

GROUPE ICI-MÊME

# First Life

Le spectacle en immersion, dont vous êtes peu ou prou le héros, a connu de multiples variations ces dernières années. Mais avec *First Life*, Ici Même (Paris) en offre une déclinaison subtile, littéralement désorientante.

On les connaissait surtout pour leur mobilier urbain, décalé voire provocateur quand ils endossaient en 2004 le rôle du salaud de promoteur avec la maison « Solo » en chronolocation. Leur dernière création détourne le titre d'un jeu de simulation en 3D qui eut son heure de gloire dans les années 2000, la scénographie se fait discrète, presque invisible, et l'objet principal léger. *First Life* est une immersion à deux degrés : le spectateur, doté d'un smartphone et d'un casque, se voit invité à emprunter le parcours d'un personnage dont les pérégrinations lui sont livrées sur l'écran, à imiter ses gestes et se laisser guider, par l'image et surtout par le son qui peuple des pièces le plus souvent vides. Immersion dans le personnage, l'image et le son, donc, et immersion du spectateur dans l'environnement immédiat : bureaux, rues, bâtiments que quelques accessoires transforment en foyer de migrants, salle municipale ou cabinet médical...

Bien évidemment, les personnages auxquels on s'identifie sont marqués par la difficulté – femme de ménage sans-papiers, Africain réfugié, personnage

borderline en traitement psychiatrique... – et leur parcours semés d'embûches. L'invitation à se mettre dans la peau des laissés pour compte et fragilisés n'est pas nouvelle. La finesse de *First Life* est dans la zone de flottement laissé au spectateur, libre de déterminer le degré de son immersion : autant le son vous enveloppe, autant l'image sur un écran de taille réduite, permet au regard de divaguer sans cesse entre décor réel et scènes filmées.

**Perte d'orientation.** Directif, le protocole permet pourtant du jeu, entre glissement dans la peau du personnage et regard distancé. C'est précisément dans cette marge que se situe la réussite de l'aventure : on hésite, on divague, on se perd un peu dans une zone d'inconnu et de maladresse, entre scènes filmées, scènes jouées et parcours solitaire, on se laisse un peu paumer comme les personnages le sont eux-mêmes, on ne sait jusqu'à quel point pousser l'identification et la reproduction. L'émotion surgit de cette perte d'orientation et de repères, bien plus efficace pour nos mettre dans la peau du personnage que ne le serait un protocole plus banalement directif, au point, parfois, d'en sortir un peu sonné... tout autant que désireux de recommencer l'expérience. ● VALÉRIE DE SAINT-DO

**Vu au** Théâtre  
Paris-Villette, le 13  
septembre 2015  
**Création** 24 et  
25 janvier 2014  
au Théâtre  
Brétigny, scène  
conventionnée de  
Cœur d'Essonne  
**Contact**  
aline.presumey@  
icimeme.info.

