



HAL
open science

L'expressivité du geste théâtral à travers le filtre des dispositifs de capture de mouvement

Georges Gagneré

► **To cite this version:**

Georges Gagneré. L'expressivité du geste théâtral à travers le filtre des dispositifs de capture de mouvement. Journée d'étude Gestes : Mouvement, espace et son dans la création musicale et artistique, Haute École des Arts du Rhin, Mar 2019, Strasbourg, France. hal-04605928

HAL Id: hal-04605928

<https://hal.science/hal-04605928>

Submitted on 8 Jun 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0 International License

L'expressivité du geste théâtral à travers le filtre des dispositifs de capture de mouvement

Par Georges Gagneré

Journée d'études *Gestes - Mouvement, espace et son dans la création musicale et artistique*, Haute Ecole des Arts du Rhin, Strasbourg, 8 mars 2019.

Introduction

Mon intervention sera articulée autour de trois moments

- Une recontextualisation de la notion de geste dans le domaine théâtral
- Un retour sur ma pratique et la manière d'utiliser le geste théâtral comme un moyen de dialogue avec un environnement scénique numérique
- Une ouverture sur ma nouvelle manière d'approcher le geste de l'acteur sur le plateau théâtral augmenté

La gestuelle élargie de l'acteur de théâtre

La question du geste est paradoxale dans le champ du théâtre. D'un côté, si on l'on considère les déplacements spatiaux d'un acteur, on constate qu'il est plus approprié de parler de geste plutôt que de mouvement : car le geste contient une dimension biomécanique, psychique et cognitive. Le mouvement en effet est plutôt une trace du geste sans son intention. Mais d'un autre côté, on dira d'un mauvais acteur qu'il gesticule. Lorsque le geste est trop visible au théâtre, on a le sentiment que l'acteur cabotine, qu'il en fait trop.

La notion de mouvement avec intentionnalité est centrale mais il faut que le geste singulier se fonde dans une qualité de présence scénique corporelle globale qui permet à l'acteur de déployer les actions d'un personnage.

L'acteur de théâtre doit donc apprivoiser ses propres gestes pour les mettre au service d'une expressivité qui les dépasse. On peut se poser la question de la place du geste dans la production d'un instrumentiste : sa visibilité participe-t-elle à la perception de la musique produite ? La visibilité des gestes peut gêner ou séduire ou fasciner, mais en général elle n'est pas vraiment un problème dans la réception du matériau artistique musical. De toute façon, on peut toujours fermer les yeux en écoutant un musicien, n'est-ce pas ?

Si on revient à la question des déplacements spatiaux d'un acteur, on doit admettre qu'ils sont de plusieurs registres : une des principales caractéristiques de l'acteur est sa capacité à bouger ses

cordes vocales et à interpréter un texte parlé. Mais cette parole a une dynamique complexe, dont la dimension musicale prosodique n'est pas exclue. Le passage du mot, de la phrase, de la situation écrite à la parole est une des problématiques centrales de l'acteur, mais aussi du metteur en scène, et bien sûr de l'auteur dans le mouvement inverse de la parole à l'écriture. On ne parle pas vraiment de geste vocal en théâtre : on emploiera les termes de prosodie, diction, et on ne dispose pas vraiment de terme pour décrire la dimension vocale du jeu.

On peut ensuite évoquer les mouvements des muscles du visage pour construire des expressions faciales. On parle de mimique, de grimace, d'expression.

Il y a bien sûr les mouvements des parties mobiles du corps : tête, bras, mains, doigts, tronc, etc. Ici on parlera spécifiquement de geste ou encore d'expressions gestuelles pour décrire les déplacements de l'acteur.

Et puis l'acteur peut se déplacer globalement dans un espace scénique, et sortir de la seule expression de sa corporalité propre : on parlera alors plutôt d'une manière d'habiter l'espace, d'occuper l'espace.

Il y a aussi une dimension importante qui consiste à se déplacer en relation avec un partenaire de jeu. Ce type de déplacement est plus facilement descriptible dans le contexte de l'énaction : l'intentionnalité du déplacement est partagée au sein d'un environnement complexe dans un écheveau serré et indémêlable de processus interactifs. Cette relation gestuelle au partenaire de jeu n'exclut aucune des autres approches gestuelles de la mise en mouvement du corps de l'acteur précédemment citées. Elles participent toutes à l'élaboration de la présence gestuelle scénique de l'acteur.

On pourrait aussi évoquer le déplacement interne des énergies corporelles, que l'on décrit au théâtre en recourant à la notion d'émotion.

On peut constater que certaines formes de théâtre ont une incidence importante sur la nature des techniques gestuelles nécessaires pour acquérir un degré minimal d'expressivité scénique à destination des spectateurs.

On peut citer le masque.

Différentes sortes de masque. Masque complet / masque ouvert qui permet la parole

Particularité : efface l'expression faciale propre de l'acteur.

Expression du masque figé guide la gestuelle corporelle

Modalité spécifique d'adresse au partenaire : l'acteur masqué est quasiment toujours face au public.

Éclairage - Il doit être éclairé correctement pour que l'on puisse voir ses yeux.

Circulation de la parole Il fait circuler la parole en la passant par son adresse scénique
Il y a un travail de **dépossession** de soi-même pour habiter les gestes du personnage. Celui-ci reste toujours dans **l'ici et maintenant**. Le masque réagit à tout ce qui se passe autour de lui.
Contact avec le public

Le jeu de mime

L'acteur de mime n'utilise donc pas sa parole. Il n'est pas non plus guidé par la personnalité d'un masque.

La gestuelle corporelle devient primordiale et entretient un rapport spécifique avec l'espace, qui lui-même est signifié par les mouvements du corps.

Il y a le jeu avec des **marionnettes**, ou plus largement avec des objets. L'acteur marionnettiste développe des gestes spécifiques pour transmettre une expressivité à des objets dont les formes sont extrêmement variées.

Multipl techniques : à gaine, à tige, à fil, théâtre d'ombres

On constate donc que la projection du corps de l'acteur dans des contextes expressifs spécifiques induit une transformation des techniques gestuelles.

Une des caractéristiques communes des pratiques citées est la notion d'augmentation du corps : par un masque, par l'espace, par une marionnette ou un objet.

On peut aussi citer des genres théâtraux qui induisent des manières différentes de lire les gestes des acteurs :

opéra, danse-théâtre, théâtre musical

Par exemple à l'opéra : le geste musical, l'expression faciale et le geste corporel de l'acteur lyrique se combinent avec des contraintes expressives très différentes de la situation du théâtre parlé.

Deux problématiques concernant le dialogue de l'acteur avec les matériaux artistiques numériques

Un axe important de ma pratique et recherche artistique concerne la possibilité d'une écriture scénique et d'une direction d'acteur dans un environnement numérique.

J'ai commencé cette exploration au début des années 2000 à partir du moment où la vidéo temps réel est devenue accessible avec des logiciels comme Nato ou encore soft VNS. Très vite, la nécessité du dialogue avec les matériaux numériques m'a conduit à introduire des capteurs

physiques sur le corps des acteurs, puis progressivement, je suis passé à l'utilisation de capteurs optiques en utilisant la caméra filmant l'acteur comme une source possible d'interprétation de ces gestes.

Le travail dans cette direction s'est notamment fait de manière étroite avec Tom Mays.

Exploration scénique laborieuse du numérique lié à la capacité nouvelle des matériaux numériques d'une transformation dynamique de la présence du comédien et donc de la perception globale de l'action scénique par le spectateur. Approche renouvelée de la notion d'augmentation globale du plateau scénique.

Distinction de deux chantiers ou problématiques qui se déplacent progressivement en fonction de la nature de l'environnement numérique que l'acteur est amené à habiter.

Le premier chantier est de créer une possibilité de dialogue entre le partenaire acteur et le matériau artistique numérique, s'inspirant du dialogue de l'acteur avec ses autres partenaires physiques. L'artiste dramatique produit en effet un texte qui est habité par des acteurs qui dialoguent entre eux. Les moyens concrets du dialogue avec les matériaux numériques ne sont pas ici les mots et leur sens, mais la voix et son amplification, ou une dynamique corporelle relayée par des capteurs physiques embarqués, ou l'image vidéo de l'acteur reprise par des caméras. L'hypothèse est donc que l'artiste numérique produise un matériel qui puisse être habité dynamiquement par la gestuelle élargie de l'acteur (sa voix et son corps en mouvement). On voit donc ici que la question du geste est centrale.

Les artistes numériques pourraient alors écrire des partitions numériques jouables par un acteur et s'impliquer dans un processus expressif théâtral, qui représente toutefois de nombreuses contraintes. Les matériaux numériques prennent alors en compte une présence gestuelle sonore et visuelle de l'acteur et lui proposent un jeu à partir d'une modification du son et des images, ce qui permet de construire un environnement scénique augmenté, une forme d'augmentation numérique collective du plateau qui implique des positionnements spécifiques des gestes expressifs des acteurs.

Le second chantier est la qualité du dialogue des matériaux numériques avec les gestuelles corporelles des acteurs : qu'est-ce que le programme voit, comprend de l'acteur et prend en

considération pour le développement de son écriture? Et en retour, qu'est-ce que l'environnement numérique peut renvoyer comme intention expressive perceptible par l'acteur ?

Il s'agit alors ici de prendre un geste dans sa double dimension de mouvement et d'intentionnalité.

Je pense avoir encore peu exploré ce second chantier qui me semble pourtant fondamental pour prendre en compte l'expression d'un acteur dans un environnement numérique.

J'ai pu constater au fil de ces deux chantiers que la question temporelle est fondamentale dans la notion de geste. Une première intuition a été d'harmoniser l'écriture de la temporalité des matériaux numériques pour faciliter le développement des deux chantiers.

Au milieu des années 2000, j'ai ainsi participé au lancement d'une réflexion de fond sur les outils du régisseur et l'artiste numérique, leur relation au temps et à l'écriture de matériaux numériques susceptibles d'être utilisés selon la première problématique que j'ai précédemment décrite.

Cela a donné lieu aux projets Virage, Iscore, Ossia : approche du temps globale, dissociée des outils d'écriture pour faire de l'écriture du temps un espace de convergence. J'ai essayé de mettre en œuvre le séquenceur OSSIA dans le projet *ParOral* (2015-16), mais cela a été un échec au niveau de mes capacités d'appropriation.

Le projet *ParOral* a aussi cristallisé mes difficultés à travailler la présence du comédien dans la dimension 2D de la vidéo numérique. Et j'ai décidé de me concentrer sur la notion d'espace visuel en 3D et non plus d'image en 2D mappée dans une scénographie physique en 3D.

Passage à l'image 3D et capture du mouvement de l'acteur

Le passage de la 2D à la 3D au niveau du traitement de l'image du comédien a été rendu possible par l'accessibilité à des moteurs de jeu vidéo temps réel (type Unreal ou Unity) et des dispositifs de capture de mouvement à bas coût comme la Kinect ou des combinaisons inertielles (type Perception Neuron ou Rokoko) à partir du début de la décennie.

L'augmentation que je propose alors au comédien est une habitation en temps réel d'un avatar avec un dispositif de capture de mouvement. La différence essentielle avec le jeu vidéo ou le cinéma d'animation ou recourant aux effets spéciaux en full 3D est que l'acteur doit composer une présence physique ici et maintenant devant les spectateurs.

La notion de sculpture-matrice.

Présentation d'AvatarStaging.

Utilisation actuelle d'AvatarStaging : des acteurs en relation avec des marionnettes virtuelles, pilotées par d'autres acteurs appelés mocapteurs ou manipulacteurs.

Focus sur le mocapteur en écho aux deux chantiers évoqués :

- chantier 2 : relation à la machine : comment la machine perçoit les gestes : différence selon les dispositifs de mocap
- chantier 1 : appropriation d'un motion retargeting lié à la nature de l'avatar.

Positionnement des partenaires du mocapteur par rapport à la construction de la présence de l'avatar :

- le metteur en scène
- le manipulacteur : la notion de marionnette vivante pilotée par des fils – exploration de l'impact sur la qualité des gestes produits. Partage de l'intentionnalité.

Émergence d'un territoire expressif qui me semble plus approprié pour continuer l'exploration des environnements numériques en relation avec le plateau physique. On est plus proche de la production gestuelle de l'acteur – perspective de la simulation/compréhension.

Présentation d'un exemple juxtaposant deux types d'augmentation de l'acteur (masque-avatar) : Agamemnon Redux d'Andy Lavender.