

Apports fondamentaux du mime corporel dans la pratique de la capture de mouvement

Georges Gagneré – INREV – Université Paris 8

Colloque : Le mime, langue morte?

11 décembre 2021 – OARA / L'Odysée - Bordeaux

Présentation d'ensemble

- Le mime et la réalité virtuelle
- La rencontre avec Duccio Bellugi-Vannuccini
- La sculpture-matrice
- AvatarStaging et le motion retargeting
- Points de rencontre entre le mime et la capture de mouvement
- Hypothèses sur les apports du mime à une pratique du mouvement émergente

Le mime et la réalité virtuelle



IAM4Mime, le paravent (2010)

De Dimitri Rekatchevski (mime) et
Jean-François Jego (artiste numérique)

<https://www.jfcad.com/iam4mime/>

CIGALE, capture et interaction
Gestes artistiques, langagier et expressifs
Université Paris 8, Labex Arts H2H, 2012-15
<http://cigale.labex-arts-h2h.fr/>

CIGALE

CAPTURE ET INTERACTION GESTES ARTISTIQUES, LANGAGIERS ET EXPRESSIFS



CIGALE est un projet de recherche pluridisciplinaire scientifique et artistique d'étude du mouvement gestuel. Articulé autour d'une plateforme de création de gestes et d'interaction, CIGALE permet l'étude du geste et l'émergence de nouveaux gestes pour la création.

1. BASES DE DONNÉES DE GESTES VIRTUELS
Capture et création de 4 bases de données de gestes virtuels
Solidanim, SFL et INRAV

Constitution de 4 bases de données de gestes virtuels qui comprend la capture du mouvement des articulations corps, des mains et des doigts.

RECHERCHER... OK

NOTRE ÉQUIPE

ACTUALITÉS

PLATEFORME CIGALE

1. Bases de données de gestes virtuels
2. Analyse et caractérisation gestuelle
3. Génération de nouveaux gestes



1. Capture et création de 4 bases de données

Les 4 bases comprennent une série de gestes virtuels capturés avec des artistes et signeurs

CHEF DE CHOEUR ET DIRECTION MUSICALE
MIME MARCEAU ET DECROUX
POÉSIE EN LANGUE DES SIGNES FRANÇAISE
GESTES COVERBAUX

Procédure de capture du mouvement :

Une rencontre avec Duccio Bellugi-Vannuccini

- Formation de Lecoq à Bausch, en passant par Decroux et Marceau
- Une curiosité pour les nouvelles technologies à l'occasion d'ateliers artistiques à l'Université Paris 8
- Une appropriation de la capture de mouvement et des entités virtuelles sur le plateau théâtral

La sculpture-matrice

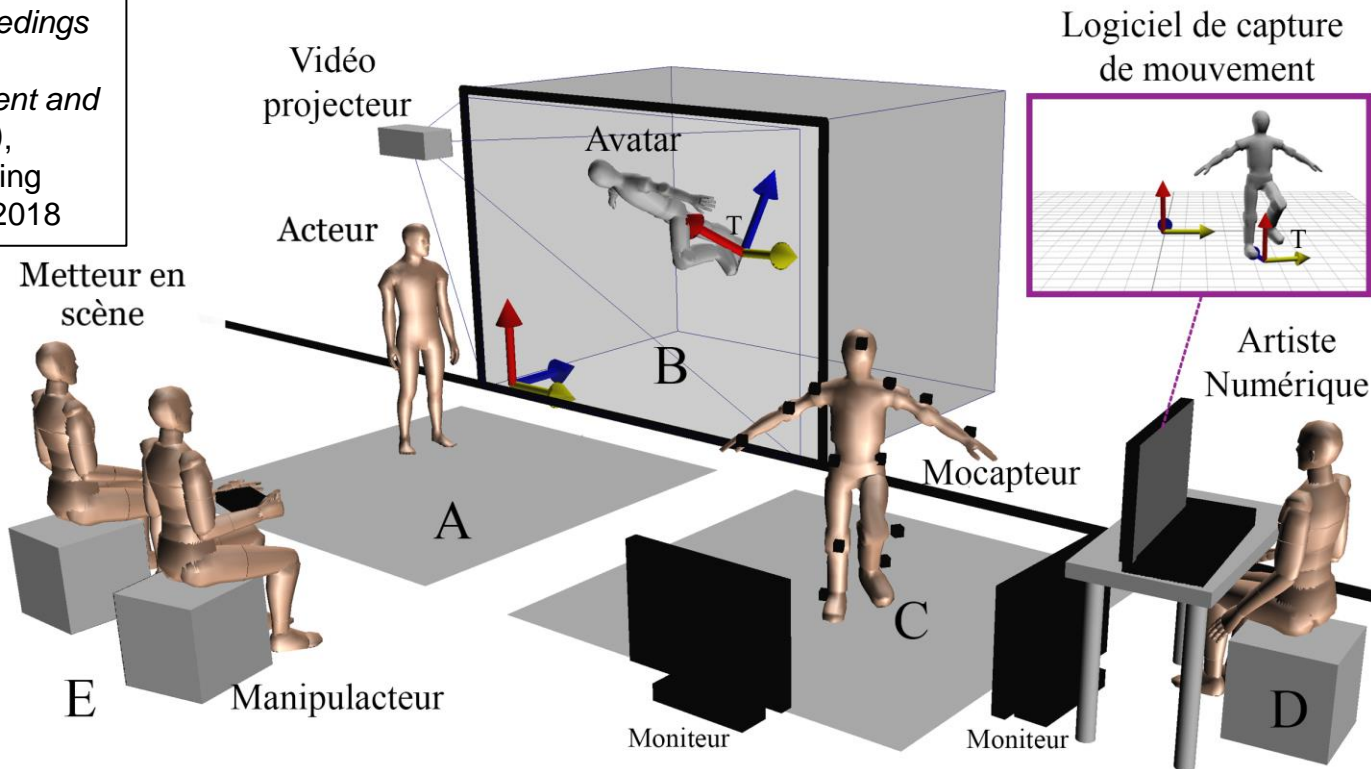


La sculpture-matrice

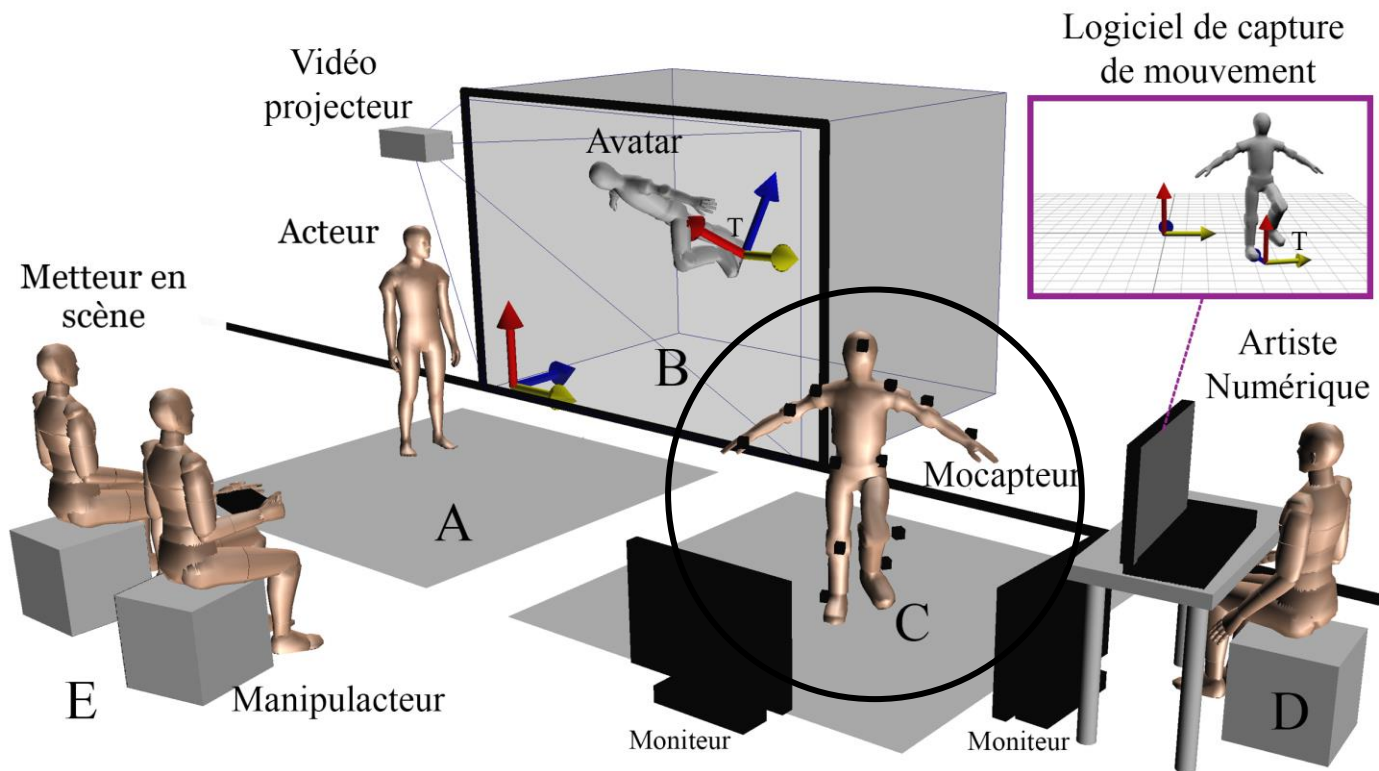


Gagneré G., Plessiet C.,
«Experiencing avatar direction
in low cost theatrical mixed
reality setup», in *Proceedings
of the 5th International
Conference on Movement and
Computing (MOCO '18)*,
Association for Computing
Machinery, New York, 2018

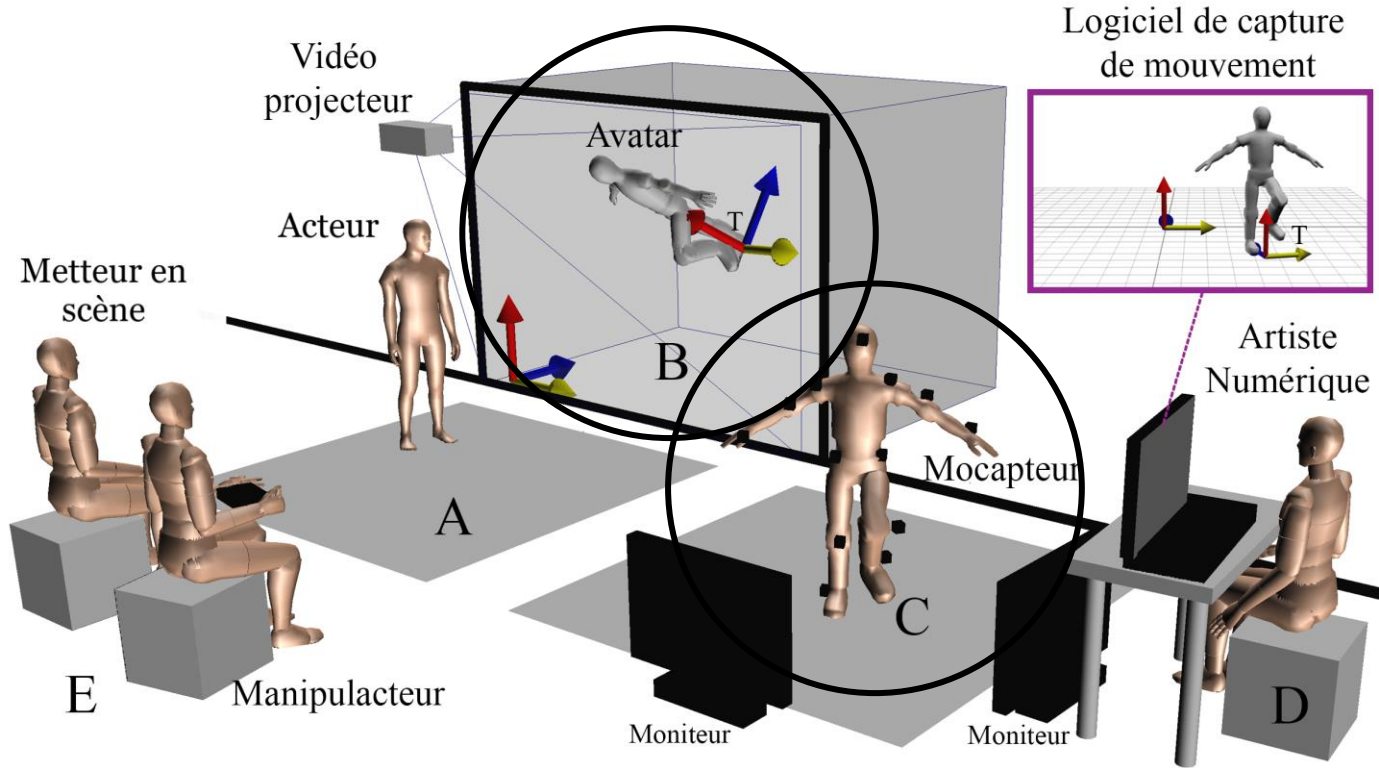
Le framework AvatarStaging



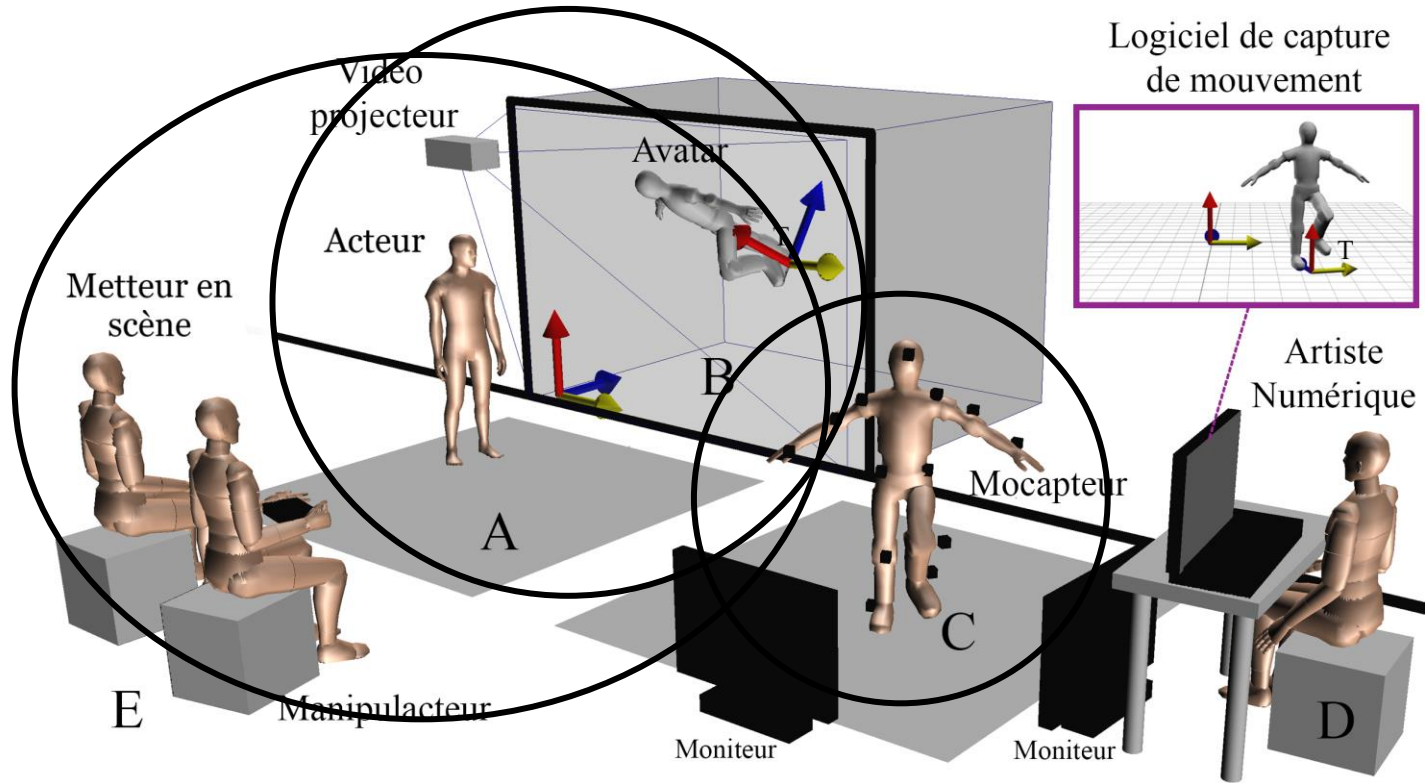
AvatarStaging



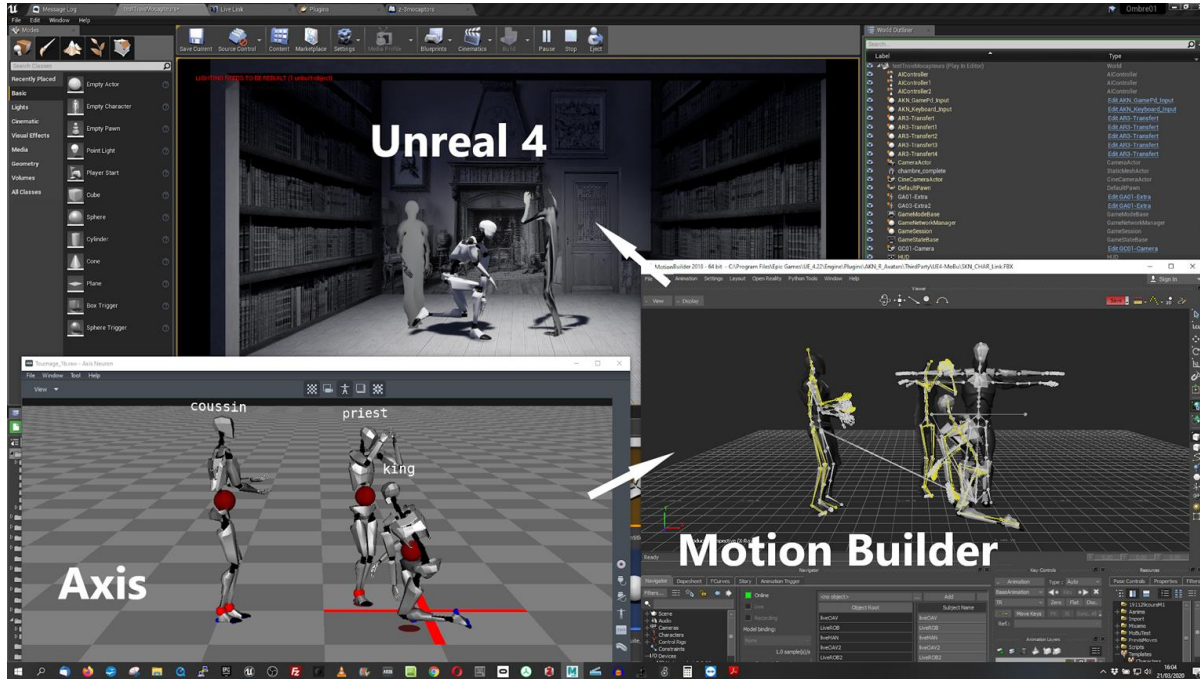
AvatarStaging



AvatarStaging



Motion retargeting



- Axis Neuron
=>
- Motion Builder (with MotionRobot plugin)
=>
- Unreal Engine 4 (with LiveLink plugin)

La reconnaissance de la capture de performance

- L'exemple d'Andy Serkis
- Difficultés d'une reconnaissance des acteurs de capture de mouvement dans les académies professionnelles (ex. de l'Academy of Motion Picture Arts and Sciences)

Le modèle MGAM

•Plessiet C., Gagneré G.,
Sohier, R., « A Proposal for
the Classification of Virtual
Character » in *Proceedings of
the 14th International Joint
Conference on Computer
Vision, Imaging and Computer
Graphics Theory and
Applications - Volume 2:*
HUCAPP, Prague, Czech
Republic, 2019, pp. 168-174

	Internal Decision	External Decision
Internal Mvt.	Virtual Actor	Virtual Golem
External Mvt.	Virtual Mask	Virtual Puppet

Matrix Sculpture

L'Ombre



Gagneré G., « The Shadow », in
Proceedings of the 7th International
Conference on Movement and Computing
(MOCO '20), Association for Computing
Machinery, New York, NY, USA, 2020,
Article 31, 1–2

http://wip.didascalie.net/D-omb-moco-demo_fr



Le Magicien sans ombre



Ternova A., Gagneré G., *The Wizard without Shadow*, in *Proceedings of 10th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH'21)*, 2021, Aveiro, Portugal, ACM, New York, NY, USA

Perspectives

- « Une conscience acquise et non réfléchie de son corps »
- Dépasser la technique du corps et composer ses intentionnalités – synergie entre le corps et les effets visuels
- La capture de mouvement, un outil pour composer de nouveaux gestes

Merci de votre attention



georges.gagnere@univ-paris8.fr
<http://gagnere.fr>

Bibliographie

- Gagneré G., « The Shadow », in *Proceedings of the 7th International Conference on Movement and Computing (MOCO '20)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2020, Article 31, 1–2 <https://doi.org/10.1145/3401956.3404250>
- Gagneré G., Mays T., Ternova A., « How a Hyper-actor directs Avatars in Virtual Shadow Theater », in *Proceedings of the 7th International Conference on Movement and Computing (MOCO '20)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2020, Article 15, 1–9, <https://doi.org/10.1145/3401956.3404234>
- Gagneré G., Plessiet C., « Experiencing avatar direction in low cost theatrical mixed reality setup », in *Proceedings of the 5th International Conference on Movement and Computing (MOCO '18)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2018, Article 55, 1–6, <https://doi.org/10.1145/3212721.3212892>
- Gagneré G. , Ternova A., « CAstelet in Virtual reality for shadOw AVatars (CAVOAV) », in *Proceedings of Virtual Reality International Conference (VRIC)*, S. Richir Ed, 2020, 129-136, <https://doi.org/10.20870/IJVR.2020...3316>
- Gagneré G., Ternova A., « Keeping the living bond between actors and remote audiences in distributed virtual theater », in *Proceedings of 10th International Conference on Digital and Interactive Arts (ARTECH'21)*, Aveiro, Portugal, ACM, New York, NY, USA, 2021, 12 pages
- Plessiet C., Gagneré G., Sohier, R., « A Proposal for the Classification of Virtual Character » in *Proceedings of the 14th International Joint Conference on Computer Vision, Imaging and Computer Graphics Theory and Applications - Volume 2: HUCAPP*, Prague, Czech Republic, 2019, pp. 168-174