

Mensonge d'acteur, jeu de robot

Sebastian Samur

Numéro 144 (3), 2012

Sciences et technologies

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/67752ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Samur, S. (2012). Mensonge d'acteur, jeu de robot. *Jeu*, (144), 88–93.

SEBASTIAN
SAMUR

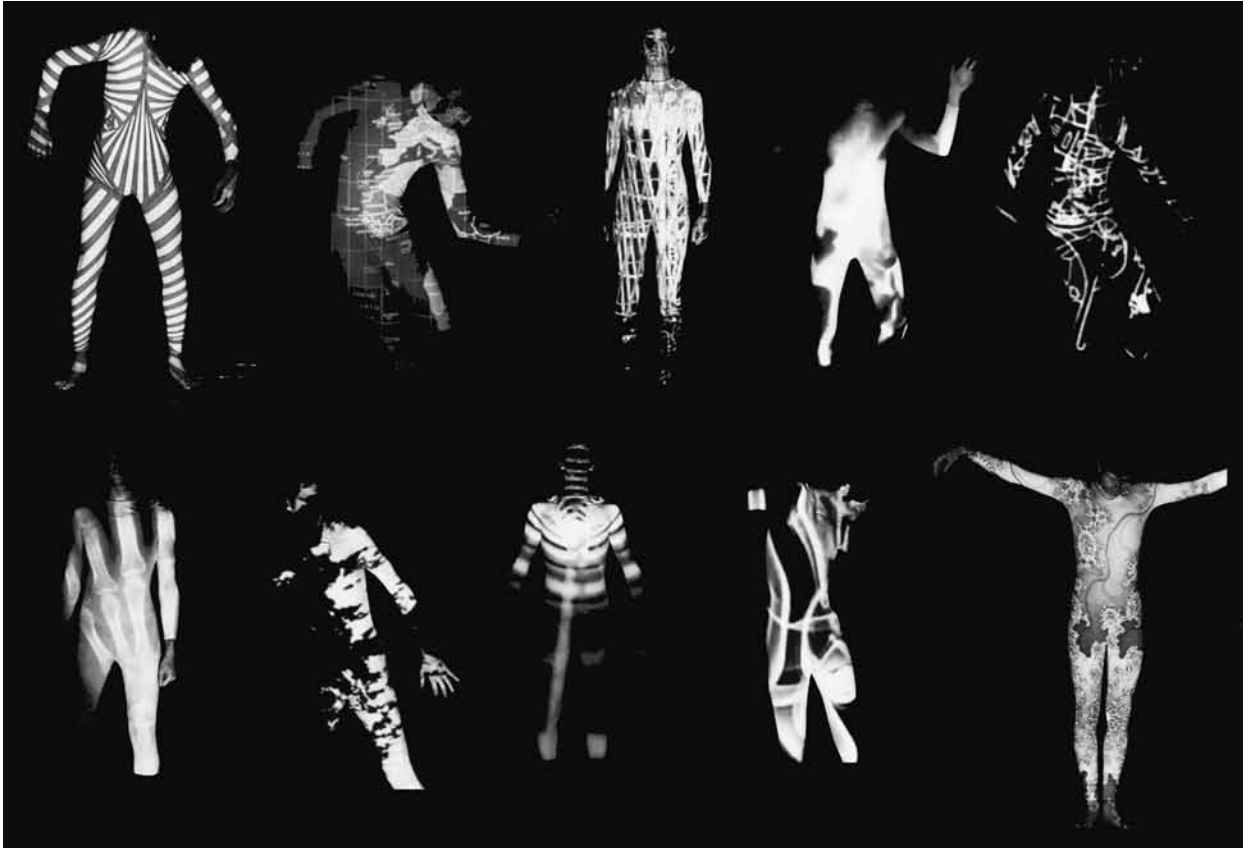
MENSONGE D'ACTEUR, JEU DE ROBOT

C'est d'abord un intérêt pour le jeu de l'acteur en lien avec la technologie qui m'a amené à développer à l'UQAM un projet de recherche alliant le mouvement et la projection. Cependant, ma collaboratrice, Fiona Beckett, et moi avons vite compris que le travail avec une seule technologie mène facilement à l'ajout d'autres, ce qui peut aller jusqu'à l'effacement complet de l'acteur. Face au remplacement de ce dernier par différents avatars matériels ou virtuels, je poursuis ici ma réflexion sur son rôle à une époque où les technologies interactives sont de plus en plus présentes sur nos scènes et où le jeu de l'acteur humain est par conséquent mis en question.

PATAUGER DANS LE DOMAINE DE LA TECHNOLOGIE

Notre recherche pratique visait à étudier le jeu de l'acteur avec la technologie, dans un contexte d'entraînement continu. Spécifiquement, la projection et le mouvement basé sur les techniques du mime et du masque neutre ont été examinés. Le mime a été choisi pour son aspect corporel, qui complète bien la nature visuelle de la projection. Le masque neutre, également corporel, a pour sa part été choisi parce qu'il sert d'« outil de caractérisation », comme le décrit Simon Murray¹. Tout comme les couleurs, les éléments de la nature ou les matériaux peuvent inspirer le mouvement dans le travail du masque neutre, pourquoi les images ou la vidéo ne pourraient-elles pas en faire autant ? Évidemment, l'inspiration diffère, puisqu'elle ne provient pas de l'imaginaire de l'acteur. Cependant, en travaillant face

1. S. Murray, *Jacques Lecoq*,
New York, Routledge, 2003, p. 73.



au miroir, comme pour le mime, il nous est apparu que le mouvement de l'acteur pouvait être stimulé par les projections sur le corps. Souvent, il faut que le mouvement de l'acteur, ainsi que celui de la vidéo projetée, soit lent. De plus, c'est mieux lorsque les projections sont plutôt sombres et abstraites, car cela permet de créer des environnements immersifs dans lesquels le corps baigne. Lorsqu'un effet hybride entre le corps et la projection est jugé réussi, le mouvement peut être aisément raffiné afin d'être incorporé dans une création plus formelle.

Sur le plan théorique, une taxonomie de rôles technologiques a été utilisée pour situer le travail. Proposée par David Saltz, professeur qui travaille au Interactive Performance Lab à l'Université de Georgia, elle suggère une catégorisation assez large pour définir l'utilisation de la technologie au théâtre. Cette délimitation permet de mieux cerner et d'organiser le travail autour de la technologie. La dimension explorée dans notre recherche était celle des costumes interactifs – où la technologie est utilisée dans la conception d'un costume. Lors de l'expérimentation, les projections généraient les costumes, ce qui ressemblait aux exemples présentés par Saltz. Pourtant, en travaillant avec les projections, il est devenu clair que, pour compléter les images projetées, d'autres technologies pouvaient facilement s'ajouter, telles que le son ou la vidéo en direct. C'est un phénomène assez commun pour les artistes intermédias, qui adaptent leurs œuvres pour y intégrer les dernières technologies. C'est ainsi que mes pensées ont erré vers la relation ambiguë entre l'acteur et la technologie, et sur les tendances plus larges concernant la technologie sur scène.

Sélection de costumes interactifs. Recherche entreprise à l'UQAM en 2011-2012 par Sebastian Samur (sur la photo).
© Fiona Beckett.

L'INTERACTIVITÉ

Dans tous les arts, le terme « interactif » est à la mode ces temps-ci. Il est utilisé pour décrire de nombreuses relations entre l'artiste, le spectateur et la technologie. Celles-ci peuvent être ramenées à trois :

Artiste-technologie :

- Au cirque, dans la production *Totem* (2010), des projections interactives sont utilisées pour créer des rides d'eau lorsque les acteurs touchent les projections.
- En danse, le groupe Troika Ranch joue souvent avec des senseurs pour que les projections et le son correspondent à leurs mouvements, ce qui rappelle *Variations V* (1965) de Merce Cunningham.

Spectateur-technologie :

- Plusieurs installations technologiques de Chris Salter à Concordia réagissent aux spectateurs avec des sons, des mouvements, des vibrations, etc.
- L'action du film primé *Bla Bla* (2011) change selon les différents clics de souris du spectateur.

Artiste-spectateur à travers (ou à l'aide de) la technologie :

- Dans les performances de Marcel-lí Atúnez Roca, les spectateurs peuvent parfois contrôler les créations technologiques que porte l'artiste ; relation sadomasochiste.
- Dans *Kitchen* (2007) de Gob Squad, quelques spectateurs peuvent communiquer directement avec les acteurs à l'aide de casques-microphones.
- Le *Move(me)ant. The Marat/Sade Occupied* (2012) d'Aleksandar Lukac a été présenté en ligne sur Ustream. Les spectateurs pouvaient envoyer des tweets qui étaient projetés en direct, vus par les spectateurs ainsi que par les acteurs.

Peut-être le domaine qui pourrait être considéré comme le plus interactif est celui des jeux vidéo, où, de plus en plus, les joueurs peuvent naviguer dans des villes entières en toute liberté. Ce n'est donc pas surprenant que Saltz parle aussi d'interaction.

Cependant, le rôle de costumes « interactifs » de Saltz est un terme mal approprié, car la relation avec la technologie, selon sa définition, est unidirectionnelle. Les projections sur le corps de l'acteur ne réagissent pas à ses mouvements. Il s'agit plutôt d'une relation « réactive ». Mais même avec les technologies plus avancées – telles les projections utilisées par le Cirque du Soleil ou les créations de Troika Ranch, qui utilisent des senseurs pour recevoir un stimulus – on pourrait soutenir que la relation avec la technologie reste essentiellement à sens unique. Les choix de l'utilisateur sont limités à ceux suggérés par le programmeur. Le degré « d'interactivité » est très restreint.

Par ailleurs, il est possible d'affirmer (crûment) que tout spectacle est « interactif » parce que les spectateurs font toujours des choix, même si ceux-ci sont conventionnels. Le spectateur choisit d'entrer dans la salle, de rester silencieux lors de la représentation et de partir aux moments appropriés – décisions prises face à des choix offerts et qui suscitent une réaction. Les événements qui se promeuvent comme « interactifs » vont simplement ajouter des choix supplémentaires, voire non conventionnels. On le constate lorsque les spectateurs sont invités à participer verbalement, à aider à faire avancer l'histoire, à être bénévoles ou à activer un appareil technologique. C'est simplement une question plus ou moins de choix, ce qui rend « l'interactivité » plus ou moins complexe et parfois plus ou moins amusante ou surprenante. Souvent, il est suggéré que cette interactivité donne aux spectateurs plus de contrôle, de choix et même de pouvoir ; mais si les résultats sont préfigurés, est-ce vraiment le cas ?



Le film interactif
Bla Bla (2011).

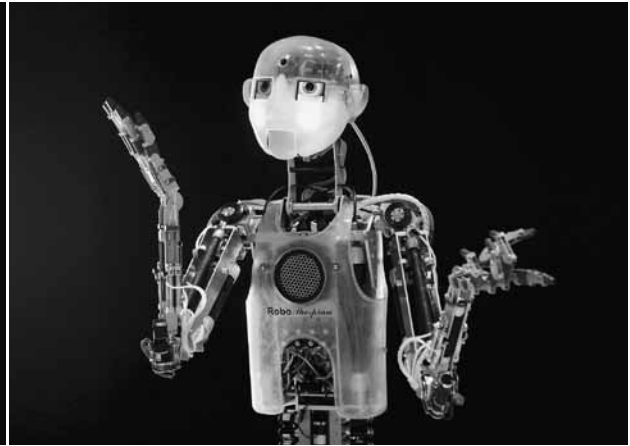
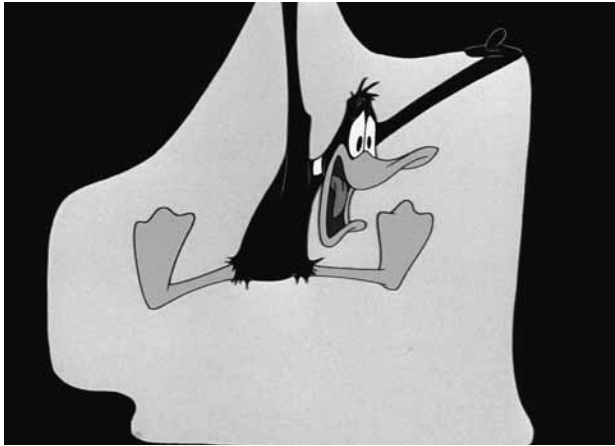




Dans les œuvres technologiques les plus sophistiquées, l'interactivité est souvent rapportée à une relation directe entre humain et technologie, une relation qualifiée à la fois d'ambitieuse et d'angoissante. Que ce soit, au théâtre, les acteurs projetés de 4D Art, les robots de Denis Marleau, les automates de Nathalie Claude ou les machines performantes de Bill Vorn ; que ce soit, dans d'autres domaines, l'hologramme posthume de Tupac Shakur chantant à Coachella 2012 ou des programmes informatiques qui génèrent de l'art, qui jouent aux échecs (Deep Blue) et au Jeopardy (Watson), chaque création reflète le rêve de pouvoir interagir avec un être artificiel et indépendant. C'est un rêve ancien qui revient aux automates de Héphaïstos, dieu de la technologie. Cependant, tous ces exemples restent, à la base, des programmes. Peu importe leur complexité, les acteurs ou artistes virtuels ont un nombre de fonctions (de choix) bien définis, et les spectateurs reconnaissent pleinement le fait qu'il y a un hiatus entre le programme présenté et le programmeur-créateur ; entre l'outil et le manipulateur. Lors d'un tel spectacle, l'appréciation du spectateur portera plus spécifiquement sur la technique, représentant une extension du créateur. Les prétentions de l'interaction humains-technologie restent discutables.



Simulations de créativité et d'intelligence : l'hologramme de Tupac Shakur chantant à Coachella 2012 et l'ordinateur Watson jouant au Jeopardy.



Programmer la volition : Daffy Duck « veut » se sauver ; le Robothespian « joue » Robert De Niro.

C'est cet écart entre l'outil et le manipulateur qui continue de distinguer un acteur humain d'un acteur virtuel et qui, par conséquent, limite la possibilité d'interaction authentique. L'acteur virtuel ne peut être autrement ; il est toujours un outil. Il ne joue jamais, tout comme un chien sur le plateau ne joue pas ou un personnage animé dans un film ne joue pas. Même quand un personnage animé « joue » Shakespeare, ou le Robothespian de Engineered Arts « joue » Robert De Niro, ce sont les différents niveaux de programmation que les spectateurs reconnaissent et apprécient. L'acteur humain, par contre, est à la fois l'outil et le manipulateur, ce qui suppose son indépendance. Son jeu surgit alors qu'il choisit consciemment de cacher le fait qu'il est l'outil. Bref, il doit mentir aux spectateurs quant à sa propre nature pour devenir un autre, ce qui constitue l'aspect ludique.

C'est pour cette raison qu'il est souvent plus facile de croire les récits de personnages animés, de marionnettes ou de robots : il n'y a pas de mensonge à surmonter. C'est aussi pour cela que le *typecasting* (distribution par emplois) est répandu : il réduit la portée du mensonge. Toutefois, lorsqu'un acteur dans *Rhinocéros* de Ionesco réussit à convaincre les spectateurs qu'il est devenu l'animal éponyme, c'est un coup de théâtre. Les exercices d'acteurs, tels le mime et le masque, servent donc à faciliter la réussite du mensonge. Et alors que l'appréciation d'un acteur virtuel est limitée à la technique, l'appréciation d'un acteur humain repose autant sur sa technique que sur sa capacité à tromper par le jeu.

VERS L'ACTEUR VIRTUEL

Cela dit, le rêve d'un acteur virtuel qui détient une indépendance persiste : un être qui aura une intelligence artificielle avancée, lui permettant d'interagir de façon autonome avec les acteurs et le public. Une telle réalisation reste encore très loin. Jusqu'à présent, dans le domaine de l'intelligence artificielle, les chercheurs arrivent seulement à reproduire certains sous-domaines de base, ce qui donne, au mieux, une simulation d'intelligence. John Searle² a qualifié celle-ci d'intelligence artificielle « faible ». Dans son « argument de la salle chinoise », il propose que quelqu'un dans une salle qui reçoit des instructions (un programme) adéquates puisse simuler une compétence en chinois. Par exemple :

2. « Minds, Brains and Programs », dans *Behavioral and Brain Sciences*, n° 3, vol. 3, 1980, p. 417-457.

Si tu vois : 你会说中文吗, réponds par : 会, 我会说中文

Searle croit que cette personne pourra mener une conversation sans jamais comprendre le chinois. Par contre, si une machine peut manifester une vraie compréhension du chinois, son intelligence pourrait être qualifiée de « forte ». Ce niveau d'intelligence reste à être démontré ; pour l'instant, il faut se contenter des simulations d'intelligence.

L'avenir de l'intelligence artificielle au théâtre soulève plusieurs questions qui révèlent les différents niveaux d'une création. Même si l'intelligence reste au niveau faible, éventuellement, les simulations seront développées au point où les spectateurs pourront croire qu'ils sont en train de voir un véritable acteur, ce qui remet en question la valeur de son art. Imaginez un acteur qui crée un spectacle et qui, après, crée un acteur virtuel pouvant le remplacer dans le spectacle. Si, lors d'une représentation, les spectateurs ne savent pas s'il s'agit de l'acteur humain ou virtuel, tout à coup, le mensonge perd complètement de sa valeur : comment celui-ci peut-il être apprécié s'il n'est pas reconnu ? La situation soulève des questions sur l'authenticité, qui rappellent les théories de Walter Benjamin ; des questions que l'on se pose déjà lorsque, par exemple, un acteur apprend comment jouer *la Face cachée de la lune* de Lepage. Qu'est-ce qu'on apprécie lors d'une reproduction, surtout si on n'est pas au courant des méthodes de création ?

Poussons plus loin en imaginant le développement d'une intelligence artificielle forte – où un robot, par exemple, pourrait mentir consciemment pour jouer un personnage de son propre chef. Quel serait alors l'intérêt de cette création ? Complexifions la chose : Comment s'y prendre ? Comment programmer la volonté de mentir à des fins ludiques ? L'étymologie du mot « robot » est d'ailleurs liée au travail.

Ces questions rappellent comment l'intelligence artificielle forte est loin d'être atteinte et que les créations technologiques présentées aujourd'hui restent à un niveau élémentaire. Les avancées de l'intelligence artificielle sont particulièrement limitées par notre compréhension de notre propre intelligence. Est-ce qu'elle peut être réduite à des instructions ou à des choix fondamentaux ?

Finissant à la maîtrise en théâtre à l'UQAM, **Sebastian Samur** s'intéresse au jeu de l'acteur sous toutes ses formes, ce qui l'a amené à l'Odin Teatret, au Théâtre Roy Hart, ainsi que chez Philippe Gaulier.



Un robot qui peut mentir : une bonne idée ? *Terminator 2: Judgment Day* de James Cameron (1991).

Mais le progrès vers une reproduction authentique continuera petit à petit. Du côté de la simulation – de l'apparence –, on cite souvent le Uncanny Valley de Masahiro Mori³, qui affirme que si un robot ressemble beaucoup, mais pas parfaitement, à un humain, les personnes ont une sensation de répulsion lorsqu'ils le voient. Toutefois, cette sensation se dissipe lorsque l'apparence approche de la perfection. Lorsqu'une intelligence artificielle sera évoluée au point qu'un robot pourra mentir comme nous (même plus parfaitement), est-ce qu'un phénomène semblable se produira ? Est-ce que les spectateurs pourront reconnaître le mensonge d'un robot – et si oui, est-ce qu'ils l'applaudiront ? ■

3. « The Uncanny Valley » dans *Energy*, n° 7, vol. 4, 1970, p. 33-35.