

CAOR MINES PARIS

CSI PREMIÈRE ANNÉE

JANVIER 2025 - JUILLET 2025

SALOMÉ GOBBI

INTERFACE DE CRÉATION BASÉE SUR L'IA POUR LA STIMULATION DE
L'INCARNATION D'UN ACTEUR

Directeur de thèse : ALEXIS PALJIC

Sommaire

1	Introduction	2
2	Répétition Theatrale	3
2.1	Recherche Interieure: Le systeme de Stanislavski et la Méthode	3
2.2	Recherche Exterieure: Travail du corps	3
3	Répétition Theatrale en VR	4
4	Etude pilote	5
4.1	Objectif de l'étude	5
4.2	Protocole	6
4.3	Conclusions	6
5	Intégration de l'IA	7
5.1	Nature des objets générés	7
5.1.1	Génération d'images et de vidéos 360 degrés	7
5.1.2	Génération d'objets	7
5.1.3	Génération d'environnements 3D	7
5.2	Méthodes de prompting et d'interaction avec l'outil	7
5.2.1	Retrieval Augmented Generation	7
6	Bibliographie	8

I Introduction

Parler de

- These binomée
- These d'Axel
- Ma these a moi
- Effet Protheus

2 Répétition Theatrale

Afin de comprendre les enjeux de notre projet, nous avons commencé par étudier les différentes techniques de répétitions utilisées dans un contexte de quête de sens du texte et d'ancrage dans le personnage à incarner.

2.1 Recherche Interieure: Le systeme de Stanislavski et la Méthode

Stanislavski fait partie d'un des premiers theoriciens de la répétition théatrale,

2.2 Recherche Exterieur: Travail du corps

3 Répétition Theatrale en VR

4 Etude pilote

Le but a terme étant de créer une plateforme de répétition en réalité virtuelle intégrant des outils d'IA, nous avons décidé dans un premier temps d'aller sonder les utilisateurs de cet outil, les comédiens, dans une étude pilote ayant pour but d'identifier leurs besoins spécifiques.

4.1 Objectif de l'étude

Lors de cette première étude pilote en présence de comédiens, nous avons décidé de se pencher sur le travail d'un monologue en réalité virtuelle et en particulier sur l'effet de l'environnement sur ce travail de monologue.

Le but de l'étude de ce travail, lors duquel le comédien s'approprie le texte et se plonge dans le personnage, est de répondre à plusieurs questions de recherche qui sont les suivantes:

- L'utilisation de l'outil qu'est la réalité virtuelle affecte-t-elle la présence ressentie des comédiens dans leurs rôles? Et si oui, comment?
- Est-ce que le fait de pouvoir moduler son environnement d'immersion affecte la présence ressentie des comédiens dans leurs rôles? Et si oui, quels éléments de l'environnement jouent le plus grand rôle?
- Est-ce que le niveau de liberté dans la modulation de cet environnement va avoir un impact sur l'acceptation de ce dernier et sur son influence sur les comédiens?

En partant d'un choix de monologue, le tableau VI de Roberto Zucco de Bernard-Marie Koltes, nous avons dans un premier temps tiré trois types d'environnements d'immersion de nature esthétiques différentes qui permettent d'évaluer quels types de significations d'objets vont avoir de l'importance. Les 3 natures esthétiques sont:

- Environnement scénographique: un environnement qui suit les didascalies et qui représente le lieu qui serait représenté sur un plateau
- Environnement narratif: un environnement qui illustre les paroles du personnage afin d'immerger le comédien dans son propre récit
- Environnement abstrait/émotif: un environnement qui a pour but de susciter chez l'acteur l'état affectif que provoque le sens du texte et son thème

Lors de cette étude, le comédien va pouvoir être en immersion dans 3 environnements différents qui ont été imaginés pour rentrer dans chacune des ces trois catégories esthétiques. Dans cette scène, Le personnage principal éponyme revendique son invisibilité sociale et son conformisme discret, affirmant ne pas être un héros, mais un être ordinaire qui suit sans dévier le cours d'une vie silencieuse et sans éclat dans l'épais brouillard de la vie. Dans ce contexte là, nous avons modélisé

pour la première catégorie, une station de métro puisque c'est dans une station de métro que se passe cette scène. Pour la deuxième catégorie, nous avons modélisé un amphithéâtre d'université puisque son monologue évoque sa place dans les rangs des élèves de la Sorbonne. Finalement, pour la troisième catégorie, nous avons modélisé un épais brouillard pour évoquer le sentiment d'invisibilité dans l'épais brouillard de la vie ordinaire.

4.2 Protocole

4.3 Conclusions

5 Intégration de l'IA

nous voulons intégrer de l'IA dans le projet

5.1 Nature des objets générés

5.1.1 Génération d'images et de vidéos 360 degrés

Pour certaines utilisations en VR, les images et les vidéos 360 peuvent avoir leur intérêt.

5.1.2 Génération d'objets

Afin de peupler un environnement existant, l'utilisateur pourrait avoir recours à la génération d'objets 3D.

5.1.3 Génération d'environnements 3D

On peut aussi générer des environnements entiers

5.2 Méthodes de prompting et d'interaction avec l'outil

5.2.1 Retrieval Augmented Generation

6 Bibliographie