

Une conférence internationale unique sur l'expérience utilisateur

www.uxmasterclass.com Montréal 20 septembre 2010 - Hôtel Hyatt

Présentée par



&

UXalliance

LE
Lien
MULTIMÉDIA

Le Lien MULTIMÉDIA
vol. 16 no 37 - 30 août 2010
Du nouveau tous les jours
sur www.lienmultimedia.com

L'acteur Philippe Bergeron veut lier le cinéma au théâtre grâce à la réalité augmentée

Il a beau avoir joué auprès de Nicolas Cage et de Robert Downey Jr. à Hollywood, l'acteur québécois Philippe Bergeron ne peut pas se résoudre à être seulement un comédien. C'est pourquoi, avec sa femme et deux autres partenaires, il a lancé la compagnie Paintscaping, une entreprise qui crée des projections monumentales, aussi appelées Spatial Augmented Reality (SAR). Voulant faire plus que de l'animation sur les surfaces d'immeubles, l'équipe de Paintscaping entend réaliser des événements où théâtre et cinéma se rencontrent. De grands studios d'Hollywood seraient intéressés par la chose. Le Lien MULTIMÉDIA a rencontré Philippe Bergeron.



Ritz-Carlton Kapalua Climbing Elves

Philippe Bergeron croit fermement au potentiel des technologies de la projection pour mettre sur pied un nouveau type de divertissement. «Lorsque nous avons commencé l'animation par ordinateur dans les années 1980, notre grand défi était de créer un acteur réaliste, dit-il. Maintenant, avec un film comme Avatar, force est de constater que cette industrie est arrivée à maturité.»

Selon lui, ce n'est donc pas au chapitre des contenus que la prochaine révolution du divertissement numérique va s'opérer, mais bien sur l'environnement dans lequel le cinéma est projeté. «On écoute nos films de la même façon depuis plus de 100 ans et je pense qu'on en est au point où il faut donner une présence émotive à nos écrans, qu'ils fassent partie de l'expérience», explique Philippe Bergeron.

Déjà, de grands studios d'Hollywood seraient intéressés par l'approche novatrice de PaintScaping. «Nous avons participé à un événement où plusieurs vedettes et producteurs étaient invités, explique-t-il. Nous avons scénarisé une poursuite entre des individus qui entraient et sortaient des fenêtres d'un immeuble. Les gens qui sont dans le milieu voient les possibilités offertes par cette technologie.»

Un potentiel qui se trouve dans une expérience augmentée pour les spectateurs. «Plutôt que de construire des théâtres, on pourrait penser à des spectacles qui

utilisent un immeuble ou un coin de nature pour y tenir une pièce qui durera un mois, dit-il. J'imagine facilement des œuvres où acteurs réels et virtuels interagissent. Même au niveau des ombres, on peut faire en sorte que si un acteur virtuel vole au-dessus de l'acteur réel, l'ombre du premier voile sur le second.» L'acteur confirme avoir déjà pensé à différents scénarios et mises en scène.

S'étant construit une expérience d'acteur pour projection monumentale par la force

des choses, Philippe Bergeron pense qu'il est relativement facile pour un comédien d'apprendre la technique. «Il faut jouer gros tout en sachant demeurer sincère, dit-il. Comme on joue sur des projections qui peuvent faire plusieurs mètres de large et de haut, il faut que l'on voie les gestes. Comme on joue dans une réalité augmentée, il faut avoir un jeu augmenté en conséquence.»

Philippe Bergeron travaille aussi sur des hologrammes et des techniques de capture du mouvement qui permettraient de projeter un personnage directement sur un acteur habillé de blanc, lui permettant ainsi de jouer différents rôles sans changer de costume, par exemple. Philippe Bergeron évoque la possibilité d'avoir des projets à Montréal, des discussions étant présentement en cours. «Si nous voyons qu'on peut réaliser quelques projets au Québec, nous pourrions même ouvrir un bureau ici», dit-il. Paintscaping représente la

dernière expérience tentée par Philippe Bergeron, mais certainement pas la première. Après une carrière en informatique et une autre en tant qu'acteur, le Québécois vivant aujourd'hui en Californie se lance dans les affaires. C'est assis dans son jardin en testant un projecteur que Philippe Bergeron a eu l'idée de lancer Paintscaping. «C'est le geek en moi qui s'éveille, admet-il. J'ai exploré beaucoup pendant ma carrière et je pense que cette nouvelle aventure réunit bien trois de mes passions que sont le jeu, l'animation par ordinateur et l'aménagement des paysages.»

Détenant une maîtrise en science de l'informatique de l'Université de Montréal, Philippe Bergeron a coréalisé le court métrage d'animation par ordinateur «Tony de Peltrie» avec nul Daniel Langlois, Pierre Lachapelle et Pierre Robidoux. Il s'agissait de la première fois qu'un acteur virtuel crédible était utilisé dans ce genre d'animation. Le film a été présenté lors de la douzième édition de SIGGRAPH en 1985. Ayant ensuite quitté le Québec pour Los Angeles, Philippe Bergeron a d'abord été informaticien avant de devenir humoriste en solo pour ensuite se diriger vers une carrière d'acteur. Depuis, il a joué auprès de plusieurs grands acteurs du cinéma américain. «Une fois que tu as fait du "stand up", tu es prêt pour n'importe quoi, dit-il. Il n'y a rien de pire que de se planter sur une scène où on est seul.»

Si Philippe Bergeron continue sa carrière de comédien, il espère que sa nouvelle entreprise, Paintscaping, lui ouvrira de nouveaux horizons. «Je le fais par passion, dit-il. Parce que j'ai toujours été proche des technologies.» [Charles Prémont]



Philippe Bergeron et Robert Downey Jr. dans Iron Man 2