

L'art théâtral dans le miroir numérique : l'incarnation en réalité virtuelle par la mise en jeu et la répétition théâtrale

AXEL BELIN

Ecole Nationale Supérieure des Arts Décoratifs - PSL

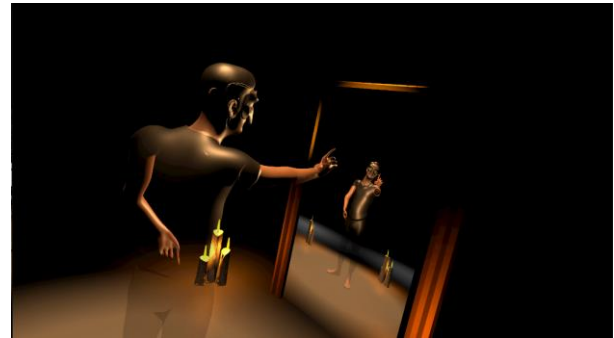
Doctorant (promotion 2024)

Membre du laboratoire SACRe (EA 7410)

EnsadLab | Groupe Spatial Media

École doctorale 540 (ENS-PSL)

axel.belin@ensad.fr



LOCOMotion, Axel Belin (EnsadLab) et Pedro Vargas Ruiz (EnsadLab) ; 2025

Direction et écosystème

Rémi Ronfard (directeur de thèse)

— Directeur de recherches à **INRIA**

François Garnier (co-directeur de thèse)

— Réalisateur et enseignant à **ENSAD-PSL**

Problématique

Comment concevoir, dans le contexte de la réalité virtuelle, des dispositifs inspirés de la répétition théâtrale pour stimuler les étapes de l'incarnation afin de « devenir le personnage » ?

Hypothèse

Les étapes de répétition du travail d'acteur ou d'actrice pour incarner un personnage peuvent être réinventées et enrichies par de nouveaux dispositifs immersifs et interactifs en réalité virtuelle.

Présentation

Cette recherche explore l'impact de la réalité virtuelle (RV) sur l'incarnation des personnages par les acteurs lors des répétitions théâtrales. Face à l'évolution des arts vivants et à l'essor des technologies immersives post-COVID, elle vise à adapter la RV aux besoins du théâtre immersif. Le projet s'attache à concevoir des dispositifs favorisant l'interprétation en RV, en s'appuyant sur des notions comme la présence, la coprésence et l'immersion. Les acteurs peuvent interagir avec des avatars dans des environnements numériques conçus pour enrichir leur jeu. Croisant théâtre, design immersif et informatique, cette recherche adopte une approche interdisciplinaire mêlant expérimentations avec artistes et ingénieurs, études des processus créatifs et exploration des possibilités d'archivage des répétitions en RV. Elle interroge ainsi les nouvelles formes de création et leur inscription dans le champ des arts vivants augmentés.

Réalité virtuelle, Théâtralité, Design d'expérience, Embodiement, Répétition, Présence/Coprésence

R. Bourassa et L. Poissant, Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence. Québec : Presses de l'Université du Québec, collection Esthétique, 2013. / P. Fuchs, Théorie de la réalité virtuelle : les véritables usages. Collection Mathématiques et informatique. Paris : Presse des Mines, 2018. / R. Kemp, Embodied Acting : What Neuroscience Tells Us about Performance. London : Routledge, 2012. / I. Pluta, L'acteur et l'intermédialité. Les nouveaux enjeux pour l'interprète et la scène à l'ère technologique. Lausanne (Suisse) : Éditions L'Age d'Homme, 2011. / G. Simondon, Du mode d'existence des objets techniques. Paris : Aubier Philosophie, 2012.