 127-146. L'interprétation y est définie comme l'inclusion d'une action dans un contexte et un scénario plausibles.

d'avoir ce qu'on n'a pas et renvoie à une absence¹⁵. Or le contrat d'opacité ne relève pas de cette liquidation du réel au profit de l'hyperréel, puisqu'il dissimule au service d'une présence. Là où le simulacre baudrillardien efface la différence du vrai et du faux, l'opacité maintient une trace matérielle, un indice, qui atteste qu'il y a quelque chose à actualiser. La distinction se révélera cruciale pour *Uncanny Valley*, où la copie, on le verra, n'est jamais donnée pour naturaliste.

1.4. Le contrat d'opacité comme opérateur

On peut définir maintenant le contrat d'opacité comme le réglage, par un dispositif, de la circulation entre ce qui se montre et ce qui demeure tu, réglage qui institue une présence en puissance et calibre l'attention. Ce réglage opère dans un *milieu technique*. J'emprunte ce terme à Gilbert Simondon, pour qui l'objet technique n'est ni un pur ustensile ni un simple moyen, mais possède un mode d'existence propre, se concrétisant en s'individuuant et engendrant autour de lui un *milieu associé* qui conditionne son fonctionnement¹⁶. Le dispositif scénique ne forme donc pas un décor ajouté à un jeu. Il est le milieu où se déterminent les seuils de visibilité, où se cadence l'exposition des signes et où se distribue l'initiative entre interprètes, artefacts et environnements.

Ce réglage suit une double logique que Bolter et Grusin ont repérée pour les nouveaux médias, notre culture voulant tout à la fois multiplier ses médias et en effacer toute trace, et oscillant ainsi entre l'*hypermédiateté*, qui exhibe le médium, et l'*immédiateté*, qui le fait oublier¹⁷. Le contrat d'opacité travaille exactement dans cette oscillation, puisqu'il exhibe assez de fabrique pour rendre l'indice crédible et en tait assez pour préserver l'enchantement. C'est ce que je nommerai, en conclusion, une éthique des boîtes noires, dont le principe tient en une formule, documenter sans dissiper.

¹⁵ Jean Baudrillard, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981, p. 9-17.

¹⁶ Gilbert Simondon, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1958. La notion de milieu associé éclaire ma propre notion de milieu technique, le dispositif ne formant pas un moyen ajouté à l'œuvre, mais l'environnement individué qui conditionne l'apparition.

¹⁷ Jay David Bolter et Richard Grusin, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2000, p. 21-31.

Reste l'instance qui actualise. Si le virtuel est un champ problématique, c'est le spectateur qui le résout. Jacques Rancière a décrit cette activité contre le préjugé qui assimile le regard à la passivité, en montrant que le spectateur émancipé n'a pas à être tiré hors de sa « maîtrise illusoire » ni entraîné dans un cercle magique, parce qu'il est déjà actif, observant, comparant et traduisant des signes en d'autres signes¹⁸. L'émancipation intellectuelle, écrit Rancière, est la vérification de l'égalité des intelligences. Cette activité de traduction recouvre précisément ce que Lévy nomme actualisation, le spectateur figurant l'instance qui fait advenir, à partir du soustrait, une présence en puissance. Jean-Marie Schaeffer en décrit le versant attentionnel, l'expérience esthétique se donnant comme une inflexion et une recombinaison singulières de l'attention, à la fois attentionnelle, émotive et hédonique¹⁹. Le contrat d'opacité ne fonctionne ainsi qu'à la condition d'un spectateur actif, dont il sollicite et oriente le travail de croyance.

1.5. Méthode et corpus

La démarche retenue décrit les virtualités scéniques à partir des opérations qui les rendent possibles. Suivant la proposition de Bazin, elle s'attache moins à interpréter des intentions qu'à rétablir les chaînes d'actions qui rendent une scène intelligible dans un scénario plausible²⁰. Chaque étude articule donc deux registres, dont il faut d'emblée préciser la portée et les limites.

Le premier consiste en une description matérielle des chaînes opératoires, établie à partir de la documentation disponible (fiches techniques, dossiers de création, notes d'intention, captations, analyses publiées) plutôt que d'une enquête de terrain, et attentive aux sources comme aux filtrages de la lumière, à l'architecture et à la dynamique du son, aux types d'interfaces, aux capteurs, aux protocoles, aux latences. Je reprends pour cette description les outils transversaux de Patrice Pavis, le *dispositif*, l'*énergie*, et surtout la *vectorisation*, qui regroupe et dynamise les moments du spectacle, ainsi que la dialectique de sémiotisation et de désémiotisation²¹.

¹⁸ Jacques Rancière, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008, p. 19-22.

¹⁹ Jean-Marie Schaeffer, *L'Expérience esthétique*, Paris, Gallimard, 2015.

²⁰ Sur cette méthode descriptive, voir Jean Bazin, art. cité, 2002, ainsi que, pour son application aux arts de la scène, Maftah El Kheir, art. cité, 2025.

²¹ Patrice Pavis, *L'Analyse des spectacles*, 2^e éd., Paris, Armand Colin, 2012.

Le second registre relève d'une analyse phénoménologique. Elle ne porte pas sur le vécu empirique des spectateurs, que je ne prétends pas avoir recueilli, mais sur le *régime de réception que le dispositif institue et sollicite*, c'est-à-dire le type d'attention qu'il appelle, les seuils de surprise qu'il ménage, les formes de trouble et de croyance qu'il programme. Il ne s'agit pas d'une micro-phénoménologie au sens d'une collecte de témoignages, mais d'une reconstruction des conduites que l'appareil rend probables, au sens où Bazin parle de « scénario plausible » et où Schaeffer décrit l'inflexion de l'attention esthétique. Cette analyse prend au sérieux l'activité traductrice du spectateur émancipé sans la confondre avec une donnée d'observation. Sa limite est assumée, puisqu'elle décrit ce que l'œuvre programme et non la variété effective de ce que les publics en font.

Trois critères ont guidé la sélection du corpus. Le premier tient à l'écart, puisque j'ai laissé de côté les exemples les plus attendus de la réalité virtuelle artistique pour retenir des œuvres où l'opacité, et non la transparence immersive, fait le ressort du virtuel. Le deuxième tient à la couverture, les quatre œuvres devant activer quatre opérations distinctes du contrat d'opacité, soit l'occultation, la substitution, le dédoublement et l'auralisation, afin d'éprouver la transversalité du concept. Le troisième tient à la disponibilité documentaire, qu'il s'agisse des dossiers de création, des fiches techniques, des notes d'intention, des captations ou des analyses qui permettent de décrire précisément les dispositifs, et qui commande, on l'a dit, la nature même de la méthode.

Chaque analyse suit un gabarit invariant, repris d'une recherche antérieure sur l'apparition²², qui conduit du but de l'effet au dispositif, puis aux paramètres clés, à la perception, aux variations, enfin aux limites et aux risques. Ce canevas permet d'articuler description technique et contrat de réception selon une logique des actions réglées plutôt que des seuls signes. Il rend également comparables des œuvres très hétérogènes, qu'il s'agisse d'une installation à casques, d'un théâtre documentaire robotique, d'une pièce-jeu vidéo sans écran ou d'un récit binaural, en les rapportant à une même question, celle de savoir ce qui est tu et quelle présence en puissance ce silence fabrique.

²² Ce canevas a d'abord été éprouvé sur un corpus de metteurs en scène français, et je le reconduis ici sur un corpus volontairement distinct, afin de tester la transversalité du contrat d'opacité par-delà la seule scène d'apparition lumineuse. Voir Maftah El Kheir, art. cité, 2025.

2. Quatre bancs d'essai des virtualités sous contrat d'opacité

2.1. Occultation. *Le Test Sutherland* (Adelin Schweitzer)

Le Test Sutherland se présente comme une installation performative immersive, où le public se trouve soumis au protocole expérimental d'une organisation fictive, le Mouvement pour l'Extinction Volontaire de la Vue, qui prône un dépassement de l'humain par l'abandon de la vision²³. L'effet visé tient dans un paradoxe, celui de produire une expérience du virtuel non par surcroît d'images, mais par leur soustraction réglée.

Tout repose sur un casque nommé BUD, pour *Black Up Display*, qui associe un masque occultant à un casque audio ouvert. Le masque combine des iris électromécaniques, pilotés à distance depuis une régie mobile, et des LED qui modulent la perception lumineuse, tandis qu'un système UHF transmet le son. Les paramètres décisifs sont donc l'ouverture et la fermeture programmées du champ visuel, la modulation de la lumière et la spatialisation sonore, toutes trois synchronisées en temps réel avec les événements dramaturgiques. Équipé de l'appareil, le spectateur passe d'un laboratoire à un parcours en espace public, et fait par-là l'expérience d'un battement entre vision et cécité.

L'occultation, du côté de la perception, ne produit pas le vide mais une virtualité portée à son comble, car le sujet privé de la vue actualise, à partir du son et du toucher, un monde qu'il ne voit pas. L'effet de visière de Derrida s'y trouve littéralisé. Le BUD est une visière qui aveugle, celui qui le porte ne voyant pas qui le regarde quand la régie, elle, voit et pilote, en sorte que la non-réciprocité spectrale du regard devient un fait technique. Le casque audio ouvert installe par ailleurs d'emblée un régime acousmatique, fait de voix sans source visible, sur lequel on reviendra. Et l'exposition du BUD sous cloche, comme un objet sacré, conjuguée à l'usage immersif du même appareil, réalise exactement la double logique de Bolter et Grusin, l'hypermédiateté du médium exhibé et fétichisé devenant la condition de l'immédiateté d'un réel éprouvé comme augmenté par sa privation même.

²³ Adelin Schweitzer / Deletère, *Le Test Sutherland*, fiche technique de création, 2024. Voir aussi la présentation de l'artiste à l'adresse <https://adelinschweitzer.com/lts>.

Les variations tiennent au parcours, laboratoire ou espace public, et à la jauge. C'est pourtant sur ses limites que l'œuvre se fait la plus instructive, et qu'une lecture critique s'impose. Le dispositif fait du spectateur le sujet d'un test, équipé d'un casque dont la régie commande l'ouverture des yeux. Lu avec Rancière, ce protocole inverse l'émancipation, car loin de vérifier l'égalité des intelligences, il dépossède le spectateur de sa maîtrise et l'enrôle dans une expérience pilotée. Le contrat d'opacité y devient un contrat de sujétion. Cette ambivalence ne constitue pas un défaut de l'œuvre, elle en forme le sujet, puisque *Le Test Sutherland* expose, en la faisant éprouver, la part de contrôle que comporte toute occultation. L'opacité y demeure tout ensemble condition de virtualité et instrument de pouvoir.

2.2. Substitution. *Uncanny Valley* (Rimini Protokoll / Stefan Kaegi / Thomas Melle)

Uncanny Valley part d'un concept du roboticien Masahiro Mori, le malaise qui saisit le spectateur lorsqu'un robot atteint un certain degré de ressemblance humaine. Stefan Kaegi a fait réaliser un double animatronique de l'écrivain Thomas Melle, et sur scène le sosie mécanique se substitue à l'original humain pour donner, conférence après conférence, exactement la même intervention²⁴. L'effet visé met en crise l'ontologie même de l'acteur, en posant la question de ce que devient l'original lorsque la réplique prend le dessus.

Le dispositif obéit à une économie radicale, une tête en silicone, un corps animatronique, une scénographie dépouillée, une chaise, un ordinateur. Les paramètres décisifs sont la précision mécanique des mouvements, la synchronisation de la voix enregistrée de Melle et, plus que tout, le maintien d'un écart perceptible entre l'original et la copie. La note d'intention l'énonce sans ambiguïté, puisque les différences restent visibles malgré le dédoublement et qu'il serait erroné de prétendre la copie naturaliste. Cet écart maintenu fait l'opération même.

²⁴ Stefan Kaegi (Rimini Protokoll) et Thomas Melle, *Uncanny Valley (La Vallée de l'étrange)*, Münchner Kammerspiele, 2018. Je cite ici le programme de salle de la version française, Les 2 Scènes, Scène nationale de Besançon, février 2020 (note d'intention et revue de presse).

Le spectateur, du côté de la perception, oscille entre empathie et trouble. Doit-il s'identifier au robot, et, s'il éprouve de l'empathie, envers qui, envers Melle qui n'est plus là, ou envers la machine ? Trois cadres théoriques se nouent en ce point. Avec Deleuze, le couple de l'original et de la copie réalise l'image-cristal, cette image biface où l'actuel, le robot présent, et le virtuel, l'écrivain absent, coalescent en un point d'indiscernabilité tout en restant distincts. Avec Derrida, le robot fait figure de revenant, qui fait revenir et répéter un Melle « qui n'est plus là », double ni vivant ni mort. Avec Baudrillard, enfin, l'œuvre se démarque de la simulation, car la copie n'étant jamais donnée pour naturaliste, l'écart étant au contraire exhibé, il ne s'agit pas de feindre d'avoir ce qu'on n'a pas, mais de manifester une absence par une présence dissimulée. L'axe commun de la pièce reste le dédoublement, qui fonde aussi le théâtre, l'acteur se glissant dans un personnage. *Uncanny Valley* ne fait qu'explicitier, en la mécanisant, la structure spectrale de tout jeu.

Les variations tiennent aux versions linguistiques et aux salles. La limite principale est le risque de la démonstration philosophique, l'œuvre frôlant parfois la conférence sur elle-même. Mais l'opacité maintenue contient ce risque, car tant que la copie reste imparfaite et que la couture demeure visible, le spectateur continue d'actualiser l'écart, et la substitution demeure une virtualité plutôt qu'une illusion.

2.3. Dédoublement. *DADDY* (Marion Siéfert / Matthieu Bareyre)

DADDY déplace la question vers le numérique en s'en passant ostensiblement. Mara, treize ans, joue un avatar dans un jeu de *role play* en ligne lorsqu'un prédateur de vingt-sept ans, Julien, l'entraîne dans un autre jeu, « Daddy », dont la nouveauté tient, lui explique-t-il, à ce qu'« on y va avec son vrai corps »²⁵. L'effet visé fait éprouver ce que le numérique fait à nos vies, mais par les moyens du théâtre, et sans le moindre écran.

Le dispositif procède ici d'une décision de mise en scène, puisque le virtuel du jeu vidéo se trouve intégralement incarné sur le plateau, « avec les outils du théâtre, en nous passant du virtuel », dans une scénographie « météorologique » en transformation constante conçue par Nadia Lauro. Les paramètres décisifs sont la superposition des

²⁵ Marion Siéfert et Matthieu Bareyre, *Daddy*, dossier de création, Ziferte Productions, 2023. Les citations sont tirées de l'entretien avec Marion Siéfert recueilli par Raphaëlle Tchamitchian le 25 janvier 2023, ainsi que de l'extrait du texte inédit.

registres de jeu, la saturation des conventions vidéoludiques que sont les niveaux, les scores et les avatars, et la coexistence de plusieurs strates de personnage, l'acteur, le personnage, et l'avatar du personnage. La formule de Siéfert condense la thèse de cet article lorsqu'elle évoque « un monde dans lequel tout est jeu, mais qui n'en est pas moins réel », une pièce « qui carbure à un régime de fiction très haut, mais qui est gorgée de réel ».

Le spectateur, du côté de la perception, fait l'épreuve d'un dédoublement permanent, sans pouvoir assigner stablement qui agit, de Mara ou de son avatar, de l'acteur ou du personnage. On reconnaît là, transposée au plateau sans écran, la thèse deleuzienne de l'objet double, chaque figure portant sa moitié virtuelle. On y reconnaît aussi, avec Lévy, l'avatar pensé comme virtualisation du soi, élévation de l'identité à la puissance, qui détache la personne de son ici et maintenant pour la reverser dans un champ problématique. L'opacité n'est pas optique en ce cas, mais diégétique et politique. Siéfert qualifie elle-même d'« opaques » les décisions des plateformes, orientées vers le marketing et la marchandisation des corps. *DADDY* donne ainsi à voir comment un contrat d'opacité peut se dévoyer, le retrait, le flou, l'indétermination ne servant plus une présence partagée mais une capture prédatrice.

L'œuvre fait, pour notre argument, figure de cas-pivot. Elle traite d'un objet intégralement numérique, jeux en ligne, avatars, plateformes, sans recourir au moindre écran, et démontre par là que la virtualité numérique ne tient pas à l'interface mais à un réglage de l'opacité, transférable hors de tout appareil. Les variations tiennent à la salle, la pièce pensant explicitement son inscription dans un lieu de pouvoir et de prestige. La limite, assumée, est le risque de redoubler la violence qu'elle dénonce. Mais c'est précisément en incarnant le virtuel sur des corps réels, privés de la distance protectrice de l'écran, que *DADDY* convertit le dédoublement en expérience critique. Le virtuel y est moins un effet spécial qu'une condition sociale, et l'opacité, une politique.

2.4. Auralisation. *The Encounter* (Complicité / Simon McBurney)

The Encounter fabrique un monde par la seule oreille. Seul en scène, Simon McBurney raconte le voyage du photographe Loren McIntyre chez les Mayoruna d'Amazonie, d'après le récit de Petru Popescu, au moyen d'un son binaural diffusé dans

les casques du public et capté par une tête artificielle Sennheiser²⁶. L'épigraphe empruntée à Rumi en livre le principe, selon lequel l'oreille, lorsqu'elle devient pénétrante, se fait œil. L'effet visé est une immersion qui passe non par l'image mais par l'écoute.

Le dispositif repose sur la captation binaurale, sur des micros, des pédales de boucle et la tête artificielle. Les paramètres décisifs sont la spatialisation tridimensionnelle du son, le découplage de la voix et du corps, McBurney passant instantanément de sa propre voix à celle de McIntyre puis à d'autres présences, et un trait dramaturgique décisif, le dévoilement du procédé technique avant son emploi. Le public éprouve lui-même les micros et la tête binaurale, et l'immersion fonctionne pourtant. On tient là la démonstration en acte de notre éthique des boîtes noires, puisqu'on peut documenter le dispositif sans dissiper l'enchantement.

La voix détachée du corps, du côté de la perception, réalise l'acousmètre que décrit Michel Chion, cette voix qui parle sur l'image sans qu'on en voie la source et se voit prêter des pouvoirs d'omnivoyance, d'omniscience et de toute-puissance, avec un don d'ubiquité²⁷. Le mot d'*acousmatique*, que Chion retrouve dans la tradition pythagoricienne de l'enseignement dispensé derrière un rideau, désigne ces médias qui présentent des sons sans montrer leur émetteur. La force de *The Encounter* tient à ce que McBurney refuse la *désacousmatisation*, et ne réduit jamais ces voix à un corps visible qui les domestiquerait et leur retirerait leur aura²⁸. La présence reste de la sorte en puissance, déterritorialisée, et, pour reprendre le mot de Lévy, elle « n'est pas là ». L'auralisation y domine sans exclure la substitution, McBurney prêtant sa voix à McIntyre, ni le dédoublement des présences. L'analyse de Salihbegovic confirme du reste le branchement théorique, qui lit l'œuvre avec Bolter et Grusin, l'hypermédiateté du dispositif exhibé produisant l'immédiateté de la présence, et avec Auslander, la liveness

²⁶ Sur cette production, voir Fahrudin Salihbegovic, « The Encounter with the Real: What Can Complicite's Theatre Performance *The Encounter* Teach Us about the Future of VR Narratives? », *Body, Space & Technology*, vol. 19, no 1, 2020, p. 125-152.

²⁷ Michel Chion, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*, 2^e éd., Paris, Nathan, 2004 (sur l'acousmètre et ses pouvoirs).

²⁸ La désacousmatisation, chez Chion, est le moment dramatique où se révèle le visage d'où sort la voix, qui, attribuée par le synchronisme à un corps, perd alors ses pouvoirs et son aura. Refuser la désacousmatisation revient à maintenir la voix dans son régime de puissance, c'est-à-dire, dans mes termes, à préserver le contrat d'opacité. Voir Chion, op. cit.

valant comme effet réglé, tout en distinguant l'immersion technique de la présence éprouvée.

Les variations tiennent à la qualité d'écoute de chaque salle et à l'attention de chaque auditeur. La limite est la dépendance entière au casque, sans lequel la pièce s'effondre. Cette fragilité fait pourtant le prix d'une réussite, car *The Encounter* donne à penser qu'un unique élément immersif, le son binaural, peut fabriquer une présence virtuelle d'une densité que bien des environnements visuels saturés n'atteignent pas, pourvu que le contrat d'opacité maintienne la voix dans son régime acousmatique. Telle est, du moins, la thèse que sa réussite invite à soutenir.

3. Typologie et éthique des boîtes noires

3.1. Une typologie des virtualités sous contrat d'opacité

Les quatre bancs d'essai ne forment pas quatre objets disparates, mais quatre modulations d'un même contrat d'opacité, distinctes par ce qui s'y tait et par la virtualité que ce silence fabrique. On peut en proposer la typologie suivante.

Opération	Ce qui est tu	Virtualité produite	Foyer théorique
Occultation (<i>Le Test Sutherland</i>)	la vue elle-même	un monde actualisé sans image	Derrida (effet de visière) ; Chion (acousmatique) ; Bolter & Grusin
Substitution (<i>Uncanny Valley</i>)	l'original humain, absent	la copie comme moitié virtuelle	Deleuze (image-cristal) ; Derrida (revenant) ; Baudrillard (à contre-emploi)
Dédoublement (<i>DADDY</i>)	la frontière acteur / personnage / avatar	le soi virtualisé, incarné sans écran	Deleuze (objet double) ; Lévy (virtualisation)
Auralisation (<i>The Encounter</i>)	la source de la voix	la présence acousmatique, déterritorialisée	Chion (acousmètre) ; Lévy (« n'est pas là ») ; Auslander

Cette typologie appelle deux précisions, qui en font davantage qu'une simple nomenclature. Les quatre opérations ne se tiennent pas, d'abord, sur le même plan, mais

se distribuent selon deux axes plus profonds. Un axe de *soustraction sensorielle* retire un canal de perception, la vue dans *Le Test Sutherland*, la source visible du son dans *The Encounter*, et fait lever la virtualité de ce qui n'est plus donné à voir ou à localiser. Un axe de *dédoublement ontologique* multiplie les instances d'un même être, l'original et sa réplique dans *Uncanny Valley*, l'acteur, le personnage et l'avatar dans *DADDY*, et fait lever la virtualité de l'écart entre des moitiés qui ne se ressemblent pas. L'occultation et l'auralisation relèvent du premier axe, la substitution et le dédoublement du second, le contrat d'opacité demeurant l'opérateur commun qui, sur l'un comme sur l'autre, convertit un retrait en puissance. Cette répartition désigne ensuite des dominantes plutôt que des essences, car chaque œuvre active plusieurs opérations à la fois, *The Encounter* substituant et dédoublant autant qu'il auralise, *Le Test Sutherland* auralisant en même temps qu'il occulte, et c'est leur composition réglée, bien plus que leur pureté, qui fait l'œuvre. La typologie ne dit donc pas ce que les œuvres sont, mais comment l'opacité y travaille.

3.2. Documenter sans dissiper

De cette poétique se dégage une exigence tout ensemble esthétique et éthique. Une boîte noire parfaitement close sidère, mais confine au pur trucage, quand une boîte trop ouverte dissipe l'enchantement en simple démonstration. L'enjeu est de calibrer des seuils de compréhension qui permettent au spectateur d'habiter le dispositif sans perdre sa boussole. On retrouve là, retournée en principe de travail, la double logique de Bolter et Grusin, qui demande d'exhiber assez de fabrique pour rendre l'indice crédible, soit l'hypermédiateté, et d'en taire assez pour que la présence advienne, soit l'immédiateté. *The Encounter* en offre le modèle, qui dévoile son procédé et n'immerge pas moins ; *Uncanny Valley* en offre la variante, qui maintient l'écart de la copie ; *Le Test Sutherland* en montre le risque, lorsque l'opacité bascule du partage vers le contrôle.

Cette éthique a un corrélat politique, qu'on tire de Rancière. Le contrat d'opacité légitime ne dépossède pas le spectateur, mais le tient pour une intelligence égale, capable de traduire et d'actualiser. La ligne de partage se loge là. Lorsque l'opacité sert un partage, comme dans la présence acousmatique de *The Encounter*, où l'auditeur co-produit le monde, elle émancipe. Lorsqu'elle sert une capture, comme dans le protocole piloté du

Test Sutherland ou la prédation des plateformes dans *DADDY*, elle assujettit. Un même réglage formel peut donc fonder une expérience esthétique ou un dispositif de pouvoir, et il revient à la critique d'en distinguer les régimes. Documenter sans dissiper ne forme pas seulement une consigne d'artiste, mais une demande adressée aux œuvres, celle de rendre lisible la part de contrôle qu'elles exercent.

3.3. Transférabilité de l'opacité au numérique

Ces opérateurs ne valent pas pour le seul plateau, et c'est ici que l'écart initial à l'égard de la réalité virtuelle doit se lever. L'occultation, la substitution, le dédoublement et l'auralisation se reconfigurent aisément dans les environnements immersifs et muséaux, qu'il s'agisse des seuils de pénombre qui guident un parcours, des hologrammes et des doubles qui redoublent l'espace réel, de l'audio directionnel qui fabrique un hors-champ documentaire ou des agents-machines déclenchés par la présence. L'enjeu n'est pourtant pas d'allonger une liste d'exemples, mais de soutenir la grille d'opacité jusque sur le terrain où le paradigme adverse paraît le plus fort, celui de l'immersion transparente.

Ce terrain se dérobe dès qu'on lui applique la distinction de Slater. L'immersion forme une propriété objective du système, faite de l'étendue et de la cohérence des stimuli, là où la présence désigne un état du sujet, sa disposition à *répondre réellement*. Augmenter la transparence revient à augmenter l'immersion, mais la présence, elle, ne croît pas mécaniquement avec elle. La réalité virtuelle la plus transparente ne garantit donc nullement la présence la plus intense, qui tient à la conduite croyante du sujet, c'est-à-dire à l'actualisation, en sorte que l'on retrouve, du côté de Slater, l'argument même de Lévy. On ajoutera, avec Auslander, que la présence ainsi obtenue ne forme jamais une propriété de l'image, mais un effet historiquement réglé par un dispositif, la transparence étant elle-même une convention plutôt qu'un degré zéro du médium.

Il suit de là une conséquence pour la conception des virtualités numériques. Penser la réalité virtuelle avec le contrat d'opacité reviendrait à cesser de courir après l'effacement total du médium pour calibrer, au contraire, ce qui doit se taire, qu'il faille ménager des seuils, retenir une source, maintenir un écart ou refuser une désacousmatisation. *DADDY* en administre la preuve par défaut, qui rend présent un objet

intégralement numérique sans aucun écran, et *The Encounter* la preuve par excès, où un seul canal immersif, le son binaural, se révèle plus dense que des mondes visuels saturés. La virtualité la plus intense ne se trouve donc pas, selon la thèse que cet article défend, du côté du rendu photoréaliste, mais du côté de la puissance, de cette *virtus* que libère un retrait réglé. Le virtuel y retrouve sa définition deleuzienne et scolastique, non l'irréel, mais le réel en puissance, ce qui appelle une actualisation et y répond.

CONCLUSION

Au terme de ce parcours, l'hypothèse peut se reformuler avec plus de précision. Dans les arts vivants, et au-delà comme on vient de le voir, le virtuel ne tombe pas du ciel des technologies, mais se fabrique par un réglage de ce qu'un dispositif montre et de ce qu'il tait. Ce réglage, le contrat d'opacité, produit des présences en puissance, ces présences jamais entièrement données que le spectateur actualise à partir du soustrait. Quatre laboratoires contemporains en déclinent la poétique selon deux axes, l'occultation et l'auralisation soustrayant un canal sensoriel, dans *Le Test Sutherland* et *The Encounter*, la substitution et le dédoublement multipliant les instances d'un être, dans *Uncanny Valley* et *DADDY*.

Cette perspective emporte trois conséquences. Elle débranche d'abord la virtualité du seul numérique, puisque c'est l'ontologie du virtuel chez Deleuze et Lévy, et la pensée de la revenance chez Derrida, Didi-Huberman et Bazin, qui en donnent la mesure, et non la performance technique du rendu. Elle requalifie ensuite la présence, qui se définit, entre la disparition de Phelan, la contingence d'Auslander et la mesure conductuelle de Slater, comme une virtualité à actualiser, le spectateur figurant l'intelligence émancipée qui l'actualise, selon Rancière et Schaeffer, la « présence » mesurée par Slater n'étant alors que le versant conductuel de cette actualisation. Elle dégage enfin une éthique des boîtes noires, qui demande de documenter sans dissiper et de rendre lisible la part de contrôle, afin de distinguer l'opacité qui émancipe de celle qui assujettit.

Reconvoquer le virtuel comme puissance, et non comme illusion, ce n'est donc pas tourner le dos aux nouvelles technologies, c'est leur poser la seule question qui vaille, non plus « que rendons-nous visible ? », mais « que devons-nous taire, et au profit de quelle présence ? ».

BIBLIOGRAPHIE

AUSLANDER Philip, *Liveness: Performance in a Mediatized Culture*, 2^e éd., Londres et New York, Routledge, 2008.

BAUDRILLARD Jean, *Simulacres et simulation*, Paris, Galilée, 1981.

BAZIN Jean, « Si un lion pouvait parler... », dans *Philosophia Scientiæ*, vol. 6, no 2, 2002, pp. 127-146.

BAZIN Jean, « Le roi sans visage », dans *L'Homme*, no 170, 2004, pp. 11-24.

BOLTER Jay David, GRUSIN Richard, *Remediation: Understanding New Media*, Cambridge (Mass.), The MIT Press, 2000.

CHION Michel, *L'Audio-vision. Son et image au cinéma*, 2^e éd., Paris, Nathan, 2004.

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

DELEUZE Gilles, *Cinéma 2. L'Image-temps*, Paris, Minuit, 1985.

DERRIDA Jacques, *Spectres de Marx. L'état de la dette, le travail du deuil et la nouvelle Internationale*, Paris, Galilée, 1993.

DIDI-HUBERMAN Georges, *Ce que nous voyons, ce qui nous regarde*, Paris, Minuit, 1992.

DIDI-HUBERMAN Georges, *Phasmes. Essais sur l'apparition*, Paris, Minuit, 1998.

GELL Alfred, « La technologie de l'enchantement et l'enchantement de la technologie », dans *L'Art et ses agents. Une théorie anthropologique*, Sophie et Olivier RENAUT (trad.), Dijon, Les Presses du réel, 2014, pp. 35-68.

GINGRAS Nicole, « Georges Didi-Huberman », dans *Critique d'art*, no 20, 2002.

Kaegi Stefan (Rimini Protokoll) et Melle Thomas, *Uncanny Valley (La Vallée de l'étrange)*, Münchner Kammerspiele, 2018 (programme de salle, version française, Les 2 Scènes, Scène nationale de Besançon, février 2020).

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

MAFTAH EL KHEIR Youssef, « Apparaître au théâtre. Le contrat d'opacité et la technique comme conditions du merveilleux », dans *Astasa*, 30 décembre 2025 (ISSN 2741-2318), en ligne : <https://www.astasa.org/2025/12/30/apparaître-au-theatre-le-contrat-dopacite-et-la-technique-comme-conditions-du-merveilleux/>.

PAVIS Patrice, *L'Analyse des spectacles*, 2^e éd., Paris, Armand Colin, 2012.

PHELAN Peggy, *Unmarked: The Politics of Performance*, Londres et New York, Routledge, 1993.

RANCIERE Jacques, *Le Spectateur émancipé*, Paris, La Fabrique, 2008.

Salihbegovic Fahrudin, « The Encounter with the Real: What Can Complicite's Theatre Performance *The Encounter* Teach Us about the Future of VR Narratives? », dans *Body, Space & Technology*, vol. 19, no 1, 2020, pp. 125-152.

SCHAEFFER Jean-Marie, *L'Expérience esthétique*, Paris, Gallimard, 2015.

SCHWEITZER Adelin / Deletere, *Le Test Sutherland*, fiche technique de création, 2024.

SIEFERT Marion et BAREYRE Matthieu, *Daddy*, dossier de création, Ziferte Productions, 2023.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1958.

SLATER Mel, « How we experience immersive virtual environments. The concept of presence and its measurement », dans *Anuario de Psicología*, vol. 40, no 2, 2009, pp. 193-210.