

Quand le jeu vidéo devient le catalyseur artistique d'expérimentations théâtrales

Georges Gagneré & Cédric Plessiet

georges.gagnere@univ-paris8.fr & cedric.plessiet@univ-paris8.fr

Colloque : *Le Jeu Vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*

22-23 mars 2019 – Ecole Emile Cohl - Lyon

Vecteurs de la stimulation théâtrale par l'art du jeu vidéo :

- la notion d'environnement 3D interactif offert par le moteur de jeu vidéo
- l'habitation d'un avatar par un joueur/acteur
- la nature des entités virtuelles peuplant les jeux vidéos

Bref retour sur la scène théâtrale et l'histoire de ses augmentations successives

Un acteur effectuant des combinaisons complexes de gestes

- voix
- l'expression faciale
- les gestes corporels
- les déplacements
- la relation à des partenaires acteurs
- les émotions

Sur une scène de théâtre

- habiter une scénographie
- manipuler des accessoires
- prendre la lumière

Devant des spectateurs







Processus de médiatisation du corps de l'acteur

- La voix et le microphone
- Le corps et l'image vidéo
- Les effets de présence jouant sur l'absence de l'acteur

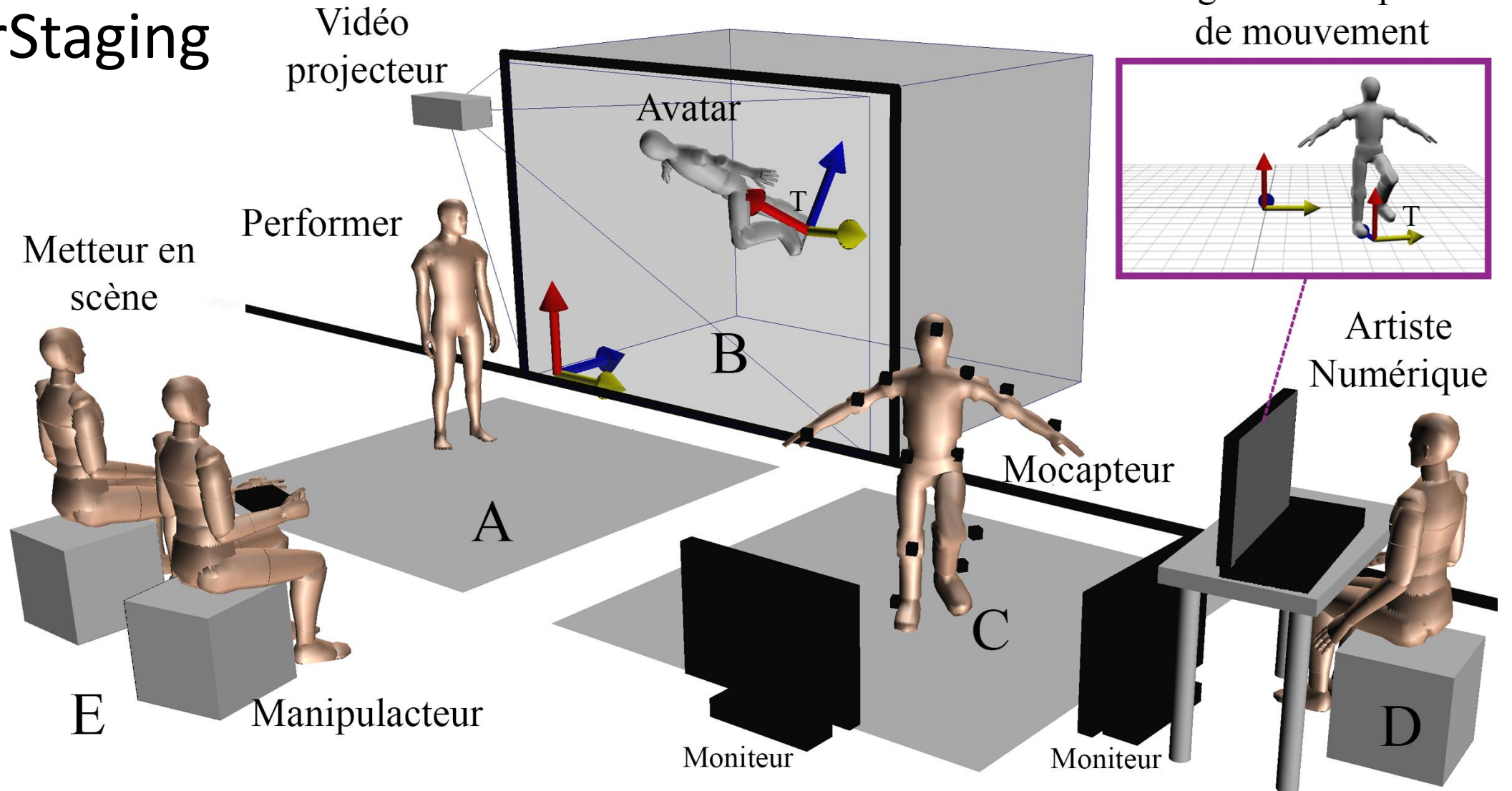
Le dispositif scénique contemporain : numérique, intermédial, augmenté et interactif

- Les traitements numériques temps réel augmentant la scénographie
 - Sons
 - Images
 - lumières
- La numérisation du corps de l'acteur
 - le micro
 - les capteurs embarqués
 - la caméra
- L'écriture d'interactions entre :
 - les acteurs et
 - leurs médiatisations projetées dans la scénographie augmentée

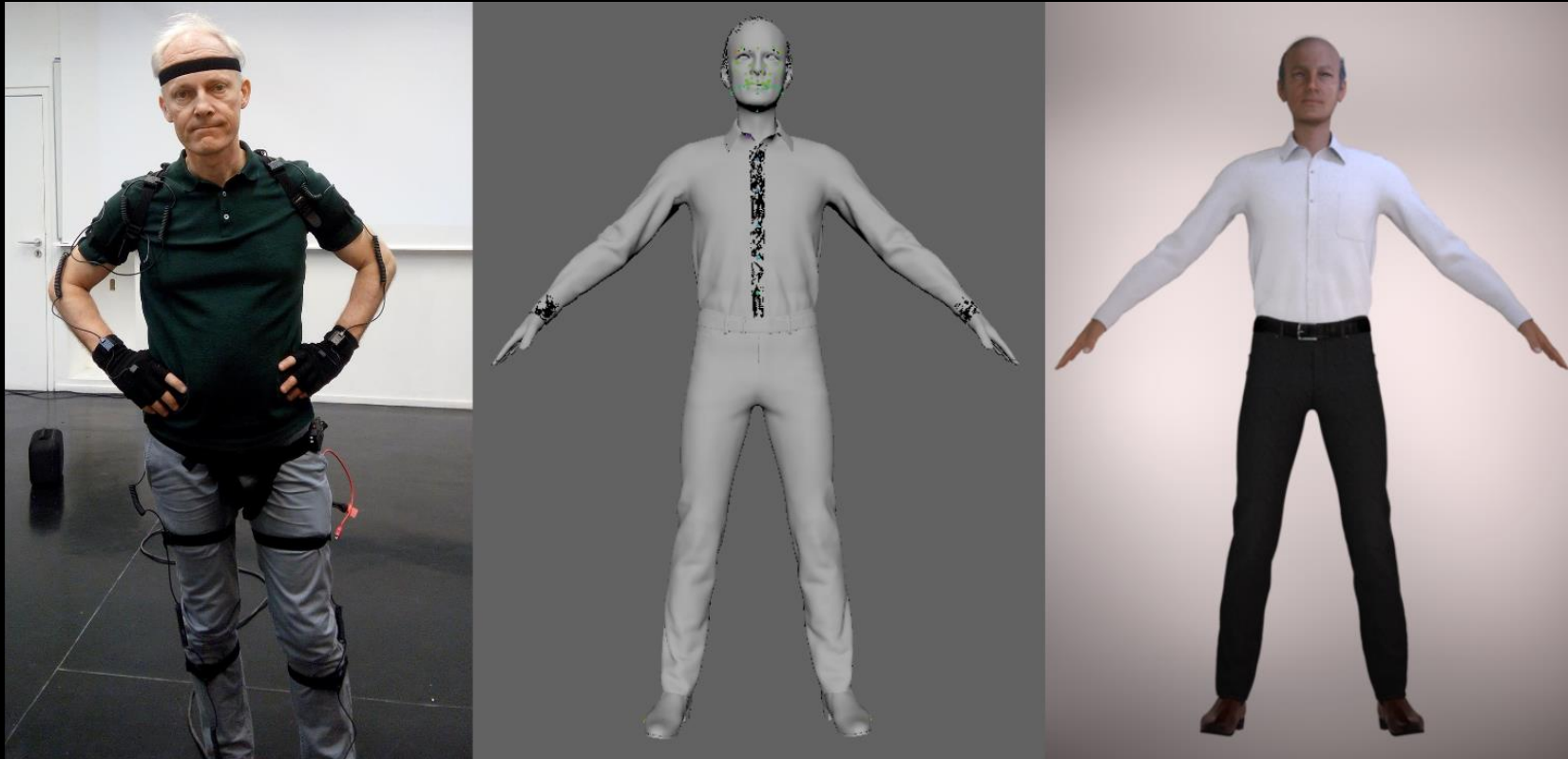
L'apport révolutionnaire du jeu vidéo - du point de vue théâtral

- une réalité virtuelle en 3D offrant un véritable espace expressif à des acteurs virtuels
- un traitement temps réel interactif de cette réalité virtuelle
- dont la capture de mouvement de l'acteur en temps réel

Le dispositif AvatarStaging



Expérimentation de l'avatar comme acteur augmenté



- Habitation de la sculpture-matrice par un mocapteur
- Approche proprioceptive du dispositif de mocap
- Projection expressive dans l'acteur virtuel

La marionnette virtuelle vivante



- La direction du metteur en scène
- Le contrôle du manipulacteur avec gamepad



- Le motionretargeting par l'artiste numérique
- Les enjeux d'un contrôle démultiplié

AGAMEMNON REDUX

(extrait 2)

Athènes, 7/10/2018

Les perspectives offertes par le jeu vidéo concernant les acteurs virtuels

- Proposition d'une nouvelle classification du personnage virtuel (Plessiet)
 - Marionnette
 - Golem
 - Acteur autonome
- La série de portraits « Les Doubles Autres » de Cédric Plessiet



« L'instite »

« Ça bugge dans les rotations »



Chantiers expérimentaux en cours

- Approfondissement de la collaboration étroite entre l'acteur physique, le metteur en scène et l'artiste numérique
- Direction d'avatar à partir d'instruments de contrôle de la marionnette virtuelle
- Approche du golem en situation d'improvisation théâtrale
- Exploration des modalités de compréhension du geste humain du point de vue de l'avatar/la machine

Merci de votre attention

georges.gagnere@univ-paris8.fr

cedric.plessiet@univ-paris8.fr

Bibliographie

- Gagneré G., « Émergence et fragilité d'une recherche-crédation (2000-2007) », in *Ligeia dossiers sur l'Art*, XXVIIIe année, n°137-140, « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dir. M. Losco Lena et I. Pluta, janvier-juin 2015, p. 148-158, <https://doi.org/10.3917/lige.137.0148>
- Gagneré G., Plessiet C., « Traversées des frontières », in *Frontières numériques & artéfacts*, dir. H Hachour, N. Bouhaï, I Saleh, L'Harmattan, 2015, Chapitre 1, p. 9-35
- Gagneré G., Plessiet C., « Perceptions (théâtrales) de l'augmentation numérique » in *Actes du colloque international « Frontières Numériques : Perceptions »*, Toulon, décembre 2016
- Gagneré G., Plessiet C., « Experiencing avatar direction in low cost theatrical mixed reality setup », in *Proceedings of the 5th International Conference on Movement and Computing (MOCO '18)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2018, Article 55, 1–6, <https://doi.org/10.1145/3212721.3212892>
- Gagneré G., Plessiet C., « Espace virtuel interconnecté et Théâtre (2). Influences sur le jeu scénique », in *Revue : Internet des objets*, Numéro 1, Volume : 3, février 2019, ISSN : 2514-8273, ISTE OpenScience, 2019, <https://doi.org/10.21494/iste.op.2019.0322>
- Gagneré G., Plessiet C., Sohier R., « Interconnected virtual space and Theater. Practice as research on theater stage in the era of the network » in *Challenges of the Internet of Things. Technology, Use, Ethics*, Volume 7 (edited by I. Saleh, M. Ammi, S. Szoniecky), Wiley, 2018, <https://doi.org/10.1002/9781119549765.ch8>
- Gagneré G., Ternova A., « CAstelet in Virtual reality for shadOw AVatars (CAVOAV) », in *Proceedings of Virtual Reality International Conference (VRIC)*, S. Richir Ed, 2020, 129-136,