



Ozana Budău

Les « réalités » de l'acteur dans le théâtre virtuel

THE ACTOR'S REALITIES IN VIRTUAL THEATRE

ABSTRACT

This paper discusses the changes brought by the digital era and virtual reality upon theatre acting and the redefinition of the role and function of the actor as a participant within virtual theatre projects. This paper insists on the fact that the actor has not turned into a “diminished” performer, but into one whose mediated effect on the public is amplified by the interaction of all the scenic elements. The duality of being immersed in a virtual medium and of being in interaction with it is approached by this particular performer with a very disciplined, precise acting, with heightened imagination and body training, with great willingness to accept working in unfinished performance structures. This paper also includes unpublished fragments of interviews taken in 2006 and 2007 with several creators of virtual theatre performances.

KEYWORDS

Acting; Virtual Theatre, Mark Reaney.

OZANA BUDĂU

Babeş-Bolyai University, Cluj-Napoca,
Romania
budau.ozana@gmail.com

La technologie: l'espace privilégié pour des tensions artistiques

Les technologies numériques d'aujourd'hui ont créé un nouveau modèle de la réalité objective. Le changement qu'elles ont produit nous contraint à reconsidérer nos propres perceptions de cette réalité et ses rapports avec ce que, maintenant, on appelle la réalité virtuelle¹ (RV), tandis que leur potentiel artistique nous oblige à les explorer dans la syntaxe post modernisme – post humanisme.

La science et la technologie poussent en avant les frontières de la connaissance, alors que l'art est invité pour refléter ces nouvelles expériences. Le théâtre connaît, comme tous les secteurs du spectacle vivant, une tendance à évoluer vers les technologies numériques au niveau de la conception, de la répétition et de la conduite des spectacles. Ces changements impliquent une redéfinition du jeu des acteurs, du rôle des techniciens, de la fonction des metteurs en scène et de la relation avec le public. En plus, elles peuvent être aussi importantes que l'apport de la machinerie scénographique à la fin du XIX^e siècle, en faisant du théâtre une entreprise technologique et artistique pour laquelle l'outil se plie ou non au service d'un argument dramaturgique, d'un jeu d'acteur et d'une expression artistique.



Quelques remarques générales sur ce sujet sont nécessaires.

Constamment, à travers l'histoire de l'humanité, il y a eu des controverses et des tensions à partir de l'utilisation des nouvelles inventions techniques dans la vie quotidienne. Ces tensions ont été au bénéfice de l'évolution dans tous les domaines, parce que les personnes qui les ont utilisées se sont posé des questions sur leur système axiologique, leur éthique, leur responsabilité sociale, leurs principes, leurs idéaux, leurs croyances et leurs identités artistiques.

Les technologies ont rendu aussi possible l'exploration, au niveau de l'art ou du théâtre, des rapports existants entre le biologique, le corporel, le psychique et l'artificiel, entre les mondes possibles et impossibles, entre le temps du présent et le temps de la mémoire, entre la réalité ou les réalités et l'imaginaire. L'âge numérique est également devenu un contexte extrêmement fertile pour le développement des structures interdisciplinaires et interactives. Le concept de « inter médias », défini comme l'intégration de différentes structures esthétiques dans un nouveau contexte, un nouveau système (des structures ou des techniques narratives filmiques ou d'éclairage dans le théâtre, de la technologie virtuelle dans le jeu des acteurs) décrit parfaitement le phénomène de l'intégration et d'inter changement des codes, des structures et des systèmes entre les arts et les sciences.

Les principes de l'esthétique de l'art changent toujours ; l'art dépend, en même temps, de la subjectivité humaine, de ses rapports avec la réalité objective et de l'utilisation des outils et des techniques; et si sur tous ces points le monde a changé, les principes de l'art doivent également le faire.

Le spectacle de théâtre a été plus influencé par les nouvelles découvertes techniques, adaptées aux besoins de la scène, surtout à partir du vingtième siècle. Nous rappelons, dans cet ordre d'idées, le « corps

machine augmenté à travers l'espace » ou le décor et le costume convergents de Schlemmer et de Bauhaus, l'accent mis par le mouvement Futuriste sur la technologie comme moyen de faire avancer le discours esthétique, les changements dans l'éclairage faits par Appia, l'invention de la scène constructiviste, les biomécanismes de Meyerhold et l'utilisation de la projection vidéo par Eisenstein ; l'art expérimental de Nam June Paik et Fluxus, Merce Cunningham, John Cage et Robert Rauschenberg, Laurie Anderson, et Billy Viola.

Le théâtre virtuel de « transition » : *The Adding Machine* et *Wings*

Le but des hommes de théâtre est d'exprimer des thèmes éternels à l'aide des outils spécifiques pour leur époque. Si nous sommes d'accord sur le fait que l'art de nos jours est, plus que jamais, relié, d'une manière ou d'une autre, à la science, à partir de sa production jusqu'à sa diffusion ou à ses moyens de stockage, nous pouvons aussi affirmer que le résultat le plus représentatif des influences de l'Internet et de la technologie virtuelle sur le texte et le théâtre est un produit culturel, déjà bien mis en application dans l'histoire de l'art américain², qui porte le nom de *théâtre virtuel*.

Dans ce cas, la virtualité, comme outil pour interpréter et expérimenter le réel, offre la possibilité d'un nouvel discours esthétique sur l'art de l'acteur, l'utilisation des technologies virtuelles dans le théâtre nous obligeant à nous demander si les temps sont venus de parler d'une redéfinition esthétique, conceptuelle et pratique de l'actant dans le processus scénique.

La principale caractéristique du théâtre virtuel est l'immatérialité de la scénographie. Il n'y a pas de doute que, en dehors de l'aspect pratique et économique (parce



que tous les décors sont sauvegardés sur un CD ROM) de ce format, la virtualité apporte des changements aux arts de l'acteur et de la mise en scène.

La question qui se pose est quelles sortes de changements se passent et quel est leur degré de radicalité.

Un facteur tout à fait différent, par rapport à la scène et à la scénographie traditionnelle, est le décor performatif qui, par sa multifonctionnalité, par sa fluidité et par sa capacité de se métamorphoser dans n'importe quel espace réel, imaginaire, extérieur ou mental, devient un partenaire dynamique du jeu de l'acteur. Le simple fait que la scénographie (manipulée par les opérateurs de l'ordinateur) s'adapte constamment au jeu « live » de l'acteur, en interagissant en temps réel avec lui, provoque des modifications dans sa façon de se manifester sur la scène, d'aborder le personnage et, surtout, dans la qualité de sa présence scénique³.

Les spectacles virtuels repoussent encore les limites de ces questions, en suggérant la possibilité de remplacer l'acteur vivant par un « hybride post acteur », créé par la collaboration entre un opérateur d'ordinateur et un avatar digital. Nous pouvons nous imaginer, si nous discutons ce sujet dans le contexte de l'art de Maeterlinck, qui rêvait d'un théâtre sans acteurs ou de l'art de Gordon Craig et sa *Ubermarionette*, que l'interprète, qui s'accorde parfaitement avec une scénographie virtuelle, peut être un acteur dépouillé de sa corporalité. Un acteur virtuel, sans consistance matérielle, qui transgresse les limites de son physique, de sa biologie, de l'espace physique et de temps objectif.

Ainsi, le problème qui surgit et auquel nous réfléchissons après avoir pris conscience de l'existence de ces productions est si, en supprimant le corps charnel de l'acteur qui joue son rôle « live » devant un

public, nous perdons la caractéristique essentielle du théâtre, celle qui, dans le siècle de la mondialisation, de l'hétérogénéité et de l'effacement des limites, rend au théâtre son identité artistique unique: la relation directe entre le public et les acteurs.

La problématique qui se dégage de ces deux spectacles est très vaste. Ainsi, afin de réduire le champ des idées et de nous concentrer sur un aspect qui, à mon avis, est essentiel dans l'art du théâtre contemporain, nous nous intéresserons à la formation de l'acteur.

Les enjeux/ les objectifs/ les questions

L'enjeu de cette étude est de discuter les changements qui se passent dans l'art de l'acteur qui se trouve face à face avec les technologies virtuels et la redéfinition de son rôle dans ces ouvrages collectifs.

Le théâtre/ l'acteur/ la réalité virtuelle

Une remarque doit être faite au début de cette analyse. Il y a plusieurs types de théâtres virtuels, dont le plus proche des conventions théâtrales traditionnelles est le projet de théâtre virtuel conçu par Mark Reaney, dans lequel il utilise les techniques de l'immersion dans des environnements en réseau et de la réalité augmentée⁴ pour créer des mondes virtuels habités par des acteurs vivants. Alors, il s'agit d'un théâtre ou co-existent encore deux régimes de la perception : *la représentation théâtrale et la simulation virtuelle*⁵.

Pour Mark Reaney le théâtre est la première machine de la réalité virtuelle.

Le scénographe justifie son affirmation en trouvant des similitudes entre les deux phénomènes : le temps réel de l'action et l'existence d'un « espace de jeu » en 3 D qui repose sur l'illusion. De plus, tous deux



(le théâtre et le virtuel) se déroulent en temps réel, ainsi la temporalité de la réalité virtuelle rejoint celle de l'acteur.

La réalité virtuelle, tout comme l'expérience théâtrale, est produite au moment où elle est expérimentée, chaque fois différemment. Elle n'offre pas seulement la possibilité de passer avec fluidité d'un lieu à l'autre, sans recourir aux changements des décors à vue, mais elle devient un appui pour le public (les spectateurs portent des lunettes polarisantes qui leur permettent de voir les images en 3 D et ils ont, ainsi, la sensation que les acteurs évoluent dans le même espace que les décors représentés) et pour les acteurs, en montrant non seulement l'action, mais la pensée qui génère l'action, non seulement l'acte, mais l'émotion derrière l'acte. Tous ces éléments donnent une expérience objective qui est interprétée par des acteurs et des images qui montrent l'univers intérieur des personnages, simultanément avec leurs actions.

L'espace théâtral devient, ainsi, un espace intérieur où l'espace et le temps se modifient, en offrant une image plus complète de l'intérieur et l'extérieur des personnages.

La question qui se pose, alors, est de savoir si la réalité virtuelle, comme instrument pour l'analyse et l'exhibition des mécanismes et des processus psychiques du personnage, est en train de voler à l'acteur son rôle de montrer la vie intérieure des personnages interprétés.

Il n'y a pas de réponse unique ou exhaustive à ce problème, mais plusieurs facettes à prendre en compte dans notre réflexion. La réalité la plus probable est celle d'une situation où il se passe un échange réciproque entre les deux agents dramatiques⁶ pendant qu'ils se stimulent, se complètent et s'aident réciproquement, dans le but de réaliser la meilleure performance.

C'est dans cet ordre d'idées que Mark Reaney considère la réalité virtuelle

comme un médium de l'expression artistique et un cadre conceptuel excellent pour mettre en question l'esthétique réaliste qui domine la scène américaine.

L'entrée dans une ère cybernétique suppose de nouvelles pratiques de spectacle et de nouveaux outils. Le théâtre qui est, par définition, fonction d'une relation visuelle et une rencontre, en entrant, aussi, dans le territoire de l'ère cybernétique, ouvre sur une nouvelle visualisation, investit l'espace d'une dimension nouvelle et détermine un glissement du spectacle de l'espace public vers l'espace privé, où l'acteur a l'opportunité de grandir comme professionnel et de faire avancer son art.

Mark Reaney refuse de considérer son théâtre comme un art d'avant garde et préfère la catégorie de théâtre populaire fondé sur des procédures de communication qui se renouvellent avec le public.

Ce théâtre populaire reste, à mon avis, un endroit artistique qui considère encore les acteurs comme des producteurs de sens assez importants dans l'œuvre théâtrale, en leur donnant un espace privilégié pour travailler leurs corps, leurs voix, leur intuition et leur imagination, leur capacité de laisser la place aux autres types d'interprètes (le son, la lumière, la vidéo, l'image virtuelle), et, tout d'abord, de faire confiance dans cette image virtuelle, qui ne peut pas être perçue dans sa globalité (nous pouvons la comparer avec une image filmique) mais qui se passe en temps réel et interagit avec lui, au long de la représentation théâtrale.



Essai de la théorisation sur l'art de l'acteur dans le théâtre virtuel

De nombreuses questions sont soulevées par la scénographie virtuelle performative, sa capacité d'immersion et la perception des spectateurs, ou plutôt de « spectActeurs » dans un théâtre virtuel⁷ et leur contribution sur le déroulement des spectacles: l'incarnation des personnages, l'interprétation de l'œuvre comme construction du sens et comme réalisation de leur propre cadrage. Indubitablement, dans un spectacle de théâtre virtuel, le rôle du spectateur est augmenté en lui donnant la fonction d'agent organisateur de la perception.

Pourtant, même si on perçoit un changement évident d'attention de l'acteur vers le spectateur, il n'y a pas beaucoup d'analyses faites sur la situation d'acteur dans ce genre d'événement spectaculaire, premièrement à cause du cliché que dans un spectacle de théâtre virtuel, pour l'acteur, il ne reste rien à jouer, et, s'il reste, son rôle et ses fonctions sont diminués.

« L'immédiateté et la nature *live* sacrés du théâtre, le corps saint de l'acteur pourraient être dépouillé seulement par la virtualité et la culture pop, par l'aura commerciale des médias numériques. Nous avons été souvent accusés d'essayer de détruire le théâtre ou d'essayer de provoquer la destruction de l'acteur. Ce que nous faisons a vraiment attaqué les sentiments des personnes au sujet du théâtre et de la présence, leurs soupçons au sujet de la technologie, et leur croyance métaphysique au sujet du statut ontologique de la performance théâtrale, » affirme Lance Gharavi⁸, en parlant de l'expérience de théâtre virtuel en Kansas.

La question de l'acteur qui ne joue pas peut être intégrée dans le contexte plus

générale de la question du théâtre qui n'est pas vraiment de théâtre, parce qu'il n'y a pas de récit, de situations, d'action, ou de sens. Nous pouvons nous demander, dans cet ordre d'idées, de quelle sorte de théâtre, de quelle sorte de sens, et, de plus, de quelle sorte de jeu on parle? Oui, si nous discutons tous ces aspects par rapport au concept de réalisme psychologique du théâtre de XIX^e et du XX^e siècles, nous pouvons accepter le fait que nous sommes témoins d'un changement évident dans l'esthétique de l'art de l'acteur, mais, en même temps, ce genre de changement n'est pas singulier dans l'histoire du théâtre universel.

L'acteur dans le théâtre virtuel joue simplement d'une autre manière que l'acteur de théâtre psychologique, s'appuyant sur des techniques plus variées et empruntées à d'autres arts, dans le but de faire face aux nouvelles technologies.

Jeu filmique/ Jeu théâtral

Les nouvelles technologies avec les nouvelles valeurs qu'elles véhiculent et, surtout, par leurs propres imperfections (la rigidité et l'immobilité des écrans pour la projection qui obligent l'acteur à se tenir plutôt en l'avant-scène) modifient concrètement le jeu de l'acteur. Cet acteur doit jouer dans une œuvre incomplète, dans une réalité intermédiaire, dans un théâtre qui se développe pendant les répétitions, sans s'achever.

Quand Jenny Nichols (actrice) parle des influences déterminées par l'introduction de la RV, elle mentionne plusieurs aspects particuliers.

« Premièrement, j'ai su que l'assistance voyait des choses que je ne voyais pas, j'ai su que j'étais simplement une image dans leurs lunettes, toujours comme d'autres images [...] je pense que le sens sur lequel j'ai dû le plus compter était l'imagination. Je



me sentais vraiment exister dans un monde différent. Je savais que quand j'avais vu de la neige dans ma tête, le public en avait vu aussi. J'espérais juste qu'à la fin, on allait obtenir une image globale. Je n'ai pas vraiment eu d'autre choix. Il y avait des périodes où j'ai demandé ce qui était projeté dans les lunettes, et il y avait des périodes où Ron me faisait savoir ce qui se produisait, mais je considérais cet aspect comme l'éclairage, la musique, les costumes. »

Le manque d'information complète, la conscience de la concurrence des autres éléments comme sources de message, l'accent mis surtout sur l'imagination et la capacité d'agir sans avoir une image finale de ce qui se passe sur la scène: tous ces aspects sont très proches de ce que l'acteur doit surpasser quand il fait partie d'un projet cinématographique.

L'évolution du théâtre dans le sens où certains spectacles sont conçus comme des films (le montage/ le cadrage, les projections de chapitres, le caractère fragmentaire de récit) n'est pas une nouveauté.

En fait, le développement d'une vision cinématographique du théâtre et le travail avec l'image obligent l'acteur à une extrême précision dans le jeu, où il doit s'adapter à une hybridation des espaces et du temps, à une juxtaposition de différentes échelles, des gros plans et de plans généraux, des registres variés de la réalité objective et subjective, souvent en même temps et qui, à la fin, donnent au public un dispositif de vision non fusionnelle, disjointe, du point de vue de la compréhension, mais un sens intérieur global, du point de vue de l'émotion.

Les « réalités » de l'acteur / le profil de l'acteur

J'utilise la notion « registre de la réalité » pour rendre compte de l'éclat, des divisions et des multiplications que l'acteur doit subir sur la scène.

La coexistence de différents registres de cette réalité implique une tension entre la perception de l'acteur de son corps vivant, de sa matérialité et de l'image mentale de son corps virtuel, visible dans la « réalité physique » des moniteurs de HMD seulement pour le public.

L'acteur connaît aussi le fait qu'il peut être vu de partout, de n'importe quel angle, dans une perspective globale, ce qui exige de lui, de plus, un contrôle global de son corps, de son profil, de son regard. Son corps, ses gestes, ses positions, sa voix sont extraits de leur continuum dans le temps et l'espace et ils sont introduits dans un environnement fragmentaire qui exige qu'il maintienne un esprit ouvert, qu'il renonce à une approche globalisante et qu'il tolère psychologiquement la rupture radicale entre la réalité scénique et la réalité dramatique.

En même temps, il est tout à fait conscient qu'il n'est plus l'objet d'un regard constant et que l'attention de public se partage entre lui, ses images « doppelgänger » et les images variées de la RV.

Pour répondre à toutes ces exigences, l'acteur doit s'approprier des techniques de jeu de cinéma et les plier à son jeu théâtral général. Ainsi, il se rend compte que, par rapport au jeu théâtral, maintenant, sa performance sur la scène, même si elle se passe en temps réel, subit un processus de médiatisation (qui représente, par définition, la différence majeure entre l'acteur de cinéma et l'acteur de théâtre) et, par conséquent, une transformation potentielle par une tierce personne (l'appareil vidéo, le technicien qui travaille avec l'ordinateur).



La médiatisation par l'appareil vidéo et le manque apparent de contrôle sur sa propre image présentée/ représentée au public, lui donnent, dans ce cas, le statut de support pour la performance des autres éléments, et, dans un cas plus général, le statut d'acteur de film dont l'importance se trouve sur le même plan que tous les autres aspects techniques et artistiques de l'œuvre.

Pourtant, la même médiatisation donne à son statut une nature plus complexe car, dans le contexte de théâtre virtuel où l'image se crée en temps réel, elle change aussi de définition et n'est plus un critère qui permet de distinguer le live de l'enregistré. Le statut d'acteur devient une hybridation du vivant et du médiatisé, pendant que le spectacle vivant n'est plus défini par la coprésence des acteurs et des spectateurs dans le même lieu physique, mais par la médiation où les acteurs et les spectateurs se rencontrent et communiquent entre eux par le biais d'interfaces numériques.

Par conséquent, l'acteur ajuste son jeu à la médiatisation du théâtre virtuel à l'aide des règles et de la technique cinématographique.

Il connaît ce que l'appareil vidéo essaye de capturer dans chaque moment de la représentation (quel geste, quelle partie du corps, quelle expression de son visage), il connaît quelle est la relation des autres acteurs et de sa position spatiale avec l'appareil photo, il sait que, par rapport au théâtre, où il doit augmenter sa performance, afin que l'ensemble du public puisse le voir, pour l'appareil vidéo, il doit la rétrécir.

L'arrangement spatial ou la mise en place du corps est crucial à la fois pour le théâtre et pour la vidéo. L'acteur doit rester dans un cadrage fixe où il doit faire des gestes et des mouvements qui peuvent sembler paradoxaux du point de vue de la représentation théâtrale (par exemple, il fait un pas en avant, en s'approchant de son

partenaire, pour s'ajuster à l'appareil vidéo, quand la réaction normale et logique est de s'en écarter).

L'acteur doit prendre en compte aussi les points spécifiques dans l'espace où ses mouvements doivent commencer ou finir.

En effet, tout comme les acteurs de film, les acteurs d'une représentation virtuelle apprennent à commander et moduler leurs comportements pour s'adapter une variété de situations, pour cultiver et pour rendre les visages significatifs ou les gestes évidents.

Le but de la technique de l'acteur, en général, est sa lutte pour l'unité, pour une intégrité organique de la représentation.

Les conditions techniques sur la scène dans une production virtuelle, tout comme pour un film, exigent que cette continuité soit détruite. C'est-à-dire que les acteurs font des actions qui intègrent leur monde immédiat, scénique dans un plus grand monde construit en dehors de la scène, par des techniciens et opérateurs de l'ordinateur, mais qui, par rapport au film, travaillent en temps réel.

La neige virtuelle descend, l'acteur doit la regarder, y réagir et la toucher. Il est donc important que les acteurs coordonnent ce qu'ils font avec les choses qui les entourent, qu'ils ne voient pas mais qu'ils savent être là. Et, le plus important, ils doivent se coordonner avec les techniciens se trouvant à l'arrière plan et qui sont « dans le moment », juste comme les acteurs, commandant les images, et agissant avec la même précision que les acteurs.

« Ainsi, les acteurs étaient raccordés à l'action sur la scène et au technicien qui manipulait le programme qui, par exemple, agrandi l'image du Patron. Le technicien a eu également à faire cela dans une coordination parfaite avec ce qui se passait sur la scène. Le Patron et l'opérateur pouvaient entendre ce qui se produisait sur la scène,



ainsi ils ont pu inter agir en temps réel avec l'action de l'acteur », raconte Ron Willis.

De ce point de vue, nous observons que c'est la précision d'exécution du jeu qui va donner aux acteurs la capacité de se présenter, se représenter et « se transmettre » avec une intensité suffisante pour permettre au spectateur de s'engager dans l'illusion théâtrale.

L'acteur doit s'approprier des techniques d'articulation qui s'appliquent premièrement au corps. Faire cohabiter en même temps plusieurs axes dans son corps lui donne la capacité d'émettre simultanément plusieurs intentions (vers le partenaire virtuel, vers le partenaire réel, vers l'appareil vidéo) en créant des rapports dialectiques entre elles.

Ce qui est le plus difficile pour un acteur qui se sent majoritairement le producteur du sens, c'est d'accepter de donner toute sa place aux autres agents dramatiques, mais, en faisant cela, l'acteur devient, à la fois matière et créateur.

Le naturel de cet acteur de théâtre virtuel, qui sait se mettre dans le champ visuel et faire jouer la partie enregistrée par l'objectif, est l'hyper conscience du fonctionnement de l'image.

Dans le cas de ces deux spectacles, les images n'étant pas perçues par les acteurs, la technique utilisée par le metteur en scène afin de les aider à développer un sens intérieur de ce qui se passe sur la scène et de les rendre plus précis dans leurs actions, a été tout à fait simple, mais efficace : la description systématique de ce qui se passe sur les écrans, sur les moniteurs de HMD, à partir de laquelle l'acteur associe, peu à peu, telle sensation, tel mouvement avec tel résultat décrit par l'observateur.

L'hyperréalisme de la RV détermine une catégorie de jeu stylisé. Pourtant, pour faire face à la complexité des mises en scènes, les acteurs emploient un jeu

psychologique (l'étude du caractère, leur jeu sur l'émotion), du mime et un jeu expressionniste. Le choix d'un type de jeu conduit à différentes manières de représenter le corps. Dans le contexte du théâtre virtuel, le jeu filmique permet au corps de l'acteur de ne pas s'inscrire dans le virtuel comme par effraction et de construire une relation maîtrisée et harmonieuse entre son corps physique et son corps de personnage numérique.

Cela implique pour lui un apprentissage et une maîtrise de son corps très spécifiques. La réussite ou l'échec des spectacles de ce type dépend de la capacité de l'acteur à s'adapter à ses nouvelles conditions de jeu, à la scénographie en mouvement qui, pour lui, demeure encore en deux dimensions.

Mécanique vs. Vivant

Une des demandes spécifiques faite par le metteur en scène et qui concerne le jeu de l'acteur dans ce genre de productions est le jeu très précis qui permet aux acteurs de coordonner leurs actions avec les autres éléments impliqués. La précision de jeu et l'exigence d'être au bon endroit, au bon moment sont des conditions qui transforment, d'un point de vue générale, l'interprète en un automatisme, un mécanisme qui n'a pas le choix d'improviser sur la scène.

Qu'est-ce qui se passe avec ma liberté comme créateur, avec mon choix de varier, de nuancer mes réactions par rapport aux réponses du public?

Voilà une question qui se pose autour du problème de la mécanicité de l'interprète depuis longtemps et qui suscite des débats sur la qualité du jeu de l'acteur. Les rêves de Maeterlinck⁹, de Gordon Craig, de Bauhaus semblent prendre forme à l'âge de la virtualité où le syntagme « plus machinal,



plus performatif » est de plus en plus véhiculé.

La question de la qualité du jeu de l'acteur reliée à sa capacité d'être plus fidèle au contexte de son jeu est également posée par Jean François Peyret, qui s'interroge sur l'effet de l'insertion de l'aspect mécanique dans la performance live.

« Est-ce qu'un bon acteur est vivant ou pas ? Au théâtre on entre des textes dans le corps de comédien (input). On ne sait pas si ce qui ressort (output) est mécanique ou vivant.¹⁰ »

Pour n'importe quel acteur, le simple exercice de la mémoire le transforme en automate. Dans cet ordre d'idée, chaque répétition, chaque choix qui est fait pendant la création de rôle et de la mise en scène réduit le spectre large de possibilités qui existent pour interpréter un mot, pour dire une réplique, pour faire une action, pour se positionner sur la scène. Ainsi, nous pouvons dire que la perte de la « vivacité » de l'acteur sur la scène se passe dans n'importe quel spectacle de théâtre et que nous n'avons pas besoin d'atteindre « l'âge d'acteurs cyborg » pour philosopher autour de ce sujet.

Praticien et théoricien de la mécanique et de la performativité de l'acteur, l'artiste américain Bob Wilson, réussit à « formuler » dans ses spectacles un vrai paradoxe de l'acteur, plus efficace quand il est mécanique. Ce paradoxe devient une réalité au moment où les acteurs sont capables à trouver la liberté créatrice dans le mécanisme, quand ils commencent à faire confiance à la puissance de l'interaction de tous les éléments, quand en faisant place à la lumière et au son de la mise en scène, ils sont, paradoxalement, plus accentués, plus visibles, plus capables d'agir sur le public.

Nous pouvons extrapoler ces affirmations sur le théâtre virtuel, où, les acteurs, adoptant un jeu filmique, très précis,

et en acceptant de devenir une image comme toutes les autres images créées et projetées, sont, en revanche, augmentées par les effets uniques de l'interaction et de l'hybridation des agents dramatiques.

Plus machinal. Plus performatif. Plus émouvant ?

L'émotion esthétique du spectacle est créée, traditionnellement, dans un espace imaginaire spécial, construit entre les acteurs et le public. D'habitude, le jeu de l'acteur implique l'action d'accéder et d'exprimer une certaine gamme d'émotions de manière qu'il produise des effets spécifiques sur le public. Les acteurs jouent également, en utilisant des expressions émotives qu'ils se fournissent l'un à l'autre.

Dans les conditions spéciales du théâtre virtuel, il n'y a pas de communication « directe » acteur-public (à cause des systèmes utilisés: les lunettes spéciales, les HMD; et du changement du statut de l'acteur: sa virtualité, son statut d'image entourée par d'autres images) mais il y a une communication médiatisée par le dispositif virtuel.

La médiatisation est la place de rencontre entre les spectateurs et les acteurs (une médiatisation qui est, en effet, un trait naturel des nouveaux codes de la société contemporaine où l'espace virtuel WEB n'est pas seulement un outil pour échanger et trouver des informations, mais aussi un endroit virtuel pour faire des rencontres, pour passer un bon temps, pour trouver l'amour de ta vie) où une nouvelle forme d'émotion apparaît probablement: l'émotion virtuelle.

En effet, dit Ron Willis, la RV « est un genre de prothèse, mais elle n'élimine pas la nécessité de l'acteur d'être dans le moment et de travailler avec la vie émotive du personnage. » De ce point de vue, la RV



peut être considérée comme un appui, comme un élément de la scénographie, comme un costume qui dépeint la vie intérieure des personnages.

D'autres problèmes se posent dans le théâtre virtuel par rapport à la question de l'émotion : l'acteur qui joue devant l'appareil vidéo et qui doit projeter ses émotions à l'oeil de l'objectif (mais, dans ce cas, il s'agit de l'appropriation des techniques du jeu filmique), et, l'acteur qui doit pouvoir soutenir « l'écoulement émotif », soit dans la situation où il change très rapidement l'adresse de la parole vers un autre acteur sur la scène, vers la projection virtuelle (invisible) d'un autre acteur et vers un appareil vidéo, soit quand il doit réagir très rapidement aux situations créées d'une manière fluide. Nous pouvons parler dans ce dernier cas d'une esthétique de fragment fluide de la RV: la scénographie performative qui se change en temps réel et qui amplifie le rythme du jeu de l'acteur.

En tout cas, toutes ces particularités, ne font, à mon avis, que rendre le jeu de l'acteur plus complexe et plus provocateur.

L'hyper acteur / l'acteur augmenté

Dans *Adding Machine* et *Wings*, on pourrait dire que la technologie employée a fait augmenter la performance d'un acteur d'une manière directe, lui donnant des outils empruntés à l'art cinématographique pour agrandir, rendre plus visibles ses gestes et expressions, pour augmenter les effets de son jeu sur le public, ou en créant les « doubles » de l'interprète, qui servent à refléter son jeu de manières qui pourraient être lues comme expressionnistes ou surréalistes.

En même temps, on observe un décalage entre l'accent mis par l'acteur sur le monde intérieur des personnage et celui sur le monde externe, une évolution vers une réalité physique, agrandie et augmentée,

où les capacités expressives de l'interprète sont augmentées elles-mêmes par l'utilisation des médias numériques

Considérons la situation suivante: un acteur joue face à une caméra. À un moment donné, on enregistre une séquence de jeu, puis on rediffuse ce moment. Un acteur est, donc, devant un écran avec son image en direct d'un côté, mais manipulée et retouchée par des effets spéciaux, en temps réel. Ainsi, il est obligé de prendre constamment en compte les changements qu'il opère sur les images, il doit constamment réévaluer son geste en fonction de la réaction de l'image engendrée par ses actions précédentes. L'environnement l'influence par rapport à ses repères, à ses appuis, qui conditionnent son jeu dans l'espace.

Dans un espace qui évolue dynamiquement l'acteur doit réévaluer sans cesse son jeu. De plus, il n'est plus limité à son propre corps. La lumière, le son, la vidéo peuvent être, pour un temps, le media d'incarnation de l'acteur.

L'essentiel est, maintenant, de permettre à chaque interprète de comprendre son nouveau corps augmenté avec ses nouvelles contraintes, limites et possibilités et, parfois, de laisser son propre corps être le media d'une autre conscience.

Acquérir, comme dans son enfance, la compréhension de cette nouvelle corporéité augmentée est l'un des enjeux à venir dans la formation de l'acteur.

Le théâtre virtuel est le sujet d'un procès double de médiatisation et de remédiatisation. Autrement dit, le media est et n'est pas, en même temps, le message de l'œuvre. Cela devient possible parce que la réalité virtuelle est immersive, donc, elle est un medium dont l'objectif final est de disparaître comme medium. Ce procès double influence radicalement l'art de l'acteur.

Ainsi, le but de l'acteur dans le théâtre virtuel¹¹ est, premièrement, d'adapter



son corps physique au contexte virtuel, de disparaître dans ce medium, et, secondement, d'interagir avec ce medium. Un acteur est à la fois immergé dans le virtuel (car il doit être perçu comme partie de lui) et dans la situation d'interagir avec lui (ainsi, il est séparé de lui).

Les moyens qu'il utilise pour réaliser ce dédoublement sont propres au jeu filmique.

Nous observons, pourtant, que, dans ces deux cas, la conception stanislavskienne (la perspective psychologique sur le personnage, le jeu réaliste) n'est pas entièrement anéantie, même si, le travail sur le corps est fortement mis en valeur.

Nous sommes témoins, alors, d'un théâtre qui utilise l'acteur et l'image pour raconter une histoire, pour faire un récit, et qui ne lutte pas contre le logocentrisme.

Nous découvrons, aussi, un théâtre qui limite la communication traditionnelle d'acteur-acteur et d'acteur-public.

Et, en plus, nous découvrons un théâtre qui devient un moyen nouveau de connecter l'art de cinéma à la représentation théâtrale live.

Ce genre de théâtre offre à l'acteur un contexte fertile, un espace privilégié pour faire son art avancer: l'opportunité de travailler son sens intérieur, son imagination, sa discipline physique et spatiale, sa flexibilité de réagir psychologiquement et d'une manière émotive et expressive, très rapide, à la fluidité du mouvement de la scénographie performative.

L'acteur n'est plus seulement un acteur de théâtre ou de film. L'art de l'acteur contemporain s'inscrit, plutôt, dans une dynamique de la transgression des genres, dans une esthétique du « crossover ». La révolution informatique a déjà aboli les distinctions entre le cinéma, la vidéo et le théâtre; le remplacement du matériel traditionnel avec le micro processor facilite la

circulation des images¹²; les artistes deviennent de plus en plus scientifiques. Le théâtre virtuel fonctionne sur la fondation d'une nouvelle pédagogie des arts du spectacle, dans laquelle les différentes disciplines convergent pour enrichir, au niveau créatif et imaginaire, le futur interprète. Cette pluridisciplinarité donne au acteur une adaptabilité aux plusieurs genres artistiques, un élargissement de l'apprentissage technique, un développement de la créativité, des moyens concrets pour établir les liens entre les diverses disciplines et les intégrer dans sa formation.

Autrement dit, la pluridisciplinarité de la formation de l'acteur ou de son expérience devient un atout essentiel dans les théâtres virtuels.

Bibliographie

Sources primaires

Interviews inédits avec Ron Willis, Jenny Nichols, Lance Gharavi réalisés par Ozana Budau via e-mail et Skype (janvier mars 2007)

Photos pris de <http://www2.ku.edu/~ievr/> (The Institute for the Exploration of Virtual Realities)

Sources secondaires

Bauschard, Franck, « Théâtre et réalité virtuelle. Une introduction à la démarche de Mark Reaney », in *Les Écrans sur la scène*, pp. 225-245, L'âge d'Homme, Lausanne, Switzerland, 1998.

Brook, Peter, *The Open Door. Thoughts on Acting and Theatre*, Anchor Books Inc. New York, 2005.

Buhl, Frederic, *Technologies numériques et spectacle vivant*, Memoire, ENSATT, 2006.

Butel, Yannick, *Essai sur la présence au théâtre*, L'Harmattan, Paris, 2000.

Cage, Mary Crystal, « Actors Joined by Computer Imagery in U. of Kansas



- Production » in *The Chronicle of Higher Education*, June 30, A18+, 1995.
- Chekhov, Michael, *On Theatre and the Art of Acting*, The Working Arts Library, UK, 2002.
- Clark, Andy, *Natural-Born Cyborgs*, Oxford University Press, 2003.
- Dixon, S., « Digits, Discourse and Documentation: Performance Research and Hypermedia » in *TDR: The Drama Review*, Vol. 43, Number 1 (T161), spring, pp 152-175, 1999.
- Durand, Stephanie, *L'image filmée au théâtre et le vidéo théâtre*, Mémoire Maîtrise, Paris 3, Sept. 1986.
- Garbagnati, Lucile, Morelli, Pierre, *Théâtre et nouvelles technologies*, Editions Universitaires de Dijon, 2006.
- Gharavi, Lance, « i.e.VR: Experiments in New Media and Performance » in *Theatre in Cyberspace: Issues of Teaching, Acting and Directing*, 1992
- Giannachi, Gabriella, *Virtual Theatres. An Introduction*, Routledge, London, 2004.
- Hayles, N.K., *How We Became Post human: Virtual Bodies in Cybernetics, Literature and Informatics*. Chicago: University of Chicago Press, 1999.
- Knox, Alexander, *On Actors and Acting*, The Scarecrow Press Inc., London, 1998.
- Hankin, Douglas, « Filling the Space: Michael Chekhov's concept of Atmosphere in Theatre » in *Théâtre: espace sonore, espace visual*, Presses Universitaires de Lyon, 2003.
- Laurel, B., *Computers as Theater*. Reading, Massachusetts: Addison-Wesley, 1991.
- Mahoney, Diana Phillips, « Live Theater Gets a Virtual Boost: At the University of Kansas, computer-generated scenery sets the stage for a one-of-a-kind production » in *Computer Graphics World*, July, 76-78, 1995.
- Meredieu, Florence de, *L'art et les nouveaux technologies*, Ed. Rao, Bucharest, 2005.
- Naremore, James, *Acting in the Cinema*, University of California Press, Los Angeles, 1998.
- Pavis, Patrice, *L'analyse des spectacles*, Editions Nathan, Paris, 1996.
- Slater, M., Sadagic, A., Usoh, M., Schroeder, R., « Acting in Virtual Reality », in *Teleoperators and Virtual Environments* 9(1), 37-51, 2000.
- Valmer, M., « Entretien avec Jean François Peyret » in *Alliage*, nr. 47, 2001.
- Virilio, P., *The Aesthetics of Disappearance*. New York: Semiotext(e), 1991.
- xxx, « The Screen Test of The Double: The Uncanny Performer in the Space of Technology » in *Theatre Journal* 51:4, Dec. 1999.
- Sources WEB :
- <http://www2.ku.edu/~ievr/reaney/>
- Reaney, Mark, « The Theatre of Virtual Reality », *Theatre Design and Technology*, 1992.
- xxx, « Virtual Characters in Theatre Productions. Actors and Avatars », Laval Virtual conference, Laval, France, 2001.
- xxx, « Virtual Reality on Stage », *VR World*, May/ June, 1995.
- xxx, « Virtual Reality Sprouts Wings », *Theatre Design and Technology*, 1998.
- xxx, « Virtual Scenography: The Actor, Audience, Computer Interface ».
- xxx, « Art in Real-Time. Theatre and Virtual Reality », Ciren Seminars, Paris University 8, 2000.
- xxx, « Digital Scenography. Bringing the Theatre in the Information Era », *L'Art et le numérique*, 2000.



Notes

¹ On définit la réalité virtuelle comme un ensemble de technologies qui permettent d'immerger un utilisateur dans un environnement virtuel en temps réel et en interaction. L'immersion s'effectue grâce à une vision en 3 D (vision stéréoscopique) qui peut être réalisée grâce à des systèmes portatifs de type casque ou il y a deux petits écrans (un pour chaque oeil), ou grâce à des systèmes fixes qui disposent de grands écrans ou sont projetées deux images (une paire des lunettes est nécessaire pour séparer les deux flux d'images).

² A partir des années 90, en Kansas, les mises en scène de Ron Willis et du designer, et technologiste scénographe Mark Reaney introduisent pour la première fois dans un spectacle de théâtre (*Adding Machine* en 1995) le décor virtuel performative et (*Wings* en 1996) le HMD (head mounted display) pour le public.

³ La présence est un principe fondamental dans les arts du spectacle qui s'articule autour les notions d'urgence, d'authenticité et d'originalité, de la non médiation et de l'immédiate. La présence provoque des questions sur la conscience de soi-même, l'interaction, et sur l'endroit de cette interaction. Les discussions au sujet de la présence de l'acteur ont été au milieu des aspects principaux de la pratique et de la théorie théâtrales depuis les années 50 et sont une partie essentielle de l'avant-garde et de la performance post-moderne. L'enclenchement du théâtre expérimental avec les médias visuels

et les nouvelles technologies virtuelles ont intensifié plus l'importance de ces questions.

⁴ On définit la réalité augmentée comme résultat d'une action de surimpression des données engendrées par l'ordinateur au champ visuel.

⁵ On définit la simulation comme une modélisation du réel fabriqué à partir de l'ordinateur.

⁶ On considère l'image virtuelle comme agent dramatique.

⁷ Le syntagme *théâtre virtuel* fait référence aux formes de théâtre virtuel nommées par Gabriela Giannchi dans *Théâtres Virtuels*, où l'immersion des spectateurs et l'interaction avec le monde de la RV devient l'accent principal de spectacles.

⁸ Interviews inédits avec les réalisateurs Ron Willis, Jenny Nichols, Lance Gharavi réalisées par Ozana Budău via e-mail et Skype (janvier-mars 2007)

⁹ « L'être humain sera-t-il remplacé par une ombre, un reflet, une projection de formes symboliques ou un être qui aurait l'allure de la vie sans avoir la vie. Je ne sais pas, mais l'absence de l'homme me semble indispensable. »

¹⁰ M.Valmer, « Entretien avec Jean François Peyret », in *Alliage*, nr. 47, 2001.

¹¹ On parle de la forme du théâtre virtuel qui utilise le procès d'immersion collective dans le réseau, la réalité augmentée et la présence des acteurs vivants sur la scène.

¹² Richard Schechner, *Le Théâtre a un tournant*, Le courrier de l'UNESCO, Paris, Nov, 1997, p. 8.