Création scénique immersive et innovation numérique : structuration de l'expérience publique à travers l'étude de « Tree » (ADRIEN Mondot & CLAIRE Bardainne)

DOI : 10.46522/S.2026.01.35

Fatma Bochra ABAIED
Université de Monastir, Tunisie
Institut supérieur des Arts et Métiers de Mahdia

Abstract: Immersive Stage Creation and Digital Innovation: Structuring the Audience Experience Through a Study of "Tree" (Adrien Mondot & Claire Bardainne)

Immersive technologies are profoundly transforming contemporary theater by redefining the relationships between set design, dramaturgy, stage movement, and the audience experience. The integration of digital technologies such as video mapping, interactive environments, motion sensors, and artificial intelligence is fostering the emergence of hybrid theatrical forms in which the boundaries between physical and digital spaces are becoming increasingly permeable. In this context, interactive design plays a central role in the creation of immersive experiences capable of articulating body, image, space, and technology. This article analyzes the contribution of interactive design to the structuring of immersive stage devices and the reconfiguration of dramaturgical processes in contemporary performing arts. The study draws on the performance "Tree" by the collective Adrien M & Claire B, known for its exploration of the interactions between performance, digital scenography, and dynamic visual environments. The analysis highlights how immersive technologies contribute to stage writing by becoming active components of dramaturgy and theatrical gesture.

Key words: *Contemporary theatre; digital scenography; immersive dramaturgy; stage gesture; interactive design; spectator experience; live arts; immersive technologies.*

Les technologies immersives ont révolutionné les pratiques théâtrales contemporaines; transformant en profondeur la création; la représentation et la réception des œuvres scéniques. L'intégration croissante des dispositifs numériques; tels que le mapping vidéo; les environnements interactifs; la réalité virtuelle; les capteurs de mouvement et l'intelligence artificielle; contribue à l'émergence de nouvelles formes de théâtre où les frontières entre espace physique et virtuel s'estompent. Dans ces configurations hybrides; le théâtre n'est plus seulement un lieu de représentations

dramatiques; mais un environnement interactif où les éléments de scénographie; d'interprétation et d'expérience du spectateur se construisent par une interaction dynamique entre les corps; les technologies et les images.

Des recherches récentes sur les arts numériques en direct indiquent que les dispositifs immersifs ne sont pas de simples outils techniques destinés à enrichir l'esthétique de la représentation; mais contribuent à remodeler les schémas de présence; les formes narratives et les processus de production de sens.

Les travaux d'Erika Fischer-Licht démontrent clairement que la performance contemporaine repose sur l'interaction dynamique entre les acteurs et les spectateurs; tandis que les réflexions de Steve Dixon et Sarah Pei-Cheng soulignent le rôle croissant des technologies numériques dans la redéfinition des pratiques théâtrales. Dans cette optique; la scénographie apparaît comme un outil relationnel capable d'organiser les interactions entre l'espace; le corps et les médias numériques; transcendant sa fonction décorative traditionnelle pour devenir un élément essentiel du drame.

Cette évolution s'inscrit dans un mouvement plus large visant à redéfinir le geste théâtral. Celui-ci ne se limite plus aux mouvements physiques de l'interprète; mais se manifeste à travers un réseau complexe d'interactions englobant éclairage; capteurs; algorithmes et environnements immersifs. Le geste devient ainsi un pont entre la réalité et la virtualité; entre l'humain et la machine; contribuant à la création d'expériences sensorielles fondées sur l'engagement cognitif du public. Comme le démontrent les recherches sur la performance numérique; la technologie n'est plus un simple outil au service du jeu d'acteur; mais intervient activement dans l'écriture dramatique et la construction de nouvelles formes de présence. La conception interactive occupe une place centrale dans ce contexte. Située à l'intersection du design; des technologies numériques et de l'art de la performance; elle coordonne les relations entre les différents acteurs de l'expérience théâtrale. Plus qu'un simple outil de conception; la conception interactive agit comme un véritable médiateur; structurant les parcours perceptifs; organisant les interactions et contribuant à la construction dramatique de l'œuvre. Le design apparaît ainsi comme un facteur crucial dans la création d'expériences immersives capables de renouveler la relation entre le théâtre et le public.

Cette réflexion trouve un terrain fertile dans l'œuvre novatrice d'Adrian M. et Claire B.; « Tree »; un exemple pionnier de nouvelles formes de création théâtrale immersive. Par l'interaction entre la danse; les images numériques et les dispositifs interactifs; cette performance explore les possibilités offertes par les technologies immersives pour repenser la scénographie et le théâtre contemporain. L'analyse de cette œuvre nous permet d'examiner comment la conception interactive contribue à la création de l'espace scénique; à la mise en scène des mouvements et à la construction d'une expérience visuelle interactive; perceptive et immersive.

Cette étude vise à démontrer que la conception interactive ne relève pas uniquement d'une logique technique ou esthétique; mais constitue une véritable force dramatique. En organisant les relations entre le corps; l'espace; la technologie et le

spectateur; elle contribue à l'émergence de nouvelles formes théâtrales; transformant la scène en un environnement sensible; évolutif et interactif. Ainsi; l'analyse met en lumière la manière dont les dispositifs immersifs transforment les pratiques théâtrales contemporaines et redéfinissent les conditions de création et d'expérience de l'art performatif à l'ère numérique.

Théâtre contemporain et mutations des formes scéniques

Les transformations contemporaines du spectacle vivant s'inscrivent dans une rupture progressive avec les modèles classiques de représentation; caractérisée par une profonde redéfinition des formes théâtrales; des modes de perception et des méthodes de production de sens. Selon l'analyse de Hans-Thies Lehmann; le concept de « théâtre post-dramatique » permet de comprendre cette transformation comme un changement structurel; où le théâtre ne repose plus sur une narration linéaire ou hiérarchique; mais sur une organisation fragmentée et diversifiée des signes théâtraux (Lehmann; 2002). Le théâtre devient ainsi un champ synthétique où corps; images; sons; espaces et techniques coexistent; produisant du sens par superposition et interaction plutôt que par représentation causale. Dans ce contexte; Patrice Pavis souligne la fragmentation des formes dramatiques traditionnelles au profit de techniques hybrides; multisensorielles et ouvertes; où le théâtre contemporain ne peut plus être conçu comme un espace de représentation fixe; mais comme un processus continu de remodelage (Pavis; 2016). Cette évolution représente un déplacement du centre de gravité du théâtre : de l'action comme structure fermée à l'expérience comme événement.

Cette transformation s'accompagne d'un bouleversement radical du rapport entre l'œuvre d'art et le spectateur. L'esthétique relationnelle développée par Nicolas Bourriault met en lumière l'émergence de pratiques artistiques fondées sur l'interaction; la présence partagée et la construction collective du sens (Bourriaud; 2002). Dans ce contexte; l'expérience esthétique ne se limite plus à la contemplation; mais inclut la participation active du spectateur à une dynamique relationnelle. Au théâtre contemporain; cette logique relationnelle se traduit par une redéfinition de l'espace théâtral comme un environnement perceptif et expérientiel. Les travaux d'Erika Fischer-Licht approfondissent cette perspective en décrivant la performance comme un processus auto-généré; où le sens émerge de la boucle de rétroaction entre les acteurs et les spectateurs (Fischer-Lichte; 2008). Ainsi; le théâtre ne représente plus une action préexistante; mais la produit au sein même de l'interaction. Parallèlement; l'introduction des technologies numériques dans les arts de la scène renforce cette transformation en proposant des dispositifs interactifs et immersifs qui redéfinissent les conditions de la perception et de la présence. Steve Dixon et Gabriela Giannachi démontrent que les environnements numériques transforment le théâtre en un espace hybride où les frontières entre le réel et le virtuel s'estompent; et où les systèmes technologiques participent activement à la production de l'événement théâtral (Dixon 2007 ; Giannachi 2004). La scénographie n'est plus un simple cadre

statique ou illustratif; mais un outil dynamique capable d'interagir avec les corps et les mouvements des interprètes et des spectateurs.

Dans ce contexte; l'art théâtral connaît une transformation radicale. Il ne se limite plus à l'expression physique spontanée; mais devient un outil interactif et technologique capable d'activer des environnements numériques; de créer des transformations visuelles et de modeler l'espace théâtral en temps réel. Cette intersection du corps; de l'image et de la technologie contribue à l'émergence d'une dramaturgie élargie; où le texte théâtral se construit par l'interaction entre le corps et les systèmes technologiques. Ainsi; le théâtre contemporain se définit comme un espace en perpétuelle transformation; caractérisé par une logique structurelle ouverte et évolutive. La dramaturgie n'est plus purement textuelle; mais devient spatiale; visuelle; interactive et participative. Dans ce contexte; les technologies immersives et les dispositifs numériques ne sont plus de simples outils d'interprétation; mais participent activement à la création de l'événement théâtral et à la redéfinition de l'expérience du spectateur.

La scénographie immersive : de l'espace représenté à l'espace vécu

Les recherches contemporaines en scénographie mettent en lumière une évolution radicale du rôle de l'espace scénique; qui ne peut plus se réduire à une fonction purement décorative ou illustrative. Dans la lignée des travaux de Joslin McKinney et Philip Butterworth; la scénographie est maintenant perçue comme un système complexe d'organisation de l'expérience perceptive; où les relations entre le corps; l'espace; l'image et la technologie sont intimement liées. Par conséquent; elle devient un domaine pratique qui influence activement la perception du spectateur et ses modes d'interaction.

Dans ce contexte; l'émergence des technologies immersives transforme en profondeur la nature de l'espace théâtral. Le mapping vidéo; écrans interactifs; interfaces interactives; environnements numériques et systèmes virtuels contribuent à la création d'espaces sophistiqués; capables d'évoluer en temps réel en fonction des actions des interprètes ou de la présence du public. L'espace scénique n'est plus perçu comme un cadre statique pour la performance; mais comme un environnement sensible; dynamique et interactif. Cette transformation entraîne un changement de paradigme : la scénographie ne se limite plus à encadrer l'événement dramatique; mais devient un élément dramatique à part entière. Elle participe activement à la construction du récit; à l'organisation du rythme de la performance et à la génération d'émotions. Ainsi; l'espace scénique devient un moyen de raconter des histoires et de créer une expérience où les dimensions spatiales; visuelles et interactives s'entremêlent pour produire du sens.

Les travaux de Steve Dixon (2007) et Gabriela Giannachi (2004) démontrent comment les technologies numériques transforment la performance en un environnement hybride et interactif; où les catégories de théâtre; d'installation et de système technologique fusionnent en une entité hybride cohérente. Dans cette perspective; le spectateur n'est plus un simple observateur extérieur; mais un participant actif au processus théâtral; dont les actions peuvent influencer le cours des événements.

Par ailleurs; Lev Manovich (2001) et Peter Whipple (2015) analysent l'ère post-média comme un système où les médias ne fonctionnent plus comme des entités séparées; mais comme des environnements informatiques interconnectés; caractérisés par la compatibilité et un flux continu de données. Cette transformation des médias a un impact direct sur les pratiques scénographiques contemporaines; qui intègrent désormais la logique du calcul; de la simulation et de l'interaction en temps réel.

Dans ce contexte; Chris Salter (2010) a introduit le concept d'« entanglement » pour décrire l'interaction profonde entre la technologie et la performance. Les dispositifs technologiques ne sont plus étrangers au travail théâtral ; au contraire; ils constituent les conditions essentielles de son émergence. Ils participent à la co-construction de l'espace; du geste et de l'expérience; intégrant la scénographie au sein d'un réseau d'interactions interconnectées entre les personnes et les systèmes technologiques. Ainsi; la scénographie immersive contemporaine s'affirme comme un outil expérimental global; où l'espace n'est plus représenté mais vécu; activé et coproduit à travers les interactions entre le théâtre; la technologie et le spectateur.

Le geste scénique à l'ère numérique : entre corporéité et interaction

L'intégration des technologies interactives dans les arts de la scène contemporains redéfinit radicalement le rôle des gestes théâtraux; tout en soulevant des questions théoriques et esthétiques complexes. Longtemps considérés comme l'expression physique de l'acteur et le principal moyen de transmettre le sens dramatique; les gestes font désormais partie intégrante d'un système interactif plus vaste; devenant simultanément acte; signe et interface. Cette transformation ; outre l'ouverture de nouvelles perspectives en matière de scénographie et d'interprétation; remet également en question la place du corps dans des environnements de plus en plus dépendants de l'informatique.

Dans ces configurations immersives; le geste ne se limite plus à la production de sens dans une relation directe entre l'acteur et le spectateur. Il est devenu un outil technologique capable de déclencher des processus visuels; auditifs ou spatiaux; souvent intégrés à des systèmes numériques semi-autonomes. Cette évolution redéfinit le concept de présence théâtrale; introduisant une forme de médiation continue qui complexifie le rapport entre le corps et l'expérience vécue. Les travaux d'Erika Fischer-Lichte mettent en lumière ce changement en soulignant la dimension auto-constructive de la performance; où le sens émerge de la boucle de rétroaction entre les acteurs et les spectateurs (Fischer-Lichte; 2008). Cependant; dans les environnements numériques contemporains; cette boucle ne se limite plus à l'interaction humaine; mais inclut maintenant des éléments technologiques qui participent activement à la production de l'événement. Cet élargissement de l'interaction soulève une question fondamentale : dans quelle mesure le geste théâtral demeure-t-il un acte pleinement incarné lorsqu'il est médiatisé; amplifié ou contraint par des systèmes technologiques ?

Ainsi; le geste ne se limite plus à une intention dramatique; mais devient un élément fonctionnel au sein d'une structure technologique. Il peut servir de déclencheur;

d'interface ou de norme pour un système interactif; transformant ainsi le rôle de l'interprète; parfois réduit à une simple exécution ou activation. Cette situation engendre une tension entre l'expression physique et la logique informatique; tension qui constitue le cœur de l'esthétique du théâtre numérique contemporain. Dans le domaine de la conception interactive; Michael McCullough (2004) propose le concept de « sol numérique »; qui permet d'envisager la conception comme une pratique ancrée dans l'environnement; et non seulement dans l'interface. Don Norman (2013) et Price et al. (2015) ont approfondi cette perspective; en se concentrant sur les dimensions cognitives et émotionnelles de l'expérience utilisateur.

Cependant; ces approches; issues de la conception centrée sur l'utilisateur; peuvent être remises en question lorsqu'elles sont appliquées aux arts de la scène; car elles tendent parfois à justifier les processus artistiques par une expérience physique et inattendue. De même; Löwgren et Stolterman (2004) ont introduit le concept de « design thoughtfulness »; mettant l'accent sur les dimensions contextuelles et interprétatives de la conception interactive. Or; dans les installations théâtrales immersives; ce « design thoughtfulness » se heurte aux systèmes technologiques qui imposent leur propre logique de calcul; de contrôle et d'interaction; créant parfois une tension avec la liberté d'expression cinétique.

Dans cette perspective critique; les travaux de Lev Manovich et Peter Weibel mettent en lumière un changement profond du rôle du design; désormais perçu comme un système de structuration de l'expérience. Or; cette conception soulève une question fondamentale : si le design structure l'expérience; dans quelle mesure laisse-t-il encore place à l'indétermination et à l'imprévisibilité inhérentes à la performance ? Ainsi; à l'ère du numérique; le geste se situe au croisement de deux dynamiques opposées : d'une part; son potentiel expressif et interactif augmente ; d'autre part; il est susceptible de se transformer sous l'influence des contraintes technologiques. Cette tension constitue l'un des principaux défis du théâtre contemporain; où le corps oscille constamment entre présence sensorielle et médiation numérique.

Expérience du spectateur et les nouvelles formes de fréquentation

L'intégration des technologies interactives au théâtre contemporain redéfinit radicalement le rôle du spectateur et la réception des œuvres théâtrales. Longtemps perçu comme un récepteur passif d'une performance structurée selon une logique linéaire; le spectateur est maintenant invité à occuper une position active au sein d'environnements sensoriels complexes; où les frontières entre observation; participation et interaction s'estompent progressivement. Cette évolution reflète un changement significatif dans les pratiques théâtrales; qui passent graduellement d'une logique de représentation à une logique d'expérience. Dans ce contexte; l'expérience du spectateur ne dépend plus uniquement de la compréhension du récit ou de l'interprétation des symboles dramatiques; mais plutôt de mécanismes d'interaction perceptive; émotionnelle et cognitive qui engagent simultanément son corps; ses sens

et son attention. Le spectateur est guidé pour explorer des environnements interactifs; construire ses propres parcours perceptifs et; dans certains cas; influencer le déroulement même de l'événement théâtral. Ainsi; l'expérience théâtrale devient un processus interactif évolutif; fondé sur la construction partagée du sens. Les travaux d'Erika Fischer-Lichte mettent en lumière cette évolution; démontrant que la performance contemporaine repose sur la dynamique de la présence partagée; où les interactions entre les acteurs et les spectateurs constituent le fondement de l'expérience esthétique (Fischer-Lichte; 2008). Cette approche remet en question la conception unilatérale de la représentation; envisageant le théâtre comme un espace de production collective de sens; où le spectateur participe activement à la genèse de l'événement théâtral.

Arnold Aronson souligne également cette évolution; démontrant que les transformations de la scénographie contemporaine modifient les fonctions traditionnelles de l'espace scénique. Ce dernier n'est plus un simple décor pour les événements dramatiques; mais un outil performatif capable d'influencer les comportements; les mouvements et les perceptions de ceux qui l'occupent (Aronson; 2018). L'espace prend ainsi une dimension pratique et participe directement à la construction de l'expérience vécue. D'ailleurs; Hans-Thies Lehmann et Erika Fischer-Lichte soulignent l'émergence d'une nouvelle forme de présence partagée; où le spectateur cesse d'être un observateur extérieur et devient un participant actif à la performance. Cependant; cette participation accrue soulève plusieurs questions. Si l'immersion renforce l'engagement du public; elle peut aussi introduire de nouvelles formes de contrôle cognitif; compte tenu de l'impact des appareils numériques sur l'attention; les émotions et les comportements des spectateurs.

Dans cette perspective; l'analyse d'Oliver Grau (2003) apporte des éclairages essentiels en définissant les environnements immersifs comme des outils perceptifs conçus pour créer un sentiment de présence intense. Cependant; cette quête d'immersion totale soulève des questions quant aux frontières entre l'interaction et l'expérience sensorielle. Dans certains cas; la multiplication des stimuli visuels; auditifs et interactifs peut réduire la distance critique du spectateur; faisant basculer l'expérience théâtrale vers une logique de consommation sensorielle. Cette évolution s'inscrit dans un processus plus large de spatialisation du récit; où la narration dramatique ne se déploie plus exclusivement par le texte ou les actions des acteurs; mais plutôt par l'organisation des parcours perceptifs et des interactions entre l'espace; le corps et la technologie. Ainsi; l'espace scénique devient un élément dramatique à part entière; capable de structurer le temps; les émotions et les interactions avec le public.

Enfin; l'émergence de nouvelles formes de présence au théâtre interactif témoigne d'une profonde mutation des pratiques théâtrales contemporaines. Le spectateur n'est plus un simple récepteur passif d'une œuvre achevée; mais un participant actif à sa création. Toutefois; cette nouvelle définition exige une réflexion critique constante sur les implications des technologies interactives; afin de préserver un équilibre entre

participation; liberté d'interprétation et autonomie de l'expérience esthétique. L'un des défis majeurs du théâtre contemporain réside précisément dans cette tension entre le renforcement de la présence et le risque d'un contrôle technologique excessif sur l'expérience du spectateur.

Étude de cas : *Tree* d'Adrien M & Claire B : une dramaturgie de l'interaction entre le vivant et le numérique

Le spectacle *Tree*; créé par le duo artistique Adrian M et Claire B; offre un cadre d'analyse fondamental pour comprendre les transformations contemporaines des arts de la scène à l'ère numérique. Située au carrefour de la danse; de la scénographie numérique; des arts visuels et des technologies interactives; l'œuvre incarne l'émergence de nouvelles formes théâtrales où les frontières entre corps; image et environnement technologique s'estompent. Bien plus que de simples outils visuels; « Tree » intègre les technologies numériques au cœur même de sa structure dramatique et de son expérience sensorielle.

L'originalité de cette œuvre réside dans sa capacité à instaurer un dialogue continu entre la performance en direct et la performance numérique. Projections visuelles; formes génératives et environnements immersifs évoluent au gré des mouvements des interprètes; créant un espace théâtral en perpétuelle mutation. Ainsi; la scène n'est plus un simple décor passif; mais un environnement dynamique où les différents éléments de l'œuvre contribuent collectivement à la construction du sens.

Dans ce contexte; la scénographie prend une nouvelle dimension dramatique. Elle ne se limite plus à organiser l'espace ou à soutenir le mouvement; mais devient un élément actif du récit. Les images numériques ne sont plus de simples illustrations; mais des entités visuelles capables d'interagir avec les corps et de modifier les conditions de la présence théâtrale. Cette relation réciproque entre le geste; l'espace et l'image contribue au développement d'une écriture dramatique fondée sur la transformation continue des relations entre les éléments qui composent la scène.

Par ailleurs; *Tree* souligne une évolution remarquable des gestes scéniques. Les mouvements des interprètes ne sont plus seulement un moyen d'expression physique; mais sont devenus un élément interactif capable d'activer des processus numériques et d'effectuer des ajustements spatiaux et visuels immédiats. Le geste acquiert ainsi une double fonction : expressive et opérationnelle. Cette interaction entre le corps et la technologie redéfinit les modes de présence et contribue à l'émergence d'une nouvelle esthétique de la performance.

L'expérience visuelle subit une transformation radicale. Le spectateur n'est plus un observateur neutre; mais immergé dans un environnement perceptif qui active simultanément ses dimensions sensorielles; émotionnelles et cognitives. L'œuvre d'art favorise une expérience partagée; impliquant constamment le public par des interactions entre le corps; les images et les dispositifs technologiques. Le récit ne se déroule plus de

manière linéaire; mais se construit à travers des parcours perceptifs qui invitent le spectateur à développer ses propres interprétations.

Toutefois; ce brouillage des frontières entre le réel et le numérique soulève des questions fondamentales. Si les technologies interactives enrichissent les possibilités créatives et revitalisent le théâtre contemporain; elles remettent aussi en question le rôle du corps et menacent la prédominance de la médiation technologique. Dans certains cas; l'intensification des interactions entre les humains et les systèmes numériques peut remodeler la dynamique du public et accroître sa dépendance à l'égard de la technologie. Dès lors; le défi consiste non seulement à intégrer la technologie; mais aussi à la concevoir et à l'utiliser pour enrichir l'expérience sensorielle.

Tree apparaît ainsi comme une représentation symbolique des transformations actuelles du théâtre contemporain. Il souligne le rôle central du design interactif dans la structuration des environnements immersifs et la redéfinition des relations entre le corps; l'espace; l'image et le spectateur. Le design n'est plus un simple outil de médiation esthétique ; il devient un véritable principe organisateur de l'expérience théâtrale; participant à la construction dramatique et donnant naissance à de nouvelles formes de présence au sein des arts de la scène contemporains.

BIBLIOGRAPHIE

ADRIEN M & CLAIRE B; 2019; *Tree* (spectacle immersif et chorégraphique); Compagnie Adrien M & Claire B.

ARONSON; Arnold; 2018; *The History and Theory of Environmental Scenography*; Londres: Bloomsbury Publishing.

BOURRIAUD; Nicolas; 2002; *Esthétique relationnelle*; Dijon : Les Presses du réel.

DIXON; Steve; 2007; *Digital Performance: A History of New Media in Theater; Dance; Performance Art; and Installation*; Cambridge (MA) : MIT Press.

FISCHER-LICHTE; Erika; 2008. *Esthétique de la performance*. Paris : La Découverte.

GIANNACHI; Gabriella; 2004; *Virtual Theatres : An Introduction*; Londres : Routledge.

GRAU; Oliver; 2003; *Virtual Art: From Illusion to Immersion*; Cambridge (MA) : MIT Press.

LEHMANN; Hans-Thies; 2002; *Le théâtre postdramatique*; Paris : L'Arche.

LÖWGREN; Jonas & STOLTERMANN; Erik; 2004; *Thoughtful Interaction Design: A Design Perspective on Information Technology*; Cambridge (MA) : MIT Press.

MANOVICH; Lev; 2001; *The Language of New Media*; Cambridge (MA) : MIT Press.

MCCULLOUGH; Malcolm; 2004; *Digital Ground: Architecture; Pervasive Computing; and Environmental Knowing*; Cambridge (MA) : MIT Press.

MCKINNEY; Joslin & BUTTERWORTH; Philip; 2009; *The Cambridge Introduction to Scenography*; Cambridge : Cambridge University Press.
NORMAN; Don; 2013; *The Design of Everyday Things* (Revised and Expanded Edition); New York : Basic Books.
PAVIS; Patrice; 2016; *Dictionnaire du théâtre*; Paris : Armand Colin.
PREECE; Jenny; ROGERS; Yvonne; SHARP; Helen; 2015; *Interaction Design: Beyond Human-Computer Interaction*; Hoboken : Wiley.
SALTER; Chris**;** 2010; *Entangled: Technology and the Transformation of Performance*; Cambridge (MA) : MIT Press.
WEIBEL; Peter; 2015. *The Post-Media Condition*; Karlsruhe : ZKM / Center for Art and Media.

© Fatma Bochra ABAIED, 2026. Ce travail est disponible sous la licence Creative Commons Attribution 4.0 International (CC BY).