Avatar comme point du départ de la mise en scène **(15 pages)**

1. La nouvelle dimension d’expressivité théâtrale
2. Infinité du monde virtuel
3. Polyphonie de l’action introduit par l’avatar
4. Irréel introduit par l’univers numérique
5. Changement de perception du corps de l’acteur en fonction d’expressivité du corps robotique de l’Axis Neuron
6. Les enjeux du travail avec la mocap Perception Neuron.
7. Expressivité du corps robotique : fragilité, imperfection, étrangeté
8. Lenteur et méditativité proposés par le corps numérique
9. Au-delà du mouvement quotidien et performatif. Exigence de trouver un nouveau mode de dialogue avec le corps physique, impliquée par l’avatar
10. Choisir un couloir d’exploration égale réduire ou enrichir ?
11. Avatar comme visualisation de non-prononcé
12. Choix du texte « Vénus et Patrick » pour exploration de l’avatar qui raconte le monde intérieur du personnage

**Partie 1. Avatar comme point du départ de la mise en scène**

* 1. **Avatar au cœur de spectacle**

La question qui se pose inévitablement du début est qu’est-ce que c’est que l’avatar numérique pour le théâtre ? On prend ici la notion « avatar » en tant qu’une entité numérique, qui vit dans le monde virtuel spécifique. Ce monde implique un nombre des règles différentes par rapport au monde physique, d’où vient le conflit potentiel entre un mocapteur et son avatar, animé en temps réel. Une des incohérences principales entre les deux mondes est apporté par la souplesse et transmutabilité de l’espace numérique, tandis que l’espace physique est beaucoup plus stable et concret. Ainsi l’avatar, en tant qu’habitant et porteur de l’univers numérique délimité est une augmentation des capacités expressives de théâtre. L’avatar est un source d’imagination infini, qui peut nous amener dans toutes les directions désirables ou bien indésirables.

La problématique de la rencontre d’un homme avec illimitation de son imaginaire est décrite avec virtuosité par tel auteurs que Bradury dans son récit *The Veldt*, C.S. Lewis dans la cinquième partie des Chroniques de Narnia *The Voyage of the Dawn Treader* et Stanisław Lem dans *Solaris*. Les trois écrivains s’interrogent qu’est-ce qui se passe au moment où l’imagination obtient la possibilité de s’incarner dans le monde physique et comment elle peut détourner contre son maître. Dans le premier cas il s’agit d’une réalité virtuelle qui au bout d’un moment obtient la chair, Lewis parle de la force des rêves, qui également sortent de la tête et deviennent une partie de la réalité physique et *Solaris* raconte une histoire de la planète qui a la force d’incarner le non-prononcé, la vie intérieure des personnages. Dans le cas de théâtre nous sommes en face d’utilisation de l’univers numérique très consciente et claire, mais le fait que la force du monde flexible et soumis à l’imagination humaine est soulevée dans la littérature qui devient classique à nos jours, montre à quel point

N’importe quel type d’avatar, animé devant nos yeux possède un magnétisme inexplicable.