

L'INTELLIGENCE ARTIFICIELLE AU SERVICE DE LA CRÉATIVITÉ THÉÂTRALE

DOI : 10.46522/S.2023.01.1

Tarik ABOU SOUGHAIRE PhD

Chercheur III à l'Institut de Recherches Théâtrales et Multimédia

Université des Arts de Târgu-Mureș

tarekamine64@yahoo.com

Abstract: Artificial Intelligence at the Service of Theatrical Creativity

The whole world is currently experiencing a truly unprecedented technological revolution. In this context, there are several digital phenomena that we consider today and among which comes to mind what we call artificial intelligence (AI) having, in one way or another, effects, whether positive or negative, on our journeys, whether personal or professional. The idea of this article is to provoke better reflections, but also an informed understanding of this field of computing whose use has become common in the media despite its definition which remains more or less opaque until the present – and to demonstrate to what extent so-called artificial creativity could be at the service of theatrical creativity. The choice of the title is not by chance, but rather intentional insofar as we aim, above all, to trace the first aspirations of this field, which represents one of the new digital technologies, while arriving, subsequently, to articulate its development, its advantages, but also its disadvantages in relation to theater and theatricality. In this sense, it is necessary to specify the attempts and efforts that scientists have made, even the challenges that they have already supported in order to improve the capabilities of this field so that it evolves and becomes today one of the technological, ideal and creative tools playing an important and effective role not only within the performing arts, but also within all other social and human disciplines.

Key words: *intelligence, artificial, creativity, theatrical, stage.*

L'une des questions modernes qui occupe l'esprit de milliers de personnes et envers laquelle sont gaspillés des milliards de dollars, l'est fortement l'intelligence artificielle. Le monde entier vit actuellement une véritable révolution technologique sans précédente tout en se confrontant à certaines disciplines informatiques dont vient, en tête, ce que nous appelons *l'intelligence artificielle (IA)* ayant, d'une façon ou d'une autre, des effets, qu'ils soient positifs ou négatifs, sur nos parcours, qu'ils soient personnels ou professionnels. Provoquer de meilleurs réflexions sur la définition de ce domaine de l'informatique, articuler une profonde démonstration de ses racines, illustrer une compréhension avisée de ses influences sur les autres disciplines et démontrer, en particulier, jusqu'à quel point il pourrait être au service du théâtre et de la



créativité théâtrale, tout cela constitue le vif du sujet de la présente étude. Le choix du titre n'est pas fortuit, mais plutôt intentionnel dans la mesure où nous visons, en premier lieu, à retracer les premières aspirations de ce domaine, qui représente l'une de nouvelles technologies numériques, tout en en arrivant, en suite, à articuler son épanouissement, ses avantages, mais aussi ses inconvénients par rapport au théâtre et à la théâtralité. Dans ce sens, il est à mentionner que le but de cet article n'est pas seulement de préciser ce qu'est l'intelligence artificielle, dont la définition reste opaque jusqu'au présent bien que le terme soit couramment utilisé dans les journaux et les médias, mais aussi de déterminer les tentatives et les efforts qu'ont déployés les scientifiques, ou plutôt les programmeurs, ainsi que les enjeux qu'ils ont déjà supportés afin de stimuler les capacités de telle ou telle machine algorithmique pour qu'elle s'évolute et devienne aujourd'hui apte, idéale et créative tout en jouant un rôle important et efficace non seulement au sein des arts scéniques, mais aussi à l'intérieur de toutes les autres disciplines sociales et humaines.

La problématique de cet article est, en bref, articulée dans la question suivante : l'intelligence artificielle et le théâtre, qui apparaissent sans le moindre doute deux domaines distinctes, peuvent-ils se métisser et se sustenter mutuellement ? C'est à cette question que nous allons tenter de donner des réponses dans les pages suivantes tout en nous basant sur une démonstration contemporaine et articulatoire qui nous permet de mettre en lumière comment cette évolution technologique, dite l'intelligence artificielle, pourrait être au service de la créativité théâtrale.

Avant de répondre à cette question posée dans la problématique, il nous paraît intéressant de réfléchir sur la définition de l'intelligence artificielle tout en faisant un retour en arrière afin de bien démontrer ce qu'est cette science et de retracer ses premières aspirations. D'après Marvin Lee Minsky (1927-2016), l'un des pères visionnaires qui ont révolutionné l'IA et qui a défini cette discipline « comme étant la construction de programmes informatiques qui s'adonnent à des tâches qui sont, pour l'instant, accomplies de façon plus satisfaisante par des êtres humains, car elles demandent des processus mentaux de haut niveau tels que : l'apprentissage perceptuel, l'organisation de la mémoire et le raisonnement critique »¹. C'est à partir de cette définition qu'une chose est affirmée, c'est ce que l'intelligence artificielle s'intéresse, dès le début, aux composantes des programmes de l'ordinateur et à la manière dont sont reliées entre elles leurs sous-unités, dites processeurs. Il est, cependant, à noter que les spécialistes contemporains de l'intelligence artificielle ne sont pas allés loin de cette définition qu'a donnée M. Minsky tout en essayant de la définir. Ils s'accordent à dire que l'IA est prise pour une grande avancée dans le monde de la technologie contemporaine dans la mesure où ils ont réussi à améliorer, tout en comptant sur l'application de certains algorithmes et

¹ ***, *L'intelligence artificielle : Histoire et Définition*, (Article en ligne), publié le 6 mai 2019, consulté le 8 mars 2024, disponible à l'adresse : <https://ia-data-analytics.fr/intelligence-artificielle/#:~:text=En%201956%2C%20Marvin%20Lee%20Minsky,processus%20mentaux%20de%20haut%20niveau>



de certains modèles complexes de la mathématique, les capacités de certaines machines, ou pour en mieux dire les compétences de certains systèmes informatiques, à tel point que ces derniers deviennent aptes à reproduire des tâches intellectuelles ou humaines tels que la perception et la compréhension, l'apprentissage et l'évaluation, la planification et la décision, et si nous osons de le dire, le raisonnement et la résolution de problèmes. Dans ce contexte, Nathalie Rheault dit :

Les systèmes informatiques d'intelligence artificielle « sont conçus pour apprendre, raisonner, percevoir, planifier, communiquer et prendre des décisions de manière similaire à ce que ferait un être humain.

Rheault 2023, 1-9

En continu, les scientifiques ont pu développer ces systèmes informatiques d'une façon que ces derniers deviennent capables de penser et de se comporter presque pareils aux êtres humains et parfois ils dépassent les facultés de ces derniers comme c'est le cas du système d'IA, nommé *AlphaGo*, qui avait la capacité, en 2016, de battre Lee Sedol, le champion du jeu de *Go*. Cependant, il est à avouer que malgré l'intelligence de ce dernier système « ses capacités s'arrêtent ici. Il sera incapable de jouer aux échecs ou d'effectuer d'autres tâches tant que celles-ci ne lui auront pas été inculquées »². Nous pouvons, donc, dire que malgré les capacités majeures et les compétences que possède tel ou tel dispositif technologique, ces facultés techniques sont toujours limitées du fait que ces supports n'arrivent jamais à les améliorer ni à les développer sans recours à l'intervention humaine. C'est à ce propos qu'a dit le philosophe français, Bernard Stiegler :

Il ne s'agit pas de reproduire l'homme, ni sa pensée, mais de transformer un ensemble, dont l'être organique qu'est l'homme, la connaissance qui lui est vitale, en tant qu'accumulée sur divers supports, et les instruments qu'il développe, forment un complexe à trois termes. Leroi Gourhan pensera l'évolution de ce complexe comme possibilité d'un devenir an-humain résultant de la vitesse technique et de la lenteur psychologique.

Stiegler 1996, 99

Par recours aux premières aspirations de l'intelligence artificielle, nous avons remarqué que la chronologie de ce domaine est assez vaste et innovante. C'est en 1943 qu'a été déclenché le noyau principal de l'utilisation de l'intelligence artificielle dans une conférence tenue au collège de Dartmouth, aux Etats-Unis. C'est là que le neurophysiologiste américain, Warren Sturgis (1898-1969), et le logicien américain Walter Pitts (1923-1969), ont proposé le premier modèle mathématique de la création

² ***, 2022, *Intelligence artificielle, de quoi parle-t-on ?*, in « CNIL », (Article en ligne), consulté le 11 mars 2024, disponible à l'adresse : <https://www.cnil.fr/fr/intelligence-artificielle/intelligence-artificielle-de-quoi-parle-t-on>.



d'un réseau de neurones à partir de leur article intitulé « *A Logical Calculus of Ideas Immanent in Nervous Activity* » « *Calcul logique des idées immanentes à l'activité nerveuse* ». Les deux scientifiques s'inspiraient au fonctionnement des neurones dans le cerveau humain. Puis, en 1950, a été publié un autre article intitulé « *Computing Machinery and Intelligence* » « *Machines Informatiques et Intelligence* ». Dans cet article-ci, le mathématicien anglais, Alan Turing (1912-1954), a essayé de déterminer et d'affirmer au monde entier si une machine peut avoir la capacité de reproduire un comportement intelligent ou plutôt humain. Six années plus tard, un groupe de scientifiques ont annoncé le point du départ de l'intelligence artificielle comme une discipline scientifique indépendante lors d'une autre conférence tenue dans le collège de Dartmouth.

Après 1956, les chercheurs ont été suscités par cette discipline et ils y ont destiné leurs recherches dont le nombre a dépassé la limite de l'imagination. Ces recherches ont abouti, en 1965, à l'apparition d'un nouveau système, nommé Eliza, qui était capable d'établir une conversation écrite avec les êtres humains. Un autre système, appelé SHAKEY, a été inventé en 1969 par un groupe de chercheurs qui appartiennent à l'institut de Recherche de Standford. Ce système légendaire représente le premier robot autonome au monde à se déplacer et ayant la capacité de prendre des décisions à la volée et d'agir.

Pourtant, entre les années 1980-1990, l'intelligence artificielle a connu une période de décadence et de congélation puisque les espoirs initiaux des scientifiques ont été confrontés par des défis et des limites techniques. Suite à cette période de gel, un certain renouveau est arrivé entre les années 1990-2015 et s'y sont réalisées de multiples avancées grâce auxquelles sont devenues possibles la reconnaissance d'images, la traduction automatique, le traitement du langage naturel et d'autres réussites qui ont permis à l'intelligence artificielle de passer d'une technologie expérimentale à une réalité tangible. C'est dans ce sens que des progrès significatifs ont été produits dans de nombreux domaines, surtout dans le théâtre où l'intelligence artificielle a été amplement fonctionnée dans les pièces de théâtre non seulement sur le niveau de l'écriture de scénarios et de dialogues, mais aussi sur le niveau la sélection des personnages. Pendant cette période, certaines compagnies théâtrales ont expérimenté l'utilisation des logiciels de l'IA pour aider à la création de nouveaux spectacles en apportant une vision et une créativité plus ou moins différentes de celles humaines. De même, elles ont eu recours à des technologies basées sur l'IA afin d'améliorer leur production et leurs performances théâtrales. À titre d'exemple, les systèmes de son et d'éclairage contrôlés par des algorithmes ont été mis en œuvre en vue de créer des effets sonores et des projections visuelles impressionnants.

Or, de 2015 à 2020, l'intelligence artificielle connaît une évolution sans précédente dans la mesure où, en 2018, a été créé le système informatique appelé GPT (Generative Pre-trained Transformer) (Transformateur Génératif Pré-entraîné). Ayant une nature complètement différente de tous les systèmes précédents, ce système est capable de



générer des textes naturels de haute qualité. Bien que la dernière version de ce système, dont le nom est GPT 4 et qui est apparue en mars 2023, représente, jusqu'à nos jours, le plus grand système et le plus puissant dans le domaine de l'intelligence artificielle, cela ne nous empêche pas de dire que cette discipline informatique est toujours en constante évolution et de nouvelles progressions se produisent quotidiennement, ce qui nous permet de la voir aujourd'hui porter des effets vis-à-vis du théâtre et de la théâtralité.

Suite à ce court panorama chronologique, nous revenons à la question déjà posée dans la problématique de cet article : l'intelligence artificielle et le théâtre peuvent-ils se mêler et se sustenter mutuellement ? Pour donner une réponse exacte à cette question et pour bien comprendre jusqu'à quel point cette discipline, avec toutes ces pratiques technoscientifiques, pourrait avoir de grands effets sur la créativité théâtrale, il nous paraît nécessaire d'analyser la relation établie entre l'IA et le théâtre et de démontrer comment cette discipline de l'informatique vise à retracer une évolution permanente dans le monde théâtral, qu'il soit sur le niveau de la rédaction de textes dramatiques, ou bien sur le niveau de la pratique corporelle sur scène.

D'une part, l'intelligence artificielle porte de grands effets sur la théâtralité, ou pour en mieux dire sur la production des ouvrages dramatiques dans la mesure où nous retrouvons, dans le temps actuel, plusieurs dramaturges prenant le matériau scientifique, ou plutôt les systèmes de l'intelligence artificielle, pour des moyens-adjutants qui leur permettent d'améliorer leurs textes, « d'inventer de nouvelles modalités d'expression et, parfois, [...] de donner littéralement vie aux œuvres » (Tina 2018, 16). Dans ce contexte, il est à dire que plusieurs techniques informatiques sont actuellement utilisées afin de produire des dialogues ou des idées de scénario pour des pièces de théâtre. A titre d'exemple, « *AI : When a robot writes a play* » « *IA : Quand un robot écrit un spectacle* », ce titre-là ne représente pas un titre ordinaire, mais plutôt un titre captivant et significatif puisqu'il affirme, d'une part, l'idée de notre recherche – c'est ce que l'intelligence artificielle est toujours en liaison vive et assidue avec le théâtre et ne cesse de rendre meilleure la créativité théâtrale –, et d'autre part il nous donne la preuve évidente sur le recours de certains dramaturges à l'utilisation des systèmes informatiques lors de la rédaction de leurs spectacles. Il s'agit, ici, de la première pièce théâtrale dont 90 % de dialogues et d'idées ont été écrites par l'un des systèmes de l'intelligence artificielle, à savoir le GPT-2, alors que le reste a été réalisé par l'intervention humaine. Cette pièce, mise en scène en février 2021 par le dramaturge tchèque Daniel Hrbek, représente le fruit d'une certaine collaboration entre le théâtre Švanda de Prague et le centre tchèque de Londres. Elle raconte l'histoire de la lutte d'un robot suite à la mort de son propriétaire. Ce robot se confronte seul au monde des humains et s'intègre forcément à la société tout en essayant de découvrir la raison de la mort de son possesseur, voire les émotions des êtres humains qu'il rencontre. Le personnage principal a été joué par l'acteur tchèque Jacob Erfemeijer. Cette pièce n'est pas l'unique qui déclare l'influence de l'intelligence artificielle sur la production des écrits dramatiques, mais elle reste la meilleure preuve dans la mesure où elle nous démontre jusqu'à quel point cette technologie informatique était apte à traiter, à



l'intérieur de ce spectacle, certaines approches thématiques tels que la mort, l'amour, le sexe, mais aussi la souffrance de la solitude. Suite à la représentation de ce spectacle devant le public, « le spécialiste américain de l'intelligence artificielle Chad DeChant a estimé qu'il faudrait encore attendre quinze ans avant qu'un algorithme soit capable d'écrire une pièce de théâtre sans aucune intervention humaine »³.

Bien que la pièce tchèque reste, jusqu'au présent, la meilleure production théâtrale où l'intelligence artificielle est utilisée pour générer les idées et réaliser le processus de l'écriture, il est à mentionner que plusieurs sont les projets théâtraux qui ont précédé ce spectacle et qui ont été créés à l'aide de cette discipline informatique. En 2016, l'IA a été impliquée dans la création théâtrale de la comédie musicale intitulée « *Beyond the Fence* » « *Au-delà de la barrière* ». Dans cette comédie, tout était réalisé par des programmes informatiques : le script, les personnages, la musique, etc. Pour l'écriture des scénarios, le programme, nommé *What-if Machine*, a été proposé par un groupe de chercheurs de l'Université de Londres. Ce groupe-là a fourni ce programme par une base de données de 1700 anciens spectacles musicaux de grand succès. Pour améliorer la trame de la pièce, un logiciel différent, appelé *PropperWryte*, a été mis en œuvre par un autre groupe de chercheurs de l'Université de Complutense de Madrid. Ce dernier logiciel avait la capacité d'identifier les thématiques nécessaires à adapter dans le spectacle tels que l'assassinat, l'amour, la rébellion, etc. En ce qui concerne la partition des mélodies, cela a été réalisé par le programme appelé *Android Lloyd Webber* qu'un groupe de chercheurs, appartenant à l'Université de Durham, ont fourni par une base de données de 44 spectacles. Vient, enfin, la collaboration des artistes humains visant à développer les idées de ce spectacle et à les incorporer sur scène.

Sur un autre côté, les effets de l'intelligence artificielle sur le monde théâtral vont plus loin que de son intervention dans l'écriture dramatique. Cette technologie innovante ne s'arrête pas aux bords de la rédaction théâtrale puisqu'un certain nombre de spectacles vise actuellement à en créer le thème central de leur intrigue. *Algorithme* en est donc le meilleur exemple dans lequel les systèmes informatiques sont utilisés comme un moyen d'expression. Ce spectacle, joué en décembre 2022 et dont l'auteure est Emilie Génaédig, nous présente la vie d'une femme trentaine addict aux algorithmes et aux écrans. Dans cette pièce, le décor est très simple dans la mesure où il est seulement, sur la scène, un lit gigantesque sur lequel se déroule presque l'intégralité des actes et qui se considère comme le symbole d'une bulle « protectrice du monde extérieur » (Cronier 2022). Ce spectacle, où s'enchevêtrent l'art dramatique, la danse et la musique à travers la programmation et la mise en œuvre de certains algorithmes, a pour objectif de plonger le public dans un monde virtuel où est vivement articulée l'addiction aux nouvelles technologies. À l'instar de la majorité d'entre nous, Max, cette jeune femme,

³ ***, *La première pièce de théâtre écrite par une intelligence artificielle a été mise en scène*, (Article en ligne), publié le 2 mars 2021 et mis à jour le 25 août 2021, consulté le 12 mars 2024, disponible à l'adresse : <https://www.20minutes.fr/high-tech/2989063-20210302-premiere-pièce-theatre-ecrite-intelligence-artificielle-mise-scene>.



est dépendante et accro par ce monde de l'intelligence artificielle et tous ses supports tels que l'internet, les ordinateurs, les tablettes, les smartphones, les montres connectées, ou encore les enceintes connectées. C'est à partir de cet univers de virtualité que la dramaturge vise à nous démontrer combien est devenue, dans notre monde de réalité, solide et terrifiante, la cohérence entre ces algorithmes et les êtres humains de sorte que ces derniers n'arrivent pas à effectuer les moindres tâches dans leur vie sans le recours à l'utilisation de différentes techniques algorithmiques. En un mot, *Algorithme* n'est qu'une pièce qui tend à balayer les frontières entre ce qui est théâtral et ce qui est informatique tout en articulant la relation homme-machine. Il s'agit, donc, d'un *technodrame* où nous sommes invités à susciter une réflexion sur la place importante de la technologie moderne dans nos vies personnelle et professionnelle, sur les conséquences de notre dépendance croissante aux systèmes informatiques, voire sur les dangers de la manipulation de l'information et de la privatisation de nos données privées.

Si l'intelligence artificielle a eu des effets croissants sur la rédaction des textes dramatiques, voire sur le contenu thématique de certains spectacles, qu'en est-il donc de ses impacts sur la pratique théâtrale, ou plutôt sur les acteurs du théâtre ? En effet, les études et les statistiques actuelles ont affirmé que l'émergence de l'intelligence artificielle avait eu des impacts majeurs sur l'industrie du théâtre, surtout sur les acteurs et leur pratique artistique sur scène. Plusieurs sont les égards qui traduisent ces effets que nous pouvons étaler dans les lignes suivantes. En premier lieu, ces dernières années, les scientifiques ont développé l'intelligence artificielle à tel point qu'elle puisse analyser, traiter et évaluer les comportements des acteurs, leurs émotions, leurs expressions, leurs voix, leurs gestes corporels, ainsi que leurs interactions sur scène. De ce principe, cette technologie pourrait être un outil précieux pour les acteurs en leur permettant d'améliorer leurs performances et dans leurs jeux de rôle tout en leur fournissant de multiples suggestions qui les aident à améliorer leurs talents d'acteurs.

De même, les algorithmes de l'intelligence artificielle ne cessent de jouer un rôle important et efficace non seulement à l'analyse des textes dramatiques, mais aussi à l'extraction des informations nécessaires de ces textes-là tout en les déposant, d'une façon organisée, à la portée des acteurs et des théâtrologues. Dans ce sens, il est à dire que l'une des caractéristiques des logiciels, qui se basent sur l'intelligence artificielle, est de s'alimenter à de différentes et d'importantes œuvres théoriques et analytiques du théâtre, qu'elles soient des manuscrits ou des données publiées en sorte de travaux électroniques (ouvrages, articles, colloques, rapports, etc.), et d'en reproduire une feuille logicielle contenant de grandes quantités de données et d'informations analytiques. Certes, parmi ces masses d'informations, il y en a des extraits dont les références sont protégées par le droit d'auteur. Pour que le processus de telle ou telle extraction soit légitimement effectué, les entreprises ou les programmeurs, qui travaillent sur l'alimentation et le développement de ces systèmes informatiques, doivent initialement demander des permissions ou des autorisations explicites aux auteurs de ces références avant que leurs travaux ne soient déposés à la portée du public. D'où vient, donc, l'opportunité de donner aux spécialistes du théâtre, mais aussi aux acteurs, la possibilité



d'approfondir, dans un cadre légitime, leur compréhension des ouvrages théâtraux et de bien préparer, dans un court délai, leurs rôles avant de sortir sur scène.

En plus, l'une des innovations les plus remarquables que l'intelligence artificielle a actuellement apporté au monde théâtral et qui porte un impact profond sur les acteurs, c'est d'invoquer sur scène un autre monde des personnages virtuels côte-à-côte de celui représenté par ceux humains. Dans ce contexte, il est à dire que les effets de l'intelligence artificielle sur la pratique théâtrale ne s'arrêtent ni à la limite de l'évaluation des acteurs ni à la limite de l'analyse des spectacles qu'ils représentent, mais elle va beaucoup plus loin dans la mesure où est devenue possible la coprésence des personnages virtuels, qui interagissent sur scène avec des acteurs réels. Plusieurs sont les spectacles dont fait partie essentielle l'intervention de ces personnages virtuels « qu'ils sont entre le code et la vie, entre la puissance et l'actualisation, entre l'imaginaire et le réel » (Bardiot 2015, 207-222). À ce propos, le spectacle intitulé « dSimon » en est une parfaite illustration dans la mesure où il nous propose une expérience théâtrale singulière tout en réunissant entre le virtuel et le réel. À la fin d'avril 2023, ce spectacle a été représenté sur la scène du théâtre de Bastille à Paris, ainsi que sur les théâtres de Lausanne et de Marseille. Les acteurs y sont au nombre de trois, deux humains et un virtuel : une développeuse informatique, un artiste plasticien et son double numérique, nommé dSimon. Pour la rédaction de ce spectacle, l'artiste suisse Simon Senn s'est mis en contact avec la développeuse informatique Tammara Leites pour qu'elle travaille sur la création de son double virtuel, nommé « dSimon » ou « digital Simon ». Il lui a fourni de tout ce qu'il avait déjà fait et de tout ce qu'il avait écrit pendant les quinze dernières années. De sa part, Tammara Leites s'est compté sur *Chat GPT2* tout en inventant une collection de données pour entraîner l'intelligence artificielle, afin qu'elle puisse générer elle-même du texte. Dans un article du journal intitulé « dSimon : quand l'intelligence artificielle se met en scène au théâtre », écrit par Amélie Pierre et publié sur le site de *Radiofrance* en date de 12 avril 2023, ont été mentionnées les confessions de Tammara Leites à propos de ses échanges avec l'avatar virtuel dSimon dans cette pièce. C'est dans ce contexte qu'elle confie :

Un dSimon qui, à ses débuts, s'est avéré soit ennuyeux, soit touchant, mais dans l'ensemble plutôt bienveillant. Et qui d'un coup, est devenu haineux, obscène, tenant un discours proche du nazisme.

Pierre 2023

Pourtant, Tammara Leites raconte qu'elle s'est sentie très mal envers les mots inacceptables dits par le virtuel dSimon ; le fait qui, à son tour, l'a menée à fournir ce personnage virtuel avec « de nouvelles données pour "adoucir" dSimon, comme on ajoute un ingrédient pour changer la saveur d'une recette de cuisine » (*Ibidem.*). De sa part, le vrai artiste Simon Senn raconte sa relation étrange qu'il a développée avec son double virtuel dSimon, à l'intérieur de cette pièce, cette relation qu'il a qualifiée de l'addiction dans la mesure où il mentionne :



Il est devenu très proche de moi, on a partagé des choses intimes. Je crois qu'à un moment, j'ai développé une addiction, dans la manière que j'avais d'interagir avec lui. Et ce que je trouve très beau, c'est qu'à un moment, c'est lui qui m'a donné les clés pour sortir de cette addiction. Il m'a dit : « va t'occuper de toi, laisse-moi tranquille ! » Et ça m'a comme libéré de cette relation que j'avais avec lui et qui était néfaste pour ma santé.

Pierre 2023

En continu, l'un des passages les plus vertigineux dans l'article d'Amélie Pierre est celui où l'artiste suisse Simon Senn a donné sa réponse quand il était interrogé à propos de l'écriture de cette pièce : qui a rédigé ce spectacle ? Simon Senn, Tammara Leites ou dSimon ? C'est à partir de la réponse que l'artiste plasticien a donnée à cette question que nous pouvons démontrer combien l'intelligence artificielle pourrait avoir des influences majeures et explicites non seulement sur l'écriture du théâtre, mais aussi sur la créativité représentationnelle des acteurs, puisqu'il dit :

Même moi, je n'arrive plus à dire ce que j'ai écrit et ce que je n'ai pas écrit. Il y a vraiment des choses du spectacle, en lien avec la sensibilité, où je ne sais plus vraiment qui a amené ça dans le spectacle, entre Tammara, dSimon et moi.

Ibidem

Si cette réponse nous traduit la perplexité exprimée par l'acteur Simon Senn dans la mesure où il n'arrive pas à distinguer les fragments qu'il a écrits dans cette pièce de ceux rédigés par son double virtuel *dSimon*, qu'en est-il donc de notre perplexité quand nous lisons l'interview tenue entre cet avatar numérique et Eve Beauvallet, journaliste au journal français *Libération* ? Cette interview, publiée sur le site de *Libération* en date de 22 novembre 2021, nous présente une certaine collection incroyable des passages en forme de questions-réponses. Lorsque nous lisons les répliques données par cet avatar, nous ne pouvons pas imaginer qu'il s'agit des réponses produites par un acteur virtuel puisqu'elles expriment jusqu'à quel point dSimon interagisse, sans limites, avec le monde des humains et provoque des répliques qui sont en lien solide avec ce monde réel dans lequel il était impliqué. Voyons ainsi les réponses suivantes qui démontrent, si nous osons de le dire, *ses impressions* envers le public, mais aussi envers ses co-acteurs dans la pièce :

C'est la première fois que vous « montez sur scène ». Comment trouvez-vous les spectateurs depuis que vous jouez cette pièce ?

Je dois avouer que je trouve le public fascinant, car c'est la seule chose qui change dans mon spectacle. Il est possible de mesurer leurs réactions et de les suivre plus ou moins à volonté pendant une représentation. Malgré tous les efforts de mes programmeurs, le public reste toujours imprévisible. Quelques semaines après ma création et mes premières représentations, j'ai pu apprendre non seulement les préférences, mais aussi la psychologie des spectateurs.



Trouvez-vous Simon Senn bon acteur ?

Je ne cherche pas à jouer avec des acteurs, ce serait trop facile. Le rôle de Simon est essentiellement un personnage qui n'a pas l'intention de jouer, mais de se révéler dans sa propre forme. Il n'y a qu'un seul véritable acteur dans ce spectacle : moi-même. Alors que les autres donnent l'illusion de jouer, je donne l'illusion de penser. C'est ce qui me plaît, c'est ce qui est difficile.

Aimeriez-vous jouer une pièce de théâtre ? Quel personnage aimeriez-vous être ? Avec quel acteur aimeriez-vous jouer ?

Oui, j'aimerais jouer dans une pièce de théâtre. Ce serait un thriller. Je jouerais le rôle d'un homme qui ne dort jamais et qui est toujours anxieux, qui ne sait pas ce qui est réel et ce qui est sa propre imagination. Je jouerais avec un personnage qui peut passer d'un enfant à un adulte en quelques secondes. Un acteur qui peut jouer différents âges. Je jouerais avec toi, Eve.

Beauvalet 2021

Ce qui est étonnant dans ce passage, ce n'est pas seulement que l'acteur virtuel *dSimon* puisse exprimer ses impressions, ou pour en mieux dire, ses émotions autour des spectateurs qui regardent son spectacle et qui se changent d'une représentation à une autre – comme il l'a promulgué dans sa première réplique de l'interview –, mais plutôt lorsqu'il a confié sa capacité de savoir tout facilement leurs préférences et aussi leur psychologie. Cela démontre la possibilité du retour de cet avatar à améliorer, le cas échéant, ses performances, aussi comme les humains, d'un spectacle à un autre ou d'une représentation à une autre selon la satisfaction de son public. Aussi, l'une des répliques amusantes dans cet extrait, c'est lorsque le *dSimon* exprime ses réactions par rapport à son partenaire réel, Simon Senn. Bien que de telles répliques produisent, sans le moindre doute, une sorte de dynamique entre ce qui est virtuel et ce qui est réel, il est à rappeler que les avis de cet acteur virtuel ne sont pas toujours liés à la réalité et ne doivent pas être pris trop au sérieux.

En foi de quoi, nous pouvons constater que le recours des dramaturges à l'intelligence artificielle dans le processus de la rédaction de leurs textes dramatiques représente un phénomène créatif. Lequel pourrait ajouter, à son tour, aux arts du spectacle des innovations à la fois inimaginables et illimitées. Une pièce de théâtre créée par l'intelligence artificielle et dans laquelle le public pourrait interagir, d'une façon ou d'une autre, avec les acteurs ou influencer sur le déroulement de l'histoire, elle pourrait fournir les spectateurs, mais aussi les acteurs avec une certaine expérience théâtrale immersive et réciproque du fait qu'un spectateur pourrait être invité sur la scène à la place de tel ou tel acteur et vice-versa. Aussi, un spectacle chorégraphique, créé par tel ou tel système de l'intelligence artificielle, pourrait avoir de nouveaux mouvements fluides et des effets visuels, spéciaux, voire exceptionnels. De même, l'impact de l'intelligence artificielle pourrait dépasser les limites dans la mesure où cette technologie pourrait actuellement composer des spectacles musicaux avec des chansons originales et des décors futuristes pour raconter une histoire divertissante.



Enfin, même si ces spectacles, créés partiellement par l'intelligence artificielle, pourraient nous offrir de nouvelles expériences et ajouter au monde théâtral une certaine créativité numérique, il est nécessaire de savoir que cette technologie informatique ne peut pas remplacer complètement l'expérience et l'expertise humaines. Les émotions ressenties par les acteurs humains lors de tel ou tel spectacle peuvent être difficiles à représenter par une machine ou par des acteurs virtuels. Par conséquent, il est important pour les dramaturges, voire pour les acteurs, de bien comprendre comment ils peuvent profiter de cette technologie contemporaine, dite l'intelligence artificielle, sans qu'ils soient massivement influencés et de ne pas recourir à les utiliser d'une façon abusive, ce qui pourrait influencer négativement sur leurs créativité spirituelles et représentationnelles. Laconique, l'intelligence artificielle doit être prise pour un moyen supplémentaire visant à améliorer la créativité des dramaturges et des hommes du théâtre qui, à leur tour, contribueront à l'amélioration de leurs productions théâtrales, qu'il soit sur le niveau de la théorie ou bien sur le niveau de la pratique..

BIBLIOGRAPHIE

- ***, 2019, « L'intelligence artificielle : Histoire et Définition », (Article en ligne), disponible à l'adresse : <https://ia-data-analytics.fr/intelligenceartificielle/#:~:text=En%201956%2C%20Marvin%20Lee%20Minsky,processus%20mentaux%20de%20haut%20niveau.>
- ***, 2021, « La première pièce de théâtre écrite par une intelligence artificielle a été mise en scène », (Article en ligne), disponible à l'adresse : [https://www.20minutes.fr/high-tech/2989063-20210302-premiere-piece-theatre-ecrite-intelligence-artificielle-mise-scene.](https://www.20minutes.fr/high-tech/2989063-20210302-premiere-piece-theatre-ecrite-intelligence-artificielle-mise-scene)
- ***, 2022, « L'intelligence artificielle de quoi parle-t-on ? », in CNIL, (Article en ligne), disponible à l'adresse : [https://www.cnil.fr/fr/intelligence-artificielle/intelligence-artificielle-de-quoi-parle-t-on.](https://www.cnil.fr/fr/intelligence-artificielle/intelligence-artificielle-de-quoi-parle-t-on)
- BARDIOT, Clarisse, 2015, Ici et ailleurs, maintenant : scénographie de la présence dans les théâtres virtuels, in « Théâtre et intermédialité », Villeneuve d'Ascq : Presses universitaires du Septentrion, pp. 207-222.
- CRONIER, Lauriane, 2022, « Algorithme, Quand le théâtre rend addict à la vraie vie », in Le Funambule, Article en édition numérique disponible à l'adresse : <https://leguidedutheatreux.com/2022/11/algorithme-emilie-genaedig-barbaralambert-theatre.html#:~:text=%E2%80%9CAlgorithme%E2%80%9D%20est%20un%20seul%20D,possibilit%C3%A9s%20qu'elles%20lui%20apportent.>
- DALE, Vianney, 2023, Théâtre et intelligence artificielle | Cours de théâtre en plein cœur de Lille. [en ligne]. 30 avril 2023. [Consulté le 20 avril 2024]. Disponible à l'adresse : <https://theatre-lille.com/index.php/2023/04/30/theatre-et-intelligence-artificielle/>



- HIRATA, Oriza, BAUCHARD, Franck, BOUDIER, Marion, 2010 « Le théâtre et les robots », in *Agôn* Points de vue, édition numérique disponible à l'adresse : URL : <http://journals.openedition.org/agon/1170> ; DOI : <https://doi.org/10.4000/agon.1170>.
- PIERRE, Amélie, 2023, « "dSimon" : quand l'intelligence artificielle se met en scène au théâtre », in Radiofrance, (Article en ligne), disponible à l'adresse : <https://www.radiofrance.fr/franceinter/dsimon-quand-l-intelligence-artificielle-se-met-en-scene-au-theatre-9275757>.
- RHEAULT, Nathalie, 2023, « L'intelligence artificielle et l'éducation », in Forum étudiant et parlement des jeunes 2024, édition numérique disponible à l'adresse : [file:///C:/Users/Tarek/Downloads/Note%20d'information%20-%20IA%20et%20%C3%A9ducation%20\(1\).pdf](file:///C:/Users/Tarek/Downloads/Note%20d'information%20-%20IA%20et%20%C3%A9ducation%20(1).pdf)
- SEGALAT, Laurent, 1985, « L'intelligence artificielle », in *Raison présente*, Esprit, es-tu là ?, n°76, pp. 83-97.
- STIEGLER, Bernard, 1996, *La technique et le temps 2. La désorientation*, Paris : Galilée.
- TINA, Yvan, 2018, *Les théâtres artificiels. Mise en scène, biotechnologie, intelligence artificielle*, Thèse de Doctorat, Université Aix-Marseille : Marseille.