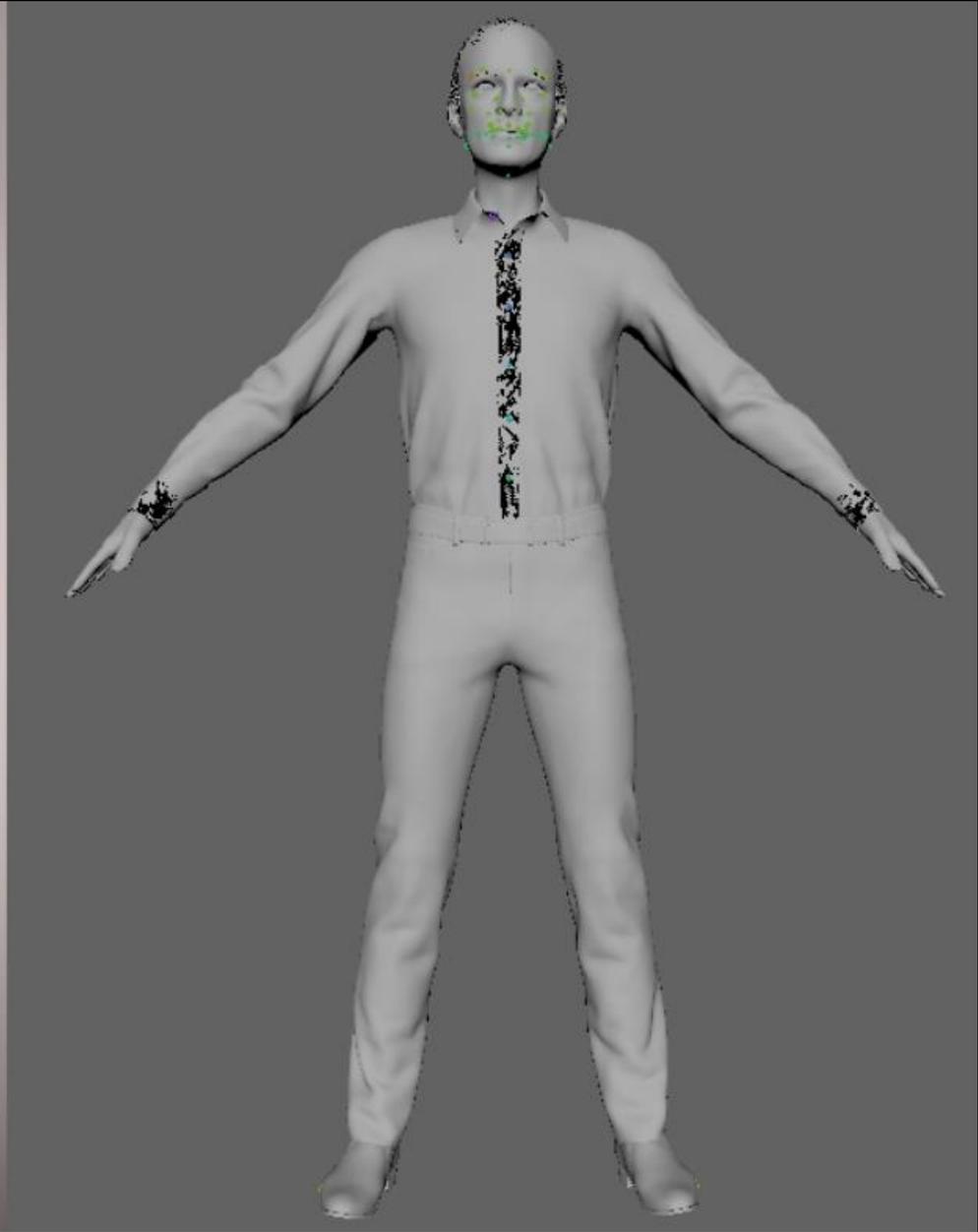
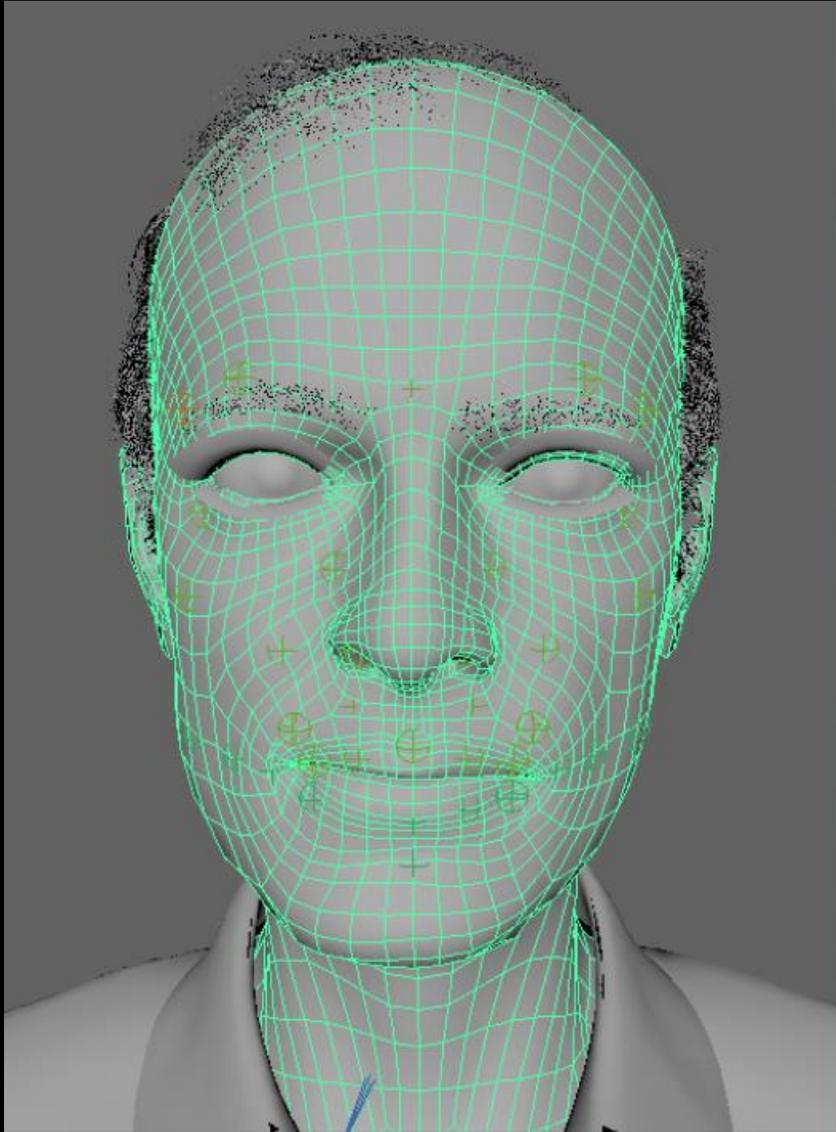


# Quand la machine se fait actrice

Georges Gagneré

[georges.gagnere@univ-paris8.fr](mailto:georges.gagnere@univ-paris8.fr)

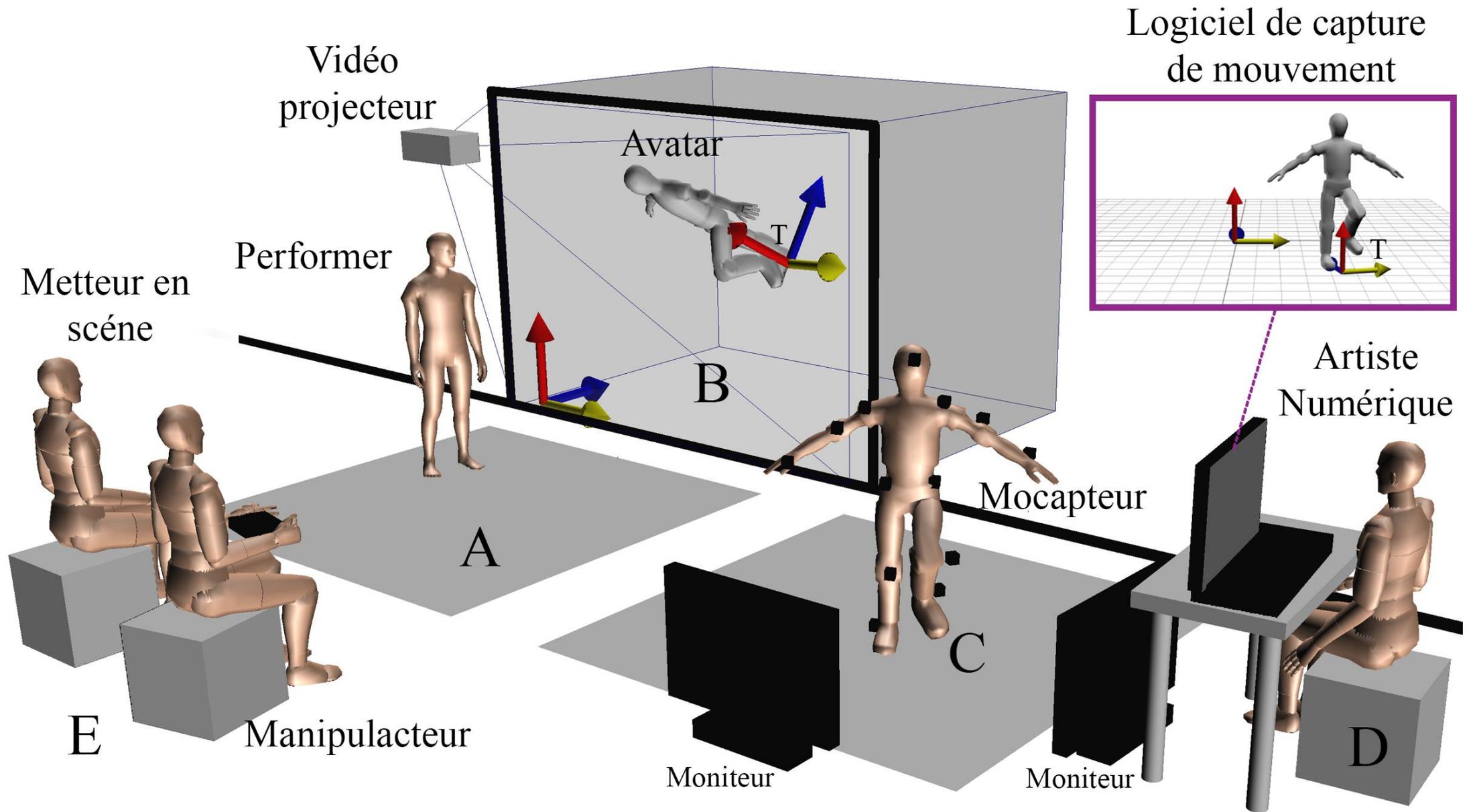








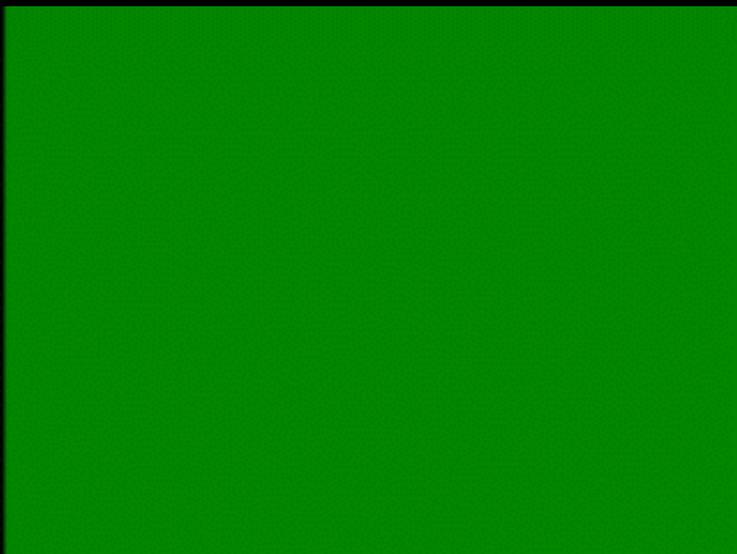




<http://avatarstaging.eu>







<http://www.karlsims.com/evolved-virtual-creatures.html>

**Agamemnon Redux** est un projet développé par Andy Lavender et Tim White, avec la collaboration de Georges Gagneré pour la programmation numérique. Il s'agit d'une courte adaptation réalisée d'après *Agamemnon* d'Eschyle. Le projet s'est déroulé en trois phases donnant lieu à chaque fois à une présentation publique (Paris/Décembre 2017, Warwick/Mars 2018, Athènes/Octobre 2018). La performance est réalisée par deux actrices masquées, contrôlant des avatars qui dédoublent l'action dans un décor virtuel en 3D. Les avatars sont contrôlés en utilisant des combinaisons de capture de mouvement et des gamepads.

## Présentation à Athènes - 7 octobre 2018



AGAMEMNON REDUX

(extrait 2)

# AGAMEMNON REDUX

(extrait 2)

Athènes, 7/10/2018

Merci de votre attention

[georges.gagnere@univ-paris8.fr](mailto:georges.gagnere@univ-paris8.fr)

<http://didascalie.net>

<http://avatarstaging.eu>