STUDIA UBB DRAMATICA, LXX, 2, 2025, p. 159 - 182
(Recommended Citation)
DOI:10.24193/subbdrama.2025.2.10

Quel théâtre pour demain, ou en route vers une Intelligence pas si Artificielle que ça…

Mirella PATUREAU[1]

Abstract: *What Theater for Tomorrow, or on the Way to an Intelligence that Isn't so Artificial after All…* Before addressing the problem of AI on stage, as a threat or ally, a quick review of the current situation is proposed, between two eras, to remind the reader of some strategies of a so-called digital theatre, a contradictory and unexpected ally of a millenary art. What are we talking about today, or what type of theater do we seek: theater versus technology, living art or virtual art? Is it about a conflict or simply an alliance, a new way of living and performing? Today the backstage has become electronic, or conversely, technology occupies the foreground, cameramen dressed in black follow the characters, images sometimes become spaces inhabited by actors, living beings, who can settle and evolve there, thanks to optical strategies, the scene-image is the conversion of the scene into an image, scene and image overlap until confusion. Initially, if AI seemed a simple logistical or technical auxiliary, today, even if it will not replace the human author, it is preparing to radically modify the creative relations. Digital theatre, in all its complexity, remains one of the contradictory and unexpected allies of a millenary theatre reinventing itself.

Keywords: Italian futurism, livable images, panoramic screen, Pepper's Ghost, synthetic images, digital theater, robot, chatbot.

[1] Chercheur associé Thalim/CNRS, France. Email : mirella.patureau@gmail.com

©2025 STUDIA UBB DRAMATICA. Published by Babeş-Bolyai University.
This work is licensed under a Creative Commons Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International License.

Pour parler de cette nouvelle invitée, l'Intelligence artificielle sur scène, menace ou alliée, je propose, avant d'aller plus loin, une courte traversée de la situation actuelle, pour mieux comprendre de quoi le futur proche est fait et comment nous sommes arrivés ici. Car le théâtre a toujours intégré des éléments « autres », tout en restant fidèle à sa nature. Et si les écrans ont envahi la scène depuis quelques décennies, installant de nouveaux rapports entre les deux arts, théâtre et film ou vidéo, c'est évident, nous sommes entrés aujourd'hui dans un autre âge et nous sommes même allés plus loin. Les coulisses sont devenues électroniques, ou inversement, les images deviennent parfois des espaces habités par des comédiens, êtres vivants, qui peuvent s'y installer et évoluer, grâce à des stratégies optiques. La scène-image est la conversion de la scène en image, et elles se superposent jusqu'à la confusion. Le théâtre digital, ou numérique, qui suppose la cohabitation d'interprètes en direct avec des médias numériques dans le même espace avec un public co-présent, ce théâtre reste un des alliés contradictoires et inattendus d'un théâtre millénaire en train de se réinventer. En réalité, le futur technologique souvent annoncé n'a jamais cessé de s'approcher de nous sans qu'on se rende compte que nous étions depuis longtemps submergés dans un monde en permanent changement pour pouvoir survivre. Au fait, de quel type de théâtre parlons-nous aujourd'hui, ou de quel conflit : théâtre versus technologie, art vivant ou art virtuel ? L'opposition est fausse et inopérante, car le pacte ou les contaminations, nous l'avons vu, ont commencé depuis longtemps.

En 1985 la revue canadiennes *Jeu* posait le problème de la médiatisation du théâtre et constatait : « Écrans et ordinateurs ayant envahis nos vies, il était normal que, tôt ou tard, ils finissent par envahir nos scènes. »[2] Et Serge Ouaknine, qui avait conçu le dossier thématique de la revue, d'ajouter : « Il ne fait donc plus aucun doute que les ordinateurs sont devenus un lieu théâtral ». Que faire pour mieux nous préparer face au tsunami qui arrive ? Car on a longtemps parlé avec une certaine méfiance de théâtre et vidéo, ou de l'utilisation de l'électronique, comme d'une alliance contre nature. L'idée qu'un jour un acteur pourrait être remplacé par son clone et le décor par des

[2] Diane Pavlovic, « La scène peuplée d'écrans », *Cahiers de théâtre Jeu*, nr. 44 ; *Théâtre et technologie. La scène peuplée d'écrans*, 3e trim. (1985) : 91.

images de synthèse faisait peur et beaucoup vivaient cette possible confrontation comme une lutte entre vivant et artificiel. Pourtant, les nouvelles technologies, qui sont déjà parmi nous depuis quelques décennies, et l'avancée se fait de plus en plus rapidement, nous ont obligé de renouveler notre mode de penser la pratique de l'art. C'est le cas donc de nous poser quelques questions sur le rapport entre technologie et tradition, car l'opposition n'est pas totale. Chaque époque a ses frissons à elle. Depuis les « Fantasmagories » de Robertson de la fin du XVIIIème siècle, grâce à une lanterne magique perfectionnée[3], des jeux d'ombres et toutes les illusions optiques jusqu'aux « murs d'images », à des projections sur des écrans classiques, qui vont jusqu'à l'utilisation d'appareils eidophores[4] dans certaines scénographies de Jacques Polieri dans les années 1960, et même avant, les projections filmiques de Piscator ou de Svoboda.

Sans descendre trop loin dans le temps, les « théâtres mécaniques » peuplaient déjà les scènes dans l'Europe des années 1920, comme le montrent les recherches de Bauhaus ou les ballets triadiques[5]. L'impulsion venait sans doute de Gordon Craig avec son manifeste provocateur dans *L'Art du théâtre* en 1911. La première apparition d'une super-marionnette préconisée par ce metteur en scène visionnaire fut, paraît-il, un spectacle avec *Le Roi Bombance* de Marinetti, monté par Lugné-Poë en 1909. C'est Marinetti aussi qui a utilisé ce mythe moderne dans sa pièce *Les poupées électriques* où le Robot apparaît comme un double des personnages. Si la marionnette correspond à une interrogation ontologique, trahissant une angoisse humaine fondamentale, le robot est sa réplique à l'heure de la civilisation industrielle. « Le théâtre mécanique », nous dit Giovanni Lista, le spécialiste européen du futurisme italien, a représenté un épiphénomène marqué par la présence massive de la

[3] Après la révolution française de 1789, Robertson est le premier qui imagine de placer un appareil de projection, pas derrière le public, comment on le fait d'habitude, mais derrière un écran, voilant ainsi la source de lumière. Robertson animait lui-même ses spectacles, dans un halo d'ésotérisme morbide, dans la période trouble de la terreur. Robertson faisait apparaître les ombres ou les « fantômes » des guillotinés et tout Paris se déplaçait au Couvent des Capucins, frissonnait et oubliait la Terreur et les gens guillotinés en série, pendant la période close le 28 juillet 1794 avec la décapitation de Robespierre.

[4] Procédé qui permet la projection sur un écran des images provenant d'un tube cathodique, de télévision.

[5] Oskar Schlemmer, Eric Michaud, *Théâtre et abstraction : l'espace du Bauhaus* (Lausanne : L'Age d'homme, 1978).

machine comme protagoniste de la civilisation moderne. La marionnette, comme une conscience du Double, est une des images mythiques les plus anciennes de l'humanité. Par contre, la mythologie de la machine est beaucoup plus récente. Michel Carrouges a identifié une des premières figurations de cette machine dans l'image de « la machine célibataire » qui circule sous diverses formes de Jarry à Kafka ou Duchamp[6]. L'homme rêve d'être une machine, désire atteindre la perfection et la force d'un corps mécanisé. Selon Carrouges, on peut observer que tous les humains mécanisés sont des célibataires : la dissociation du Moi qui a créé le fantasme du Double mécanisé est sanctionnée par l'état de célibat, c'est-à-dire par la perte du droit de participer à la vie et à la communion érotique. Le futurisme italien était à la recherche de nouveaux mythes capables de légitimer la société industrielle. Tout de suite après le lancement du Manifeste futuriste en 1909, Marinetti publie le roman *Mafarka le futuriste*, dédié à un héros qui, sans le concours d'une femme, donne naissance à un fils avec des ailes, qu'il construit tout seul, pièce par pièce. Le récit finit avec la naissance de cette créature mécanique et anthropomorphe, qui s'envole vers le ciel pour détrôner le Soleil. Marinetti crée donc la légende du surhomme futuriste, image solaire, né de la civilisation industrielle, mais, pour réaliser une humanité de surhommes cela suppose une création célibataire.

La première guerre mondiale est passée par ici et en 1927 le mythe de la robotisation de l'être humain devient la source d'une angoisse profonde dans une pièce de Ruggero Vasari (1898-1968), avec un titre particulièrement explicite, *L'Angoisse des machines*, créée à Paris par le groupe Art et Action[7]. L'action se déroule dans le Royaume des machines, sur une planète non définie, probablement la Terre, habitée par une humanité mécanisée, composée des robots et des « condamnés aux machines », c'est-à-dire des humains robotisés. L'énergie vitale est assurée par une centrale électrique rattachée à une machine-cerveau qui organise la vie de toute la planète. C'est une communauté de machines célibataires car les femmes ont été envoyées sur une autre planète.

---

[6] Michel Carrouges, *Les machines célibataires* (Paris : Editions du Chêne, 1976).

[7] Groupe théâtral d'avant-garde et recherche théâtrale, créé par Louise Lara și Edouard Autant, le père du cinéaste Claude Autant-Lara. Lire davantage dans Michel Corvin, *Le Théâtre de recherche entre les deux guerres Le laboratoire Art et Action*, Ed. L'Age d'Homme, coll, Th 20, Lausanne, 1998.

Le texte renvoie aussi à la célèbre dystopie de Karel Čapek, *R.U.R.* 1920, que Vasari connaissait très bien, car il avait assisté à sa représentation à Berlin en 1923, ou au spectacle monté par Fiodor Komisarjevski à Paris en 1925. Giovanni Lista avance une explication historique, à savoir l'influence de l'Exposition Internationale des Nouvelles Techniques Théâtrales qui a eu lieu à Vienne en 1924, où ont participé des artistes importants des années 20, Schlemmer, Exter, Lissitzki et que Vasari ne pouvait pas ignorer[8]. Le texte final prévoyait cependant la présence sur scène des appareils électriques avec des disques lumineux, des antennes qui scintillaient, des signaux qui s'allumaient avec intermittence, pendant que la machine-cerveau et son mécanisme se mettait en mouvement avec un vrombissant menaçant.

Au XXème siècle, on peut ainsi identifier trois moments importants dans la relation scène-écran, liés à des moments de crise sociale et politique, quand les frontières entre les arts du spectacles et les autres arts deviennent poreuses et on peut parler clairement d'un décloisonnement des arts : les années 20 et 30 en Russie et en Allemagne ; les années 60 aux USA avec le déferlement des spectacles *intermedias*, ou à Prague avec Josef Svoboda, et enfin, les vingt dernières années du XXème siècle, avec le développement des nouvelles technologies et la vidéo[9]. Si l'on regarde le cas du théâtre français, il faut dire que beaucoup refusaient ce métissage, surtout les tenants de la critique traditionnelle. Pourtant, à la fin du XXème siècle, l'intérêt pour les nouvelles technologies commence à se manifester de plus en plus sur les scènes françaises, mais la vague de fond viendra d'ailleurs, des Etats-Unis, du Canada ou les Pays-Bas, où les scènes se peuplent avec vigueur d'écrans de dimensions variables.

Théâtre et film, une nouvelle alliance

En 1988 Lucian Pintilie met en scène au Théâtre de la Ville de Paris la pièce de François Billetdoux, *Il faut passer par les nuages*, avec la complicité

[8] Giovanni Lista, « L'angoisse des machines de Ruggero Vasari », in *Mises en scène, années 20 et 30* (Paris : Éditions du CNRS, coll. Les voies de la création théâtrale, vol. VII, 1979).

[9] *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, études réunies et présentées par Béatrice Picon-Vallin (Lausanne : L'Age d'Homme, 1995).

technologique du scénographe Radu Boruzescu[10]. Le spectacle est très discuté par la critique française, prudente devant les nouvelles technologies, jusqu'aux reproches jetés avec plus ou moins de violence, hier comme aujourd'hui, « ceci n'est pas du théâtre ! ». À l'époque, le spectacle de Pintilie n'est pas du tout perçu par rapport à cette évolution implacable, mais encore souterraine, vers un nouveau type de théâtralité. En même temps, chez Pintilie, l'utilisation des nouvelles technologies ne se fait pas sans raison, elles restructurent le texte sans l'annihiler. Dans ce spectacle, la vidéo et la multitude apparente des interventions techniques ne sont que tout autant de moyens pour souligner la force du théâtre. Les caméras vidéo, les cameramen visibles sur scène, les rails de travelling, les écrans accumulent les détails, apportent de nouvelles preuves, rechargent les énergies. Ainsi, en obligeant le public à entrer dans son « piège » électronique, Lucian Pintilie ne fait que renforcer les pouvoirs du théâtre, exacerber ses qualités mystiques. Bref, chez Pintilie, la projection vidéo est présente uniquement pour augmenter une théâtralité triomphante. D'ailleurs, à l'époque, la démarche de Pintilie se situe à l'opposé de beaucoup de *performances* et spectacles « électroniques », où la majorité des artistes étaient des artistes plastiques ou des musiciens, assistés par des ordinateurs.

Quelques années plus tard lorsque la critique française s'est mise au pas face à « l'invasion » technologique, un autre spectacle théâtral, intéressant justement par l'utilisation des caméras, a été *Crime et châtiment*, d'après Dostoïevski, monté par Frank Castorf, au Volksbühne à Berlin et en tournée à Paris, en 2006. Castorf avait introduit depuis longtemps des écrans et moniteurs vidéo dans ses spectacles. Cette fois-ci le procédé est radical, Big Brother ou l'œil de la caméra vidéo est partout, sur scène ou en coulisse, les acteurs n'ont aucun instant de répit, tout est disséqué, filmé avec une passion froide, comme une expérience de laboratoire, l'objet de l'étude atteint le paroxysme, les limites du supportable.

Image, son, lumière et technologies actuelles se retrouvent au cœur des dispositifs scéniques du metteur en scène Cyril Teste. Entre théâtre et film, ou « filmant le théâtre en train de se faire », Cyril Teste a lancé une formule qui

[10] Pour ce spectacle, voir Mirella Nedelco-Patureau, « Technologies et magie théâtrale, Lucian Pintilie au Théâtre de la Ville », in *Les Ecrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, 36-71.

définit son style de travail, performance filmique, illustré dernièrement par trois spectacles *Nobody* (2015), *Festen* (2017) et *La Mouette* (2021), d'après Tchekhov. Une performance filmique est pour le metteur en scène et son équipe une forme théâtrale hybride qui s'appuie sur un dispositif entre théâtre et cinéma sur scène[11]. Avec le Collectif MxM, qu'il a cofondé en 2000 avec le créateur lumière Julien Boizard et le compositeur Nihil Bordures, Cyril Teste poursuit une seule et même quête : celle d'un théâtre qui dialogue et s'enrichit de tous les outils scéniques.

Ainsi, le metteur en scène élabore avec le collectif MxM[12] une charte inspirée par les principes du groupe danois Dogme 95[13], attirés par le dialogue qu'on pourrait ouvrir entre les deux arts, mais ils adoptent une charte propre, tout en état conscients qu'ils vont l'abandonner à un moment donné. (Lars von Trier avait annoncé d'ailleurs en mars 2005 « Dogma c'est fini ! »). Cyril Teste s'appuie ainsi sur un dispositif cinématographique en temps réel, tourné, monté et réalisé directement sous les yeux du public, tout comme les règles du Dogme 95, mélange de rigueur avant-gardiste et langage religieux (voir le « Vœu de chasteté » proposé par Lars von Trier en 1995). On filme donc caméra à la main, sans aucun effet spécial. Des images préenregistrées sont présentes mais elles ne dépassent pas 5 minutes et sont motivées uniquement par la narration. Si Dogma 95 permettait les improvisations des acteurs, ici c'est impossible dans le type de spectacle proposé par Teste, qui nécessite une coordination serrée entre le jeu des acteurs sur scène et les images projetées.

Nobody a été créé dans le cadre du Laboratoire Nomade des arts de la scène, dans un atelier animé par Cyril Teste, en collaboration avec le Festival Printemps des comédiens de Montpellier, en 2015. Le spectacle est une

---

[11] Voir Mirella Patureau, « Între film și teatru sau filmând teatrul pe cale să se facă » [« Entre film et théâtre, ou en train de filmer le théâtre en train de se faire »], *Scena.ro*, nr. 34, 4 (2016) : pp. 28-30.

[12] MxM, crée en 2000 au CNSAD, est un collectif interdisciplinaire et de recherche qui travaille sur la problématique des nouvelles technologies, de l'image au théâtre, organise des laboratoires de recherche dans plusieurs lieux de résidence, Centre 104 à Paris, Lille, ou à Montpellier, Marseille ou au Canada, et qui leur permettent de questionner « la réalité fugitive de l'image ».

[13] Pour une présentation du Dogme 95, voir Claire Chatelet, « Dogme 95 : un mouvement ambigu. Entre idéalisme et pragmatisme, ironie et sérieux, engagement et opportunisme », *1895*, nr. 48, février (2006) : 47-74.

adaptation libre d'après des textes de Falk Richter, *Sous la glace, Electronic City* (dans le monde fermé des jeunes cadres dynamiques, voir aussi le roman de Michel Houellebecq, *Extension du domaine de la lutte* en 1994). Nous sommes dans un open space d'une société de consultants en informatique, où le dénommé Jean Personne, c'est-à-dire Nobody, mais il pourrait être Monsieur K., le héros kafkaïen, est soumis à une technique d'évaluation, scruté sans cesse. Vie professionnelle et privée se croisent et cette vidéo ou surveillance permanente déplace au fait les codes du système pénitentiaire dans ce monde des corporatistes, victimes de leurs propres techniques managériales.

La scène est une vitrine immense où les acteurs, dans un univers de bureaux, d'ordinateurs et de smartphones, sont séparés du public par un mur en verre au-dessus duquel il y a un écran où on peut lire : « dans une performance filmique nous projetons sur scène un cinéma éphémère qui n'existe que dans la présence du théâtre ». Et plus loin : « La performance filmique doit être tournée, montée et réalisée en temps réel sous les yeux du public. » Le spectacle a lieu donc sur scène, prolongé sur l'écran, le film, éphémère, peut être vu en parallèle avec la scène-source, le spectateur devenant complice au processus de fabrication, assistant en même temps à sa projection. Le montage et la réalisation vidéo sont réalisés en direct. Un théâtre éphémère, un cinéma également, rien ne reste dans la mémoire des caméras.

Le quatrième mur du théâtre naturaliste, et sur lequel s'appuie l'illusion théâtrale, est matérialisé ici par la paroi en verre, le public voyeur suit le spectacle en deux espaces, écran, en haut de la scène, et sur la scène, en bas. De cette forme hybride ressort une forme de supra-réalité, complétée par une multiplication des points de vue. Derrière la paroi en verre, sous l'effet de loupe de la caméra de surveillance, les personnages s'agitent comme des poissons dans un aquarium. La performance de la jeune troupe d'acteurs est double, celle de passer avec fluidité du jeu théâtral à celui cinématographique : Cyril Teste cherche au fait une grammaire commune du théâtre et de l'image filmée.

Si le fait de séparer les comédiens de la salle par une paroi en verre n'est pas une nouveauté, ni l'utilisation des caméra vidéo de manière permanente, les cameramen avec des caméras mobiles occupent les scènes de plus de vingt ans. *Nobody*, performance filmique, qui rappelle la surveillance permanente, devient un mécanisme menaçant, d'une précision redoutable et dit en même

temps quelques chose en plus sur notre époque. La surveillance est d'ailleurs un des thèmes de notre société, comme le précise le livre de Georges Banu, dont l'auteur venait d'un pays sous haute surveillance[14].

Dans un article des *Lettres françaises* du 12 février1962, Abel Gance[15] parlait du fait qu'une image, rajoutée à la réalité, peut lui offrir une dimension nouvelle. C'est ce que fait ici Cyril Teste en renversant leurs relations, et confrontant l'image et les écrans avec le réel, c'est à dire la représentation théâtrale. Ce que ce type de spectacle apporte de nouveau, au-delà des virtuosités scéniques, c'est un renversement de perspective, la forme et le fond se confondent, le message est au fait le media…

D'un instrument ou simple partenaire technique, les nouvelles technologies, en incluant ici des projections, filmer en vidéo ou des écrans d'ordinateur, arrivent à une confrontation d'égal à égal avec le théâtre, en se contaminant réciproquement. Nous assistons à l'invention d'une nouvelle théâtralité ; les écrans peuvent offrir à la scène de nouveaux espaces, des espaces pour l'imagination, en allant jusqu'à modifier le mode de perception du public. Et, si l'essence du théâtre réside en cette rencontre des êtres humains réunis pour une soirée, ou une journée, si la technologie des images, simple ou sophistiquée, peut modifier cette relation ou interaction, en la rendant plus consciente, plus sensible, il est clair que le problème touche l'essence même du théâtre.

Des machines célibataires à la poussière d'os ou l'acteur entre mécanisation et pulvérisation

En 2014, vers la fin du Festival d'automne parisien, un spectacle de Romeo Castellucci avec *Le Sacre du printemps* de Stravinski a troublé le public. La critique érudite a rappelé le scandale de la première parisienne en 1913 dans la chorégraphie de Vaslav Nijinski. Mais cette fois-ci le choc a été d'une

[14] Georges Banu, *La scène surveillée* (Arles : Actes Sud, 2016).

[15] « L'adjonction de l'mage et de la réalité confère à l'image et à la réalité une dimension nouvelle, une sorte de quatrième dimension qui enrichit incontestablement un spectacle. (…) Il s'agit de créer une dimension nouvelle dans l'esprit des spectateurs. », cité par Georges Sadoul, *Rencontres. Chroniques et entretiens* (Paris : Denoël, 1984), 364.

autre nature. Ce ne sont pas les notes sensuelles ou le déchaînement lancinant des corps dénudés qui ont posé problème, mais… leur absence. Castellucci proposait un spectacle de danse sans danseurs, pour 40 machines commandées par des ordinateurs et quelques tonnes de poussière d'os d'animaux. À première vue, une simple provocation, dans un monde de plus en plus mécanisé, dominé par des écrans et circuits informatiques, avec des clins d'œil vers le virtuel, où le théâtre ou le spectacle vivant fait encore figure de dernier recours, fondé sur une présence vivante et qui célèbre d'habitude une rencontre acteurs/spectateurs. Mais il faut voir plus loin. Castellucci déplace la rencontre sur un autre territoire, celui d'un désastre annoncé, lorsque les machines prendront le pouvoir sur la planète et resteront seules en scène. Les images sont superbes, bizarres, d'une grande cruauté de l'imagination, en rappelant le radicalisme d'Artaud. « La beauté, dit à un moment donné le metteur en scène italien, doit nous surprendre, mais, à ce point-là, ceci reste encore une surprise ? »

C'est dans ce même type de sombre ambiance mécanique, que le *Sacre du printemps* de Stravinski proposé par Romeo Castellucci a réussi à réduire en poussière un mythe ancestral et à lui rendre en même temps une troublante force contemporaine. Nous connaissons tous la musique rythmée, obsédante du compositeur russe, des rituels païens ancestraux, sur le sacrifice d'une vierge au seuil du printemps pour rendre la fertilité à la terre, divinité nourricière. On pourrait ajouter ici la tradition d'autres versions chorégraphiques légendaires de Nijinski à Maurice Béjart ou Pina Bausch. Si chez Castellucci on n'a plus aucune image de la Russie païenne, la violence persiste sur un autre plan. Nous sommes en pleine esthétique de la disparition car il s'agit d'un sacre ou d'une fête du printemps sans présence humaine. Il y a uniquement 40 machines accrochés sur des rails en hauteur où scintillent quelques lumières rouges et qui laissent tomber une pluie fine de poussière ; un ballet cinétique sans corps, des jeux des formes et des rythmes commandés par une machine sophistiquée. Sur un rideau en plastique, déplacé latéralement, on peut lire qu'il s'agit des cendres des os de 75 bovins sacrifiés et nettoyés soigneusement. Tout ce ballet de poussière dans la lumière filtrée comme un commencement ou fin du monde est programmé rigoureusement par ordinateur, sur le rythme saccadé, crescendo, de la musique de Stravinski, complétée par

une bande sonore de Scott Gibbons ; un bruitage étrange qui nous plonge dans le petit infini et nous fait entendre le bruissement des atomes, la vie cachée de la matière (captation d'ordinateur).

C'est une dimension spectrale qui rappelle l'adage biblique : nous sommes poussière, et nous retournerons à la poussière. Le rideau de plastique se retire, puis arrivent quelques individus vêtus comme pour une dépollution nucléaire, qui nettoient la scène des cendres qui se sont déposées. Catastrophe nucléaire ou image de l'Holocauste, loin de créer le scandale, ce sacre spectral a profondément troublé.

Dans une interview publiée dans le programme du festival, Castellucci raconte qu'il a voulu faire danser la poussière, exploser, atomiser les danseurs. La danse est restée. Les mouvements, les pirouettes, les figures les plus traditionnelles sont exprimées par la poussière qui tombait par vagues. Cette poussière ce sont des cendres, et Castellucci souligne qu'elles représentent la mort. À la question posée : « est-ce que le théâtre peut exister sans présence humaine ? », Castellucci confirme : « Je crois que oui. Cependant je ne crois pas que c'est la fin de l'être humain sur scène, même si on a cette poussière, elle représente l'acteur. L'acteur et le spectateur sont les deux éléments minimes, le cadre par lequel se passe le théâtre, même si l'acteur n'est pas présent sur scène en chair et en os, même s'il est réduit à une poussière, sous des formes géométriques ou animales, il reste cependant l'Acteur avec un A majuscule »[16].

Des espaces ou des images habitables

Le recours aux technologies numériques dans le spectacle vivant fait donc toujours débat, presque 60 ans après les premières expérimentations. On va plus loin que la présence des écrans sur scène, la scène-image c'est la conversion de la scène en image, comme si la scène et les écrans se confondaient. Les acteurs entrent dans l'image, dans les écrans, s'y installent, grâce à des stratagèmes optiques. Le numérique, l'interactif permettent d'agir sur ces images,

[16] Mirella Patureau, « De la mașinile celibatare la pulberea de oase » [« Des machines célibataires à la poudre d'ossements »], *Scena.ro*, nr. 29, 2 (2015) : 34-36.

de les modifier en temps réel ou les enregistrer. Dans la scène-images, les images deviennent des espaces qui peuvent être habités[17]. Donc, il ne s'agit plus de varier la scénographie, de changer de décors, mais de créer un espace en mouvement permanent, souple et malléable, où l'image répond tout de suite à l'action et offre un espace stable, dirigé soit par un régisseur technique ou directement par l'acteur[18]. En même temps, même si sa dimension est sans limite, il s'agit toujours d'un objet en 2D – un écran inséré dans un espace en 3D, le plateau scénique. L'appel à une réalité virtuelle, associée à des stratégies optiques offre une vision en relief et permet d'établir un pont entre les deux types d'espace. Phénomène qui date d'ailleurs de la naissance de la perspective, dans la peinture ou dans le théâtre, qui unifie l'espace et ainsi propose des lois optiques qui favorisent la scène-tableau. Certains spectacles de Denis Marleau, du Théâtre de Complicité de Simon McBurney, ou de Dumb Type sont quelques exemples caractéristiques de cette démarche. Voici quels sont les principaux dispositifs utilisés dans ce qu'on nomme aujourd'hui digital performance : écran panoramique, tissus transparents, Pepper's ghost, des projections d'images en 3D, réalité virtuelle[19].

L'écran panoramique. Un cyclorama hémisphérique constitue la base de la scénographie dans *Or* de la compagnie Dumb Type (1997). Il s'agit d'un espace d'un blanc immaculé sur lequel des corps évoluent comme cloués sur le dispositif. L'œil ne peut pas les éviter, soumis au phénomène de persistance rétinienne déclenchés par des flashes de lumière très forts. Des toiles ou des voiles blancs sur lesquels on projette des images : c'est le procédé le plus simple pour faire passer l'image projetée de 2D à la 3D en créant l'illusion d'une profondeur.

Pepper's Ghost. Certains stratagèmes optiques pour créer des images flottantes, sans support, existent depuis des siècles, comme par exemple les « théâtres optiques » du prêtre Athanase Kircher au XVIIème siècle. Conçus

[17] Clarisse Bardiot, *Arts de la scène et techniques numériques : digital performances/Ouvrages hypermédia* (Collection Les Basiques, Leonardo/Olats, juin 2013).

[18] Andreea Iacob, *De la tehnologic la imersiv. Spre un teatru al spectatorului și al spațiului* [*Du technologique à l'immersif. Vers un théâtre du spectateur et de l'espace*] (Cluj-Napoca : Ed. Eikon, 2020).

[19] Voir Mirella Patureau, « From Deus ex Machina to Performance or Tradition in the Heart of Technology », in *Fereastră către digital. Teatrul și noile tehnologii/Open New Tab. Theatre and New Technology*, éd. par Oltita Cîntec, 11-26 et 149-153 (Jassy : Éd. Junimea, 2021).

à base de miroirs, ces stratagèmes sont revenus en actualité : ainsi le Pepper's Ghost, inventé au XIXème siècle. Un miroir avec un sens unique (*one-way-mirror*), avec une inclinaison de 45º, positionné à l'avant-scène. Une scène, invisible pour le public, est reflétée dans ce miroir. Aujourd'hui, la scène cachée est remplacée par un vidéoprojecteur, avec le même effet de mélanger des personnages imaginaires et réels. On parle surtout aujourd'hui des hologrammes dans le théâtre et il s'agit en fait de ce vieux procédé Peppers's Ghost. Le numérique a donné une nouvelle vie à ce vieux stratagème optique.

Images de synthèse. Le phénomène a commencé à se développer déjà du milieu des années 1990. Elles peuvent être déplacés avec des mouvements de caméra vidéo (ce qui les rapproche de jeux vidéo) et elles peuvent en même temps répondre à une action scénique, grâce à des dispositifs interactifs. Lorsque des images de synthèse réalisées en 3D sont projetées simultanément sur toute la hauteur de la scène et sur son sol, accompagnées par une lumière adaptée, elles sont capables de créer des sensations de vol plané ou vertigineux. Par exemple, dans le spectacle *Maître et Margueritte* d'après M. Boulgakov, mis en scène par Simon McBurney dans la Cour d'Honneur du Palais Papal d'Avignon en 2012, sur toute la hauteur du mur du Palais, la projection d'un plan de Moscou avec un zoom *Google Earth* permettait réellement une plongée dans le paysage urbain, superposée sur l'image reconstituée en 3D du Palais Papal et lorsque les murs du Palais virtuel s'écroulaient, l'illusion de cet écroulement était parfaite.

Projection en 3D et images en volume grâce à des lunettes spéciales. À la différence des dispositions précédentes, où il y a une séparation nette entre salle et scène, l'usage des lunettes et des projections en 3D permet un rapprochement entre décor et spectateur, le sentiment d'immersion dans la scène étant ainsi renforcé. Un exemple spécifique serait fourni par les spectacles de la chorégraphe Kitsou Dubois, qui utilise l'impondérabilité, inspirée par ses expériences de vol parabolique. Les lunettes 3D trouvent une prolongation avec les casques de réalité virtuelle dites HMD (*Head Mountain Display*). Utilisés en général dans les jeux vidéo, ces casques ont deux écrans placés devant les yeux sur lesquels on peut projeter des images et on peut en même temps voir à travers eux. Ce dispositif est complété par un système de *tracking*, qui permet de coupler le défilement des images avec les mouvements de la tête et qui provoque une terrible sensation d'immersion.

Théâtre et art digital

Tout ceci pourrait contenir en germes le futur du théâtre, écrivait déjà Frédéric Maurin à la veille de notre siècle, dans l'introduction d'un dossier sur le thème « Théâtre et technologie ». « Grandeur et misère du troisième millénaire », s'exclama-t-il avec un certain esprit de provocation pour mieux introduire ce que depuis près de trente décennies nous sommes en train de traverser aujourd'hui[20]. De fait, les spectacles multimédia réalisent à d'autres dimensions le rêve wagnérien d'une œuvre d'art total, *Gesamtkunstwerk*… Voyons quelques expériences ou exemples.

Dumb Type, la tradition au cœur de la technologie[21]

Au Japon, le développement spectaculaire de la technologie en contact avec la culture traditionnelle a produit des formes hybrides. Dumb Type est un groupe pluridisciplinaire – architectes, ingénieurs, graphistes, chorégraphes, musiciens, acteurs, peintres, vidéastes, informaticiens – créé en 1984 à l'Université des Arts de Kyoto et qui commence par réaliser une succession d'installations et de performances. En 1987, le groupe vient en Europe et aux USA. Dumb Type base son système de création sur la combinaison de différents types d'information (textes, sons, images fixes ou animées), quelle que soit leur provenance : disque, laser, caméscope, magnétoscope, images de synthèse. Le groupe réalise des installations dans les musées, centres d'art, galléries, qui sont filmées en vidéo, et qui servent à des performances. Chaque cycle complet, installation et performances, reprend plusieurs constantes développées dans les travaux précédents : corps qui chutent, défilement sur écran des bustes prisonniers dans une cavité circulaire, utilisation de groupes de mots binaires, déplacement implacable et répétitif d'une barre lumineuse. Pour ce groupe l'empreinte des traditions de la pensée japonaise est caractéristique. Dans ce nouvel espace de création, la symbolique du yin et du yang, de

[20] Frédéric Maurin, « Scène, mensonge et vidéo », *Théâtre Public*, « Théâtre et technologie », nr. 127, janvier-février (1996) : 41-47.

[21] Christine Zeppenfeld-Rosaz et Nicole Le Bian-Prada, « De l'installation à la performance / la tradition au cœur de la technologie », in Les *écrans sur la scène*, 257-278.

l'ombre et de la lumière, peut constituer une grille de lecture ou l'espace et le temps sont indissociables. Dans la culture japonaise « on ne remplace le vieux par du neuf, mais on ajoute du neuf au vieux »[22].

S/N[23] est une performance qui allie nouvelles technologies et tradition, et qui pose le problème de l'amour et de l'isolement au temps du sida, présenté en 1992 à Bruxelles dans le cadre d'une exposition *L'Ère binaire.* (Teiji Furuhashi, le réalisateur, séropositif, meurt peu avant la première mais son image reste projetée dans le spectacle.) La performance représente le monde de la fin du XXème siècle, dominé par la technologie. « Au-dessus d'un précipice-écran, les Performers dansent et se déchaînent en torrents de chutes frénétiques : leurs corps tombent dans des abîmes invisibles. Réduits à n'être que des images. »[24] Nous sommes devant trois espaces scénographiques : sur le premier, réel et fiction se mêlent et les personnages en costumes contemporains s'adressent et discutent avec le public. Dans le second espace, surélevé, des personnes s'agitent, courent et finalement sont aspirées par le vide. Les deux espaces sont reliés par un pont, qui, selon la tradition japonaise, relie deux espaces hétérogènes, le monde réel et l'au-delà. On le retrouve dans la plupart des dispositifs traditionnels, dans le kabuki, le *hanamichi*, ou dans le théâtre nô, le *hashigakari*, et il symbolise la traversée. Le pont, c'est le lieu où le monde réel, des hommes, et l'autre, celui des esprits, se retrouvent face à face. En fin, le troisième espace : l'écran. Très grand, divisé en 4 parties, avec 4 projecteurs sur le plateau, qui opèrent la projection d'images fixes, diapositives ou vidéo arrêtées, articles de presse sur le sida, photos et aussi projection d'images mobiles, sources enregistrées, vidéo, parfois traitées par l'ordinateur et des images filmées et transmises en direct.

Présents aujourd'hui dans les collections permanentes du Musée métropolitain de la Photographie de Tokyo, le Musée d'art contemporain de Lyon, le Centre Pompidou ou le Musée d'art moderne de New York, les œuvres de Dumb Type ont représenté le Japon à la 59e Biennale de Venise en 2022.

---

[22] Shuichi Kato, « Le temps et l'espace dans la culture japonaise », in *Ecritures japonaises* (Paris : Centre Georges Pompidou, 1986), 39.

[23] Le titre est une référence *Signal/Noise ratio* dans les communications électroniques, comme une métaphore pour le rapport entre la partie du signal qui représente une information et le reste, qui constitue un bruit de fond.

[24] Programme Festival Exit 1995, Créteil, Maison des Arts.

La Fura dels Baus

Fondée en 1979, La Fura dels Baus est une compagnie catalane mythique dont la vocation est d'innover sans cesse, de donner, à chaque nouvelle création, un nouveau sens au mot « spectacle », et de toujours provoquer. Comparés aux punks, ils ont créé un élan vital : à la base de leurs spectacles se trouve la relation des humains avec les machines et l'environnement, en piétinant joyeusement les frontières entre théâtre et performance, opéra et spectacle de rue, public et scène.

Deux textes théoriques, *Manifeste canaille* (1984)[25], et *Le théâtre digital* , à dix ans de distance, maintiennent une constance dans le traitement de l'espace et des images. Le premier spécifie :

> « La Fura dels Baus
> -n'est pas un phénomène social, ni un groupe, ni un collectif politique… c'est une organisation délictueuse dans le panorama actuel de l'art,
> -réalise ses expériences en direct. Chaque action représente un exercice pratique, une agression contre la passivité du spectateur, l'intervention d'un impact pour altérer sa relation au spectacle. »

Quant à leurs intentions, Miki Espuma, un des membres fondateurs du groupe, en parlant d'un des spectacles clé du groupe, donne quelques informations essentielles :

> « *M.T.M.* (Magno Theatrum Mundi, 1994) nous a permis de faire de la vidéo un élément-clé. Son thème central est un jeu sur le mensonge et la vérité, ou tout simplement la manipulation de l'information par les mass média. Ce que l'écran nous montre ne correspond pas toujours à ce qui se déroule en direct ; l'écran est très sanglant, mais le sol de l'espace scénique reste propre, il n'y a pas une goutte de sang. Nous voulions parler de la virtualité, de la difficulté à reconnaitre – dans ce monde où nous vivons, à cette époque de folles communications – ce qui est vrai et ce qui est faux. Nous avons ressenti une désillusion en

[25] Publié dans *EL Publico*, Madrid, 1988, cuadro 3, repris dans *Les écrans sur la scène*, 311.

> voyant comment les gens réagissent devant un écran. Ils croient plus facilement ce qu'il y a sur l'écran que ce qu'ils sont en train de voir de leurs propres yeux. »[26]

Dans *M.T.M* l'acteur ne dépend pas des images. L'image était considérée comme un acteur parmi d'autres. Tout s'imbrique sans la moindre hiérarchie, la moindre préférence pour une discipline en particulier. Avec *M.T.M* La Fura dels Baus passe à ce qu'on pourrait appeler « la révolution virtuelle ». L'image et la vidéo ne sont plus des éléments de scénographie, elles constituent la matière du spectacle : sur un écran sont projetées des images enregistrées, ou filmées en direct tandis que plusieurs miroirs autour des spectateurs disposés dans un dispositif en U démultiplient les images de l'écran.

Après l'étape du « théâtre d'impact » (expliqué dans le *Manifeste canaille*) dans sa recherche d'un théâtre total, le groupe avance les thèses d'un « théâtre digital ». Qu-est-ce que l'art digital ?[27]

« Quand je dis « théâtre digital », je me sers avec une certaine ironie du double sens de l'adjectif. D'un côté, c'est un théâtre basé sur un système binaire, un outil de travail pour structurer les différents domaines, 000 111, une logique aussi claire que le son d'un CD qui pénètre de façon subliminale les spectateurs (…) D'un autre côté, c'est un théâtre totalement construit et manipulé avec les doigts.

Et pour être plus précis, voilà les cinq règles du théâtre digital, selon La Fura dels Baus :

> « 1. Le théâtre digital est la somme d'acteurs et de millions de bits digitaux 0 et 1 qui parcourent le réseau de vidéoconférences, transportant les images, les sons et les mouvements respectifs d'un endroit vers un autre ;
> 2. Le théâtre digital, comme tout théâtre, se réalise en direct et de manière authentique, avec une interactivité totale entre les acteurs qui la pratiquent.
> 3. Les acteurs du théâtre digital n'ont pas besoin d'être tous au même endroit, mais peuvent être dans des lieux, des villes ou des pays différents car ils sont connectés entre eux par un terminal de vidéoconférence.

[26] Voir *Les écrans sur la scène*, 312-313.
[27] Quelques extraits, signés par Carles Padrisa I Singlia, Extrait du programme *M.T.M.*, 1994.

> 4. Le théâtre digital admet l'effet de "réalimentation" de l'image comme principe de relation entre les acteurs. Il s'agit de faire des boucles d'image qui passent à travers le réseau en quelques millièmes de seconde d'un endroit à l'autre. Pendant ce déphasage, les acteurs trouvent le point de coïncidence dans leurs mouvements.
> 5. Le théâtre digital, malgré son support technologique, retourne de façon décisive à un théâtre simple, élémentaire, magique ou ancestral, de fascination pour le mouvement, la danse, les signes, le rituel… comme si le théâtre recommençait à zéro. »[28]

En 2015, à Paris, Grande Halle de la Villette, on pouvait voir une Performance déambulatoire, interactive et participative, *M.U.R.S.* Dans ce premier *smart show* de La Fura dels Baus, le public en immersion est confronté à des scenarios sur le devenir du monde face auxquels il devra réagir en direct. Il fallait venir avec son smartphone, télécharger l'application M.U.R.S et suivre les indications. Mais cette immersion dans ce monde fictif ressemble terriblement à notre quotidien actuel. Les nouvelles technologies ont fondamentalement changé nos habitudes, de la réalité augmentée à la simple information. Avec *M.U.R.S.*, La Fura dels Baus nous transporte dans le futur. « Bienvenue dans les *Smart Cities*, où tout est compartimenté pour notre confort ! Et pour mieux circuler entre chaque espace, il vous suffit de suivre les indications données par votre smartphone. Le principe, c'est de se laisser manipuler, d'accepter sa captivité. » C'est le spectacle des générations qui avancent tête baissée dans leurs téléphones, un peuple de zombies, et le public, rétif ou réactif, se laisse en général embarquer. Les réactions de la critique sont moins enthousiastes : « M.U.R.S., le show plus trash que smart de La Fura dels Baus »[29].

Et maintenant, place à l'IA – entre osmose et menace[30]

À ce point, on retrouve de vieilles connaissances, car ce n'est pas d'aujourd'hui que les robots ont intégré le théâtre occidental. Il y a beaucoup d'études sur le statut des robots autonomes dans les fictions – dont l'objectif

[28] Voir http://www.teknoland.es/fura/index.htm

[29] Rosita Boisseau, *Le Monde*, 14 juin, 2015.

[30] Voir le numéro thématique de la revue *Théâtre/Public,* no 256, juillet/septembre (2025), dédié au « Théâtre et numérique – Nouveaux imaginaires ? ».

le plus fréquent c'est d'interroger les relations humains-machines et qui introduisent un trouble, sinon une menace[31]. Cela rejoint ce dont on a parlé plus haut, à savoir les recherches des futuristes et des avant-gardes des années 1920, « angoissées » déjà par les machines. Aujourd'hui, l'angoisse ou le trouble est augmenté par la cohabitation avec des êtres artificiels, ou l'intégration des systèmes d'intelligence artificielle en tant que co-protagonistes, considérés à l'égalité ou au moins comme une ressource pour l'être humain[32]. Donc, la question qui peut se poser : cohabitation, jusqu'à l'osmose, ou menace ?

Au départ, l'IA semblait un auxiliaire inoffensif, utilisée pour optimiser certains aspects logistiques ou techniques : éclairages, son, captation des images. Mais très vite les artistes ont vu dans cette technologie une nouvelle manière d'écrire, de mettre en scène, d'interagir avec le public.

Les recherches en IA sont parmi les plus importantes dans les sciences actuelles, comme les neurosciences. Les scientifiques et les artistes examinent la relation entre humain et robot nommée *Human-Robot-Interaction* (HRI) selon des variantes multiples : physiques, verbales, psychologiques. Heather Knight, professeure de sciences de l'Informatique à l'Université d'Oregon et directrice de la compagnie de théâtre Marilyn Monrobot, a élaboré *Huit Leçons* sur la conception de l'interaction non verbale susceptibles d'agir au théâtre, en programmant un robot équipé de capteurs acoustiques et visuels et qui interagit avec les spectateurs, capte leurs réactions et leur répond.

Si, pour le moment, l'intelligence artificielle ne remplace pas l'auteur humain, elle modifie radicalement les rapports créateurs. Des questions éthiques interviennent : qui sera finalement l'auteur ? Comment valoriser le travail humain dans un monde de plus en plus automatisé ? D'un simple outil, l'IA est devenue un partenaire actif, un miroir créatif, qui peut surprendre, renouveler les formes et les émotions. Pour le moment une conclusion s'impose : le spectacle vivant doit rester vivant… et augmenté.

Les approches théâtrales les plus courants des systèmes d'IA mettent en scène deux grands axes conceptuels, agissant soit de manière voilée, soit

---

[31] Alexandre Geffen, « Ce que l'intelligence artificielle change à l'art », *Nouvelle Revue d'Esthétique,* nr. 33 (2024) : 5-9.

[32] Ester Fuoco, « Quand l'IA monte sur scène. Déviations et osmoses créatives contemporaines », *Théâtre public*, nr. 256, juillet/sept. (2025) : 37- 42.

directement. Premièrement, l'IA collabore avec l'auteur dans la création d'une dramaturgie ou d'un spectacle, et deuxièmement elle agit à travers un acteur robotique sur scène. Dans le théâtre, à la différence de la danse ou des arts plastiques, nous nous retrouvons encore à un stade d'expérimentation, d'exploration des potentiels offerts par cet outil, même si le théâtre reste un laboratoire immense et audacieux. Cependant, le théâtre, en raison de sa dépendance à des structures narratives et à des codes sémantiques plus stables, rend plus problématique la présence de l'IA dans l'acte créatif.

Le retour des fantômes – morts vivants ou électroniques ?

En 2018, le journaliste américain James Vlahos réussit à intégrer une IA à son application Facebook Messenger afin de communiquer avec son père décédé ou plutôt avec son avatar numérique. En 2020 Microsoft dépose un brevet pour élaborer une application qui permet « la création d'un *chatbot* conversationnel spécifique » à partir des données personnelles avec la possibilité de générer des images 2D ou 3D avec ces personnes, vivantes ou décédées. Le théâtre et même la télévision s'emparent rapidement de cette innovation. Ces bots sont capables de répondre à des questions que les personnages qu'ils incarnent n'auraient jamais connues de leur vivant. Le *deadbot* : un robot comme les autres ? Ni automate, ni marionnette, le deadbot ne joue plus à nous ressembler ; il est le résultat des calculs opérés sur des fragments de nous-mêmes, de nos « profiles ». Il s'agit de produits dérivés de nous-mêmes, d'une sorte d'avenir algorithmique de nous-mêmes dégagé par ces pièces.

En 2024, au Mousson d'été de l'Abbaye des Prémontrés, *Rest/e*, est un spectacle écrit par Azilys Tonneau sur une famille marquée par le deuil de leur fille suicidée. Inconsolable, le père fait appel à la société Osiris qui propose de « reconstituer » la morte à partir des archives personnelles sous la forme d'un avatar avec laquelle la mère peut dialoguer à l'aide des lunettes de réalité virtuelle. Pierre Cassou-Nogues a imaginé dans une nouvelle *Life* ce que deviendra le monde où chacun d'entre nous paierait de son vivant pour entraîner son *deadbot* et où les morts finiront par être plus nombreux que les vivants[33].

[33] Pierre Cassou-Nogues, *Technofictions* (Paris : Editions du Cerf, 2019).

Figures du robot sur scène : l'idée de l'anthropomorphisme

Dans le livre *Les robots font-ils l'amour ? Le transhumanisme en 12 questions*, Laurent Alexandre et Jean-Michel Besnier se demandent si l'IA va tuer l'homme. Le théâtre pourrait servir de véritable terrain de tests des interactions homme-robot[34]. Le théâtre contemporain s'inscrit dans cette vision nouvelle du robot qui n'est pas vu uniquement comme un agresseur potentiel ou comme un majordome automatisé. De serviteurs zélés, les robots sont devenus partenaires et complices. Selon Denis Vidal, l'anthropomorphisme dans la robotique contemporaine peut se conjuguer en deux conceptions différentes[35]. Il précise que la première concerne « une forme de carence cognitive de notre part », ce que les roboticiens vont explorer pour influencer notre comportement. La deuxième souhaite « pallier les carences cognitives », aussi bien chez les robots que chez les humains. Certains artistes sont fascinés par les androïdes ultrasophistiqués et souhaitent explorer leur anthropomorphisme accru dans leurs spectacles. D'autres, en élaborant leurs mises en scène, ont recours au langage théâtral sans se soucier de l'intégration d'un dispositif d'IA.

Dans le premier groupe, Oriza Hirata est un pionnier dans la matière. Depuis 2010 il collabore avec le laboratoire du professeur Hiroshi Ishiguro, qui lui prête l'androide féminin Géminoïde F. Un robot construit sur le modèle d'une véritable femme dont la ressemblance avec l'être humain est la plus développée jusqu'à présent. Géminoïde F a été placé comme actrice et partenaire de jeu des acteurs réels dans des spectacles tels que *Sayonara* ou *Les Trois sœurs. Version androïde*. Sa performance est obtenue par son apparence (peau en silicone, micromouvements du visage, mouvement des lèvres, clignement des yeux) et par la modulation de la voix.

Dans le deuxième groupe, Joël Pommerat parle de l'IA sans la montrer sur scène dans sa forme technologique mais en la transposant à travers le langage théâtral. Des solutions matérielles simples assurent le propos futuriste

---

[34] Voir Olivier Dessiboug, « Des robots rendus intelligents et émouvants par leur corps. Entretien avec Guy Hoffmann », *Le Temps*, Genève, le 29 septembre 2015, https://letemps.ch/sciences-rendus-intelligents-corps/

[35] Denis Vidal, *Aux frontières de l'humain. Dieux, figures de cire, robots et autres artefacts* (Paris : Alma Editeur, 2016).

de son spectacle intitulé *Contes et légendes*, 2020. Le spectacle se situe dans un futur où des adolescents vivent avec des androïdes domestiques. Le metteur en scène travaille avec 9 jeunes comédiennes et un comédien, tous jeunes. Mais surprise, il n'y a pas de robot sur scène. Ils sont incarnés tour à tour par de jeunes comédiens au point de les confondre avec de vrais androïdes. Nous sommes devant une robotisation des comédiens qui agissent consciemment comme des machines pour jouer les personnages. L'espace est dégagé, avec quelques éléments de décor, un canapé, une table et des chaises. Ainsi, la scène est devenue une sorte de laboratoire d'expérimentation, où on analyse, avec les moyens du théâtre, les émotions propres à l'âge de l'adolescence à travers plusieurs récits courts. Ces tableaux mettent en scène diverses interactions entre personnages humains et androïdes en abordant les questions de la quête identitaire et du genre, des premières fascinations amoureuses, de l'exclusion ainsi que de la mort. « Pommerat confronte ce moment de construction de soi propre à l'adolescence à l'un de nos grands mythes, celui de la création artificielle. A rebours du sensationnalisme de la SF et des scénarios de la peur (révolte ou disfonctionnement des machines), il observe, en anthropologue du futur, une série possible d'interactions sociales, familials et affectives entre adolescents, adultes et robots androïdes. »[36] Pour Pommerat il ne s'agit pas de mettre en scène une dystopie ou de faire une critique de l'IA, ni son éloge. Il s'interroge sur la question de l'identité artificielle et sur ce qu'elle peut révéler d'elle-même et également de nous, les humains. Pour le metteur en scène français, la scène reste un lieu d'expérimentation des dispositifs authentiques ou imaginaires, vers un futur en train de naître inexorablement.

En guise de brèves et provisoires conclusions

Comment penser le théâtre ou les arts de la scène aujourd'hui ? Depuis ses origines, le théâtre constitue un espace privilégié pour l'élaboration de l'imaginaire et de la tromperie perceptive. La scène se présente comme un lieu de suspension du réel, où la fiction devient vectrice de vérité et d'illusion,

[36] Voir Marion Boudier, dramaturge du spectacle. Dossier de presse. *Contes et légendes*, La Criée Théâtre National de Marseille, mars, 2019.

et, paradoxalement, elle reste un outil de connaissance. Car la scène reste un lieu d'expérimentation des dispositifs authentiques et imaginaires aussi bien que des idées les plus radicales, à mi-chemin entre un futur possible et la science-fiction. La menace demeure cependant, lorsque ce nouvel imaginaire, artificiel, peut se mêler au réel au point de brouiller les pistes et nous faire perdre dans une forêt de fake news… Mais quand il s'agit de fake news, nous passons à un autre sujet, terriblement quotidien, raison de plus pour retourner au théâtre afin de mieux voir les fils et déjouer les pièges, traditionnels ou électroniques.

RÉFÉRENCES

Bardiot, Clarisse. *Arts de la scène et techniques numériques : Digital Performances / Ouvrages hypermédia.* Collection Les Basiques, Leonardo/Olats, 2013.

Banu, Georges. *La scène surveillée.* Arles : Actes Sud, 2016.

Carrouges, Michel. *Les machines célibataires.* Paris : Éditions du Chêne, 1976.

Cassou-Nogues, Pierre. *Technofictions.* Paris : Éditions du Cerf, 2019.

Chatelet, Claire. « Dogme 95 : un mouvement ambigu. Entre idéalisme et pragmatisme, ironie et sérieux, engagement et opportunisme. » *1895*, no. 48 février (2006) : 47-74.

Corvin, Michel. *Le Théâtre de recherche entre les deux guerres : Le laboratoire Art et Action.* Lausanne : L'Âge d'Homme, coll. Th. 20, 1998.

Dessibourg, Olivier. « Des robots rendus intelligents et émouvants par leur corps. Entretien avec Guy Hoffmann. » *Le Temps* (Genève), 29 septembre 2015. https://letemps.ch/sciences-rendus-intelligents-corps/

Fuoco, Ester. « Quand l'IA monte sur scène. Déviations et osmoses créatives contemporaines. » *Théâtre Public*, no. 256 juillet–septembre (2025) : 37-42.

Geffen, Alexandre. « Ce que l'intelligence artificielle change à l'art. » *Nouvelle Revue d'Esthétique*, no. 33 (2024) : 5-9.

Iacob, Andreea. *De la tehnologic la imersiv. Spre un teatru al spectatorului și al spațiului* [*Du technologique à l'immersif. Vers un théâtre du spectateur et de l'espace*]. Cluj-Napoca : Ed. Eikon, 2020.

Kato, Shuichi. « Le temps et l'espace dans la culture japonaise. » In *Écritures japonaises*. Paris : Centre Georges Pompidou, 1986.

Lista, Giovanni. « L'angoisse des machines de Ruggero Vasari. » In *Mises en scène, années 20 et 30*, vol. VII. Paris : Éditions du CNRS, coll. Les voies de la création théâtrale, 1979.

Maurin, Frédéric. « Scène, mensonge et vidéo. » *Théâtre Public*, no. 127 janvier-février (1996) : 41-47.

Nedelco-Patureau, Mirella. « Technologies et magie théâtrale. Lucian Pintilie au Théâtre de la Ville. » In *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, 36-71. Lausanne : L'Âge d'Homme, 1995.

Patureau, Mirella. « De la mașinile celibatare la pulberea de oase » [« Des machines célibataires à la poudre d'ossements »]. *Scena.ro*, no. 29, vol. 2 (2015) : 34-36.

Patureau, Mirella. « From Deus ex Machina to Performance or Tradition in the Heart of Technology. » In *Fereastră către digital. Teatrul și noile tehnologii / Open New Tab. Theatre and New Technology*, éd. Oltita Cîntec, 11-26 et 149-153. Jassy : Éd. Junimea, 2021.

Pavlovic, Diane. « La scène peuplée d'écrans. » *Cahiers de théâtre Jeu*, Théâtre et technologie, no. 44, 3e trimestre (1985).

Picon-Vallin, Béatrice (éd.). *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images.* Lausanne : L'Age d'Homme, 1995.

Sadoul, Georges. *Rencontres. Chroniques et entretiens.* Paris : Denoël, 1984.

Schlemmer, Oskar, et Eric Michaud. *Théâtre et abstraction : l'espace du Bauhaus.* Lausanne : L'Âge d'Homme, 1978.

Vidal, Denis. *Aux frontières de l'humain. Dieux, figures de cire, robots et autres artefacts.* Paris : Alma Éditeur, 2016.

Zeppenfeld-Rosaz, Christine, et Nicole Le Bian-Prada. « De l'installation à la performance / la tradition au cœur de la technologie. » In *Les écrans sur la scène*, 257-278. Lausanne : L'Âge d'Homme, 1995.

MIRELLA PATUREAU *: Études de philologie à l'Université de Bucarest, doctorat en études théâtrales à Paris III, Sorbonne, chercheur et critique de théâtre, traductrice et auteur de plusieurs études sur les arts du spectacle, membre de THALIM /CNRS. Membre de la SACD (Société des Auteurs et Compositeurs dramatiques), membre de l'AICT (Association Internationale de Critiques de Théâtre). Spécialisée dans les écritures théâtrales modernes – les nouvelles technologies sur scène –, le théâtre documentaire, le théâtre français contemporain et la jeune dramaturgie roumaine.*