



**La mise en scène de l'ombre numérique
dans un castelet d'ombravatar [slides]**

Georges Gagneré – INREV-AIAC – Université Paris 8

Colloque international Ombre et Récit
Quand la narration visuelle et littéraire se pare de sombre

10 mars 2023 – Lyon – Ecole Emile Cohl

- La dynamique heuristique de l'ombre
- L'ombre dans les arts numériques
- *Les révélations d'une ombre (2009)*
- L'ombre, le reflet, le double chez Chamisso (1781-1838) et Hoffmann (1776-1822)
- Le castelet d'ombravatar
- La direction d'ombravatar dans AvatarStaging
- *L'Ombre (2019)* d'après Andersen (1805-1875)
- Perspectives

Une dynamique heuristique



- Arts

Jean-Baptiste Regnault, *L'Origine de la peinture*, 1785

Une dynamique heuristique



- Arts
- Philosophie

Pieter Jansz Saenredam, *Antrum Platonicum*

Une dynamique heuristique



- Arts

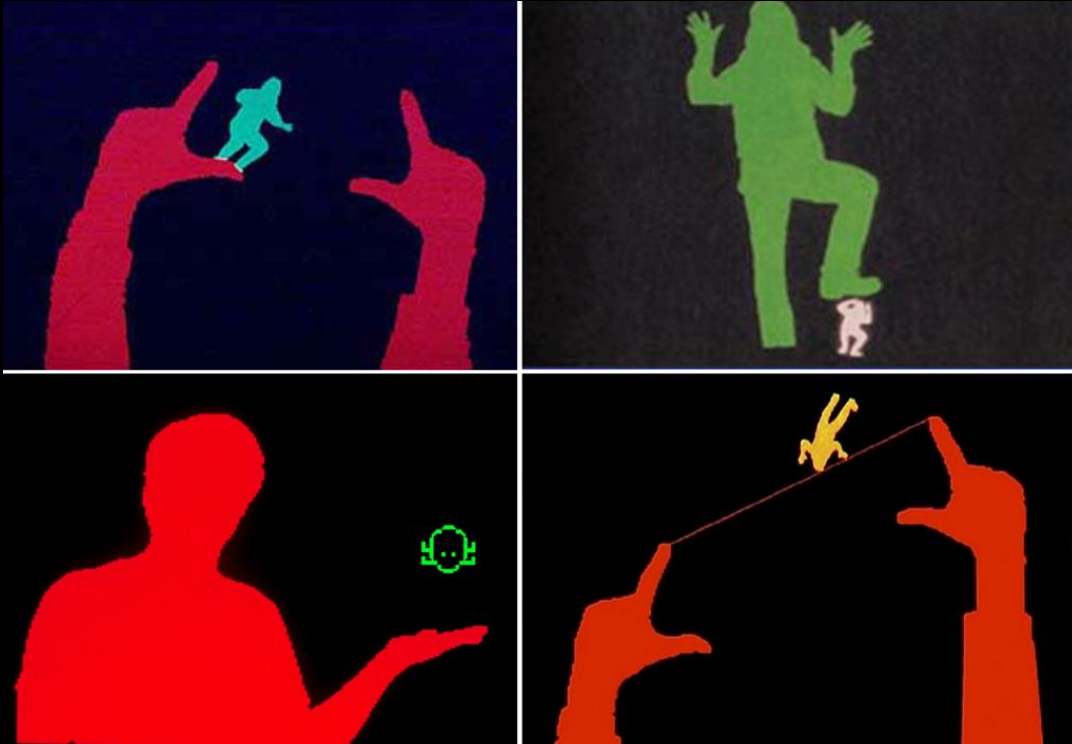
- Philosophie

- Sciences

(Casati R., *La découverte de l'ombre*, 2000)

Les phases de Vénus en conjonction inférieure en 2004

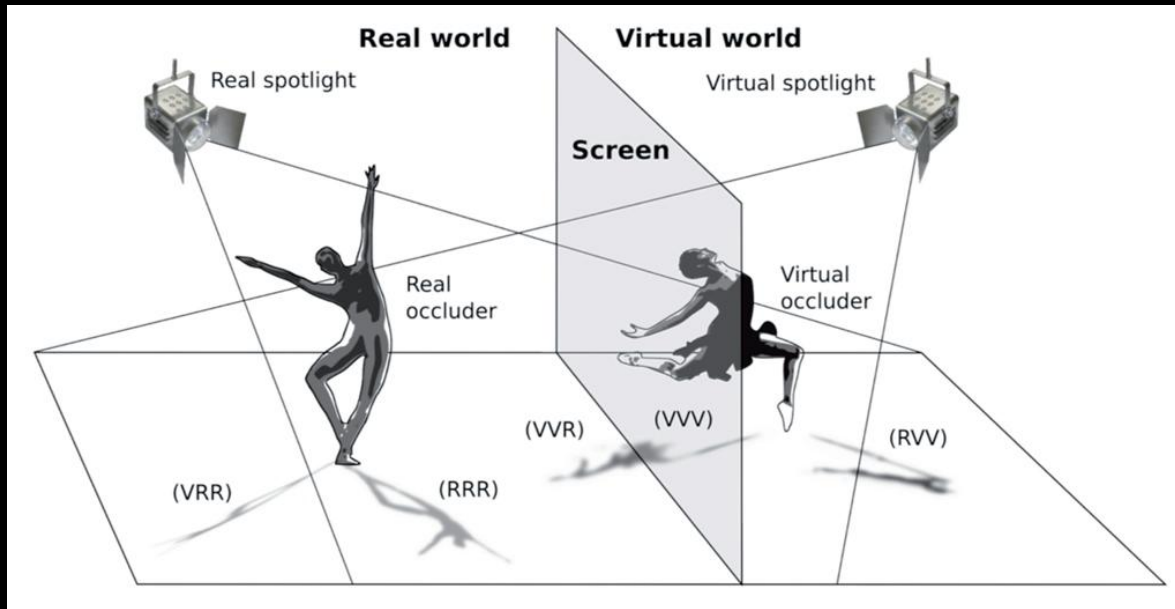
L'ombre dans les arts numériques



- Silhouette numérique
- Interaction
- « Théâtre distribué »

Myron Krueger, *Videoplace*, 1977

L'ombre dans les arts numériques



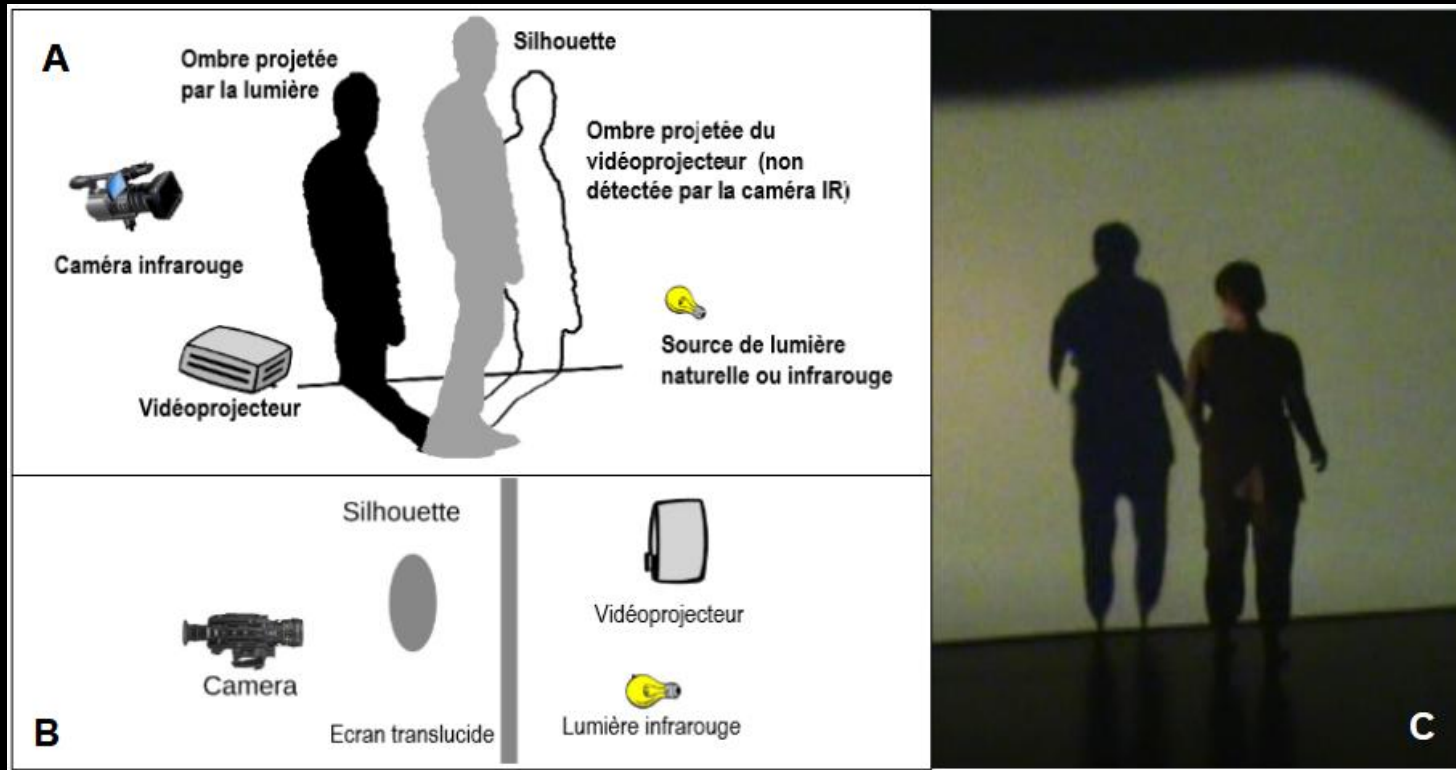
- Coexistence entre physique et numérique
- Relation à un public physique
- Vers l'immersion

Christian Jacquemin et al., *Alice on both sides of the looking glass*, 2011

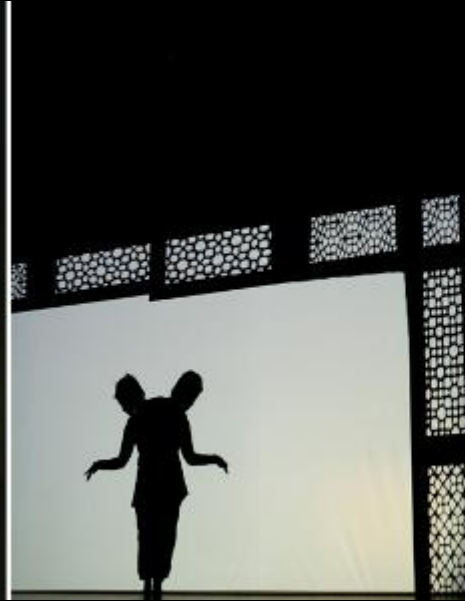
Les Révélation d'une ombre (2009)



Les Révélations d'une ombre (2009)



Les Révélations d'une ombre (2009)



Les Révélations d'une ombre (2009)

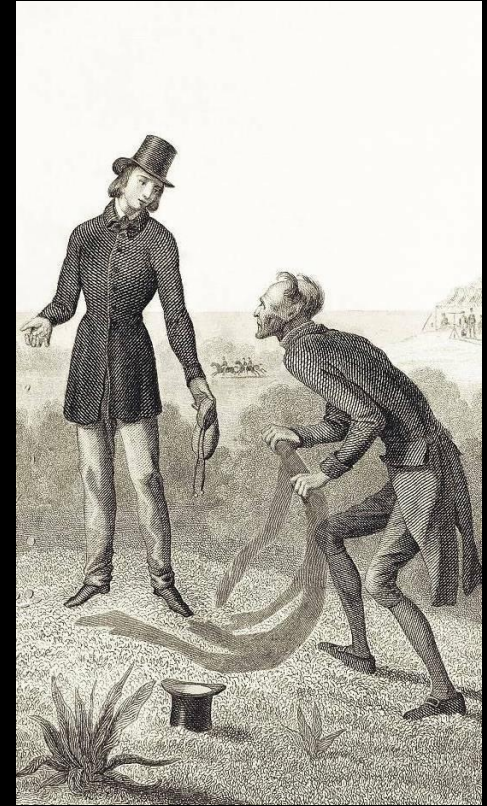
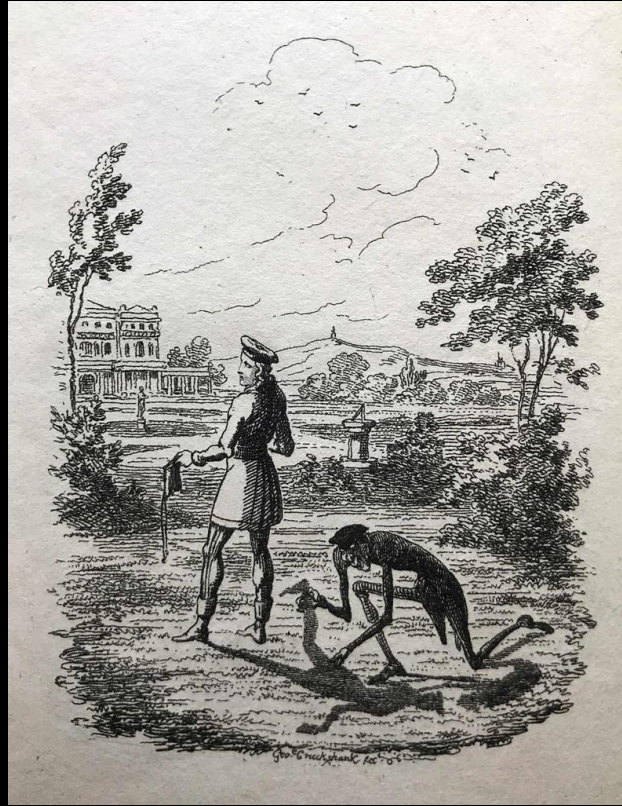


Plus d'information sur le spectacle sur <http://didascalie.net>

Le fantastique chez Hoffmann

- Le dédoublement et l'exploration de situations sensorielles extraordinaires
- *Les aventures de la nuit de la Saint-Sylvestre* (1814) : de l'ombre au reflet
- La notion d'inquiétante étrangeté formulée par Freud, s'inspirant de *L'Homme au sable* (1817)
- L'ombre comme moyen d'explorer de nouveaux territoires visuels et sensoriels

L'Étrange Histoire de Peter Schlemihl, Chamisso, 1813



Le castelet d'ombravatar



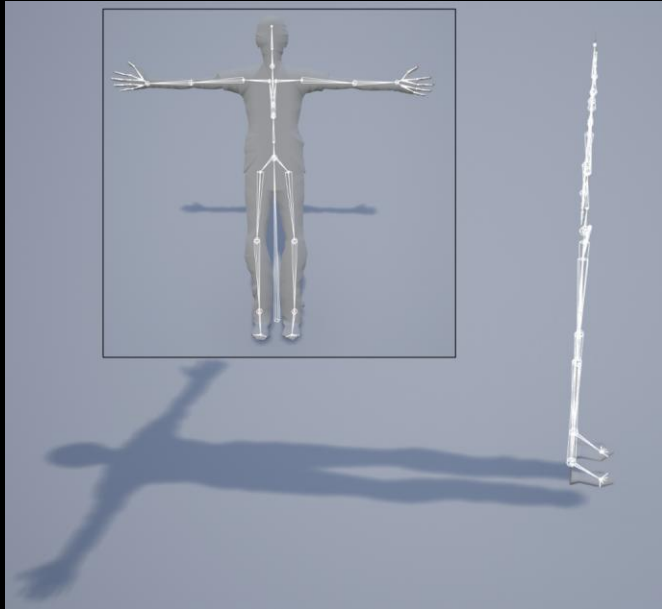
- La tradition des théâtres d'ombre
- Une scénographie spécifique
- Un style de jeu
- Un espace de projection pour l'imagination
- Une relation entre des mondes différents

Le castelet d'ombravatar



- Un cadre de scène virtuel ouvrant vers une sorte de théâtre dans le théâtre
- Faire jouer ensemble des acteurs physiques, des ombres et des ombravatars

L'ombravatar



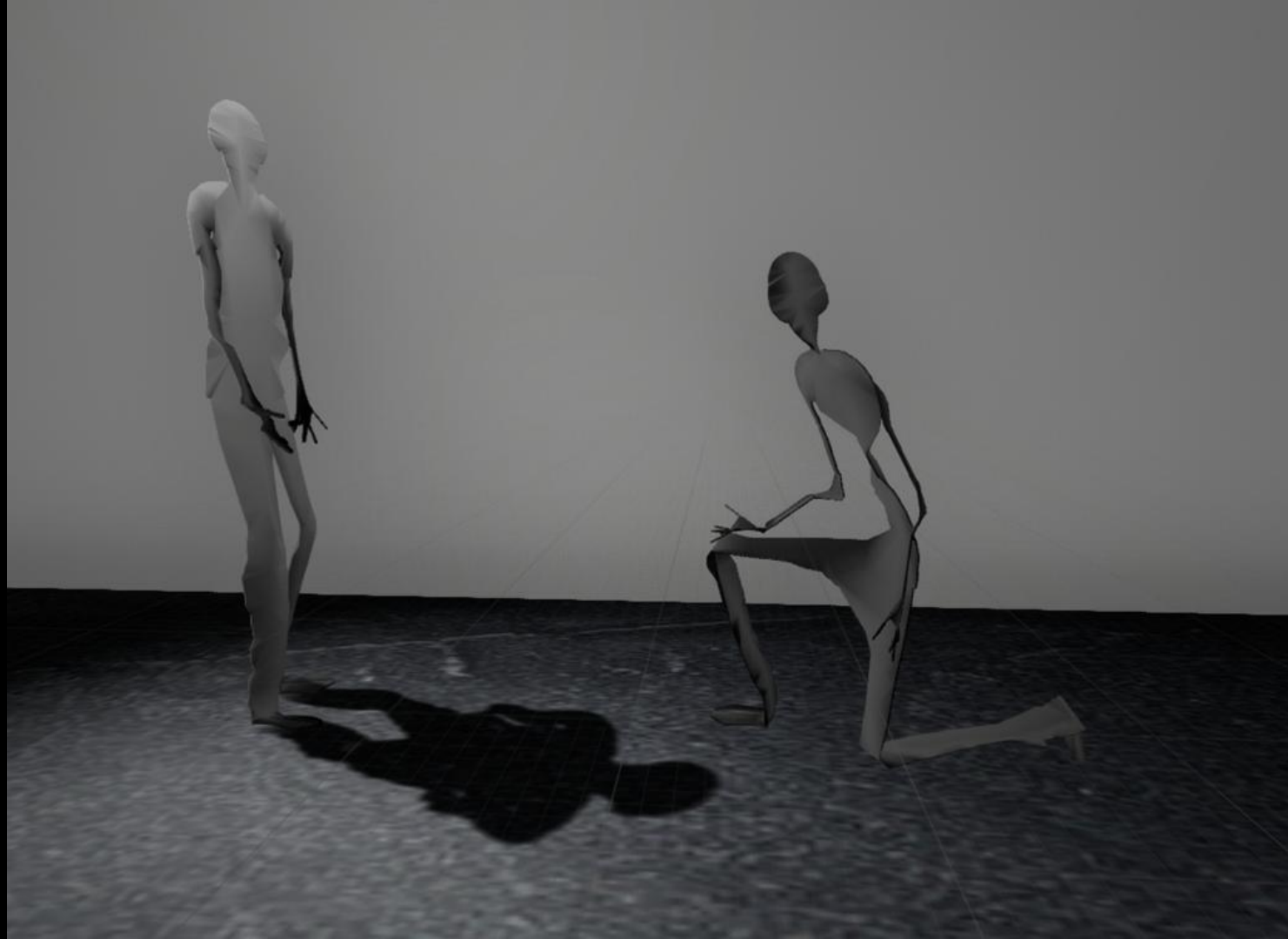
- Une silhouette humaine plate
- Equipé d'un squelette virtuel

- Circulation entre 2D et 3D
- Projeter une ombre ou non
- Être visible ou invisible

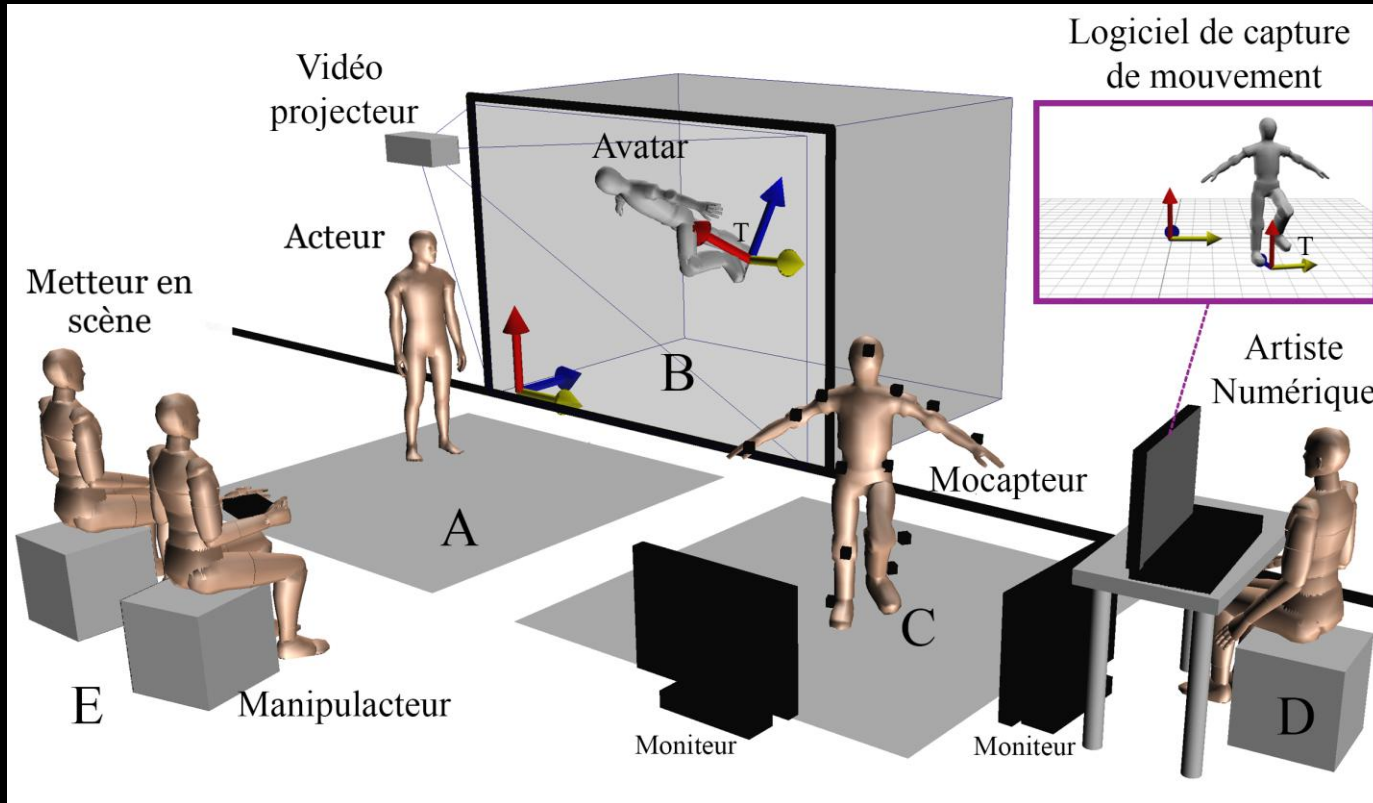




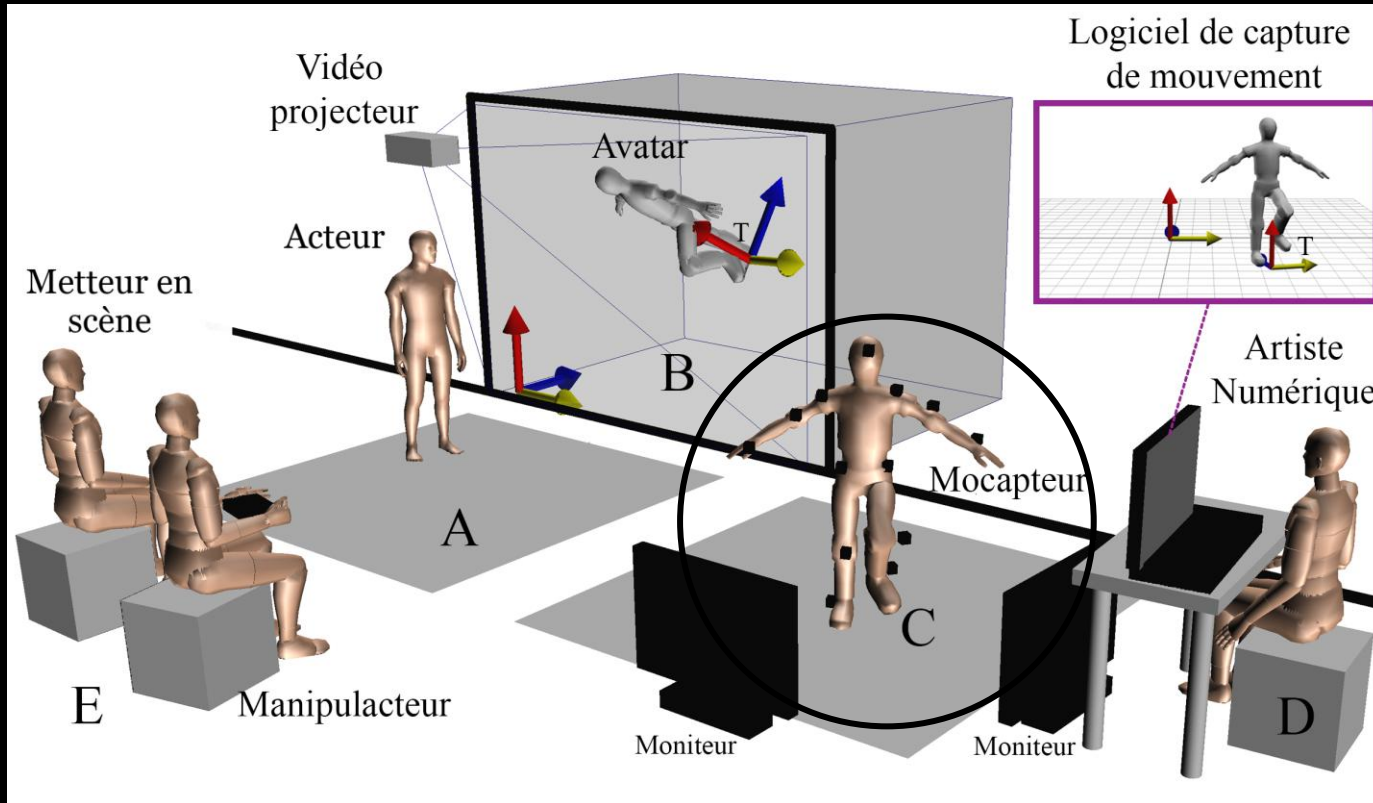




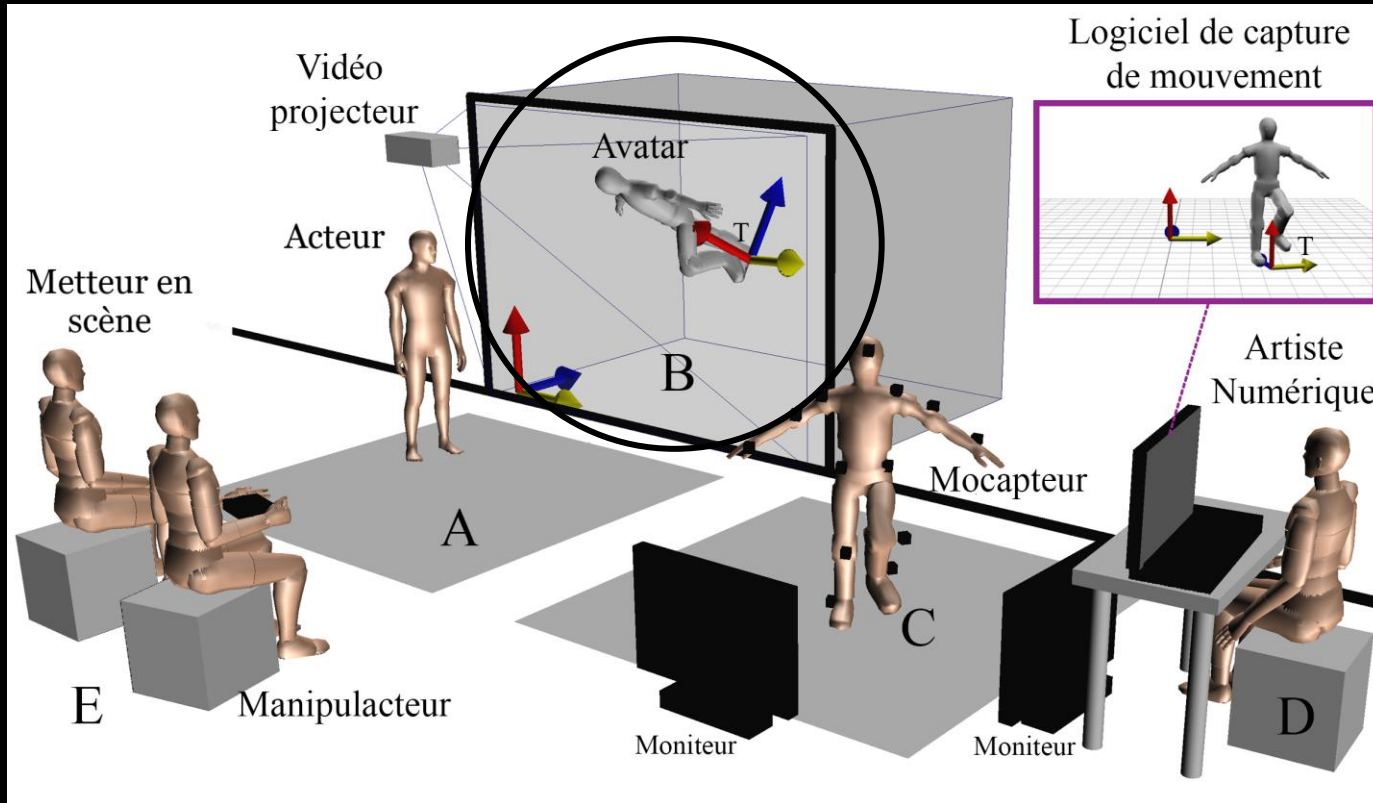
AvatarStaging



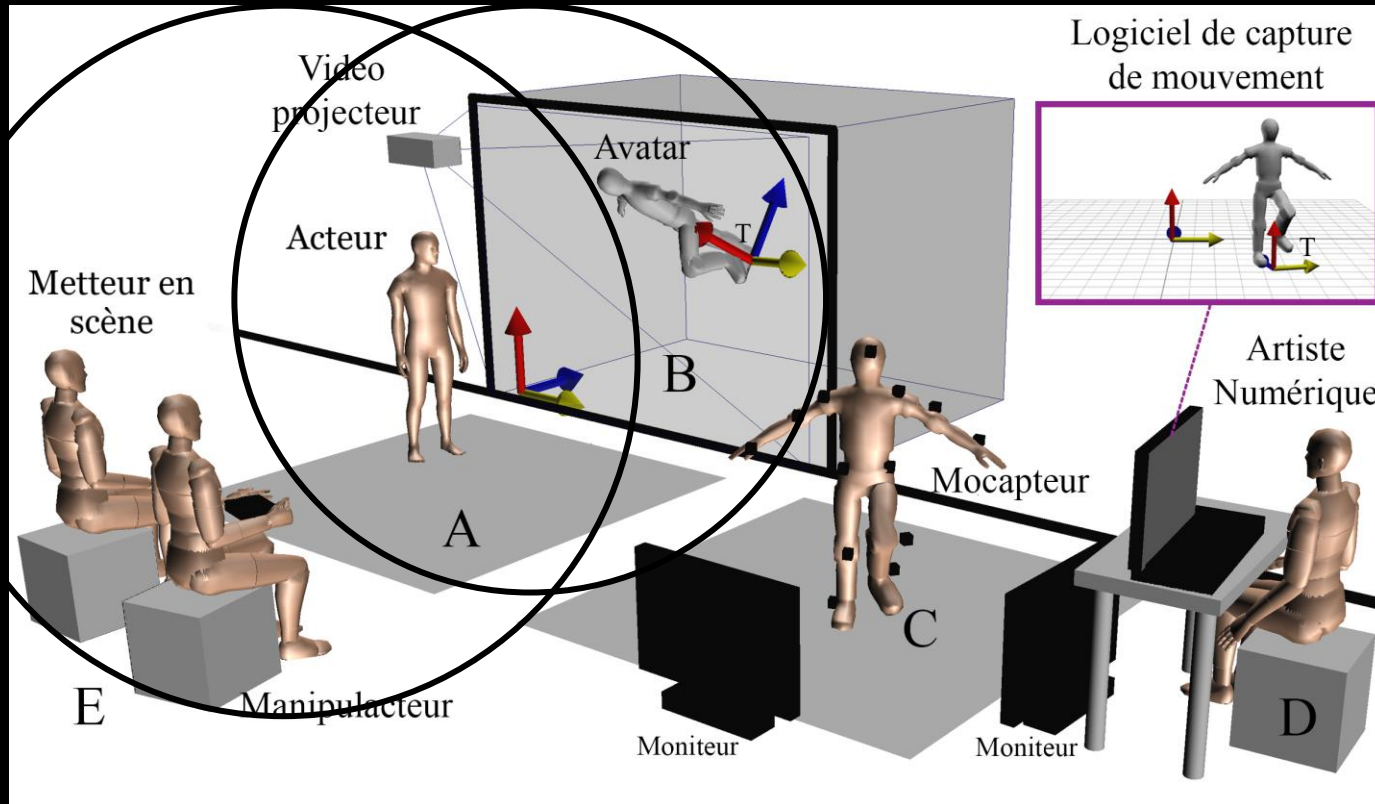
AvatarStaging



AvatarStaging



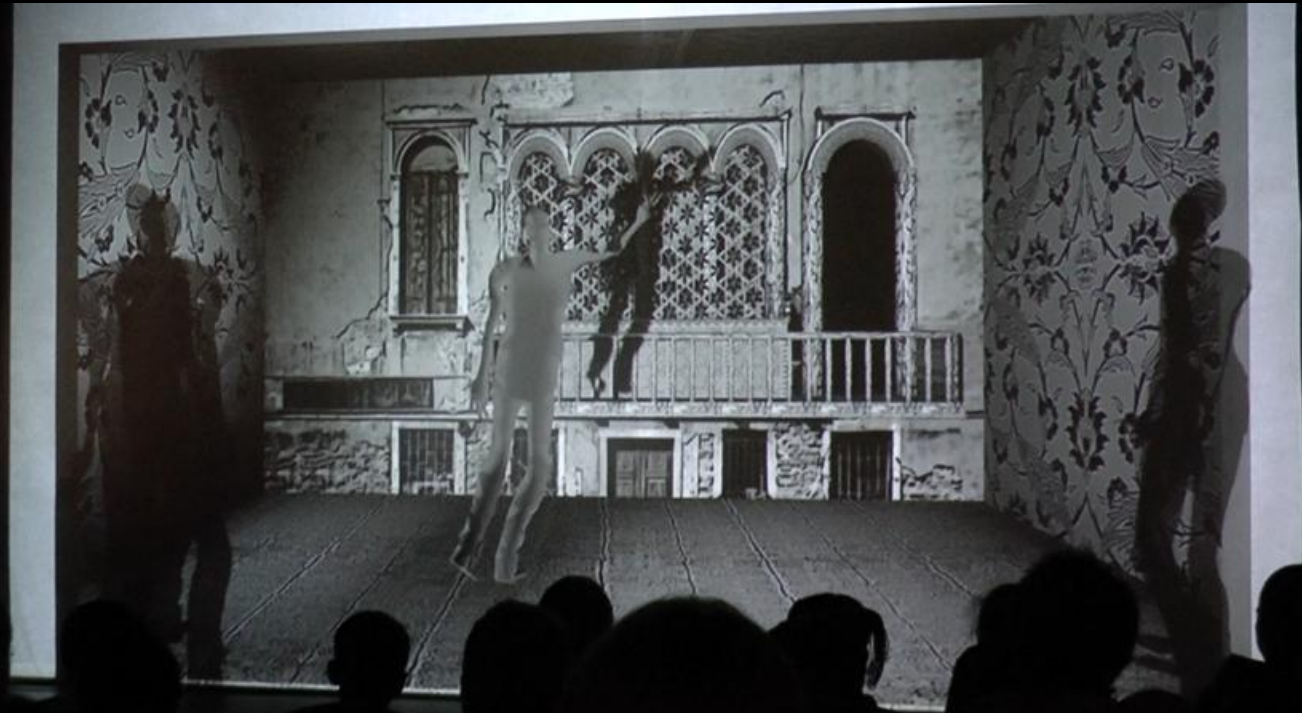
AvatarStaging



Habitation et direction de l'ombravatar

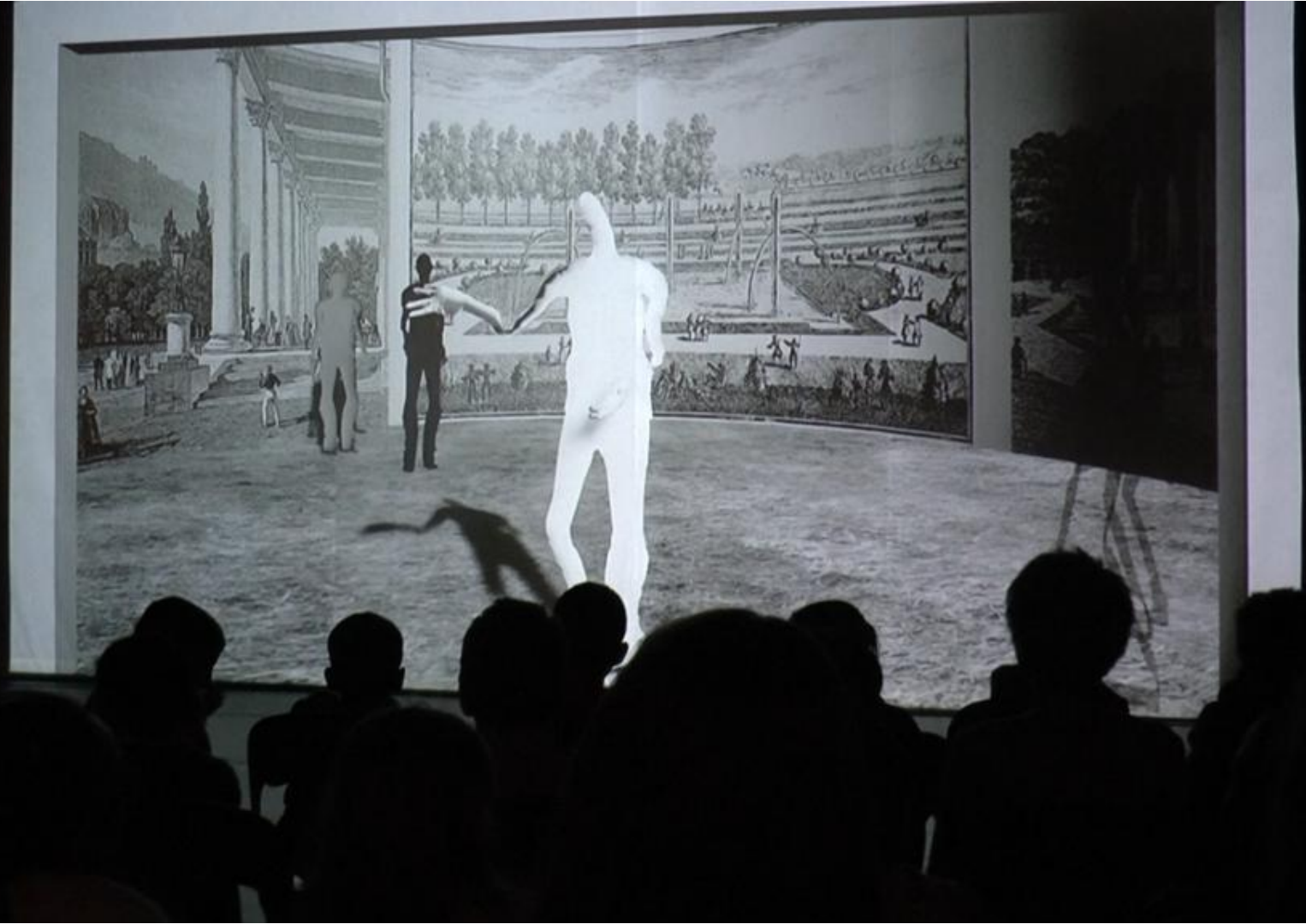


L'Ombre, d'après H. C. Andersen











Plus d'information sur le spectacle sur <http://didascalie.net>

Perspectives

- L'autonomie de l'ombre
- Le peuple des ombravatars
- L'ombravatar, un guide pour la réalité virtuelle immersive

Merci de votre attention



georges.gagnere@univ-paris8.fr

Bibliographie

- Casati R., *La Découverte de l'ombre*, Albin Michel, 2002
- Gagneré G., « *The Shadow* », in *Proceedings of the 7th International Conference on Movement and Computing (MOCO '20)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2020, Article 31, 1–2 <https://doi.org/10.1145/3401956.3404250>
- Gagneré G., Plessiet C., « Experiencing avatar direction in low cost theatrical mixed reality setup », in *Proceedings of the 5th International Conference on Movement and Computing (MOCO '18)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2018, Article 55, 1–6, <https://doi.org/10.1145/3212721.3212892>
- Gagneré G. , Ternova A., « CAstelet in Virtual reality for shadOw AVatars (CAVOAV) », in *Proceedings of Virtual Reality International Conference (VRIC)*, S. Richir Ed, 22-24 April, Laval, France, 129-136, <https://doi.org/10.20870/IJVR.2020...3316>
- Jacquemin C., Gagneré G., Lahoz B., «Shedding light on shadow: real-time interactive artworks based on cast shadows or silhouettes», in *Proceedings of the 19th ACM international conference on Multimedia (MM '11)*, ACM, New York, NY, USA, 173–182, 2011 <https://doi.org/10.1145/2072298.2072322>
- Jacquemin C., Rami A., Planes B., «Alice on both sides of the looking glass: Performance, installations, and the real/virtual continuity», in *Comput. Entertain.* 9, 3, 2011 <https://doi.org/10.1145/2027456.2027458>
- Krueger M. W. & al., « VIDEOPLACE—an artificial reality », *SIGCHI Bull.* 16, 4 (April 1985), 35–40, <https://doi.org/10.1145/1165385.317463>