

## La prédominance des techniques audiovisuelles et numériques au théâtre

MARCEL GHOSN  
IESAV-USJ

Faites un tour dans la rue au XIX<sup>ème</sup> siècle et demandez aux gens ce que le terme « numérique » leur inspire, vous allez probablement avoir la même réponse qui est les mathématiques et les nombres. Vinrent les nouvelles inventions techniques et la mondialisation qui firent du terme et du concept « numérique », des éléments omniprésents dans notre vie quotidienne et dans tous les domaines. Il s'agit à présent d'une révolution numérique. La communication, l'enseignement, la médecine, tout a été touché par cette révolution. Le théâtre à l'instar du show-business et du cinéma eut sa part de cette révolution numérique. Certes le numérique au théâtre est un sujet controversé, mais nul ne peut nier son apport capital à l'espace et au temps.

### Présence de l'acteur au théâtre

Al Pacino explique, à propos du Living Theatre<sup>1</sup>, que la performance des acteurs est répartie sur toute la scène du théâtre qui se caractérise par l'absence du quatrième mur, comme l'écran au cinéma. En parlant de son expérience en regardant la pièce de théâtre "Paradise Now" du groupe Living Theatre, il met en exergue l'interaction avec le public. Il ne se sentait pas à l'aise durant le début de cette performance et voulait éviter d'entrer en contact avec les acteurs, c'est pour cela qu'il sortit fumer une cigarette pour un instant. Une fois rentré, il découvre le moment magique de cette performance : toute la salle s'est transformée en une grande performance qui ressemble à une manifestation collaborative gérée et contrôlée par Judith Malina et Julian Beck, les fondateurs du groupe Living Theatre. Il est impressionné par cette faculté de répandre les énergies des acteurs dans toute la salle incitant le public à participer. Il décrit cette performance comme étant « trop vivante », et le moment de son retour comme une entrée dans le corps d'une personne sentant les pulsions et les battements de son cœur en symbiose avec la salle vibrante de vie. Pour lui c'était un moment de transformation total où vraiment les mots « Living Theatre » avaient leur sens exact: une performance vivante et en direct (il mentionne en anglais « Live living Theatre »). L'atmosphère a complètement changé et Al dit qu'à ce moment-là le public est devenu le centre de la performance, il représentait l'évènement. Al Pacino confirme que cette vibration vivante dans toute la salle l'a énormément influencé et touché surtout pour le tournage de son film « Looking for Richard » (1996). Assister à des pièces de théâtre du groupe du Living Theatre durant les années soixante, était une source majeure d'influence, d'expérience et d'apprentissage pour Al.

---

<sup>1</sup> <http://www.livingtheatre.org/video>, consulté le 25 Août 2017

Il est nécessaire de mentionner le metteur en scène polonais Jerzy Grotowski qui a pour méthode artistique de rompre la séparation de la scène avec son public, en mélangeant acteurs et spectateurs dans un même milieu, créant ainsi une proximité extrême avec les comédiens. « *Comment le spectateur peut-il suivre, rejoindre l'acteur ? Ce sont sans doute ces orientations et ces questions qui vont conduire Grotowski à « sortir du théâtre » pour tenter des expériences de « culture active » où la distinction acteur-spectateur tend à disparaître<sup>2</sup>* ». Cela pousse le public à non seulement suivre le déroulement des jeux des acteurs, mais aussi à vivre et à participer profondément aux sentiments les plus intimes vécus par les comédiens. La notion d'interaction n'est autre que la « simulation » au cinéma et dans les jeux vidéo, qui a été établie et connue bien plus tard que la venue des premiers films. En effet, il a fallu attendre une nouvelle technique cinématographique pour accomplir ce rendement d'image virtuelle invitant le public au cœur même de l'action, comme l'a fait Grotowski dans ces pièces de théâtre. Il faut noter que, d'une part, le théâtre avait cet avantage de simulation direct avec son public (jeux des acteurs, danse, acrobatie, magie etc.), et que d'autre part, la peinture avait une force majeure et singulière de faire immerger le spectateur dans un monde qui peut être magique, fantasmagorique etc.

D'après les compositions de couleurs et de formes variées, les images peintes ne vont pas seulement être l'objet de contemplation pour les spectateurs, mais elles seront transportées sur la scène théâtrale pour accomplir, compléter et même perfectionner les pièces jouées, ajoutant ainsi un support visuel qui les enrichit. Au XVII<sup>e</sup> Siècle, les théâtres italiens, par exemple, se servent des tableaux de peinture sur scène comme un support décoratif pour désigner le lieu du déroulement de l'action. Plus tard d'autres artistes s'en serviront pour des raisons plus significatives amenant le public à une atmosphère de magie et de nouvelles découvertes.

Sachant que l'image de la peinture est statique, celle de la vidéo va être animée. Le fait d'animer une image porte beaucoup de significations importantes comme dans le cas de monter une séquence de plusieurs et différents lieux géographiques. Ceci est d'une extrême importance au théâtre car, si on se sert d'un écran pour projeter ces lieux ou entourages filmés, on n'aura donc plus besoin des tableaux de peinture ou des images statiques qui seront d'ailleurs encombrantes sur scène, et il sera même impossible de les présenter simultanément. L'artiste Nam June Paik a déjà mentionné le remplacement de la peinture par la vidéo : « *De même que la technique du collage a évincé la peinture à l'huile, ainsi le tube cathodique remplacera la toile.*<sup>3</sup> » Derrière cet exemple simple et basique qui montre la force et la magie de la vidéo sur scène, (sachant que cet exemple cité montre l'avantage d'un point de vue logistique, car à l'aide de la vidéo, on n'a recours qu'à un seul écran où toutes les informations temporelles et spatiales seront projetées sur scène, laissant ainsi suffisamment d'espace pour la scénographie ou autres présentations), d'autres forces plus importantes et intéressantes

<sup>2</sup> Michel Corvin, *Dictionnaire Encyclopédique du théâtre*, Bordas, 1995, p. 417

<sup>3</sup> Sylvia Martin, *Art vidéo*, Taschen, 1992, p.8

auront lieu sur la scène théâtrale grâce à elle. A l'aide de ses images animées, la vidéo a non seulement joué un rôle descriptif sur la scène théâtrale, mais elle a aussi créé un univers unique dans son genre, caractérisé par plusieurs formes et inventions artistiques où le public s'intègre de plus en plus dans l'histoire et découvre plusieurs tournures et moyens de jouer une scène. La vidéo au théâtre, nous approche extrêmement des acteurs et en même temps, elle nous transmet dans un autre monde grâce à ses images ; c'est sa magie. Le cinéma, avec toute sa technologie virtuelle, n'a pas encore trouvé cette magie propre à la vidéo au théâtre, bien au contraire, il a créé des corps virtuels et artificiels en 3D pour l'effet de proximité.

## Interaction de l'acteur avec l'écran

### Forkbeard Fantasy

Le groupe de théâtre Forkbeard Fantasy a été fondé en 1974 par les frères Tim et Chris Britton. Ces deux artistes écrivent, mettent en scène et jouent dans leurs pièces avec la collaboration de Penny Saunders qui a rejoint le groupe en 1980. Leurs pièces de théâtre se qualifient par l'utilisation variée de la vidéo, créant ainsi un spectacle de divertissement où l'on assiste à une relation originale et artistique entre les comédiens et les images animées projetées sur des écrans. En regardant quelques extraits de leurs pièces<sup>4</sup>, j'ai découvert leur art spectaculaire, où règne la magie de la vidéo au sein du théâtre. J'ai remarqué aussi les différentes approches artistiques qui se servent des images virtuelles pour glorifier la scène, en laissant place à l'humour, la magie, le divertissement, le mystère et surtout la découverte de l'intelligence créative que peut avoir l'artiste en manipulant ces images sur une scène de théâtre. Généralement le spectateur d'une scène est habitué à se situer dans un lieu huis clos ; c'est-à-dire que la notion de l'action du présent est toujours dominante chez le public, mais ceci va être rompu grâce à la vidéo qui nous permet à l'aide de ses images à assister à des actions qui ont eu lieu au passé, ou dans un monde ultérieur que celui de la scène théâtrale. Elle nous permet ainsi de voyager et de visiter un monde nouveau, et une fois l'écran éteint, on revient au présent, et à la scène vivante, où le déroulement de l'action se passe en direct devant nous.

Cette combinaison entre la scène et l'écran, est intéressante, non seulement à cause de sa capacité à nous transporter dans différents espaces temporels, mais au-delà de cette combinaison aussi se trouvent de multitudes découvertes artistiques permettant au metteur en scène de jongler librement avec les images virtuelles. Donnons quelques exemples de combinaison entre la vidéo et la scène en faisant l'étude de la séquence de la pièce « Shooting Shakespeare » (2004)<sup>5</sup> qui est l'adaptation de « La tempête » du même auteur. Sachant que les Forkbeard Fantasy ont l'habitude de monter leur pièce avec une variété riche d'accessoires, révélant la magie et le spectacle de divertissement, leur scénographie se révèle donc du genre féérique : « *Nous avons le plaisir d'avoir recours à de très forts spectacles visuels comme base de nos pièces* »<sup>6</sup>. Seul dans cette pièce, le décor va être limité ; on utilise peu d'accessoires pour donner place à un écran géant où dominant les images qui peuvent nous délivrer toute la

<sup>4</sup> [www.forkbeardfantasy.co.uk](http://www.forkbeardfantasy.co.uk), consulté le 20 septembre 2017

<sup>5</sup> [https://www.youtube.com/watch?v=O3T\\_ESrnl\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=O3T_ESrnl_4), consulté le 25 Août 2017

<sup>6</sup> « *We delight in the use of strong visual spectacle as a base to all our shows* », [www.forkbeardfantasy.co.uk](http://www.forkbeardfantasy.co.uk)

magie, (auparavant révélée par l'encombrement du décor, par la complexité de la machinerie et de l'architecture théâtrales) et même au-delà, en fusionnant les acteurs aux images. *"Because we used film a lot during this show, the set was simple, pale and designed for light effects projected on to it". ( « Parce que nous avons utilisé beaucoup de vidéos dans la pièce, nous avons choisi un décor simple sur lequel sont projetés des effets de lumières pâles et adéquats.<sup>7</sup> » )*

Les connotations de créativité et d'invention artistiques dans le rapport entre les images animées et les acteurs dans cette séquence, sont :

- 1- L'écran fait partie du décor. Il agit comme un mur récepteur lorsque l'acteur « jette » la peinture contre ce « mur blanc ». On remarque la perfection du jeu synchronisé entre l'image et le geste de l'acteur. La peinture filmée, donne une texture réelle et grandiose sur le « mur blanc », créant ainsi un effet de surprise.
- 2- Après avoir lancé ces énormes taches bleues sur le « mur blanc », subitement tout se transforme en un tableau de ciel et nuage où apparaît un personnage qui vole. D'où l'effet de transformation de la toile blanche en un monde féerique et imaginaire. Donc l'écran sert aussi à créer un nouvel espace, réel ou imaginaire, qui sera animé par toute chose (acteur, animal, chaise, etc.)
- 3- En regardant la séquence projetée sur la toile blanche, on remarque que les acteurs ajoutent du rouge, pour ainsi créer un nouveau tableau animé et spectaculaire. Ceci est une preuve de la diversité de la création artistique de la vidéo qui n'a pas de limites. L'artiste peut aller loin dans ses mises en scène au théâtre, cela porte beaucoup de possibilités.
- 4- En ajoutant, en avant plan les draps blancs qui représentent les montagnes, tout le paysage va changer lorsque les images animées seront projetées sur ces draps, pour les colorier, leur donnant ainsi une image réelle de montagne avec des textures détaillées. On assiste à la magie de la transformation, à l'aide de l'animation des images, qui dans une fraction de seconde change tout le décor. Le jeu des images ne se fait pas seulement avec les acteurs, mais aussi avec les décors.
- 5- Le jeu des acteurs avec l'écran animé se développe, en synchronisant l'action de peindre avec les transformations de l'animation virtuelle. La présence de l'écran sur la scène théâtrale, est non seulement un moyen de projection, mais aussi un moyen de communication où se crée une relation d'action et de réaction. L'écran agit comme un « acteur ».

---

<sup>7</sup> *"Because we used film a lot during this show, the set was simple, pale and designed for light effects projected onto it" , [www.forkbeardfantasy.co.uk](http://www.forkbeardfantasy.co.uk)*

- 6- L'avantage du montage des films donne accès rapide à diverses scènes et à de nouveaux acteurs qui entrent en synergie avec la scène théâtrale. On remarque le moment de la tempête qui est décrite par plusieurs musiciens, synchronisant leurs jeux sonores avec les jeux de lumière présents sur scène. L'écran est un moyen d'accentuer les moments intenses au théâtre, en donnant plusieurs formes d'expression. Sans oublier aussi l'avantage des gros plans et plusieurs genres de cadrage filmique qui aident le processus d'interaction avec la scène.
- 7- L'écran sert de changement de décor. L'acteur entre d'un décor « extérieur » vers un décor « intérieur » et vice versa.
- 8- L'écran est aussi un lieu spatial et temporel, à partir duquel se lient les actions filmées avec les actions théâtrales.

Prenons l'exemple de la pièce intitulée « The Brain » (1999), des Forkbeard Fantasy, où on assiste à des projections de jeux de lumière impressionnantes, qui représentent les chocs électriques présentes à l'intérieur du cerveau.

*“ In this show we combined our cinema trickery with the added explosive effect of intelligent lighting from Vari-lite, a battery of moving lights and spinning gobos which acted very much like moving projectors swinging about and firing off onto different parts of the set, in order to mimic the brain's electrical charges and firing dendrites”*

*« Dans ce spectacle nous avons utilisé nos stratagèmes cinématographiques avec l'effet d'explosions des projecteurs asservis de Vari-lite, une panoplie de lumières mobiles et des gobos tournantes jouant le rôle de projecteurs oscillant et envoyant la lumière sur différentes parties du décor, afin de simuler les charges électriques et les dendrites dans le cerveau <sup>8</sup> ».*

Ces jeux de lumières “électriques” fonctionnent d'une façon spectaculaire avec la mise en scène, car ils donnent l'illusion au spectateur de ressentir ce qu'il y a à l'intérieur même du cerveau, créant ainsi un monde microscopique dans un espace large qui est la scène théâtrale. Ceci est parfaitement qualifié de magie et peut confirmer le rôle important de l'invention sublime de la vidéo et des images animées. Combiné avec le théâtre, l'effet de l'illusion et de l'imaginaire est plutôt vivant et présent devant nous sur la scène (non vu derrière un écran comme le cinéma où tout est virtuel). On a l'impression que tout se passe réellement. Il est question donc du pouvoir de fusionner le réel avec l'imaginaire, de façon à laisser le spectateur complètement ébloui, et de lui donner la sensation que tout ce monde féerique peut être réel.

---

<sup>8</sup> *“ In this show we combined our cinema trickery with the added explosive effect of intelligent lighting from Vari-lite, a battery of moving lights and spinning gobos which acted very much like moving projectors swinging about and firing off onto different parts of the set, in order to mimic the brain's electrical charges and firing dendrites” , < [www.forkbeardfantasy.co.uk](http://www.forkbeardfantasy.co.uk)>*

En visitant le site internet des Forkbeard Fantasy, on trouve plusieurs exemples des effets créatifs et spectaculaires de l'utilisation de la vidéo au théâtre. Les objets virtuels entrent en rapport avec les acteurs de différentes façons : ils peuvent représenter leurs accessoires ou vêtements animés (voir l'extrait de la pièce « The colour of nonsense » où la projection sert à animer des lunettes que porte l'acteur) ou aussi représenter une partie du corps de l'acteur de façon caricaturale, provoquant un effet comique. Ils peuvent aussi servir à montrer un détail du travail exécuté sur scène par l'acteur, ou aussi découvrir un monde microscopique (insectes etc.)

Vu les avantages de cette nouvelle technologie qui a permis aux artistes d'avoir une grande marge de création et d'invention dans leur travail, il ne faut pas en abuser, car l'artiste peut être dominé facilement par le monde virtuel qui efface facilement l'authenticité des émotions des acteurs et le déroulement de l'histoire sur scène. Il faut surtout rappeler que le théâtre est un lieu sacré pour l'effet d'authenticité et du réel vécu, par la forte présence des acteurs. De plus le « théâtre pauvre » conçu par le metteur en scène Jerzy Grotowski, est nommé ainsi faisant référence à l'absence ou à la réduction extrême de tout décor ou accessoire sur scène. D'après lui, seul l'acteur et ses émotions intéressent le public : *« Le théâtre doit reconnaître ses propres limites. S'il ne peut pas être plus riche que le cinéma, qu'il soit pauvre. S'il ne peut être aussi prodigue que la télévision, qu'il soit ascétique. S'il ne peut être une attraction technique, qu'il renonce à toute technique. Il nous reste un acteur "saint" dans un théâtre pauvre. [...] Il n'y a qu'un seul élément que le cinéma et la T.V. ne peuvent voler au théâtre : c'est la proximité de l'organisme vivant. [...] Il est donc nécessaire d'abolir la distance entre l'acteur et le public, en éliminant la scène, en détruisant toutes les frontières. Que les scènes les plus drastiques se produisent face à face avec le spectateur, afin qu'il soit à la portée de la main de l'acteur, qu'il sente sa respiration et sa sueur. Cela implique la nécessité d'un théâtre de chambre.<sup>9</sup> »* Donc, utilisons le virtuel, non comme un mode de domination complète sur la scène théâtrale, mais comme un élément de mise en scène, tout comme la musique ou le décor. Malheureusement cette méthode est difficile à suivre car, actuellement, l'être humain est complètement absorbé par la technologie comme par exemple Internet, moyen de communication qui va être utilisé au théâtre pour projeter sur un écran le personnage avec qui l'acteur communique sur scène.

### **Tony et Jordan dans America's got Talent (2017)**

L'interaction entre la vidéo et le théâtre nous impressionne encore plus dans le spectacle magique de Tony et Jordan dans le programme télévisé America's got Talent (2017)<sup>10</sup>. Durant ce spectacle les magiciens exécutent plusieurs numéros avec les images filmées. Ils introduisent par exemple une lampe au sein de l'écran. Une fille prend la lampe au milieu de la scène filmée et celle-ci se transforme en un soleil puis en une plage. Ceci en tenant compte bien sûr de la disparition magique de la lampe sur la scène. Autre exemple impressionnant serait bien sûr les visites et les déplacements des magiciens, du plateau du théâtre jusqu' à l'intérieur de l'écran. Ces déplacements qui se font instantanément, indiquent la splendeur de la signification de ce

<sup>9</sup> Jerzy Grotowski, Vers un théâtre pauvre, L'Age d'Homme, 1993, p. 40.

<sup>10</sup> <[https://youtu.be/HPCI5R\\_\\_vk4](https://youtu.be/HPCI5R__vk4)>, consulté le 5 septembre 2017

spectacle qui vise à souligner un certain « voyage » d'un milieu théâtral pour un autre milieu filmé. Les magiciens interprètent ce « voyage » d'une scène à l'autre comme un changement climatique et d'ambiance. Parmi les multiples effets de transition des accessoires sur scène et leurs disparitions pour se transformer en accessoires au sein de l'écran, on cite:

- Deux rubans rouges lancés vers l'écran qui se transforment en une robe rouge portée par l'actrice filmée.
- Le magicien donne un ballon à l'actrice filmée
- L'actrice sur l'écran donne un bâton au magicien qui se trouve sur le plateau.
- L'argent qui s'envole sur l'écran le quitte, pour s'introduire dans une valise sur le plateau.
- Des parapluies se détachent de l'écran pour se trouver sur le plateau
- Le magicien s'introduit au début dans l'écran qui se divise en deux, et tous les deux sortent de l'écran, tandis qu'à la fin l'actrice quitte l'écran et rejoint le plateau.

### La projection numérique

La projection va envahir encore plus la scène théâtrale lorsqu'une série de projection numérique anime le visage figé d'un acteur. L'acteur n'exécute aucun mouvement alors que toute sa physionomie et même son interprétation, vont être dirigées et animées par une projection de multiples images. Celles-ci sont de plusieurs natures, leur fonction est de prendre plusieurs formes, et elles contiennent aussi des éléments de visages animés comme des yeux. Ainsi le créateur de ces images animées est le seul interprète du spectacle, car on utilise l'acteur comme un support et un modèle pour leur projection.

Nobumichi Asai<sup>11</sup> est l'un des artistes numériques les plus connus, et un projectionniste cartographique facial, diplômé du Département des sciences de l'Université de Tohoku. Actuellement, il appartient à WOW Inc. Creative où il est directeur technique. Il est mondialement acclamé pour la cartographie faciale de Lady Gaga au Grammys 2016, de « Connected Colors » pour la campagne mondiale d'Intel, de l'hologramme laser "Light of Birth" exposé à La Triennale di Milano, et « Ghost in the Shell Virtual Reality Diver ». Il a dirigé le champ de la cartographie de projection à la fois à l'échelle nationale et internationale, en présentant des projets comme « Omote » et « Smap » « Face-Hacking ». Dans son projet « OMOTE »,<sup>12</sup> l'actrice qui a ses yeux fermés, effectue des mouvements de tête trop légers avec de multiples pauses. Tout en restant statique et figée, elle n'exécute aucune grimace et n'a aucune expression sur son visage. Nobumichi donne la priorité à sa projection cartographique numérique du visage de cette actrice en temps réel. Cette projection qui est riche en animation, joue un rôle important pour donner « vie » au modèle humain de l'actrice. Ses yeux prennent plusieurs formes et couleurs et s'animent de façon à fusionner cette matière numérique avec le corps humain. Ces yeux numériques se substituent à ceux de l'actrice. De même les yeux animés définissent, à travers les changements de couleurs et de formes, la physionomie du « personnage ». D'ailleurs le fait de rendre l'actrice passive face à ce masque d'animation numérique qui envahit son visage, indique que l'animation peut représenter la performance de

<sup>11</sup> <http://www.nobumichiasai.com/about/>, consulté le 4 septembre 2017.

<sup>12</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=eVNDYgMrvUU> > , consulté le 15 septembre 2017.

l'acteur. A travers cette projection numérique se passent de multiples variations d'animation et de transformations qui rendent lent le spectacle, au point où la passivité de l'actrice est bien utile et ne parasite pas le déroulement de la transformation. Cela est très frappant quand le visage se transforme en animant l'ouverture de la peau faciale, pour faire place à une tête robotique qui domine complètement le visuel et donc ne laisse pas de place ou d'intérêt à toute expression de l'actrice. Cette transformation à elle seule suffit pour impressionner le spectateur et aussi pour définir « le personnage » de l'actrice qui se contente de bouger légèrement la tête. Nobumichi dit qu'à travers la projection cartographique numérique et l'animation le sens du visage est changé. Il explique : « Une matrice significative a une « vie » et une « conscience » essentielle. Par exemple, si vous convertissez une belle musique de Beethoven en fichier wave de 16 bits et que vous la numérisez complètement, l'essence de la musique ne sera pas perdue. Si vous la démontez en 0 et 1, cela ne signifie pas que vous démêlez son essence. Si nous démantelons les êtres humains en 4 types d'ADN, ATGC, cela ne veut pas dire que nous démêlons les êtres humains. Il montre simplement une « conscience » plus profonde dans les parties intérieures. »

### **Un corps numérique sur la scène : La techniques des hologrammes**

L'évolution de la technologie numérique va permettre de créer un corps numérique qui se présente au théâtre et ceci grâce à la technique des hologrammes. Le corps filmé ou numérique ne va plus être dans un encadrement mais va pouvoir quitter l'écran pour se libérer dans toute la scénographie de la scène. La création des hologrammes se caractérise par plusieurs genres d'objets, d'accessoires, de matières, d'êtres humains, de machines, de monstres et d'animaux, qui s'animent sur scène et entrent en contact avec les acteurs. Cette technique numérique permet l'application d'une variété d'idées riches pour les performances scéniques spectaculaires où tout genre de transformation d'interaction et de magie sera possible. Outre la performance scénique, l'hologramme est aussi utile pour la résurrection numérique des chanteurs décédés comme Micheal Jackson, Tupac, et bien d'autres où les fans ont été émus lors de ces concerts à couper le souffle. De plus l'utilisation des hologrammes s'avère être nécessaire lors des interviews et des conférences ; à titre d'exemple la résurrection de l'acteur Bob Hope<sup>13</sup> à travers l'hologramme lors de la cérémonie des Oscars en 2011.

Le président de la compagnie des effets numériques « Digital Domain » Daniel Seah<sup>14</sup>, assure que la technologie avance à grands pas jusqu'à l'obtention de l'intelligence artificielle de ces personnages numériques. Il explique que dans le film « The Curious case of Benjamin Button », il y a peu de scènes où Brad Pitt est présenté en tant que jeune et que dans la grande partie du film il est enfant, adolescent ou vieux, et donc il confirme que l'acteur « a participé » de 25 pour cent dans la création de son personnage, tandis que les 75 pour cent sont effectués par « Digital Domain ». Il déclare aussi que la création en 2004 de l'hologramme du chanteur Tupac dans un concert, a été émouvante pour le public. En 2013 la création de l'hologramme de la chanteuse Teresa Teng, a suscité une demande de la part du public pour des reprises. Il

<sup>13</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=nY97SAp9YT8>, consulté le 10 août 2017

<sup>14</sup> <https://www.youtube.com/watch?v=F4xXR9nrA0w>, consulté le 20 août 2017

confirme que la technologie virtuelle va être capable dans un futur proche de créer l'intelligence artificielle. D'ailleurs celle-ci est déjà présente (probablement d'une façon primitive) dans des figurants numériques des films comme « Troy » (Wolfgang Petersen, 2004) où les personnages appelés « agents » peuvent choisir de combattre, de s'échapper ou de mourir. Daniel Seah conclut que cela indique le début de la création de « l'humain virtuel ».

Il va sans dire que la méthode du jeu d'acteur du living theatre et de Jerzy Grotowski caractérisée par la proximité et le contact direct entre l'acteur et le public, s'illustre par la vivacité de l'émotion et de l'énergie ; et seul cela peut se distinguer du cinéma où acteurs et publics sont séparés par l'écran. L'évolution de la technologie de la projection audiovisuelle et numérique a réussi à briser cette séparation de l'écran et a installé des corps numériques sur scène. Est-ce qu'un jour on va assister à un corps numérique qui pourrait avoir la même capacité, la même l'émotion et la même performance que celles d'un acteur ? Est-ce qu'il va y avoir un développement de l'intelligence artificielle pour guider la performance des personnages numériques sur scène ?

### **Bibliographie**

Corvin Michel, Dictionnaire encyclopédique du théâtre, Bordas ,1995  
 Martin Sylvia, Art vidéo, Taschen, 1992  
 Grotowski Jerzy, Vers un théâtre pauvre, L'Age d'Homme, 1993

### **Sites Internet**

[https://youtu.be/HPCI5R\\_\\_vk4](https://youtu.be/HPCI5R__vk4) > (America's Got Talent, Tony et Jordan)  
<https://www.youtube.com/watch?v=eVNDYgMrvUU> > (La projection numérique OMOTE)  
<https://www.youtube.com/watch?v=nY97SAp9YT8> >, ( Hologramme de Bob Hope )  
<https://www.youtube.com/watch?v=F4xXR9nrA0w> > ,( L'interview de Daniel Seah)  
<http://www.livingtheatre.org/video> >, (Al Pacino et son expérience avec le Living Theatre)  
[www.forkbeardfantasy.co.uk](http://www.forkbeardfantasy.co.uk) > (Le site du groupe Forkbeard Fantasy )  
[https://www.youtube.com/watch?v=O3T\\_ESrnl\\_4](https://www.youtube.com/watch?v=O3T_ESrnl_4) >, ( La Pièce « Shooting Shakespeare » (2004)