

LUMIVERSE

un univers virtuel pour s'immerger dans le théâtre des Lumières

Olivier Aubert (LS2N) - Françoise Rubellin (LAMO)

stagiaires : Narjisse El Manssouri - Nolan Amiaut

Journées d'Informatique Théâtrale - Paris
8 octobre 2026



Blarengame



Ambition

Reconstituer un espace scénique du XVIII^e siècle

- peupler un théâtre ancien de spectateurs virtuels crédibles, socialement différenciés et historiquement contextualisés
- immerger l'utilisateur dans cet espace
- l'impliquer via une approche active

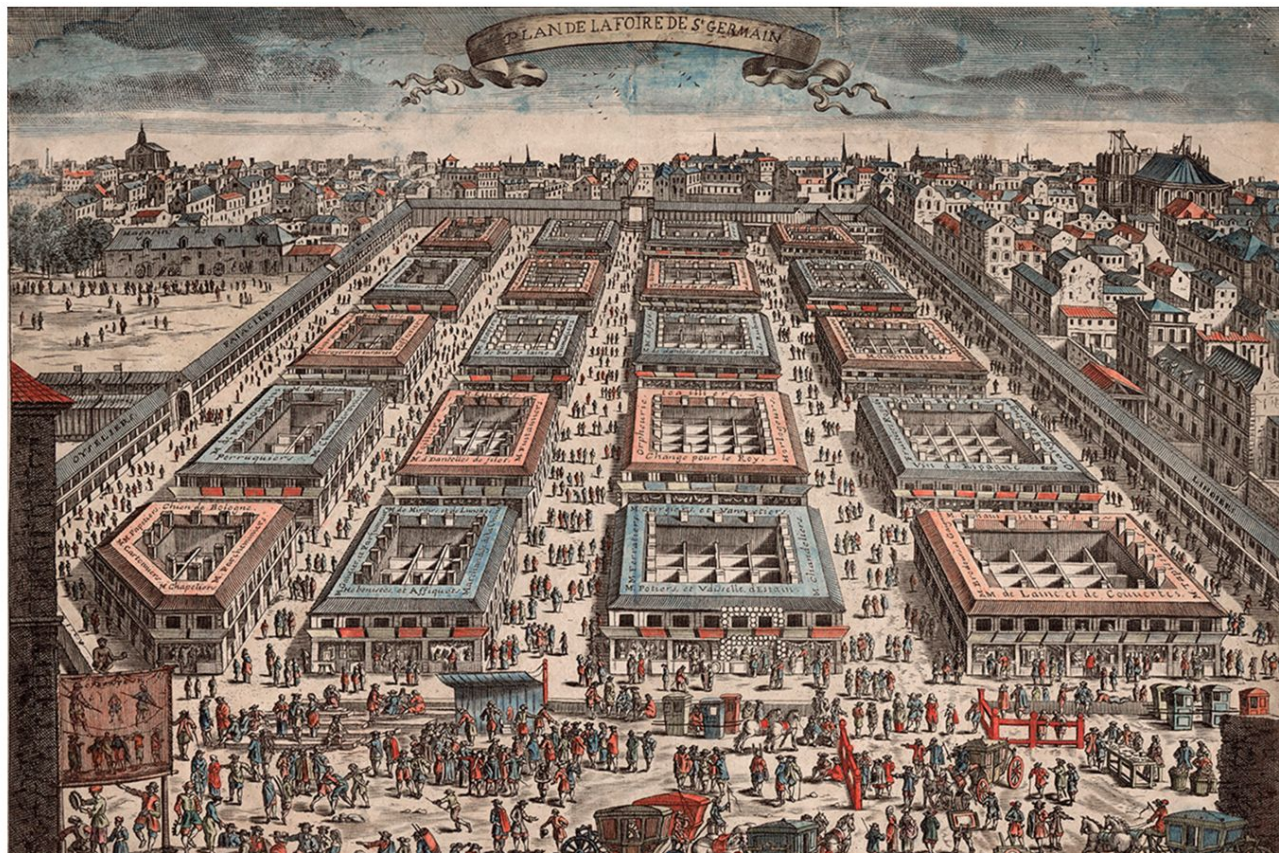
Prototype interactif en réalité virtuelle (RV)

- également accessible sans équipement spécialisé via un mode Web

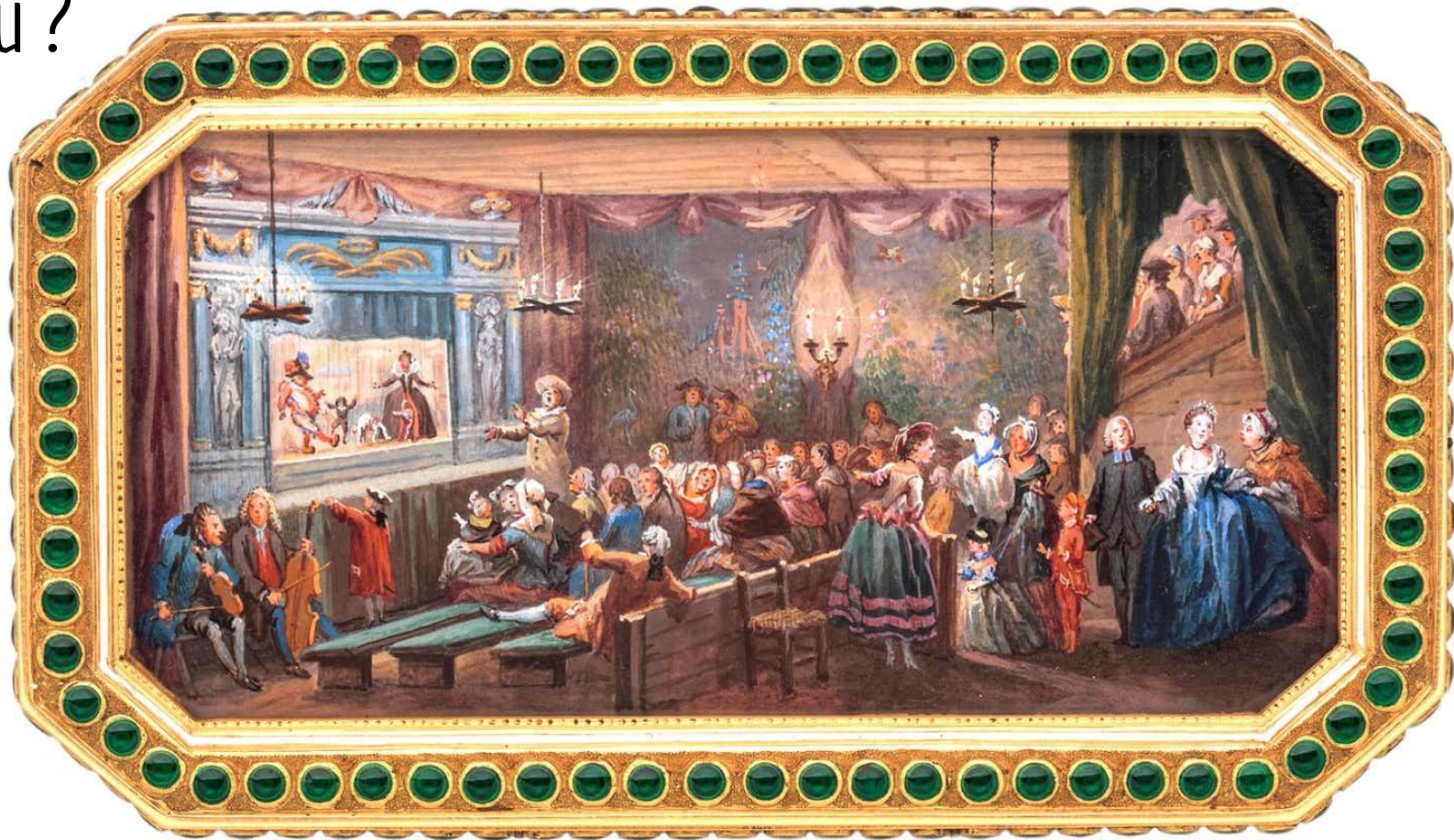
<https://cethefi.org/lumiverse.html>

Où ?

Foire Saint-Germain, Paris au XVIII^e siècle

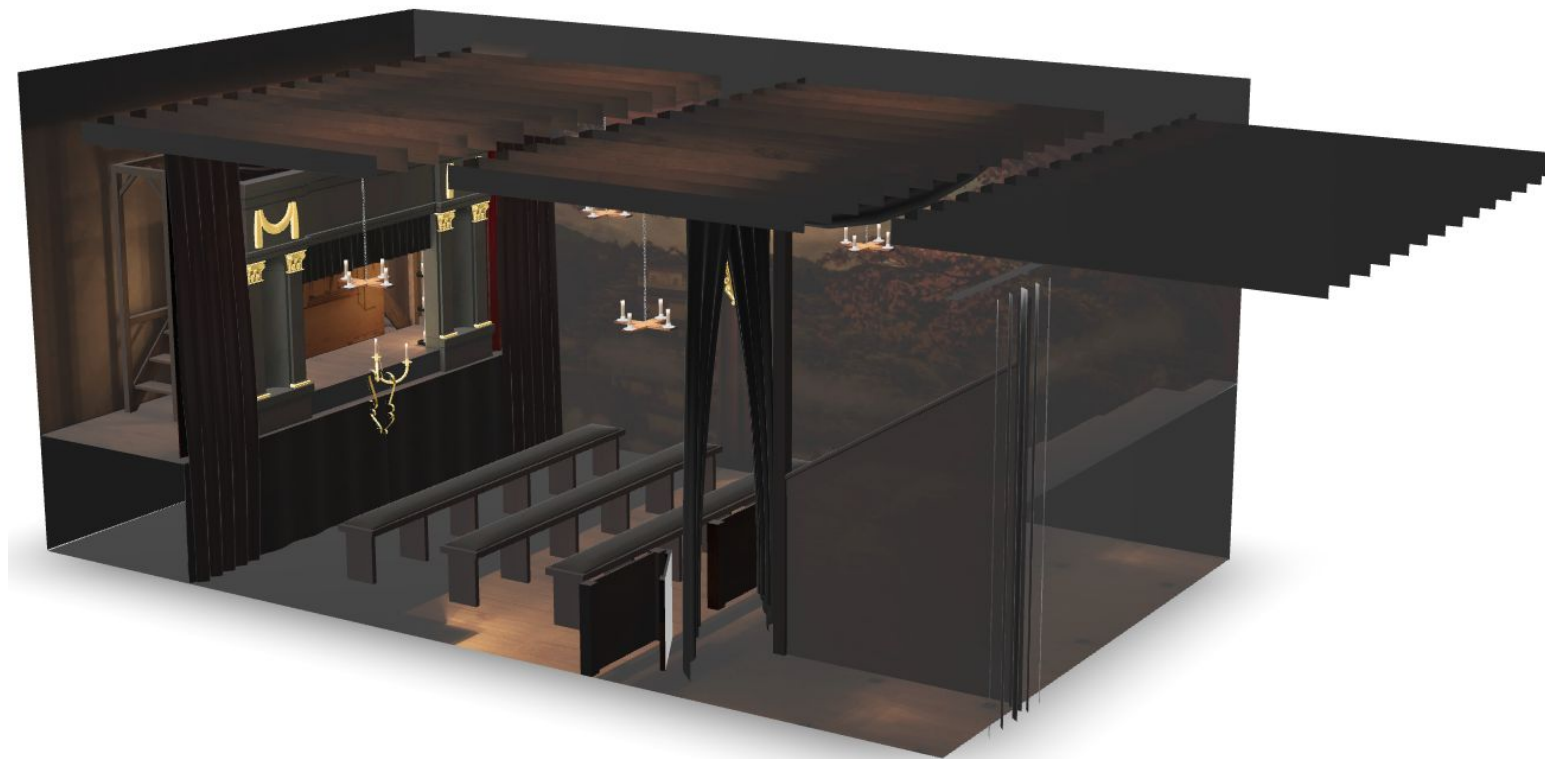


Où ?



Où ?

Reconstitution d'un théâtre de marionnettes du XVIII^e siècle



Qui ?

- employés et spectateurs de théâtre
- comment interagissent-ils ?



Marton

Marton, vendeuse de billets, modélisée et habillée par Nolan Amiaut



Nanette

Nanette, modélisée et habillée par Nolan Amiaut



Crispin

Crispin, modélisé et habillé par Nolan Amiaut



La Branche

La Branche, modélisé et habillé par Nolan Amiaut



Rigaudon

Rigaudon, modélisé et habillé par Nolan Amiaut



Charles

Charles, modélisé et habillé par Nolan Amiaut



Madelon

Madelon, modélisée et habillée par Nolan Amiaut



Petit Collet

Petit Collet, modélisé et habillé par Nolan Amiaut



Compère

Compère, modélisé et habillé par Nolan Amiaut

Généalogie du projet

- Projet VESPACE (2017-2022) : Modélisation 3D et reconstitution immersive de deux théâtres du XVIII^e siècle
 - Thèse de Paul François sur la modélisation du théâtre de marionnettes (2017-2021)
 - Projet de Jeffrey Leichman (Louisiana State University) sur la “physique sociale” (2019-2021)
- Projet LUMIVERSE (2026-) : Nouvelle phase centrée sur l'immersion, l'interaction de spectateurs et la narration

Ambitions & Intentions pédagogiques

- **Déconstruire les clichés** : Combattre les idées reçues sur les théâtres de la Foire, leur public, leur répertoire
- **Mettre en valeur la diversité** : Montrer la variété des lieux et la mixité sociale du public
- **Incarnier l'histoire** : Offrir une médiation culturelle active à travers un jeu inspiré d'événements sourcés
- **Pérenniser et valoriser** les données de la recherche

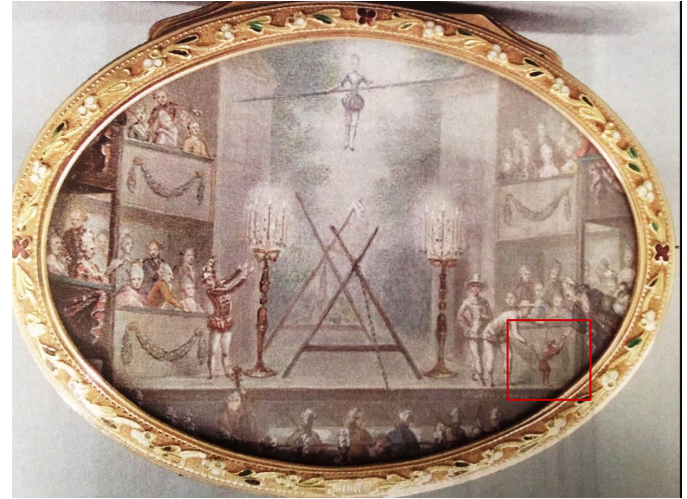
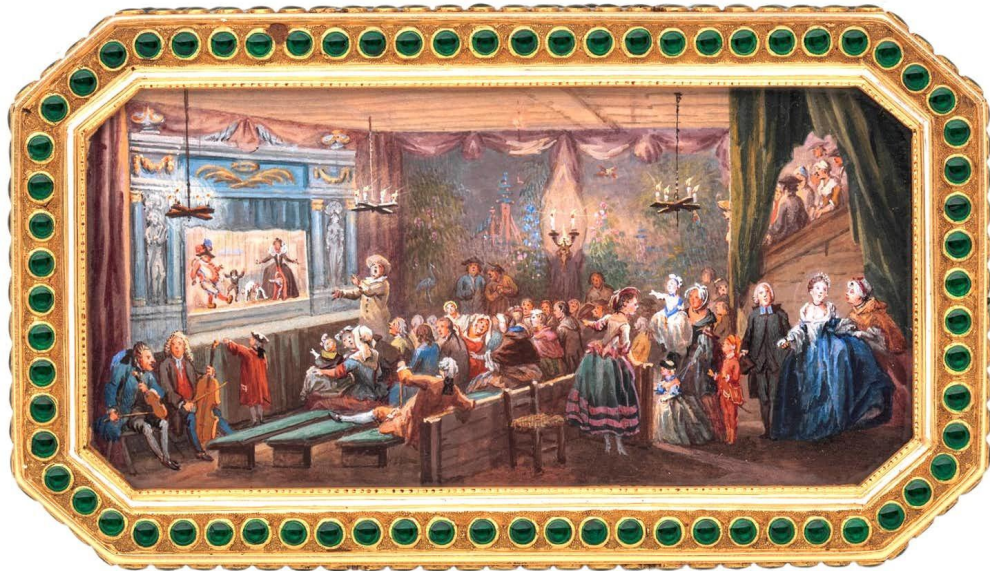
Méthodologie interdisciplinaire

- **Collaboration interdisciplinaire** : Travail conjoint entre sciences humaines (histoire, littérature, histoire de l'art) et sciences du numérique.
Stage ELIT
- **Définition des types sociaux** : Identification des profils (femmes, hommes, riches, pauvres) et de leurs comportements caractéristiques.
- **Conception pédagogique** : Écriture des scénarios et définition des quêtes guidées par des explications historiques à transmettre.
- **Tests et compromis** : Équilibrer fidélité historique et jouabilité.

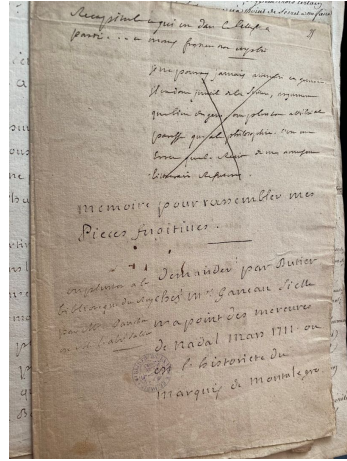
Méthodologie de production

- Recensement des **éléments disponibles** issus de projets antérieurs (VESPACE)
- Écriture des **scénarios** de jeu
- **Prototypage initial** du jeu : Utilisation de personnages génériques pour tester les mécanismes
- Création des **personnages** : [Sélection et nommage des figurants d'après la tabatière de Blarenberghe](#)
- Modélisation 3D : Reconstitution des personnages sous Blender, sous validation scientifique
- Écriture : Élaboration de **dialogues** adaptés au XVIII^e siècle
- Audio : Enregistrement **audio** par des comédiens (pro ou amateurs)

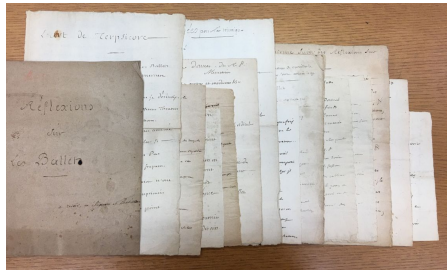
Sources iconographiques



Sources textuelles



23 Février 1767. Le Singe de Nicolet est toujours à la mode : on vient de lui faire parodier fort ingénieusement la maladie de Molé, & tous les ridicules qui s'en sont suivis. Il paroît sur le théâtre en bonnet de nuit & en pantoufles, joue le moribond, & cherche à exciter la commisération publique.



Mémoires secrets de Bachaumont

Autres sources

Exposition au Palais
Galliera (Paris)

“La mode du XVIII^e siècle,
un héritage fantasmé”



Vêtements datant de 1700 à 1792, présentés dans l'exposition « La mode du XVIII^e siècle. Un héritage fantasmé », au Palais Galliera, à Paris. NICOLAS BOREL/PALAIS GALLIERA/PARIS MUSÉES



Gameplay & Dispositif ludique

- **Incarner un personnage** pour favoriser l'immersion
 - possibilité de jouer un valet ou une comtesse.
- **Éléments scénaristiques interactifs** tirés de sources historiques
 - Incidents du public, ivresse, vols, turbulences.
 - Présence de musiciens, manipulation d'argent, personnage de Turco
 - Modalités d'interaction contraintes par l'objectif multi-plateformes
- **Structure du jeu**
 - Espace d'accueil
 - Personnage guide (Turco) pour orienter le joueur dans ses quêtes
 - Mode d'exploration libre.

Enjeux & Défis techniques

- **Pérennisation** : Choix de formats ouverts pour lutter contre l'obsolescence logicielle
- **Diffusion & Accessibilité** : Déploiement d'une version Web accessible sur le Web sans casque RV.
- **Pipeline 3D** :
 - Importation des modèles Blender vers le moteur Unity.
 - Gestion de la compression des textures.
 - Correction des postures d'armaturage (transition T-pose / A-pose).

Perspectives de recherche

- **Enrichissement des modèles** : intégration plus poussée des éléments de contexte historique, lien aux sources
- **Preuve de concept** : démonstration de l'intérêt des univers immersifs pour la médiation du patrimoine théâtral.
- **Analyse réflexive** : recherche sur la traduction numérique des hiérarchies sociales et des expériences du public du XVIII^e siècle.
- **Documentation** : rédaction des carnets de modélisation, des scripts d'interaction et d'un journal de bord de conception.

Et après ?

<https://cethefi.org/lumiverse.html>

