

La Scène au temps de l'Intelligence Artificielle

Oltița CÎNTEC¹

Abstract: The study makes a theoretical-predictive analysis of the transformations that the use of Artificial Intelligence and new media will generate in a medium time horizon in the theatre arts. Analysing some examples of contemporary creations in performing arts from Romania and other countries, it highlights different types of creativity through specific scenographic choices, dramaturgical compositions and spectator's involvement, which break the tradition and draw a new horizon of scenic and performative experiences thanks to the intelligent use of new technologies and virtual realities. The directions targeted are aesthetic, professional and following the evolution of the act of reception.

Keywords: Artificial Intelligence, theatre and new technologies, live and virtual performances, online broadcast, virtual set design, immersive theatrical experience.

L'année dernière, l'université de Harvard a invité vingt-quatre chercheurs du monde entier à participer à un projet visant à anticiper ce que les arts deviendront à l'avenir. L'analyse et la projection ont été réalisées sous l'angle de la culture numérique, où des changements essentiels de paradigme se produisent à un rythme plus rapide que jamais. Le noyau dur du collectif metaLAB s'est formé depuis 2011 et s'est défini en tant que : « communauté de chercheurs, de concepteurs, d'artistes, de fabricants, de technologues, de

¹. Theater Faculty of Iași "George Enescu" National University of Arts, email: oltitacintec@gmail.com.

conservateurs et d'éducateurs qui se consacrent à la modélisation de nouvelles formes de communication culturelle, de pratiques créatives et critiques et de production de connaissances »²

Les projets metaLAB consistent en des exercices collectifs de préfiguration de la réalité dans un horizon temporel moyen, de trassage d'une trajectoire de prévision, basée sur des données scientifiques, des chemins possibles d'évolution du plus volatile des arts. Le collectif interdisciplinaire a travaillé de manière intensive : le résultat de leur collaboration a été appelé le Manifeste *futureStage* (25 octobre 2021), et l'axiome sur lequel ils ont architecturé la construction idéatique est le suivant: « performance is a human right » / « la performance est un droit humain ». L'originalité de l'approche, la cohérence des propositions et l'ouverture aux débats ont rapidement conduit à sa traduction en 13 langues, dont le Roumain.³

Comment la créativité s'adapte-t-elle à la technoculture? Quelles transformations auront lieu au sein des spécialisations classiques que nous connaissons, les unes depuis des millénaires – comme le dramaturge, l'acteur, les autres depuis des siècles - comme le metteur en scène ? Qu'est-ce que le public attend des artistes de théâtre? Comment le public se rapporte-t-il par sa réception aux nouvelles postures auxquelles l'obligent les productions utilisant les technologies visuelles ? Le groupe a l'intention de livrer chaque année un rapport de ce type, à la fois comme une somme de conclusions sur la réalité esthétique du moment et comme une projection de développement.

L'effort d'anticipation de *futureStage* est à apprécier, tout comme la périodicité de son renouvellement. Compte tenu de la vitesse à laquelle le numérique progresse, de son impact sur le quotidien, sur le monde professionnel et sur la créativité artistique, les rapports se doivent d'être actualisés. Il est dans la nature humaine d'imaginer l'avenir, il est productif de le questionner de manière fictionnelle et d'agir dans le sens des modèles développés. C'est un exercice stimulant pour les experts et digne de l'attention des travailleurs culturels et des théoriciens.

2. "A community of scholars, designers, artists, makers, technologists, curators, and educators dedicated to modelling new forms of cultural communication, creative and critical practice, and knowledge production.", voir <https://mlml.io/about/>

3. <https://revistascena.ro/editorial/performance-ul-este-un-drept-uman-un-manifest-pentru-scena-viitorului/>, traduction de l'Anglais par Ilinca Todoruț.

Les avatars de l'immatérialité théâtrale

L'essence du théâtre se trouve au cœur de sa qualité d'être un art vivant. Son existence est désignée par la concomitance dans l'espace et le temps de l'artiste et du spectateur, par la communication en temps réel à travers les émotions. C'est la perspective dominante. Cependant, la culture électronique en pleine expansion permet des solutions qui impliquent le télé-visionnement, la dispersion des créateurs et du public à des distances totalement vaincues par les nouvelles technologies. La télé-présence, autrefois inimaginable, devient une banalité technique dans les environnements virtuels. Et dans cette trajectoire dessinée par distance physique, un nouvel intermédiaire apparaît : l'écran. Interposé entre les créateurs, l'action scénique directe et le public, l'écran constitue, symboliquement, un nouveau « mur » de l'architecture théâtrale : le cinquième. Son caractère concret contraste avec l'invisibilité du quatrième mur, marqué par le miroir de la scène, une démarcation claire entre le monde réel et le monde imaginaire qui émerge à la rampe. Dans la formule à distance, bien qu'il parvienne au spectateur par l'intermédiaire d'un *gadget*, le théâtre rend plus évidente sa propre nature immatérielle. De quelle manière ? La présence humaine concomitante (dans le cas de la diffusion en direct - *live streaming*) est aliénée géographiquement. La communauté aléatoire qu'est le public réuni dans une salle est pulvérisée devant des appareils situés à divers endroits, qui éloignent les spectateurs les uns des autres. Si le télé-visionnage se fait dans une salle d'une autre ville ou d'un autre pays, la communauté de la soirée est toujours fonctionnelle. Lorsque les téléspectateurs sont chacun chez eux devant leur propre écran, le groupe n'existe plus, le téléspectateur devient solitaire, aliéné. La communauté des téléspectateurs est ainsi atomisée, éventuellement limitée à un petit entourage de membres de la famille et de quelques amis. En règle générale, la formule est individuelle. Le théâtre diminue ainsi, jusqu'à l'annuler, sa valeur socialisante.

Et les applaudissements, alors ? Qu'en advient-il ? C'est bizarre et peu probable d'applaudir devant un écran. Et si nous le faisons, les interprètes ne ressentiraient ni l'intensité des applaudissements ni des rappels. Dans les nouvelles formes d'agrégation culturelle, ils peuvent être remplacés, par

exemple, par des commentaires à la fin du spectacle ou en temps réel. Il y a, par exemple, des metteurs en scène qui s'appuient sur ces commentaires, en les incluant comme un élément actif de la construction artistique selon lequel le récit peut aller dans un sens ou dans l'autre, les variantes plurielles de l'évolution du scénario ajoutant ainsi de la surprise par la participation des spectateurs, modérés par un membre de l'équipe de production.

Malgré toutes les vulnérabilités mentionnées, la diffusion en ligne présente de grands avantages : elle peut résoudre l'accès à la culture. Dans les zones dépourvues d'infrastructures théâtrales, elle présente des avantages indéniables. Elle réduit les coûts non négligeables liés au déplacement des personnes, des décors et des plateaux dans des endroits où il y a un public potentiel, mais pas d'offre.

Dans son sens traditionnel, une représentation théâtrale n'est pas reproductible, étant unique chaque soir, dans le cadre imposé par la mise en scène jusqu'à la dernière répétition. Il existe des nuances d'une représentation à l'autre, des variations perceptibles de l'intensité émotionnelle dont les interprètes sont conscients et qui se traduisent par « c'était moins fort qu'hier soir », « on était mieux aujourd'hui », etc... La technologie intervient sur la possibilité de reproductibilité du théâtre. Enregistré en vidéo, le spectacle est accessible en *streaming* même en l'absence des interprètes, il reste le même, conservé dans un format qui se rapporte à un autre art et le transforme un peu. Le spectateur peut le regarder quand, dans un quotidien de plus en plus chargé – personnel et professionnel – il trouve le temps et l'envie de le faire. Faire une pause, lorsqu'un facteur perturbateur intervient ; dérouler en avant, s'il ne trouve pas cela suffisamment intéressant ; ou revenir en arrière, pour revoir les séquences pertinentes.

Les scénographies virtuelles éliminent le caractère concret représenté par l'élément matériel du théâtre qu'est le décor. Et je ne parle pas ici des technologies qui ont révolutionné l'éclairage scénique, comme l'a fait, à une autre échelle historique et dans une autre mesure, le passage de l'éclairage de la scène avec des bougies (en suif, puis en cire) aux lampes à gaz et puis, la grande invention de la fin du XIXe siècle, l'électricité. L'explosion de la gamme des réflecteurs et des dispositifs de contrôle a fait de la lumière un véritable personnage de la mise en scène et, des lumières intelligentes, elle a

fait un élément constitutif des moyens d'expression visuelle. Ces changements ont défini un nouveau métier de la scène, celui de *concepteur lumière* (*light designer*). Après la Seconde Guerre mondiale, l'amplification, l'enregistrement et le traitement du son rattrapent leur retard aussi, perfectionnant cette composante majeure de l'univers scénique à tel point qu'elle va nécessiter également une spécialisation : le *concepteur son* (*sound designer*). Au cours du dernier demi-siècle, la scénographie est devenue le travail de plusieurs logiciels, dont le but est de façonner visuellement les zones clairement définies d'un bâtiment, que ce soit par la construction ou par le design intérieur. Les nouvelles technologies et les nouveaux média sont théâtralisés en étant intégrés au processus de création.

A mesure que le désir d'utiliser tous les aspects imaginables du paysage scénographique s'est accru, et que les technologies et les compétences d'atelier concomitantes sont devenues plus complexes et sophistiquées, le XXe siècle a vu un élargissement et une fragmentation progressive de l'équipe scénographique.⁴

Évidence illustrée par la lecture de n'importe quelle affiche où l'on voit bien les équipes de travail. Les scénographes font appel à des spécialistes en électronique – également des natures créatives mais sur le plan technique, et ils traduisent leur fantaisie en algorithmes qui contrôlent les éléments plastiques sur scène. À chaque représentation, l'espace vide circonscrit par la scène s'anime de manière surréaliste, créant un cadre supplémentaire d'illusion scénique, cette fois-ci au sens propre du terme. Je donnerai un seul exemple: le scénographe Adrian Damian, grand amateur de nouvelles technologies, a travaillé avec le metteur en scène Bobi Pricop pour le spectacle

⁴. Christopher Baugh, *Theatre, Performance and Technology. The Development and Transformation of Scenography*, (Houndmills: Palgrave Macmillan, 2013), 216. "As the desire to utilize every conceivable aspect of the scenographic landscape has grown, and the concomitant technologies and workshop skills became more complex and sophisticated, the twentieth century saw an enlargement and a gradual fragmentation of the scenographic team." (notre traduction)

Le bizarre incident du chien pendant la nuit, d'après Mark Haddon.⁵ Convaincu du potentiel esthétique des nouvelles technologies, Damian a collaboré sur la partie visuelle avec Dan Adrian Ionescu et Răzvan Mizdan, spécialistes de la programmation vidéo, qui ont conçu une imagerie qui parvient à révéler le monde tel qu'il est perçu par le personnage central, un enfant atteint du syndrome d'Asperger. Le mappage et les projections sur le sol, sur les parois frontales et latérales mobiles utilisées comme écrans et miroirs pour le public intégré à la performance à certains moments, renforcent de manière surprenante les effets théâtraux.

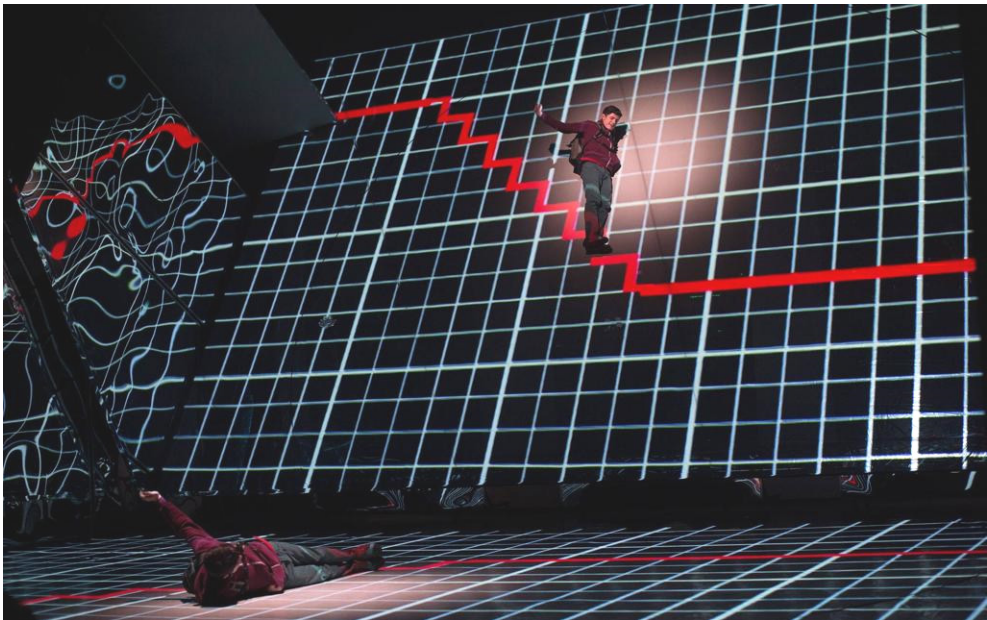


Fig. 1: *Le bizarre incident du chien pendant la nuit*, d'après Mark Haddon, TNB, 2016, photo Adi Bulboacă

⁵. "O Întâmplare ciudată cu un câine la miezul nopții", produs par le Théâtre National "I.L. Caragiale" Bucarest, 2016, adaptation: Simon Stephens, traduction: Andrei Marinescu, mise en scène: Bobi Pricop, décor: Adrian Damian, vidéo: Dan Adrian Ionescu & Răzvan Mizdan, costumes: Liliana Cenean, musique: Alexei Turcan, lighting Design: Andrei Florea. Avec les acteurs: Ciprian Nicula, Emilian Oprea, Ana Ciontea, Rodica Ionescu, Carmen Ungureanu.

La théâtralisation des nouveaux media

Que signifie aujourd'hui une transmission *live* ? La diffusion en direct est devenue une activité courante. Nous vivons sur Messenger, WhatsApp, TikTok, les *réels* font fureur sur Instagram, nous transférons notre quotidien dans des vidéos de quelques secondes postées sur des média électroniques sans frontières. Ce sont comme des messages autrefois placés dans des bouteilles et jetés à la mer, sauf qu'aujourd'hui ils naviguent grâce à des algorithmes propres à chaque application.

FutureStage affirme que « la scène du futur doit être intimement mêlée aux autres scènes sur lesquelles se déroule la vie contemporaine, des rues et trottoirs, à TikTok et Zoom, au lieu de travail, aux festivals et foires culturelles. »⁶ En effet, Bobi Pricop a imaginé *#acedesiguranță* (*#épingles*), une « performance-installation sur l'adolescence et la (sur)vie, conçue pour fonctionner sur deux niveaux : d'une part, comme un événement performatif dans un espace théâtral, et d'autre part, comme un récit ancré dans l'environnement virtuel, plus précisément au sein du réseau TikTok. »⁷. Un réseau qui rassemble virtuellement plus de 600 millions d'utilisateurs, un nombre croissant, avec le potentiel d'un milieu d'expression performatif. Chaque utilisateur est un réalisateur et un acteur de ses propres scénarios vidéo, ce qui banalise des professions autrefois réservées aux arts. Bobi Pricop combine la performativité théâtrale et celle des médias sociaux à travers un montage de mise en scène. Le concept élargit la simultanéité des plans de jeu, virtuel et réel, l'immédiat (les acteurs *in situ*) et le technologiquement médiatisé (la transmission vidéo sur un écran où l'on voit les adolescents

6. <https://revistascena.ro/editorial/performance-ul-este-un-drept-uman-un-manifest-pentru-scena-viitorului/>.

7. Dans le cahier-programme du spectacle, fait en coproduction avec le Théâtre National "Marin Sorescu" de Craiova, Le Théâtre "Andrei Mureșanu" de Sfântu Gheorghe, La Théâtre d'Etat Constanța et le Théâtre de Nord Satu Mare: dramaturgie: Ionuț Sociu, scénographie: Oana Micu, musique et corégraphie: Eduard Gabia, image et montage: Iustin Șurpănelu. Avec les acteurs: George Albert Costea, Claudiu Mihail, Romanița Ionescu, Ramona Drăgulescu, Cătălin-Mihai Miculeasa, Vlad Udrescu, Alina Mangra; Avec: Alexandra Francu, Jacqueline-Alessia Crăciun, Raluca Tender, Adrian Săpăceanu, Andrei Sava, Cristian Corbu, Matei Stăncuța.

Alexandra, Andrei, Jacqueline, Matei, Raluca, Adrian et Cristian préenregistrés, dans la scénographie TikTok). Le public porte des écouteurs, il est organisé en de petits groupes de spectateurs guidés par un acteur qui, à la fin, les invite à un dialogue qui prolonge celui proposé par la mise en scène, et amorce ainsi une communication directe à la fin de cette ronde d'approximativement 90 minutes de communication hybride. L'énergie créative de l'équipe réunit professionnels et jeunes utilisateurs de TikTok dans une formule qui ouvre l'art de la scène aux média très populaires de notre histoire actuelle.

Le manifeste déjà mentionné introduit dans le débat le concept de *liveness plus* (les variations que les transmissions *live* impliquent en ce début de XXI^e siècle sont complexes et les formes se diversifient sans cesse), révélant des aspects qui méritent la réflexion. Les années de pandémie ont élargi, dans les conditions d'isolement motivé par des raisons sanitaires, la communication à distance, y compris la communication artistique qui été réalisée de cette manière. Le travail s'est fait sur Zoom, l'équipe du spectacle était dispersée dans tout le pays, répétait et créait depuis chez elle, avec l'infrastructure vidéo dont chacun disposait.⁸ Et après que les vagues du Covid 19 se soient calmées, bien qu'un point de saturation ait été atteint, la communication en ligne a continué à fonctionner en parallèle avec le face-à-face.

Le *streaming* présente des variantes : les acteurs sont en direct sur une scène, la représentation est diffusée en temps réel vers d'autres lieux ou vers le domicile du spectateur ; les acteurs sont chez eux, un montage préconfiguré est réalisé et le résultat est livré directement en ligne aux personnes connectées ; le *live* et la vidéo, le filmé en direct ou préenregistré, coexistent dans l'espace de représentation et dans le produit livré aux spectateurs. L'art hybride propose de nouvelles résolutions dramaturgiques, élaborant des dramaturgies du visuel dans des formes qui génèrent de nouveaux états émotionnels.

Comme nous l'avons vu, le metteur en scène adapte son métier aux nouvelles réalités et besoins du travail scénique. Il va ainsi coopter des experts en nouvelles technologies dans l'équipe qu'il coordonne. Le concepteur

⁸. Cf. Ștefana Pop-Curșeu, « La pandémie sur et autour de la scène Roumaine », *La scène mondiale en période de confinement*, sous la dir. de Françoise Quillet, (Paris : Editions L'Harmattan, coll. Univers théâtral, 2022)

vidéo reprend les idées et les « translate » en virtualité par une conception scénographique autre, avec du mapping, des projections 3D qui meublent la scène, des hologrammes qui multiplient les artistes. « A la place des metteurs en scène traditionnels de théâtre et de performances, il est nécessaire d'élever et de former une nouvelle génération de metteurs en scène qui construisent les résultats de leur travail avec le *liveness plus* en tant qu'élément organique, pleinement intégré au processus de leur création, »⁹ concluent les spécialistes de *futureStage*.

C'est ce que fait, par exemple, la réalisatrice allemande Susanne Kennedy. L'artiste explore esthétiquement la relation du corps à la technologie, la question ontologique étant de savoir comment redéfinir l'humain dans un monde où l'IA est intégrée dans les routines quotidiennes, du contrôle des appareils ménagers aux assistants virtuels ? Kennedy travaille dans une esthétique post-humaine, réunissant le corps de l'acteur, les objets technologiques et les machines intelligentes. « Le devenir est vital, et cela me fascine toujours. La technologie fait partie de cette chaîne, elle fait déjà partie de nous d'une certaine manière et le fera de plus en plus. L'accepter comme telle, de manière responsable [...] et ne pas en avoir peur est une stratégie qui nous montrera où nous allons. La technologie sera un énorme miroir pour nous et je pense que beaucoup de choses surprenantes s'y passent ».¹⁰

Depuis plusieurs saisons, elle s'est associée sur le plan créatif avec Markus Selg, un artiste qui s'intéresse aux mythes anciens et aux nouveaux médias, et qui s'exprime sous la forme de peintures et de sculptures numériques, d'installations immersives, de spectacles de théâtre, d'opéra et de films¹¹. Leur rencontre a permis à Kennedy de prendre un tournant artistique dans une direction centrée sur l'attention scénique, qui existait aussi auparavant mais qui est devenue désormais plus développée. Leur relation créative se résume ainsi : « Nous pensons le concept ensemble, et il

⁹. <https://revistascena.ro/editorial/performance-ul-este-un-drept-uman-un-manifest-pentru-scena-viitorului/>.

¹⁰. <https://www.draff.net/susanne-kennedy.html> (notre traduction)

¹¹. Voir une de mes études à ce sujet dans : Oltița Cîntec (coord.) *Fereastră către digital. Teatrul și noile tehnologii/Open New Tab. Theatre and New Technology*, trad. Carmen Tărniceru și Mircea Sorin Rusu, (Iași: Junimea, 2021), 39-60.

fait la scénographie. C'était une étape importante dans la direction que prenait ma création. Il m'a sorti de la boîte dans laquelle j'étais [...], qui me contraignait, ne me permettant pas de m'y sentir libre. Le travail avec Markus m'a conduit à quelque chose de différent, il m'a fait remettre en question les formes que j'utilisais, sans que cela signifie que je jetais par-dessus bord tout ce que j'avais créé jusqu'à présent, mais, je ne sais pas, cela a lancé un nouveau développement. [...] C'est un vrai partenariat et ça c'est nouveau pour moi. »¹²

Les personnages de ses spectacles se « robotisent », l'accent est déplacé du personnage et de l'histoire vers une atmosphère qui cite la réalité virtuelle. Les acteurs portent des masques, les dialogues sont préenregistrés et passés par des filtres numériques, la voix se détache de son possesseur, qui se contente de mimer la parole. La subjectivité devient post-humaine, son art simule la transformation de l'être humain. On ne parle plus d'individualité, mais de sérialisation, de duplication, de multiplication de la personne. L'acteur est piégé dans ce « costume », il se transforme en un avatar androïdisé. Les flux visuels, la fragmentation, la répétitivité sont les nouvelles caractéristiques des expériences proposées.

*I am (VR)*¹³ – l'installation créée en tandem avec Markus Selg, est ainsi un voyage virtuel du spectateur connecté par des lunettes VR à un espace surréaliste où il marche guidé vocalement par un guide dont les paroles sont préenregistrées et traitées numériquement. Les dramaturgies de l'internet, de l'hypertexte, des éléments d'algorithmes de jeux, la possibilité de choisir la direction dans laquelle on va et le temps que l'on veut passer dans chaque lieu, puis de revenir – des possibilités qui n'existent pas dans le théâtre vivant traditionnel, *live*, esquissent une sorte de cyber-théâtre qui vous téléporte imaginairement dans un univers complètement nouveau, un monde proche

¹². <https://www.draff.net/susanne-kennedy.html> (notre traduction)

¹³. **Ultraworld Productions** (Berlin, Allemagne), en coproduction avec **Theater Commons Tokyo** (Tokyo, Japon), **Münchner Kammerspiele** (München, Allemagne), design: **Susanne Kennedy, Markus Selg, Rodrik Biersteker**, programmation: **Rodrik Biersteker**, design video: **Markus Selg, Rodrik Biersteker**, conception son et composition: **Richard Janssen**, texte: **Susanne Kennedy**, dramaturgie: **Tobias Staab**, voix: **Susanne Kennedy, Ixchel Mendoza Hernandez, Frank Willens, Ibadet Ramadani**, avatars: **Ixchel Mendoza Hernandez, Benjamin Radjaipour, Thomas Hauser**, costumes: **Teresa Vergo**.

de l'onirisme, dont la perception se fait sur des coordonnées différentes de celles traditionnelles, qui activent d'autres centres neuronaux. Les personnes souffrant du mal des transports, par exemple, ont besoin d'une courte période d'adaptation, car le corps reste immobile, alors que le cerveau traite les stimuli visuels comme si nous étions en mouvement. Nous ne faisons pas que regarder, nous nous immergeons dans une réalité fictive créée artificiellement. L'illusion théâtrale nous avale entièrement.

Le siècle du spectateur

Au cours de l'histoire, le centre d'intérêt s'est cycliquement déplacé d'un élément constitutif du théâtre à un autre. Le *textocentrisme* a été le plus durable. Puis, *le metteur en scène* a été la figure dominante pendant plus d'un siècle et continue de l'être, dans les formes classiques. Dans la lignée de ce que *futureStage* a mis en évidence, je pense que le XXI^e siècle appartiendra au *spectateur*. Il sera l'épicentre de l'attention et, inévitablement, ses comportements de consommation axés sur le numérique se refléteront dans ses attentes culturelles. Les efforts des équipes artistiques viseront à le capturer sous toutes les formes possibles. Le spectateur immergé, sur lequel comptent de plus en plus de créations, devient, en quelque sorte, le metteur en scène de son propre parcours de réception. Il a, comme dans les jeux vidéo, des options, il peut décider sous quelle forme son propre « spectacle » doit évoluer. Les gadgets le soutiennent dans le chemin imaginaire sur lequel il s'aventure.

Une autre possibilité de performance assistée par ordinateur, un terme plus pratique que le cyber-théâtre ou la performance post-organique, est de permettre au public d'accéder de manière interactive à la performance grâce à des banques de données hypertextuelles, d'images et de sons, auxquelles les membres du public sont capables d'accéder et de diriger ainsi le processus d'une performance. Très probablement, le site de performance assistée par ordinateur le plus prometteur serait un environnement intelligent, où les objets, les vêtements et l'environnement lui-même, grâce à la technologie des capteurs, réagiraient à la présence

des acteurs et des spectateurs, déclenchant des banques de données d'images et de sons pour les projections, ou activant la machinerie scénique d'une manière ou d'une autre.¹⁴

Immersion signifie simulation, le théâtre renonce à sa capacité de représenter des mondes imaginaires et les recrée sous forme d'expériences sensorielles. La formule repose sur les technologies qui incluent le spectateur, dont le design conceptuel vise la dimension expérientielle¹⁵. La performance ou l'installation devient la réalité de derrière la réalité, le monde qui se trouve derrière les appareils (*devices*) électroniques. La révélation d'environnements auparavant inaccessibles est rendue possible par les ajouts technologiques. Les effets cathartiques sont évidents, même en assumant la proverbiale « froideur » émotionnelle propre aux nouvelles technologies. Une question sous-jacente dans *Orphée et Eurydice* de Romeo Castellucci¹⁶, par exemple, est de savoir comment révéler le soi. Le réalisateur a eu recours à une histoire vraie, liée à la maladie *locked-in*, qui se manifeste par une paralysie générale à l'exception des muscles des globes oculaires. Les yeux, le regard, restent le seul moyen d'exprimer la conscience piégée dans le corps du malade, le corps d'une jeune fille en l'occurrence. Grâce aux technologies innovantes appliquées dans le domaine médical, la patiente qui se trouvait dans un sanatorium situé à quelques dizaines de kilomètres du Théâtre Royal de Bruxelles était aussi « présente » dans la salle de spectacle. Depuis le lit où

¹⁴. Mathieu Causey, *Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness*, (Routledge, 2006), 48-49: "Another possibility of computer-aided performance, a more practical term than cyber-theatre or post-organic performance, is to allow audiences *interactive-access* to the performance with hypertextual, image and sound data banks, in which audience members are able to access and to direct the process of a performance. Perhaps the most promising potential computer-aided performance site would be a smart environment where objects, clothing and the environment itself, through sensor technology, respond to the presence of actors and spectators, triggering image and sound databanks for projections, or activating stage machinery in some manner." Notre traduction.

¹⁵. Une étude intéressante ne ce sens, qui discute ce thème est : Andreea Iacob, *De la tehnologic la imersiv. Spre un teatru al spectatorului și al spațiului* [De technologique à l'immersif. Vers un théâtre du spectateur et de l'espace], (Cluj-Napoca: Ed. Eikon et Ed. Școala ardeleană, 2020).

¹⁶. Théâtre de la Monnaie Bruxelles, 2014, d'après Christoph Willibald Gluck et Hector Berlioz.

elle était confinée par sa maladie, elle écoutait en direct les aires des solistes à l'aide d'écouteurs, et sur scène, à la vue du public, sur un grand moniteur, on pouvait voir ses réactions neuronales à la musique, qui y étaient traduites graphiquement. Téléprésence, participation en direct, le spectateur devenu interprète, co-auteur de cette dramaturgie unique qui fait descendre un mythe depuis l'immémorial dans la factualité du présent.

Spectateur ou actant ? C'est l'un des thèmes lancés par la production roumaine *Worker of the Year*¹⁷.



Fig. 2: Flavia Giurgiu dans *Worker of the Year*, 2022, <https://arcub.ro/worker-of-the-year>

¹⁷. Coproduction ARCUB, Centre Culturel de Cluj et AFCN, concept et réalisation Ioana Păun et Flavia Giurgiu.

La situation créée par Ioana Păun fait du spectateur simultanément le performeur de son propre spectacle. Le théâtre est déconstruit et envoyé en pièces détachées à ceux qui le souhaitent, sous la forme d'un kit théâtral. Vous suivez certaines instructions (une courte liste de règles, l'écoute d'un podcast narratif), vous vous impliquez physiquement, vous êtes à la fois acteur et spectateur. L'expérience théâtrale requiert une participation. Dans ce type d'art, le spectateur réalise sa propre production et la soutient chez lui. Assumant quelque chose qui n'est pas spécifique aux arts vivants, *Worker of the Year* repousse, par une attente, la rencontre de l'œuvre d'art avec le spectateur visé. Il déplace les artistes et les spectateurs de l'immédiateté d'un bâtiment dédié à l'expérience théâtrale vers des espaces-temps beaucoup plus cléments en termes de concomitance. La boîte à illusions comprend cinq petits sachets scellés, il faut scanner un code QR qui vous mène directement au podcast et le spectacle peut commencer.

Avec vous en tant que performeur, avec vous en tant que spectateur. Une histoire facile à suivre, 50 minutes de fragmentarisme, de séquentialité, de multifocus. La sensorialité devient le pont entre l'espace personnel et l'espace théâtral. Entendre, voir, goûter, toucher sont les sources qui alimentent l'imagination dans le voyage de récréation du récit théâtral. L'écoute est le moteur de nos propres phantasmes, le verbe parlé perce une réalité volatile qui prend forme dans notre esprit par la conjugaison kinesthésique. La nouvelle proposition fait de vous une instance hybride, avec des attributions spécifiques : assembler une histoire, la représenter et de la décoder par la participation physique et ludique. En tant que participant, vous êtes une construction multifonctionnelle, contribuant à la recomposition du produit artistique en traversant les territoires du son et d'une performativité engagée.

Conclusion

À quoi ressemblera la scène du futur ? Le rapport *futureScene* prévoit que la scène sera un « espace » localisé uniquement dans le nuage informatique, où l'intelligence artificielle est le conteur et où seule la réalité virtuelle persiste. [...] Une scène mentale n'ayant plus besoin d'être incarnée. »¹⁸

¹⁸. <https://revistascena.ro/editorial/performance-ul-este-un-drept-uman-un-manifest-pentru-scena-viitorului/>

Nous n'aurons plus besoin d'infrastructures traditionnelles, ce sera une expérience un à un (*one to one*) entre les artistes, l'IA et un public téléporté réceptivement dans une fiction dont il fait partie. L'acte théâtral sera totalement intériorisé, devenant une expérience assumée personnellement.¹⁹

REFERENCES

- Baugh, Christopher. *Theatre, Performance and Technology. The Development and Transformation of Scenography*. Houndmills: Palgrave Macmillan, 2013.
- Causey, Mathieu. *Theatre and Performance in Digital Culture. From simulation to embeddedness*. Routledge, 2006.
- Cîntec, Oltița. (coord.) *Fereastră către digital. Teatrul și noile tehnologii/Open New Tab. Theatre and New Technology*, trad. Carmen Tărniceru și Mircea Sorin Rusu. Iași: Junimea, 2021.
- Iacob, Andreea. *De la tehnologic la imersiv. Spre un teatru al spectatorului și al spațiului* [De technologique à l'immersif. Vers un théâtre du spectateur et de l'espace]. Cluj Napoca: Ed. Eikon et Ed. Școala ardeleană, 2020.
- Pop-Curșeu, Ștefana. « La pandémie sur et autour de la scène Roumaine ». *La scène mondiale en période de confinement*, sous la dir. de Françoise Quillet. Paris : Editions L'Harmattan, coll. Univers théâtral, 2022.

Sitographie :

- <https://www.mlml.io/about/>
- <https://www.revistascena.ro/editorial/performance-ul-este-un-drept-uman-un-manifest-pentru-scena-viitorului>
- <https://www.draff.net/susanne-kennedy.html>
- <https://arcub.ro/worker-of-the-year>

¹⁹. <https://revistascena.ro/editorial/performance-ul-este-un-drept-uman-un-manifest-pentru-scena-viitorului/>

OLTIȚA CÎNTEC

OLTIȚA CÎNTEC is a theater critic, PhD in Theater Studies, associate professor at the Theater Faculty of Iași "George Enescu" National University of Arts, curator of the International Theater Festival for Young Audience (FITPT) and of Iași Luceafărul Theater; her articles and studies have been published in academic, theater and cultural journals and magazines in Romania and abroad; she was part of specialized juries and gave lectures about the Romanian theater in Romania and abroad; she is the author of several books on the theory and recent history of performing arts, some of them award-winning.