

## **Corps humain, avatar numérique et arts vivants**

Cet atelier, sous la forme d'un séminaire mensuel, vise à rassembler et fédérer des chercheurs et doctorants en arts du spectacle vivant, arts numériques et anthropologie pour confronter les approches et les méthodologies autour d'interrogations portant sur la place et la représentation du corps dans les interactions entre humain et avatar numérique.

Il s'agit dans ce cadre d'interroger l'engagement physique et sensible d'un agent particulier, l'artiste, ses modalités de jeu face à un avatar anthropomorphe ou non-anthropomorphe ainsi que la construction de la cinématique des gestes de ce dernier via des dispositifs numériques. C'est également la posture du spectateur, assistant aux interactions entre corps réel et corps fictif qui sera interrogée.

La question du jeu entre acteur réel et acteur virtuel retiendra toute notre attention. De l'appropriation de l'avatar anthropomorphe, à la considération d'un partenaire de jeu, quelle relation s'instaure entre un acteur réel et un avatar virtuel ? Quelles sont les contraintes de jeu face à un avatar pour l'acteur ? Comment l'acteur joue-t-il avec les traces laissées par son mouvement capturé ? Dans quelle mesure ces dernières pourraient-elles constituer un dispositif scénographique ? Enfin, quelles sont les modalités de la direction d'acteurs face à un environnement numérique ?

### Principaux objectifs de l'atelier :

- faire se rencontrer et fédérer des chercheurs en arts du spectacle vivant, arts numériques et anthropologie et créer un espace d'échanges et de partage en ligne dans la perspective plus large de voir émerger un projet d'envergure nationale.
- mieux faire connaître les dispositifs d'expérimentations du domaine des arts numériques aux champs des arts du spectacle et de l'anthropologie pour inciter les réflexions croisées ; et inversement faire connaître les techniques de jeu d'acteur aux chercheurs en arts numériques pour leurs recherches sur l'acteur virtuel.

### Plusieurs axes seront ainsi privilégiés :

- les modalités de jeu entre acteurs et avatars numériques
- la transmission du geste (avatar vers humain vs humain vers avatar)
- la capture de gestes artistiques et leur rendu graphique/numérique
- l'effet produit sur le spectateur

### L'atelier prendra plusieurs formes :

- des conférences publiques d'invités spécialistes dans les domaines disciplinaires mentionnés
- des séances de travail avec présentations de travaux en cours sous la forme de work-in-progress ou présentation de prototypes, notamment de jeunes chercheurs (masters et doctorants) et échanges sur des questions de méthodologie et épistémologie de la recherche
- des séances d'expérimentations en temps réel avec un avatar virtuel anthropomorphe ou non-anthropomorphe, des participants et des observateurs suivies de temps d'échanges. Plusieurs dispositifs seront utilisés, notamment ceux issus de projets de recherche de l'équipe INREV - Image Numérique et Réalité Virtuelle (Paris 8), du Labex Arts H2H, et de projets de l'IDEFI-CréaTIC.
- des séances de rencontres autour du témoignage d'artistes ayant croisé arts vivants et arts numériques dans leur création

Coordination du projet : Véronique Muscianisi [veronique.muscianisi@mshparisnord.fr](mailto:veronique.muscianisi@mshparisnord.fr)

### Organisation :

Georges Gagneré, EA 1573 « Scènes du monde, création et savoirs critiques » Uni. Paris 8  
Véronique Muscianisi, EA 1573 « Scènes du monde, création et savoirs critiques » Uni. Paris 8  
Cédric Plessiet, EA 4010 « Arts, et technologies de l'image », INREV, Uni. Paris 8