

**Léa Jourdain**

# **RAPPORT DE STAGE**

**Participation à la création « Psychanalyse  
Augmentée »**

**Année universitaire 2017-2018**

## **« La psychanalyse augmentée » Ou comment donner vie à une marionnette numérique ?**

Le samedi 14 Octobre, lorsque Matthieu Milesi s'est rendu dans le cours « Acteur et Avatar » de Georges Gagneré afin de monter une équipe pour son projet tutoré « La psychanalyse augmentée », j'étais en représentation à Bougival dans la pièce *Les Feux de Poitrine*. J'étais alors bien loin de me douter que j'allais prendre part à cette aventure. Je venais en effet d'arriver à l'Université Paris 8 avec mon bagage de jeune comédienne et je pensais créer un projet tutoré autour de l'organicité et l'animalité. Le samedi 21 Octobre, j'ai observé pour la première fois un comédien équipé de la *motion capture*, ou mo. cap., la combinaison remplie de capteurs que revêt un acteur pour contrôler les mouvements d'un avatar numérique à partir de ses propres mouvements. Ma curiosité était piquée : comment l'acteur devait-il se mouvoir pour que l'avatar devienne expressif ? Par la suite, Monsieur Gagneré m'a proposé de joindre mon projet tutoré à celui de « La psychanalyse augmentée ». Je me doutais que les contraintes techniques m'empêcheraient de mener ma recherche mais je sentais que ma pratique de comédienne, notamment mes bases en masque, pouvait servir au projet de Matthieu Milesi. De plus, je voyais dans ce stage une opportunité professionnelle de découvrir la pratique de la *motion capture* qui tend à se développer dans le cinéma et les jeux vidéo. J'ai donc saisi l'occasion et adapté ma recherche au projet de « La psychanalyse augmentée » : Comment rendre le mouvement de l'avatar organique ? Ou comment le corps virtuel peut prendre vie à l'écran ? Après avoir contextualisé ce projet, je détaillerai mon rôle dans le dispositif et mon expérience tout au long du processus afin de mieux interroger le rapport entre l'acteur et l'avatar.

### **1. « La psychanalyse augmentée » : un projet longuement mûri.**

Si « La psychanalyse augmentée » est un projet tutoré de Licence 3, cette création collective menée en autonomie par des étudiants s'inscrit dans les différentes recherches menées par des enseignants de l'Université Paris 8. Matthieu Milesi en cite d'ailleurs dans son descriptif à « La semaine des arts » 2018 :

« Un patient consulte un psychanalyste nouvelle génération en vue d'une thérapie éclair. La contribution des nouvelles technologies autorise de nos jours une exploration inédite de la psychologie humaine en la représentant en temps réel grâce à un dispositif permettant sa projection sur grand écran. Mêlant masques et avatars, cette recherche création menée dans le cadre de « La scène Augmentée », projet sous la direction de Georges Gagneré dans le cadre de « La scène augmentée », projet du Labex Arts-H2H porté par Erica Magris, vise à établir un

parallèle entre la réalité offerte par le jeu masqué et celle des avatars, la « surmarionnette » du 21e siècle »<sup>1</sup>.

Le soutien de ces enseignants nous a d'ailleurs permis de développer le projet en le jouant plusieurs fois devant un public initié puis non-initié. Mais où donc se situe « La psychanalyse augmentée » dans le déroulé de ces recherches ?

### ***Des cadres de recherche***

Selon le site du Labex Arts-H2H<sup>2</sup>, un « atelier expérimental Masque et technologies : immersion, expression, interaction » est organisé en 2015 à l'Université Paris 8, « par Giulia Filacanapa, Georges Gagneré et Erica Magris, en collaboration avec Mehdi Bourgeois et Cédric Plessiet ». Son objectif est d'« entamer une recherche spécifique autour des relations possibles entre le masque et les nouvelles technologies ». Toujours selon le site précité, les chercheurs s'interrogent sur l'utilisation possible des techniques du masque théâtral, « instrument d'augmentation et de métamorphose de l'acteur, prolongement artificiel du corps de chair, qui le transforme en corps hybride » dans le domaine des nouvelles technologies à travers notamment la figure de l'avatar. Toujours selon ce même site, cette première étape de recherche ouvre le projet « La scène augmentée : jeu de l'acteur, pratiques de création et modes de transmission » du Labex Arts-H2H, qui « vise à produire une réflexion organique sur les changements [dues aux nouvelles technologies] que connaît le champ théâtral ». Sa « méthodologie multiple (...) combine enquêtes de terrain, recherches historiques, élaboration technique et pratique expérimentale ». Le Labex Arts-H2H est donc à l'origine de ce projet. En quoi consiste précisément ses activités ?

Le Labex Arts-H2H est « un laboratoire d'excellence des arts et médiations humaines » développant « des recherches sur trois axes majeurs : situation, technologies, hybridations »<sup>3</sup>. Il met l'accent sur l'évolution des technologies numériques dans l'art à travers le temps. Il favorise donc de nombreuses recherches internationales, fournit une base de données sur les outils numériques pour les chercheurs et propose également des conférences. Dans le cadre de « La scène augmentée », ce laboratoire nous a donné l'occasion de jouer « La psychanalyse augmentée » le 14 et le 15 Décembre 2017 lors d'un colloque/performance/workshop du Labex

---

<sup>1</sup> MILESI, Matthieu, « La Psychanalyse augmentée », disponible sur <http://www-artweb.univ-paris8.fr/?La-Psychanalyse-augmentee>, Saint-Denis, 2018.

<sup>2</sup> « La scène augmentée : jeu de l'acteur, pratiques de création et modes de transmission », Disponible sur : <http://sceneaugmentee.labex-arts-h2h.fr/content/cw1-masque-et-technologies-immersion-expression-interaction>, s. l., 2014.

<sup>3</sup> « Présentation », Disponible sur : <http://www.labex-arts-h2h.fr/spip.php?page=presentation>, Saint-Denis, s. d.

Arts-H2H organisé au Cube, centre de création numérique <sup>4</sup>. Il a aussi permis de réunir différents chercheurs autour de la question, dont Georges Gagneré et son organisme *didascalie.net* qui a accueilli ce stage de création.

Georges Gagneré est metteur en scène et « concepteur de dispositif intermedia temps réel »<sup>5</sup>. Toujours selon la page qui lui est dédiée sur le site de *didascalie.net*, il « se consacre à l’exploration des potentialités expressives du spectacle vivant dans ses relations aux écritures intermedias » et « conduit ses recherches artistiques sur les territoires hybrides de la réalité mixte, de la téléprésence et des interactions entre comédiens et entités numériques ». Il encadre ce stage de « participation à la création « Psychanalyse Augmentée » en tant que metteur en scène <sup>6</sup>. Son organisme d’accueil, *didascalie.net*, est une « plateforme [qui] a pour objet la création, la diffusion, la recherche, la transmission et l’accompagnement de projets dans le domaine du spectacle vivant et de l’installation plastique ». Toujours selon le site pré-cité, *didascalie.net* met alors en place des « programme[s] d’expérimentation[s] » et de « formation[s] » dans le but de promouvoir de nouvelles « écritures scéniques » en dialogue avec les approches artistiques et technologiques.

Grâce à ce foisonnement culturel autour des liens entre art et nouvelles technologies, les structures du Labex Arts-H2H et de *didascalie.net* ont permis à Georges Gagneré de réunir les conditions favorables au bon déroulement de ce stage. Mais à quel moment et comment est né ce projet de « La psychanalyse augmentée » ?

### ***La genèse du projet***

Trois workshops ont été menés entre chercheurs en mai et juin 2017 afin d’expérimenter les rapports possibles entre Masques et Avatars. Georges Gagneré, Duccio Bellugi-Vannuccini - comédien du Théâtre du Soleil et spécialiste du jeu masqué - et Matthieu Milesi étaient alors présents. Ils seront tous les trois à l’origine de « La psychanalyse augmentée » telle qu’elle sera développée lors de ce stage. L’équipe s’intéresse aux liens entre le jeu masqué et les avatars numériques contrôlés par les mocapteurs (acteurs portant les combinaisons). L’objectif premier est donc de faire dialoguer des personnages masqués et des personnages virtuels. Le contexte d’une psychanalyse permet de justifier la présence de l’espace virtuel en tant qu’espace cérébral du patient, grâce à une machine fictive permettant de scanner le cerveau malade dans le but de

---

<sup>4</sup>« La scène augmentée : projet de recherche Labex Arts-h2h », Disponible sur <http://lecube.com/evenements/la-scene-augmentee>, Issy-Les-Moulineaux, 2017.

<sup>5</sup> GAGNERE, Georges, « Présentation de Georges Gagneré », disponible sur <http://didascalie.net/tiki-index.php?page=cvggagnere>, s. l., mis à jour en 2016.

<sup>6</sup> GAGNERE, Georges, Convention de stage de Léa Jourdain, Saint-Denis, 2017.

le soigner. Les avatars deviennent alors des figures concrètes et potentiellement agissantes. Les personnages masqués du patient et du psychanalyste entrent alors en dialogue avec ces entités dans l'espoir de trouver des clés de guérison. Le premier canevas d'improvisation fait état de deux avatars jouant les consciences du patient, l'une bonne et l'autre mauvaise <sup>7</sup>. Il servira alors de base pour le samedi 11 novembre 2017, premier jour de stage.

« La psychanalyse augmentée » est donc le fruit de plusieurs années de recherche et de collaboration entre chercheurs et structures spécialisées. L'expérimentation de ces nouvelles approches d'écriture scénique par des étudiants de Licence 3 - Arts du spectacle représentait une nouvelle étape dans ce long processus. Comment la jeune génération rompue à l'utilisation du numérique mais totalement débutante en matière de *motion capture* allait s'emparer de ces techniques fraîchement élaborées pour créer ? Et jusqu'où cette équipe serait-elle autonome ?

## 2. La création de « La psychanalyse augmentée »

Cette création a nécessité d'une installation (cf. Annexe 1 - Croquis des installations) et d'une équipe de minimum huit personnes. Dans un premier temps, nous avons besoin d'un équipement pour la *motion capture* avec deux combinaisons de capteurs pour les deux mocapteurs (personnes animant les avatars par leurs mouvements) et deux gamepads (manettes de jeu) pour les deux manipulacteurs (personnes contrôlant les mouvements de l'avatar au sein de l'espace virtuel) afin de donner chair et mouvements aux deux avatars. Un ordinateur, sinon deux, permettait de rassembler les données des combinaisons et des gamepads tout en cultivant l'environnement numérique. Cet équipement était associé à un matériel vidéo dont deux retours-vidéos et un vidéo-projecteur avec sa surface de projection (écran ou mur). Pour le jeu masqué, nous avons à notre disposition deux masques balinais et deux chaises. Nous nous servions des projecteurs et de la console présents sur place pour mettre en lumière l'espace du jeu masqué. L'équipement audio de micro-casques HF avec console de mixage était, lui, optionnel. Dans l'équipe (cf. Annexe 2 : Présentation de l'équipe), quatre personnes étaient sur scène dont deux masqués et deux en combinaison mocaptrices. En régie, deux personnes étaient assignées chacune à leur propre gamepad/mocapteur/avatar. Enfin, une personne s'occupait de la régie numérique tandis que l'autre prenait le rôle de metteur en scène. Comment ces trois sous-équipes ont-elles su dialoguer pour créer et jouer ensemble ?

---

<sup>7</sup> MILESI, Matthieu, « 26 Juin 2017 - Trame de la Psychanalyse augmentée », Journal de Bord, Saint-Denis, 2017.

## *Un apprentissage sur le tas*

Le samedi 11 novembre 2017, l'équipe se réunit pour la première fois dans le studio-



théâtre de Paris 8. Dans un premier temps, nous installons le dispositif (voir photo ci-contre) et connectons les différentes interfaces numériques afin de d'opérer les derniers réglages sur l'environnement numériques et les avatars. Ce processus d'apparence facile est d'une telle complexité qu'il nous prend la matinée. Par la suite, nous nous

distribuons les rôles qui resteront d'ailleurs inchangés jusqu'à la fin pour la plupart : Assya et Beni en comédiens masqués, Mariam et moi en mocaptrices, Cécilia et Mehdi (après le départ de Ioana) en manipulacteurs à la gamepad (manette permettant de diriger les avatars dans l'environnement virtuel), Matthieu en metteur en scène, Georges Gagneré dans la gestion des environnements numériques, rejoint après par Anastasia. Ce jour-là, Duccio Bellugi-Vannuccini est présent pour diriger le jeu des mocapteurs et des comédiens masqués. Il sera absent pendant le reste du processus pour des raisons professionnelles. L'installation terminée (voir photo ci-dessous) et une fois les avatars calibrés, je découvre avec émerveillement le jeu d'acteur via la *motion capture* :

« L'univers virtuel est plein de multiples possibilités. Il est grisant de voir son personnage voler, s'enfoncer dans le sol, traverser les murs, apparaître et disparaître, marcher sur le plafond. Je m'amuse comme un enfant ! »<sup>8</sup>. Je me familiarise en même temps avec mon espace de jeu réduit avec en



face de moi le retour vidéo. J'apprends également à laisser le soin au manipulacteur de contrôler et de compenser les moindres trajectoires de l'avatar dans l'espace virtuel. Très vite, d'autres

<sup>8</sup> JOURDAIN, Léa, « Samedi 11 novembre », Journal de bord, Saint-Denis, 2017.

difficultés techniques apparaissent : les avatars se déforment de plus en plus au cours de la séance, rendant leur expressivité de plus en plus réduite. En milieu d'après-midi, nous découvrons le canevas d'improvisation créé en Juin 2017 par le premier atelier d'expérimentation. Peu de temps après, Georges Gagneré fait entrer un public d'initiés dans la salle. Débuter la *motion capture* ou le masque en improvisant devant un public d'expert était laborieux. Cependant nous avons beaucoup ri car mon avatar m'a inculqué sa première leçon à coup de torticolis :

« La première difficulté de l'acteur du mocapteur est de comprendre que son corps imaginaire ne lui appartient pas. (...) [Je l'ai compris] particulièrement lorsque l'Avatar Kelly a voulu me faire la leçon en s'émancipant totalement. Certainement à cause d'un défaut de modélisation qui se voyait déjà aux mains déformées de l'Avatar Kelly, la marionnette virtuelle s'est défigurée au fur et à mesure de ses déplacements. À la fin, le squelette n'était plus du tout calibré et je devais jouer à compenser avec mon corps dans tous les plans de l'espace. De plus, peut être aussi à cause d'un manque de batterie, mon capteur sur la tête s'est mis à partir en vrille et Kelly s'est mis à tourner la tête de façon continue à 360° ! »<sup>9</sup>.

A la fin de cette journée de travail, nous faisons un premier bilan des contraintes techniques et des découvertes pouvant être moteur de création. Le canevas autour de la bonne et la mauvaise conscience étant trop pauvre, Matthieu Milesi nous invite à proposer des personnages ou des pistes de scénario pour la prochaine séance et à les poster sur notre base de données commune, le tiki. Georges Gagneré nous rappelle également que nous serons majoritairement autonomes car il ne pourra être présent tout au long des prochaines séances de répétition. Nous prenons alors note des deux échéances qui nous attend : les premières représentations de « La psychanalyse augmentée » le jeudi 14 et le vendredi 15 décembre 2017 au colloque de « La scène augmentée » organisé par le Labex Art-H2H au Cube, puis la série de cinq représentations qui auront lieu à l'Université Paris 8 du lundi 16 au vendredi 30 Mars 2018 pendant le festival de « La semaine des arts », une 5<sup>ème</sup> édition portant sur le thème de la rue.

### ***Le Cube : le jeu face à la technique.***

Matthieu Milesi voulait que nous arrivions à outrepasser les difficultés techniques afin de mettre en avant le jeu et la vie au plateau. Le but n'était pas de faire une performance technique mais de simplement réussir à raconter quelque chose. Les premières séances ont été éprouvantes. Les contraintes techniques étaient telles que nous arrivions parfois à ne travailler avec le dispositif que deux ou trois heures sur la journée entière. Ces problèmes n'étaient jamais

---

<sup>9</sup> JOURDAIN, Léa, *op. cit.*, 2017.

les mêmes : mauvaise connexion Wifi, logiciel qui ne se télécharge pas, dysfonctionnement d'une mo. cap., batteries pas assez puissantes, gel des avatars... Dès le samedi 18 novembre, j'ai donc pris en main l'entraînement de l'équipe au jeu d'acteur :

« Dans un premier temps, nous avons travaillé sur l'écoute dans le groupe et abordé la technique du corps neutre (pieds largeurs du bassin, alignement du bassin, cage thoracique et tête, bras pendants de chaque côté, ouverture au niveau de la clavicule, visage détendu). A chaque son ou à chaque mouvement, les participants, mis en cercle, devaient tourner la tête pour observer « par le nez » (façon d'aborder le travail du masque) la source de ce mouvement ou de ce bruit. Nous avons prouvé tous ensemble que cela pouvait provoquer des phénomènes de leader lorsque quelqu'un provoque le focus délibérément ou involontairement. Nous avons également vu qu'à partir de là, nous pouvions élaborer un travail choral. (...) Après la pause, nous avons fait un petit exercice de cohésion de groupe, d'écoute et d'énergie. Nous mettons des chaises un peu partout dans l'espace et pas toutes orientées de la même manière. Quelqu'un se lève et doit en marchant aller s'asseoir sur une chaise vide. Les autres, qui peuvent courir mais qui n'ont pas le droit de se rasseoir une fois levés de leurs chaises, doivent l'en empêcher. Attention : ne pas se faire mal, ne pas pousser les autres, déplacer ou retirer une chaise »<sup>10</sup>.

Pendant cette séance nous avons développé deux choses essentielles au projet : le plaisir de jouer ensemble et la cohésion de groupe.

J'ai ensuite guidé les comédiens dans leur initiation au jeu masqué grâce aux quelques connaissances que j'avais accumulées pendant mon cours de masque lorsque j'étais en formation professionnelle à l'Ecole du Jeu. J'avais surtout pratiqué la technique du masque neutre et ne possédait que quelques bases de masque expressif de commedia dell'arte, encore moins sur le masque balinais.

« Ensuite nous avons appris à mettre le collant pour préparer le masque : passer la tête dans le collant, rouler les jambes comme des cigarettes et essayant de rendre la matière lisse et non froissée, une fois les cigarettes faites, les croiser et utiliser l'une d'elle pour entourer le crâne en suivant le bord du collant (faire tenir l'autre cigarette à celui que se fait coiffer), puis coincer le restant de cigarette derrière l'oreille avant de dérouler l'autre. Après, nous avons fait des naissances de bébés masques. Les comédiens se mettent sur scène en position neutre, la nuque lâchée pour regarder la face expressive du masque entre leurs doigts. Ils la regardent tout en cherchant une grande détente corporelle. La tête toujours baissée, ils retournent et mettent ensuite les masques. Le regard toujours au sol sans lever la tête, ils cherchent le corps du masque. Pendant un décompte de 10 temps, ils font monter l'énergie et

---

<sup>10</sup> JOURDAIN, Léa, « Samedi 18 novembre », Journal de bord, Saint-Denis, 2017.

à 0, ils relèvent la tête en criant, avec la voix de leur masque. S'ensuit l'accueil du masque et une petite présentation à travers des questions simples : Comment vous vous appelez ? Quel âge avez-vous ? Quelle profession ?... Celui qui dirige doit être bienveillant et ne pas chercher à piéger les masques. Ils sont encore trop jeunes. Le masque peut se prendre trois secondes de réflexion avant de répondre. Dans le cas des comédiens masqués, il ne faut pas hésiter à soutenir le masque par la lèvre inférieure pour faire exister la mâchoire et faire sortir la voix »<sup>11</sup>.

A chaque séance, nous propositions et improvisons pour développer le scénario de « La psychanalyse augmentée ». Avec le même avatar Kelly, j'ai proposé de jouer un enfant et un adolescent. Après cela, Matthieu Milesi a intégré ses éléments de scénario, comme il l'a fait avec les propositions de Mariam. En décembre 2017, nous étions arrivés à un scénario simple et cohérent : Le psychanalyste accueillait le patient aphasique et le branchait à la machine. L'intérieur d'une grotte apparaissait à l'écran. Incarnant le patient enfant, l'Avatar Kelly, minuscule, s'avancait avec l'attitude d'un bébé et tombait. Ses pleurs déclenchaient le chant de sa mère, l'Avatar MarghEve qui faisait son entrée. L'Avatar Kelly se relevait, interpelait le patient et lui racontait des souvenirs de son enfance. Puis, l'Avatar Kelly grandissait et partait en courant vers la sortie, comme s'il jouait à chat. La mère, l'Avatar MarghEve, une fois seule, chantait un chant déchirant avant de s'écrouler. L'Avatar Kelly rentrait pour venir en aide à sa mère puis restait sur la scène numérique tandis que l'Avatar MarghEve sortait. L'Avatar Cédric arrivait et jouait un professeur de vol tyrannique, provoquant délibérément l'échec de son élève dans sa leçon de vol. L'Avatar Cédric abandonnait ensuite son élève, provoquant un grand trouble chez le patient masqué. Après un échange entre le psychanalyste et son patient, la scène numérique réapparaissait en montrant l'Avatar Kelly et l'Avatar MarghEve totalement fusionnés, comme si le patient ne parvenait pas à « couper le cordon » avec sa mère défunte. Les avatars se séparaient ensuite et l'avatar MarghEve, la mère, transmettait son énergie sous forme de feu à l'Avatar Kelly, qui, d'abord brûlé par cet héritage trop lourd, finissait par le canaliser dans sa main, montrant symboliquement que le patient prenait son destin en main. Le patient était alors soigné.

Nous avons donc joué cette trame pendant les deux représentations du Cube le jeudi 14 et le vendredi 15 décembre 2017 (cf. Annexe 3 : Calendrier). Cependant, la technique a imposé son autorité sur la dernière représentation. Mon avatar Kelly a cessé de répondre aux mouvements que je lui proposais, autrement dit, il était totalement gelé. Incapable de rendre mon avatar expressif, je ne pouvais plus faire mon travail correctement. Jamais je n'ai ressenti un tel

---

<sup>11</sup> JOURDAIN, Léa, « Samedi 18 novembre », Journal de bord, Saint-Denis, 2017.

moment de solitude sur une scène de théâtre. Cependant la représentation s'est bien déroulée pour les comédiens masqués et ils ont su donner vie au plateau. Ce jour-là, j'ai reçu une belle leçon d'humilité.

**« La semaine des arts » : un *Work in progress*.**

L'équipe de « La psychanalyse augmentée » s'est retrouvée en Février 2018 (cf. Annexe 3 : Calendrier) pour préparer les représentations de « La semaine des arts » qui aurait lieu fin Mars. Nos représentations de décembre faisant l'objet d'une étape d'un *work in progress*, Georges Gagneré et Anastasia avaient amélioré la qualité des avatars tant dans la fluidité de leurs mouvements que dans leurs allures générales. « Ils ne se déformeront plus comme avant » nous rassura Georges Gagneré. L'Avatar MarghEve avait été également remplacé dans le rôle de la mère par un Avatar plus rassurant et le professeur de vol était à présent joué par un Avatar moins sympathique que l'Avatar Cédric. Lors de la première séance de Février, l'équipe fit un point sur les besoins propres à « La semaine des arts ». En effet, notre scénario devait s'adapter au thème du festival de cette année : la rue. Dans un premier temps, Matthieu Milesi ajouta donc quelques éléments sans pour autant modifier ce qui avait été fait. Par des improvisations, ils ajoutèrent un moment d'échange entre le psychanalyste masqué et les personnages virtuels de la mère et du professeur de vol sans la présence du patient. Ensuite, Anastasia s'était lancée également dans la conception de nouveaux environnements numériques en lien avec la rue. Elle avait créé un labyrinthe en pierre et une place urbaine entourée d'immeubles.

Le déroulement du scénario subit donc quelques changements après la scène où le professeur de vol abandonne son élève. Une fois le professeur de vol parti, le patient masqué qui est alors artiste de rue retrouve la parole et sort prendre une pause dans la salle d'attente. Le psychanalyste en profite pour prendre contact avec le personnage du professeur de vol puis celui de la mère du patient afin que le patient retrouve la paix. Devant la mauvaise volonté de ces figures d'autorité, le psychanalyste rappelle le patient pour qu'il retransverse un cauchemar qu'il a fait dans un labyrinthe. L'Avatar Kelly avance donc dans un labyrinthe et se confronte à un monstrueux avatar déformé. Une fois que la panique est dissipée, nous retrouvons le déroulement du Cube à partir de la scène où l'Avatar Kelly et l'Avatar jouant sa mère sont fusionnés. Cependant, cette scène et celle de la transmission du feu sont jouées au milieu de la place urbaine entourée d'immeubles créée par Anastasia. Pour clore la représentation, Matthieu Milesi a ajouté une scène finale où le patient fête sa guérison en dansant, en compagnie des mocapteurs et d'une foule d'avatars qui dansent et s'élèvent dans les airs au milieu de la place.

J'ai également opéré des changements dans ma propre « partition » théâtrale. Pour m'adapter au thème de la rue, j'ai modifié le contenu des dialogues de mon avatar. J'ai ensuite proposé de faire une voix d'intelligence artificielle pour faire le lien entre la régie et le plateau. Cette voix a pris le nom d'Hanna et a permis d'intégrer les calibrations nécessaires aux avatars à l'histoire racontée au plateau. Durant les représentations de La semaine des arts, prendre la voix d'Hanna me donnait l'occasion d'improviser avec les personnages masqués en cas d'éventuels bugs techniques.

En cinq mois, le projet de « La psychanalyse augmentée » n'a cessé d'évoluer. Les recherches menées par l'équipe des acteurs, l'équipe des manipulacteurs et celle des concepteurs (mise en scène réelle ou virtuelle) ont alimenté le processus de création qui a fini par aboutir à un spectacle de trente-cinq minutes joué plusieurs fois à « La semaine des arts ». « La première séance de novembre, qui aurait cru qu'on en arriverait là ? » nous a demandé Georges Gagneré au bout de ces cinq représentations. Ce stage n'étant qu'une étape d'une longue recherche, « La psychanalyse augmentée » servira aux projets futurs et à la formation de la prochaine promotion d'étudiants. Quelles réflexions peuvent-elles naître de cette expérience de création avec la *motion capture* ?

### **3. La marionnette virtuelle.**

Dès le samedi 11 novembre 2017, je pris conscience de mon rôle dans l'expressivité de l'avatar : « Je comprends très vite la nécessité d'entrer dans un jeu très incarné, loin du corps quotidien, à cause de l'absence d'expression [du visage]. Le corps doit être engagé et non dans un confort pour se mettre au service de la marionnette »<sup>12</sup>. La métaphore de « la marionnette » revient dans mes notes dans la conclusion de cette même journée :

« En conclusion de cette première journée de pratique :

L'Avatar n'est pas l'Avatar de l'acteur en mo. cap. Pour le rendre vivant, il a besoin de trois marionnettistes : un acteur en mo. cap. qui lui donne chair, un manipulacteur pour commander ses déplacements, un personnage masqué qui, ici, lui donne son souffle.

Nous devons tous être au service de l'Avatar, au service du vivant »<sup>13</sup>.

Si nous partons du principe que les bugs techniques ne viennent plus interférer dans la relation entre l'équipe de manipulateurs et leur avatar numérique, comment cette marionnette virtuelle

---

<sup>12</sup> JOURDAIN, Léa, « Samedi 11 novembre », Journal de bord, Saint-Denis, 2017.

<sup>13</sup> JOURDAIN, Léa, *op. cit.*, 2017.

peut-elle prendre vie ? Et comment cette marionnette du 21<sup>ème</sup> siècle interroge-t-elle le jeu d'acteur ?

### ***Le collectif au service de la marionnette.***

Lorsque la technique ne venait pas contraindre la relation entre l'équipe et l'avatar, nous agissions en véritable collectif autour de lui. Dans un souffle commun, il nous arrivait de trouver une sorte de mouvement choral qui permettait à cette marionnette numérique de prendre vie. Nous avons traversé l'un de ces moments de grâce lorsque « nous avons fait une improvisation collective délirante autour du vent où chacun luttait ou tentait de s'envoler. Les masques en faisaient partis, créant de vrais moments de chœur »<sup>14</sup>. Cette improvisation consistait à faire s'envoler les avatars dans l'espace numérique puis à jouer sur les différentes dynamiques du vent (légère brise, grande tempête, tourbillon...). A ce moment, tous les ingrédients étaient réunis : les mocapteurs habitaient totalement le corps des avatars, les manipulacteurs déplaçaient les avatars en fonction des impulsions données par les mocapteurs et les comédiens masqués obéissaient aux mêmes impulsions de jeu. Si le binôme du mocapteurs et du manipulacteur développent l'expressivité de la marionnette en lui donnant chair et en amplifiant sa théâtralité grâce à des trajectoires et des positionnements dans l'espace, la participation des comédiens masqués concrétise l'impact de la marionnette virtuelle dans l'espace réel. L'écoute de l'ensemble du groupe est donc primordiale. Cette manipulation collective d'une seule entité me rappelle le jeu de marionnette du *bunraku* japonais que Roland Barthes décrit en ces termes :

« Il faut se rappeler que les agents du spectacle, dans le *Bunraku*, soit à la fois visibles et impassibles ; les hommes en noir s'affairent autour de la poupée, mais sans aucune affectation d'habileté ou de discrétion, et, si l'on peut dire, sans aucune démagogie publicitaire ; silencieux, rapides, élégants, leurs actes sont éminemment transitifs, opératoires, colorés de ce mélange de force et de subtilité, qui marque le gestuaire japonais et qui est comme l'enveloppe esthétique de l'efficacité ; quant au maître, sa tête est découverte ; lisse, nu, sans fard, ce qui lui confère un cachet civil (non théâtral), son visage est offert à la lecture des spectateurs »<sup>15</sup>.

Hypothétiquement, si je retire l'esthétique du vide présente dans la culture japonaise étudiée par Roland Barthes dans *L'empire des signes*, « les hommes en noir » ressemble à notre équipe

---

<sup>14</sup> JOURDAIN, Léa, samedi 26 novembre, Journal de Bord, 2017.

<sup>15</sup> BARTHES, Roland, *L'empire des signes*, Editions du Seuil, Paris, 2007, pp. 84-85.

de mocapteur et de manipulacteur et le « maître » à « tête (...) découverte » ressemble à nos comédiens masqués. Nous retrouvons dans l'art du *bunraku* et notre manipulation d'avatar virtuel la même mise au service de l'objet inanimé et la volonté de transparence face aux spectateurs quant à la révélation du dispositif au cours de la performance. Cependant, contrairement à la marionnette du *bunraku*, l'avatar virtuel se manipule via des données numériques, ce qui offre d'autres possibilités. Dans son descriptif pour La semaine des arts, Matthieu Milesi nomme l'avatar « la surmarionnette du 21<sup>ème</sup> siècle ». En quoi la marionnette virtuelle se rapproche de la théorie d'Edward Gordon Craig ?

### ***Une exploration possible de la surmarionnette d'Edward Gordon Craig ?***

La surmarionnette est une figure utopique inventée par Edward Gordon Craig dans son ouvrage *De l'art du théâtre*<sup>16</sup>. D'après le communiqué de presse de l'exposition « Craig et la marionnette » présentée en 2009, « dans la lignée du symbolisme, Craig percevait la marionnette comme une effigie divine, un « modèle de l'homme en mouvement », une création parfaite appelée peut-être à supplanter l'acteur lui-même »<sup>17</sup>. Or, le mot *avatara* désigne à l'origine les incarnations du Dieu Vishnou. On retrouve en effet dans l'avatar virtuel cette notion du corps humain fantasmé, libéré des contraintes terriennes comme la gravité. La voix même de l'avatar peut être dématérialisée en la diffusant par des enceintes. Il devient alors une figure de l'ailleurs, une entité extra-terrestre. Cependant, cela en fait-il une surmarionnette telle que la conçoit Edward Gordon Craig ?

Comme je le souligne dans mes notes du 11 novembre, « le corps doit être engagé » pour animer l'avatar car ce dernier n'a pas d'expression du visage<sup>18</sup>. D'après Claire Heggen, ancienne élève d'Etienne Decroux et une des fondateurs du Théâtre du mouvement, s'interrogeant sur les liens entre le mime corporel et la marionnette, « [Craig et Decroux] se méfiaient des jeux d'expression faciale. Pour Craig, le masque est une garantie contre les émotions. Decroux, lui, garde de chez Copeau, dont il a été élève, l'utilisation d'un voile, d'un bas ou d'un masque neutre, inexpressif, pour dissimuler les visages. Il [Decroux] a ensuite neutralisé le visage nu pour redonner la primauté au corps sur le visage et les mains qu'il juge trop bavards »<sup>19</sup>. Claire Heggen met ici en évidence une des familiarités entre la surmarionnette de Craig, le mime de Decroux et le jeu masqué, notamment défendu dans le volet « Masques et Avatars » issu du

---

<sup>16</sup> GORDON CRAIG, Edward, *De l'art du Théâtre*, Editions O.Lieutier, Paris, 1916.

<sup>17</sup> « Craig et la marionnette - Dossier de presse », Disponible sur [http://www.bnf.fr/documents/dp\\_craig.pdf](http://www.bnf.fr/documents/dp_craig.pdf), Avignon, 2009.

<sup>18</sup> JOURDAIN, Léa, « Samedi 11 novembre », Journal de Bord, Saint-Denis, 2017.

<sup>19</sup> HEGGEN, Claire, *Théâtre du mouvement*, Deuxième époque, Montpellier, 2017, p. 306.

projet de « La scène augmentée » organisé par le Labex Arts-H2H. Cependant, si Decroux s'approprié la surmarionnette pour élaborer son mime <sup>20</sup>, Claire Heggen note une différence primordiale entre la méthode de Craig et celle de Decroux dans l'approche de la surmarionnette :

« Si les positions de Craig et Decroux sont similaires jusque-là, ils commencent à différer sur la méthode. Pour le premier, l'acteur doit apprendre par l'objet, pour le second par le corps. Dans l'école de Craig [sa méthode pour cultiver la discipline de l'acteur], une importance primordiale est donnée au mouvement. C'est à partir de la surmarionnette que l'acteur doit instaurer sa propre discipline. L'acteur qui tient la marionnette doit en tirer tous les principes afin de découvrir un autre langage et l'économie de celui-ci. Il recherche la décision absolue du geste, la maîtrise de la représentation et de sa partition gestuelle » <sup>21</sup>.

En effet, contrairement à Decroux « dont le premier matériau est le corps de l'acteur » <sup>22</sup>, Craig a pour matériau « l'objet », autrement dit la surmarionnette. Or, l'avatar virtuel est l'« objet » du mocapteur. En se mettant à son service, l'acteur développe un nouveau vocabulaire corporel pour animer sa marionnette dont le potentiel de liberté est infini grâce à l'univers numérique. L'avatar virtuel se rapproche donc de la surmarionnette idéalisée et rêvée par Edward Gordon Craig.

### ***En conclusion :***

« La psychanalyse augmentée » est une étape importante dans le long processus de recherche de « La scène augmentée » du Labex Arts-H2H. Formés aux Arts du spectacle et non aux spécificités informatiques que demande l'univers numérique, notre groupe d'étudiants de Licence 3 a su dépasser les contraintes techniques pour se mettre au service du jeu. En cinq mois, nous avons expérimenté les bienfaits du collectif sur la vie organique de l'avatar virtuel en développant son expressivité et l'impact de ses échanges sur l'espace de jeu réel à travers les personnages masqués. Cependant, nous sommes restés dépendants de Georges Gagneré sur le plan technique, ce qui pose la question de l'accessibilité du dispositif utilisé. A travers cette expérience, j'ai pu questionner l'organicité au plateau. J'ai éprouvé les différences entre le jeu de mon corps dans l'espace et l'animation d'un avatar dans son environnement virtuel. A travers l'avatar, je me suis initiée à la marionnette virtuelle. En songeant au potentiel de l'univers numérique et de son infinie liberté, j'ai tissé un lien entre l'avatar et la surmarionnette d'Edward Gordon Craig. A présent, je suis persuadée que les avancées technologiques sur la

---

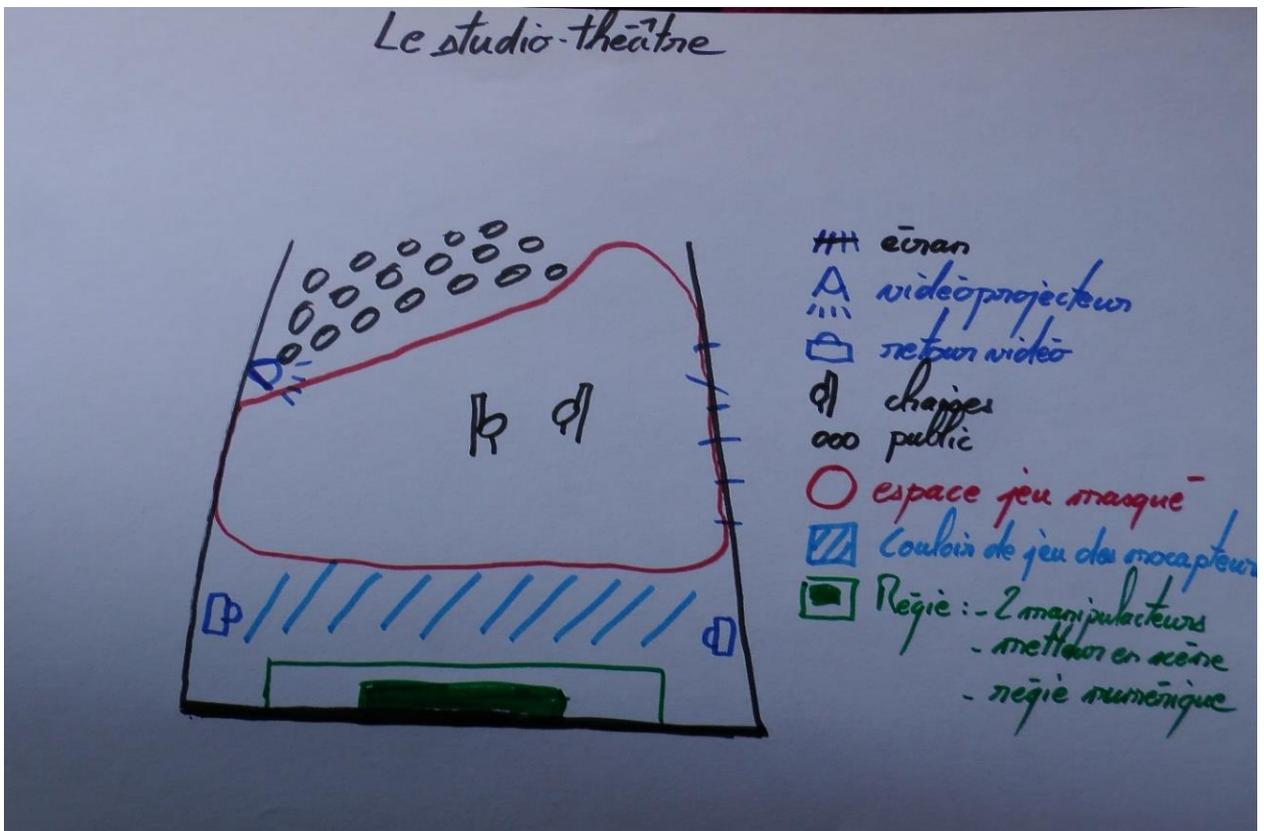
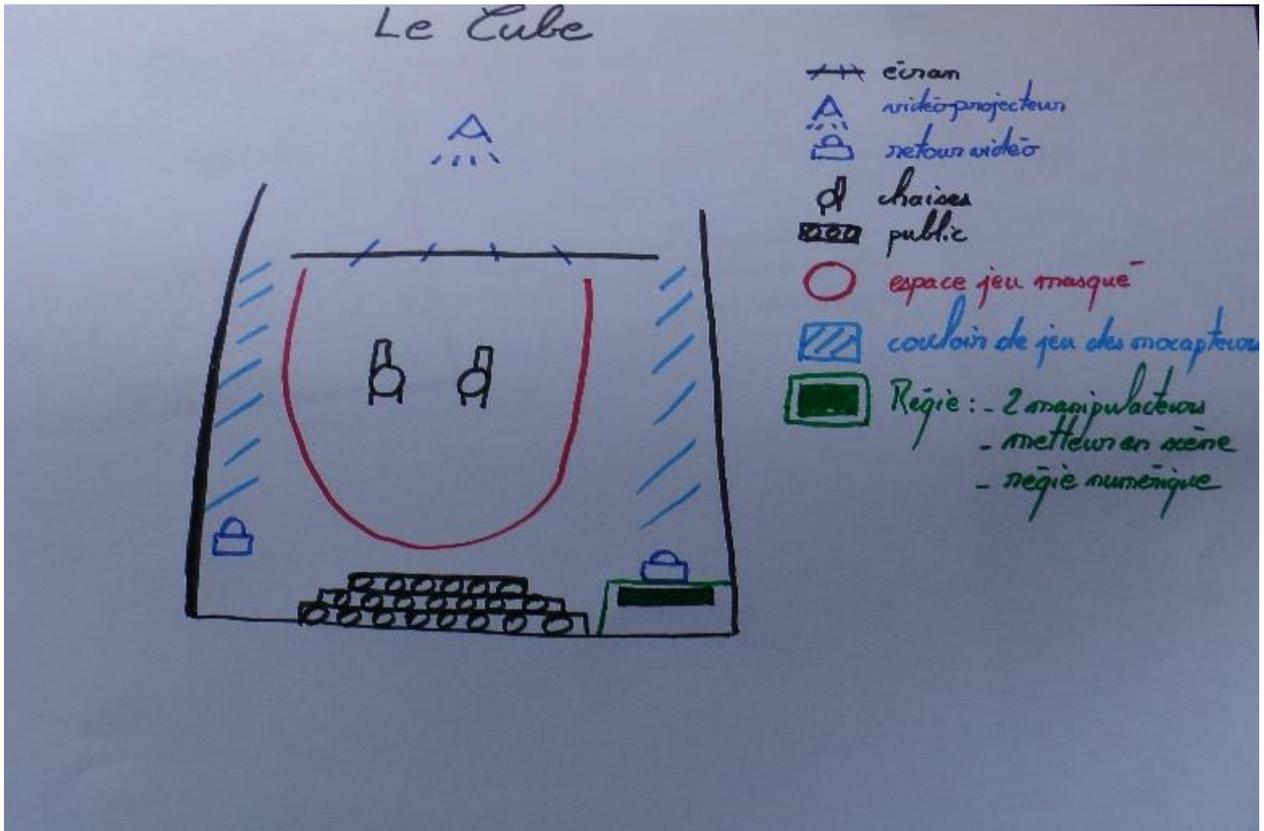
<sup>20</sup> DECROUX, Etienne, *Paroles sur le mime*, Librairie Théâtrale, Paris, 1961, p. 21-22.

<sup>21</sup> HEGGEN, Claire, *Théâtre du mouvement*, Deuxième époque, Montpellier, 2017, p. 307-308.

<sup>22</sup> HEGGEN, Claire, *op. cit.*, 2017, p. 308.

*motion capture* vont bouleverser le jeu d'acteur et offrir d'autres espaces de training et de création aux comédiens de demain.

Annexe 1 : Croquis des dispositifs scéniques



Annexe 2 : Présentation de l'équipe  
**Matthieu Milesi** : Metteur en scène  
**Georges Gagneré** : Metteur en scène (technique)  
**Anastasia Ternova** : Assistante technique



**Cécilia Clarisse** : Manipulatrice



**Mehdi Benabbas-Benchallal** : Manipulateur



**Léa Jourdain** : Mocaptrice



**Mariam Dimitri** : Mocaptrice



**Assya Benhaddou** : Masque



**Beni Kiana Petevo** : Masque



Annexe 3 : Calendrier

<b>DATES</b>	<b>PLANNING</b>
<b>11/11</b>	Répétition à Paris 8
<b>18/11</b>	Répétition à Paris 8
<b>25/11</b>	Répétition à Paris 8
<b>26/11</b>	Répétition à Paris 8
<b>02/12</b>	Répétition à Paris 8
<b>07/12</b>	Répétition au Cube
<b>09/12</b>	Répétition à Paris 8
<b>10/12</b>	Répétition à Paris 8
<b>13/12</b>	Répétition au Cube
<b>14/12</b>	Représentation au Cube
<b>15/12</b>	Représentation au Cube
<b>17/02</b>	Répétition à Paris 8
<b>25/02</b>	Répétition à Paris 8
<b>04/03</b>	Répétition à Paris 8
<b>17/03</b>	Répétition à Paris 8
<b>25/03</b>	Répétition à Paris 8
<b>26/03</b>	Représentation Semaine des arts
<b>27/03</b>	Représentation Semaine des arts
<b>28/03</b>	Représentation Semaine des arts
<b>29/03</b>	Représentation Semaine des arts
<b>30/03</b>	Représentation Semaine des arts