**Introduction (2 pages)**

**Plan du mémoire (3 pages)**

1. **Au début il y avait un avatar (20 pages)**
2. Avatar, un nouveau mot dans le théâtre *(l’état de l’art)* **(5 pages)**

*Dans les 4 sous-parties on parcourt comment le théâtre était augmenté par le masque, marionette (objet, qu’on anime), ombre et en quoi l’entrée de l’avatar ressemble aux chemins qui existent déjà, en quoi elle est complètement différente. Et on finit par un analyse court des mises en scènes avec les avatars, qui existent déjà.*

1. Avatar et masque
2. Avatar et marionette
3. Avatar et ombre
4. Avatar et avatar *(analyse des mises en scènes existantes)*
5. Avatar comme point du départ de la mise en scène **(15 pages)**
6. Investissement de l’avatar dans l’expressivité théâtrale
7. Infinité du monde virtuel
8. Invraisemblance séduisante
9. Le questionnement de *polyimage*, posé par l’avatar
10. Changement de perception du corps de l’acteur en fonction d’expressivité du corps robotique de l’Axis Neuron
11. Les enjeux du travail avec la mocap Perception Neuron.
12. Expressivité du corps robotique : fragilité, imperfection, étrangeté
13. Lenteur et méditativité proposés par la mocap
14. Au-delà du mouvement quotidien et performatif. Nouveau mode de proprioception du corps physique, impliqué par l’avatar
15. Choisir un couloir d’exploration égale réduire ou enrichir ?
16. Avatar comme visualisation de non-prononcé
17. Choix du texte « Vénus et Patrick » pour exploration de l’avatar qui raconte le monde intérieur du personnage

*(explication précise des états personnages, qu’on explore)*

1. **Création du spectacle d’une manière classique et d’une manière moderne (30 pages)**
2. L’influence mutuelle des techniques de création des spectacles avec avatars et sans.
3. Derrière-coulisses de la mise en scène avec les avatars.
4. Dispositif
5. AKN-Regie. Introduction
6. Programmation visuelle de la scène numérique
7. Codage du spectacle
8. Comedia dell’arte et avatars *(analyse des spectacles Psychanalyse Augmentée, La vie en rose, Lysistrata)*
9. Système de Stanislavsky sous prisme technologique
10. Analogie entre système de blockings et AKN-Regie
11. Objectif du spectacle

(le théâtre est un art de mélange, d’implication. Il est aussi une science, qui existe ainsi en deux modes – jeu et recherche. Jeu est un mode d’exploration ludique, qui rend le plus des idées et qui existe que pour le plaisir du joueur. En mode de jeu le résultat n’est pas exigé, il est instable et valorisé ou pas que de l’intérieur. Mode « rechreche » implique le résultat stable et valorisation de l’extérieur. Recherche est la vérification des hypothèses proposées par le jeu ; la recherhce affine et nettoie la procédure en fonction d’un tel ou tel objectif. Dans le cadre de théâtre le « valorisateur » extérieur est inévitablement le spectateur. Donc, qu’est-ce qu’on veut faire avec le spectateur ?)

1. Exploration de l’avatar en mode ludique
2. Avatar théâtral. Approche scientifique
3. Spectateur comme l’objectif du spectacle « Patrick et Vénus »
4. Influence de la scène virtuelle sur la scène physique dans le spectacle « Patrick et Vénus »
5. La scénographie, qui visualise l’état des personnages
6. La richesse des espaces virtuels contre la simplicité de la scénographie physique
7. Le mouvement préenregistré comme une partie de la scénographie
8. La beauté du côté technologique
9. L’avatar robotique. En délimitant le corps de mocapteur
10. Avatar robotique, une abstraction de l’apparence
11. Humanisation de l’avatars robotique
12. Utilisation spécifique du plugin AKN-Regie dans le spectacle
13. Comment unir deux espaces ? Le chemin de mariage de deux mondes dans la mise en scène « Patrick et Vénus »
14. L’attention comme l’outil principal du travail
15. *Système des cercles d’attention. Introduction ( ?)*
16. Attention sur les circonstances proposées, création de l’ambiance commune entre deux mondes
17. Attention sur les partenaires.
18. *Les cercles 1, 3, 4, 7, 10. ( ?)*
19. Réinvention du dialogue avec le spectateur
20. Surprise permanent
21. Décomposition des actions
22. Contact directe
23. **Mocapteur. Manipulacteur. Mode d’emploi. (Les résultat de la recherche, effectuée à travers la mise en scène). (15 pages)**
24. Mocapteur, acteur physique et l’avatar
25. Atmosphère partagé (sans contact visuel avec l’avatar)
26. Exploration du corps numérique.
27. Mocapteur en contact visuel avec son avatar
28. Acteur physique en contact visuel avec l’avatar, animé en temps réel
29. Avatar préenregistré. La force du cœur entre les acteurs physiques et numériques.
30. Manipulacteur. Jouer en aveugle
31. Etre déconnecté du jeu des acteurs physiques pour augmenter la force de ce jeu [Contradiction de la position de manipulacteur]
32. Dimensions divers de la manipulaction de la caméra
33. Caméra narrative
34. Caméra qui crée la tension
35. Caméra sensuelle
36. Manipulaction des avatars, écouter le corps numérique
37. 2 manipulacteurs, 2 mocapteurs, 2 avatars, animés en temps réel et l’espace vide. Harmonisation
38. Nourrir le mouvement préenregistré par la manipulaction
39. **Changement de la perception du corps physique de l’acteur dans un spectacle avec les avatars (12 pages)**
40. Intimité entre mocapteur et son avatar. Fraîcheur dans les relations avec son propre corps
41. Mon corps dédoublé
42. Mon corps comme une découverte
43. Acteur physique et mocapteur : le corps comme un matière d’exploration et de création
44. Manipulacteur et mocapteur : le corps comme la source de l’action
45. Mise en valeur du dédoublement visible. (les enjeux du metteur en scène)
46. *La perception extérieure. (je crois pas vraiment que je arriverai à écrire cette sous partie, car j’ai la chance de ne jamais voir les spectacles avec les avatars de l’extérieur)*

**Conclusion (3 pages ?)**

**Bibliographie**

**Annexes**

* Le scénario final avec la précision des actions ( ?)
* Extraits des comptes rendus des répétitions ( ?)
* Envoie sur la documentation globale sur le wip

**Tutti :** 84 pages sans Bibliographie et annexes