



# Personnage virtuel et corps performatif

## *Effets de présence*

Les personnages virtuels se multiplient depuis quelques années dans les arts médiatiques et les arts de la scène en empruntant plusieurs apparences. Ils se situent dans la lignée des êtres artificiels ayant peuplé l'histoire humaine au sein de représentations fantasmagoriques, que ce soit sous forme d'ombres, de doubles ou de spectres ayant le pouvoir de s'animer. En effet, les figures du simulacre jouant sur l'illusion perceptive ou sur les leurres sont aussi anciennes que la faculté de symboliser. Au sein des représentations contemporaines, elles partagent la scène avec l'acteur ou le danseur en chair et en os, par le truchement de projections d'images ou en s'incarnant dans des automates issus de la robotique. Dans les mondes fictionnels du cinéma numérique, ces figures anthropomorphiques relèvent de l'animation de synthèse. Elles agissent à titre de personnages : parfois elles dialoguent avec les acteurs réels, d'autres fois elles les remplacent. Qu'est-ce qui rend présent, performatif et parfois inquiétant un personnage virtuel ? Quel rôle est-il appelé à jouer dans les pratiques artistiques contemporaines des arts de la scène ? Dans le domaine de la danse, les chercheurs explorent le mouvement de ces corps virtuels, désormais dissociés de leur enveloppe charnelle d'origine. Quels sont les procédés scénographiques et médiatiques utilisés pour animer ces personnages et créer un effet de présence ? Quelles transformations esthétiques opèrent les simulations du corps de synthèse ? Le personnage virtuel peut-il vraiment simuler le corps humain dans toutes ses nuances expressives, tant sur le plan de son apparence que de son comportement ? Et que nous apprend le corps artificiel sur l'identité motrice ou encore sur le phénomène de l'empathie ? Ce sont quelques-unes des questions que posent les auteurs que nous avons réunis ici. Cet ouvrage se penche sur les effets de présence que suscitent de tels êtres artificiels, en relation avec le corps performatif.

Sous la direction de Renée Bourassa  
et Louise Poissant

Collection Esthétique

2013 | 368

## TABLE DES MATIÈRES

- Figures du personnage virtuel
- Présence, effets de présence et sens de la présence

### **PARTIE 1. INTELLIGENCE ARTIFICIELLE, PERSONNAGES DE SYNTHÈSE ET ROBOTIQUE**

- Tout un peuple dans un monde miroir : vivant postgénomique et externalisation des processus cognitifs
- Le corps de synthèse et ses effets de présence : une démarche de recherche-crédation
- La question de la présence de l'avatar lyrique de synthèse : contribution à la reconstitution de la sensation de somesthésie dans un environnement de réalité virtuelle
- Peaux de synthèse : les dimensions de l'interface interpersonnelle
- La marionnette électronique
- *Exuvie chorégraphique* de Choinière-Ballard et *Migration numérique* de Vesac : personnage virtuel, figure ou avatar ?

### **PARTIE 2. CORPS PERFORMATIF ET CAPTURE DE MOUVEMENT**

- Capture de mouvement, capture de performance et danse virtuelle
- De la constitution du corps de synthèse sur la scène performative : perception et technologies
- La présence du « danseur sans corps » : effet ou réalité ?
- Capture du mouvement, intelligence du corps et sentiment de présence

### **PARTIE 3. ARTS DE LA SCÈNE**

- Fantasmagorie et personnage virtuel
- « Être ou ne pas être » : l'impossible présence du personnage virtuel au théâtre
- L'inscription physique et cognitive du personnage : effet de présence
- Lumières incarnées : les personnages virtuels de Michel Lemieux et Victor Pilon
- Le performeur virtuel : parcours dans l'œuvre de 4D ART par Michel Lemieux

## AUTEURES

**Renée Bourassa** est professeure à l'Université Laval. Elle est chercheure affiliée au Laboratoire NT2, au Centre de recherches intermédiaires sur les arts, les lettres et les techniques (CRIALT) et au Laboratoire de muséologie et d'ingénierie de la culture (LAMIC).

**Louise Poissant** est doyenne de la Faculté des arts à l'Université du Québec à Montréal. Elle codirige le groupe de recherche Performativité et effets de présence et est chercheure à Hexagram-CIAM (Centre interuniversitaire en arts médiatiques).

**Avec la collaboration de** Louise Boisclair, Marc Boucher, Renée Bourassa, Yannick Bressan, Edmond Couchot, Liviu Dospinescu, Sylvain Duguay, Martine Époque, François Giard, Matthieu J. Guitton, Jocelyne Kiss, Normand Marcy, Zaven Paré, Edwige Perrot, Enrico Pitozzi, Louise Poissant et Denis Poulin.

## Distribution

Canada : Prologue inc.  
Belgique : Patrimoine SPRL  
France : SODIS / AFPU-Diffusion  
Suisse : Servidis SA

Les Presses de l'Université du Québec reconnaissent l'aide financière du gouvernement du Canada et du Conseil des Arts du Canada par l'entremise du Fonds du livre du Canada pour leurs activités d'édition. Elles remercient également la Société de développement des entreprises culturelles (SODEC) pour son soutien financier.



Presses de l'Université du Québec



puq@puq.ca  
418 657-4399