

MICROSOFT

Rapport de stage

Licence 3 (UFR Théâtre)

BENABBAS-BENCHALLAL MEHDI 15600217

2017-2018

SOMMAIRE

L'histoire de la performance	P-4
Le Logiciel utilisé	P-5
Description d'un manipulacteur	P-6
La répartition des rôles	P-7
Le monde des Avatars	P-8
Les Répétitions	P-9
Horaire de répétition et de performance	P-10
Ce que le Stage nous a apporté	P-11
Semaine des Arts	P-12
Les représentations aux cubes	P-13
Conclusion	P-14
Iconographie	P-15-17

Note d'intention :

Dans ce rapport de stage je vais aborder tous les sujets que nous avons évoqués lors de notre stage en commençant par la présentation des logiciels utilisés qui sont les éléments essentiels afin de réaliser une bonne performance avec des avatars. Mais aussi au bon fonctionnement des avatars, dans ce rapport vous allez découvrir le monde virtuel avec des sous parties sur la description des performances théâtrales.

L'histoire de la performance :

Cette performance est l'histoire d'un patient qui est aphasique et sourd, il vient voir le docteur en se méfiant de lui, car le patient est très inquiet sur son état de santé, il pense que le docteur va lui donner un traitement. Mais le patient ne sait pas que le docteur va lui faire une thérapie. Le médecin veut créer un électrochoc chez son patient qui, selon lui, souffre du mal être de son passé. Donc il commence par lui poser des questions tout en lui conseillant de ne pas stresser afin que la thérapie commence bien. Mais il y a certains problèmes.

En effet le patient pense beaucoup à sa mère tout au long de la thérapie en effet celui-ci tétanisé devant cette thérapie. Le médecin va essayer de rentrer en connexion avec le cerveau de son patient afin de le comprendre, pour le rassurer. (Le patient est une femme) Chose que le patient a du mal à faire, elle ne peut pas faire confiance à ce docteur parce que elle a du mal à se faire confiance. Le docteur essaie de trouver d'où vient le problème de sa patiente car elle n'ose pas lui dire. C'est pourquoi il remonte avec elle jusqu'à son enfance...

Sa patiente a eu un passé très douloureux, riche en émotions, surtout avec sa mère qui selon elle l'a beaucoup aidée dans la vie. Elles ont partagé beaucoup de bons moments. En effet, la maman lui a appris à danser. Donc le docteur pense avoir trouvé un connecteur logique : la danse. Progressivement, le docteur pense avoir trouvé les failles de la relation mère -fille.

Tout au long de la thérapie le médecin .Il voit que ce n'est pas des problèmes quelle a eu mais tout au contraire c'est le fait de ne plus partager les mêmes moments avec sa mère la patiente ce sont seules et ne trouve pas d'occupation pour combler cette solitude.

Le médecin cherche plusieurs alternatives au problème de santé de sa patiente. Puis il remonte jusqu'à son enfance. Il voit alors que ce n'est pas le fait d'avoir eu des problèmes avec sa mère. Il conclut que ce n'est pas du tout ça. Par contre, venant de perdre ça mère, elle a perdu tous ses repères.

Durant cette thérapie, les souvenirs avec sa mère reviennent ... Elle repense aux bons moments. A ce moment-là, la patiente se sent seule. Elle est désespérée n'ayant eu d'autre liens social.

Le médecin prévoit donc de la revoir lors de séances thérapeutiques pour l'aider à se guérir.

LE LOGICIEL UTILISE :

Epic Game : Epic Game est à la fois une plateforme pour les jeux vidéo mais pas seulement. Il sert aussi à la conception de jeux vidéo ou des représentations avec des avatars. Dans la conception de jeu vidéo il dispose de plusieurs versions, ces versions sont adaptées à la version world ainsi que le micro-processeur de l'ordinateur. C'est un logiciel qui a besoin de place dans le disque dur avec un minimum de 3To (terra) et 8 GO de (ram).

Ce logiciel consomme 8GO par sauvegarde, le fait qu'il consomme énormément d'espace et dû au dispositif que met en œuvre le logiciel, car effectivement, il permet de produire un certain design en 3 D avec un contrôle des avatars.

Epic Game permet toutes ces fonctions mais il y a une condition pour que si le concept de jeu vidéo marche. Il demande une indemnité de 50 mille dollars. (Cette somme est totalement compréhensive dans la mesure où le logiciel développe une multitude de fonctions).Cela est totalement compréhensive quand nous pouvons voir toutes les fonctions que nous donne le logiciel.

Lors de mon stage, nous avons pu voir que le logiciel est synchronisé avec un autre logiciel qui est Axis Neurone .Ce logiciel sert tout simplement à voir l'état des avatars. Cela se produit grâce à une mocape. Elle est composée de plusieurs petit neurones qui font parti de la mocape Cela permet de reproduire le squelette humain sur l'ordinateur et voir comment bouge l'avatar.

C'est un logiciel où tout est possible, nous pouvons tout modifier mais aussi, nous pouvons ajouter du contenu. Il y a aussi la possibilité d'ajouter de la musique, mais aussi des contrastes lumineux. Ces derniers permettent aux avatars d'être en une partie réels grâce aux lumières qui donnent un effet concret, l'avatar fait parti du monde virtuel de base. Mais aussi dans une performance théâtrale, telle que la notre, l'avatar fait partie aussi du monde réel.

EX : Au niveau du concept visuel, du design en 3D cela ce fait grâce à une programmation du logiciel.

Lors de la première utilisation du logiciel, nous avons vu qu'il y avait plusieurs décors qui étaient programmés selon un algorithme. Cela permet de définir la position à la fois du logiciel mais aussi la position de l'avatar dans ce monde totalement virtuel.

Malgré la virtualité, les avatars sont synchronisés au jeu de l'acteur grâce au mocapteur qui effectue leurs performances. Le mocapteur fait parti de l'avatar car il a pour objectif de maitriser de petits mouvements. Le déplacement de l'avatar se fait soit au niveau de la gestuelle soit au niveau de la démarche.

Les avatars sont maitrisés grâce aux mocapteurs qui permettent d'anticiper les mouvements mais aussi grâce aux manipulacteurs. Les manipulacteurs ont un rôle bien défini. I s'agit d'anticiper les mouvements, grâce à une manette. Il doit bien anticiper selon la façon dont se déplacent les manipulacteurs avec leur mocape. Les manipulacteurs doivent marcher au ralenti afin que l'avatar ne gèle pas (il gèle lorsque l'avatar reste entièrement bloqué).

Description d'un manipulacteur :

Un manipulacteur est le binôme d'un mocapteur, il a pour rôle de diriger l'avatar grâce à une manette. Nous manipulons la manette grâce à des djoystiques afin de contrôler l'avatar, car le mocapteur représente l'avatar lors d'une performance. L'avatar bouge grâce au mocapteur .

Ex : Un manipulacteur a pour rôle de diriger l'avatar au niveau des mouvements, il doit être totalement synchronisé au niveau des mouvements des mocapteurs.

Le mocapteur a pour but de faire exprimer le ressenti de l'avatar à la scène, le faire bouger , le faire vivre, grâce à une voix, ou grâce à certains gestes qui pourraient permettre au public de rentrer dans la peau de l'avatar afin de bien transmettre son message et son histoire. Il peut aussi faire découvrir son monde virtuel, qui est assez similaire au notre, à quelques détails près.

Lors de mon stage, j'ai eu le rôle du manipulacteur ; j'ai dû faire bouger l'avatar grâce à une gamepad qui est connectée par le biais d'un Smartphone permettant de reconnaître le squelette de l'avatar sur AXUS Neurone. Ce logiciel nous permet de configurer l'avatar et de voir aussi son état, car, parfois, l'avatar se bloque. Ce blocage peut être dû à du métal car le métal peut créer des faux contacts. Mais il y a aussi le réseau puisque le partage de la connexion ne permet pas à l'avatar d'être synchronisé au mouvement du mocapteur .

Ce qui est vraiment mis en valeur est le design parce que beaucoup de décors sont programmés selon le choix du metteur en scène. Nous pouvons aussi ajouter des décors selon le contexte de la pièce. Le design est l'un des points que regarde en premier le spectateur.

Certains effets, comme la lumière, peuvent être aussi ajoutés, mais aussi des petits détails, comme le feu ou le clonage des avatars, donneront envie de voir la pièce. Toutes ces fonctions sont programmables grâce à Epic Game.

Ces multiples effets sont disponibles afin de satisfaire le metteur en scène et de l'aider, car si nous gardons toujours les décors de base, il n'y aura aucun sens au niveau de l'expression du ressenti de l'avatar, surtout, si dans la représentation il y a des masques.

Donc, afin de donner un sens à notre pièce j'ai préféré ajouter des effets comme le feu et comme celui du rétrécissement d'un individu tout en restant dans le contexte de la pièce.

Le but est que les effets soient liés au sens de l'histoire initialement contée: c'est-à-dire le rétrécissement du personnage facilite son retour dans le passé, ainsi tout comme le docteur qui recherche la source (enfance) du problème de sa patiente.

La répartition des rôles :

Au tout début de mon stage, le groupe et moi-même ne savions pas comment répartir les rôles, donc nous avons tous joué tous les rôles, en passant du mocapteur au manipulacteur et du docteur au patient. Chaque rôle a sa propre particularité. Afin de bien définir le rôle pour chacun d'entre nous, nous les avons tous essayés. Nous avons enfin pu attribuer un rôle pour chacune des personnes du groupe.

Choisir quelle personne va effectuer tel rôle nécessitait beaucoup de temps. Donc, nous n'avons pas pu jouer chacun des rôles.

Alors, dès le premier jour d'essai, nous avons choisi la personne qui correspondait vraiment au rôle en fonction de son talent vocal ou autre.

Par exemple, certains d'entre nous avaient plus le rôle du metteur en scène, chanteuse, humoriste ou professionnel dans la gestion des avatars, que d'autres, qui ne possédaient qu'un seul rôle.

Nous avons eu qu'un seul mois de travail afin de mettre en place et de peaufiner certains détails de la pièce. Donc, nous avons dû modifier certains éléments et dû décider de choisir un décor tout en se mettant à la place du spectateur.

Nous avons choisi une pièce drôle qui parle du rôle du docteur. L'histoire n'était pas une histoire si tragique. Le patient veut savoir s'il y a un traitement pour la guérir. Elle ignore la possibilité de poursuivre une thérapie non médicamenteuse.

La thérapie va l'aider à débloquer son mal être, ce qu'elle n'arrivait pas à faire depuis des années, comme la parole (car au début de la pièce, le patient ne parle pas, laissant croire qu'il est sourd et muet).

Afin de créer un électrochoc, le rôle du docteur est de réveiller son patient et de voir d'où vient son problème (qui est l'aphasie) et d'essayer de lui trouver un traitement adéquat pour elle.

Au final, nous nous rendons compte que le traitement médicamenteux ne sert strictement à rien comparé à une thérapie de suivi verbal.

Le monde des Avatars :

Les avatars ne sont pas seulement des créatures mais des individus venus du monde virtuel, ce qui permet au théâtre d'obtenir un point de vue virtuel.

En fait, le fait d'utiliser ces avatars permet de donner un effet de doubles jeux (ex: jouer à la fois les mocapteurs et jouer les avatars).

L'avatar a une fonction bien différente dans notre performance car il a un rôle principal à partir des déplacements qu'il effectue. Le fonctionnement de l'avatar n'est pas seulement dirigé par le mocapteur mais aussi par la programmation informatique du manipulateur.

En effet, il a la possibilité de se déplacer à travers le monde virtuel, seulement quand le mocapteur fait certains mouvements, car il a besoin d'être guidé, afin qu'il puisse effectuer les bons mouvements, selon la volonté du metteur en scène.

De plus, l'avatar peut attribuer tous les rôles, que ce soient tragiques ou autres.

Nous avons l'opportunité de lui ajouter une voix, qui peut être celui de l'acteur ou des d'enregistrements vocaux. Ainsi, tout cela a un avantage, il divertit le public et peut toucher un public beaucoup plus large.

Effectivement, avec les avatars, nous pouvons ajouter plusieurs arts tels que la musique et la danse.

Cela permet à la fois de faire découvrir aux spectateurs ce qu'est le monde virtuel, mais aussi, de lui permettre de toucher un public plus vaste. La pièce est aussi là pour attirer les spectateurs dans le monde virtuel ou d'autres mondes. Ainsi un public séduit et curieux peut venir le découvrir librement.

Dans le domaine artistique, l'avatar fait parti d'un autre monde : il entre dans la conception du monde virtuel, et son but est de s'exprimer dans le domaine théâtral tout en ajoutant des effets.

L'avatar peut exprimer et donner à une représentation théâtrale, un résultat réel, qui va toucher le public, dans ce monde virtuel. Donc, l'avatar est là pour ajouter un effet très original qui pourrait plaire au public.

Les Répétitions :

Dans un premier temps, nous avons discuté de ce que nous allions faire durant la journée puis nous nous sommes séparés par groupe pour effectuer l'installation du matériel.

Découvrir en quoi consiste ce projet, par l'acquisition de nouveaux mots correspondant à notre travail fourni, s'est avéré très enrichissant. Nous avons pu concevoir la pièce du début à la fin. Cela nous a permis de trouver notre voie professionnelle, pour certains d'entre nous.

Au niveau de l'installation du matériel, tout le groupe participait à son emplacement, tout en faisant attention, car le matériel est à manipuler avec précaution parce qu'il est très fragile. Nous avons appris à manipuler à la fois le son mais aussi l'ordinateur qui gère les avatars.

Nous avons aussi fait beaucoup d'exercices physiques pour les mocapteurs ainsi que les manipulacteurs. Ces exercices nous ont permis à la fois de nous divertir, de nous entraîner et de ne pas perdre le pied tout au long des performances.

Chaque étudiant pouvait interrompre la représentation afin de faire des propositions au groupe pour améliorer la pièce que ce soit la position de l'acteur ou de leurs mouvements, mais aussi de modifier le contenu des textes ou de certaines scènes puisque la pièce se basait essentiellement sur l'improvisation.

Au début, nous avons eu juste la base du texte puis nous avons apporté certains éléments afin d'enrichir la pièce (ex : les bruitages).

Horaires de répétition et de performance

Les dates de répétitions se passaient chaque samedi matin avant et après les cours universitaires et les dimanches.

Nous avons commencé les répétitions avec Mr Gagneré.

Les performances se sont déroulées au Cube.

Au début du stage, nous ne savions pas comment allait se passer les performances, mais peu à peu, nous avons défini un objectif : améliorer les performances qui ont eu lieu au Cube.

Dans les tableaux suivants se trouvent les horaires des répétitions à l'université, ainsi que les performances qui se sont déroulées au Cube à Issy- Les- Moulinaux.

HORAIRE DE REPETITION SEMAINE DES ARTS			PERFORMANCE AU CUBE
samedi 17 février	12h00-18h00		Jeudi 14 décembre 2017
dimanche 25 février	12h00-18h00		Vendredi 15 décembre 2017
dimanche 4 mars -	12h00-18h00		
samedi 17 mars	12h00-18h00		HORAIRE DE STAGE AU CUBE
dimanche 25 mars	12h00-18h00		11/11/2017
			18/11/2017
PERFORMANCES SEMAINE DES ARTS			25/11/2017
Lundi 26 mars	18h00		26/11/2017
Mardi 27 mars	18h00		02/12/2017
Mercredi 28 mars	18h00		07/12/2017
Jeudi 29 mars	17h00		09/12/2017
Vendredi 30 mars	17h00		10/12/2017
	répétitions au stage		
	performance au Cube		

Source :<http://www.gagnere.fr/ateliersp8/tiki-index.php?page=MaskAv17-PrPsyAugSdAPlanning>

Ce que le Stage m'a apporté :

J'ai décidé de faire ce stage car dès le début, on a parlé de masques et d'avatars. Dès que j'ai entendu le mot « Avatar ». J'ai voulu directement découvrir sa conception et son fonctionnement, car, selon moi, les avatars font parti du monde virtuel (se rapprochant selon moi des jeux vidéos), et ne sont pas manipulables ni modifiables.

Avant ce stage, j'ignorais qu'un avatar pouvait être contrôlé par un individu.

Je voulais découvrir à la fois le monde virtuel, mais aussi ce que l'on pouvait faire grâce à un avatar. J'en conclus que nous pouvons tout faire avec un avatar.

En effet, par exemple, nous pouvons changer la couleur des vêtements des avatars ou de leurs clones. Ainsi la différence sera déjà significative.

LA SEMAINE DES ARTS :

Lors de la semaine des arts, nous avons pu rencontrer des publics qui se différencient par la classe sociale. Cela nous a permis d'avoir différentes opinions sur la psychanalyse et de prendre des notes sur les différentes remarques afin d'améliorer nos performances au jour le jour.

Tous les jours, des professionnels nous ont rendu visite pour admirer notre travail et notre évolution. Notre performance sur l'histoire, nommée psychanalyse augmentée, paraissait assez perplexe, au regard des professionnels présents.

Au début, ils ne savaient pas ce que la performance allait produire, ce qu'elle allait représenter, sachant que son but était de lier des acteurs masqués et des avatars.

Néanmoins, ils ont pu répondre à d'autres questions.

Nous avons expliqué chacun notre tour notre rôle au sein de l'équipe. La Semaine des Arts a été une expérience enrichissante parce que nous avons découvert le monde des acteurs masqués et celui des avatars qui sont deux mondes complètement différents qui ont un lien entre eux.

La Performance de la semaine des arts a été plus compliquée que celle qui était déroulée au Cube car il y avait différents effets (comme le feu, un labyrinthe, une place avec des immeubles, et des avatars manipulés par un manipulacteur). Certes cela a été plus dur à gérer. Car, ils étaient durs à maîtriser.

Un professionnel nommé Matthieu nous a aidés et accompagnés tout au long du projet, au côté de Monsieur Gagneré, coordinateur général des répétitions. Il avait comme rôle : metteur en scène, il a pu nous donner à la fois son point de vue professionnel et son point de vue extérieur. Cette personne, porteur du projet, nous a aidés afin d'améliorer la performance.

Voir les avatars en train de voler dans le ciel ou de courir l'un derrière l'autre était magique, nous pouvons ressentir la joie exprimée par le public.

Cela a été agréable de voir le public nous dire à la fin de la performance que c'était très émouvant et qu'ils souhaiteraient bien nous revoir encore une fois.

Les représentations aux Cubes :

Lors des deux représentations que nous avons réalisées au Cube à Issy les Moulineaux, nous avons pu voir différentes représentations des masters 1 et des masters 2, que nous avons observées et analysées attentivement.

Contrairement aux représentations ci-dessus, dans notre pièce, l'humour et le dramaturge prennent un rôle plus important tandis que pour les masters, elles sont basées sur une pièce de théâtre déjà connu.

Néanmoins, il y a un point en commun : la présence des avatars.

Par contre, j'ai pu noter une différence significative entre leur design et le notre : la plage, le château et les costumes. Leurs avatars ont été mis en valeur par des décors clinquant... Dans certaines scènes, les avatars se produisaient plus à l'extérieur ce qui mettait plus en valeur leurs avatars clonés par le grand espace qu'ils occupaient....

Cela est tout le contraire pour notre décor puisque notre pièce était basée à l'intérieur d'une maison, nous n'avions pas un décor très lumineux, sauf lors du transfert du feu vers la fin de notre pièce de spectacle...

Pour comparer le travail produit entre nous et les MASTERS 2, ces derniers ont mis en valeur les décors pour valoriser l'expression de l'avatar, nous, nous avons accès notre travail en mettant en valeur le son et l'humour.

Cela rend notre pièce plus drôle et plus chaleureuse comparé aux deux autres pièces de théâtre des Masters.

Conclusion :

Durant mon stage, j'ai pu développer certaines connaissances et apporter mon soutien et ma propre expérience que je maîtrise depuis très longtemps.

Durant nos performances nous avons liés le théâtre et les avatars, ce qui a beaucoup plu au public parce que lier une performance théâtrale à des avatars ajoute un effet à la performance artistique.

Durant la semaine des arts, nous avons ajouté beaucoup plus d'éléments à notre performance comparée à notre toute première performance artistique, très simplifiée, pauvre et basique. Nous avons pu ajouter dans une des scènes de la danse et de la musique.

Les performances se sont de plus en plus développées, avec les effets spéciaux (ex : feu, labyrinthe, suivies de certains paysages urbains).

Ces effets ont permis au public de mieux découvrir le monde virtuel que l'on a pu ajouter au théâtre.

Le fait de découvrir à la fois ma première performance théâtrale mais aussi ce mélange entre l'art et le monde virtuel qui me semblait deux mondes totalement différents m'a ouvert les yeux dans cette voie.

Au fur et à mesure des jours, j'ai pu découvrir ce que je souhaiterais faire plus tard. Lors de mon stage, j'ai pu découvrir le monde de la création artistique mais aussi des connaissances sur les avatars, et ce que l'on peut faire avec.

Ce stage m'a aussi permis de découvrir le monde professionnel avec ces avantages et avec ces contraintes. Faire mon stage dans ce domaine m'a plu par le fait de découvrir un domaine que je côtoie souvent.

J'ai appris à maîtriser la gestion d'un avatar (comment me positionner par rapport à un avatar grâce à une gamepad, comment créer des mouvements), le comportement des avatars et le son.

Cependant la maîtrise de la gamepad nécessite d'être en parfaite synchronisation avec l'avatar, et gérer les joysticks n'ont pas été aussi facile à pratiquer.

ICONOGRAPHIE



Cécilia Clarise

Source : Mon téléphone portable prise le 25/02/2018 à 15H 07

Rôle : Mani-pulactrice



Mariam Dimitry

Source : Mon téléphone portable prise le 25/02/2018 à 15H 15

Rôle : acteur manipulacteur



ASSYA BENHADDOU

Source : Mon téléphone portable prise le 25/02/2018 à 15H 11

Rôle : acteur masqué (le patient)



Source : photo prise de mon téléphone 25/02/2018 à 15h48

Lieu : la régie



Béni KIANDA-PETEVO

Source : Mon téléphone portable prise le 25/02/2018 à 15H30

Rôle : acteur masqué (le docteur)