

**Quand la machine se fait actrice –
approches de l'interaction homme-machine dans un
contexte théâtral**

Georges Gagneré – INREV – Université Paris 8

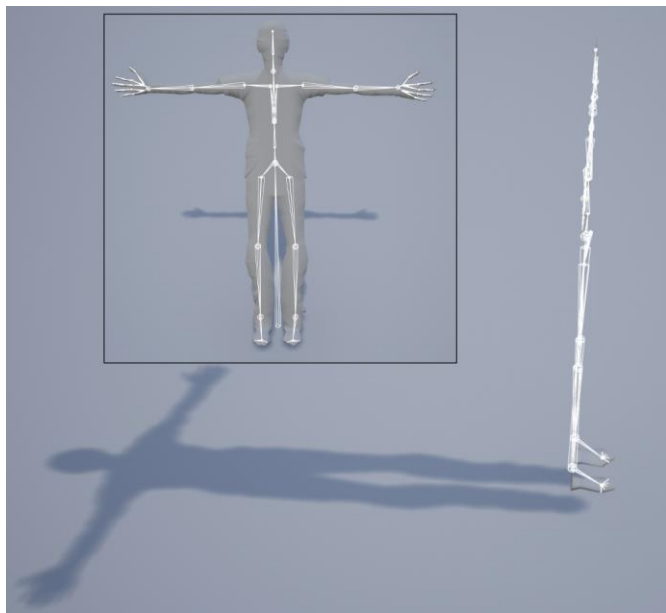
Journée d'étude : Co-évolution, co-création et improvisation homme-machine

15 juillet 2021 – Centre des Arts – Enghien-les-Bains

L'environnement créatif CAVOAV



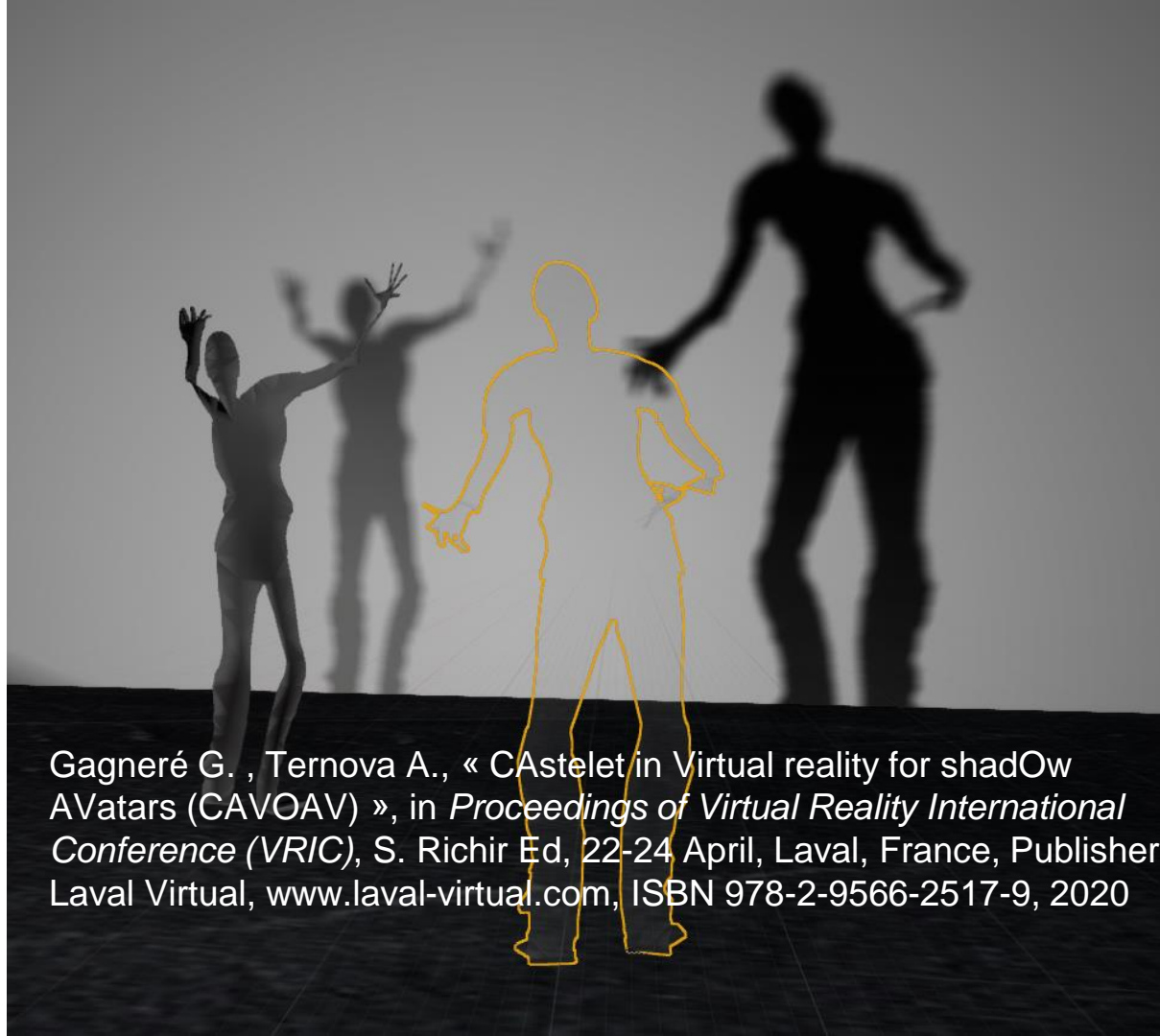
- Un **CA**stelet Virtuel pour **OmbrAV**atar
- Dispositif scénographique de théâtre dans le théâtre



- Silhouette humaine plate

- Circulation entre 2D et 3D
- Corps et/ou ombre visible et/ou invisible





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, Publisher: Laval Virtual, www.laval-virtual.com, ISBN 978-2-9566-2517-9, 2020

L'Ombre

d'après H.C. Andersen

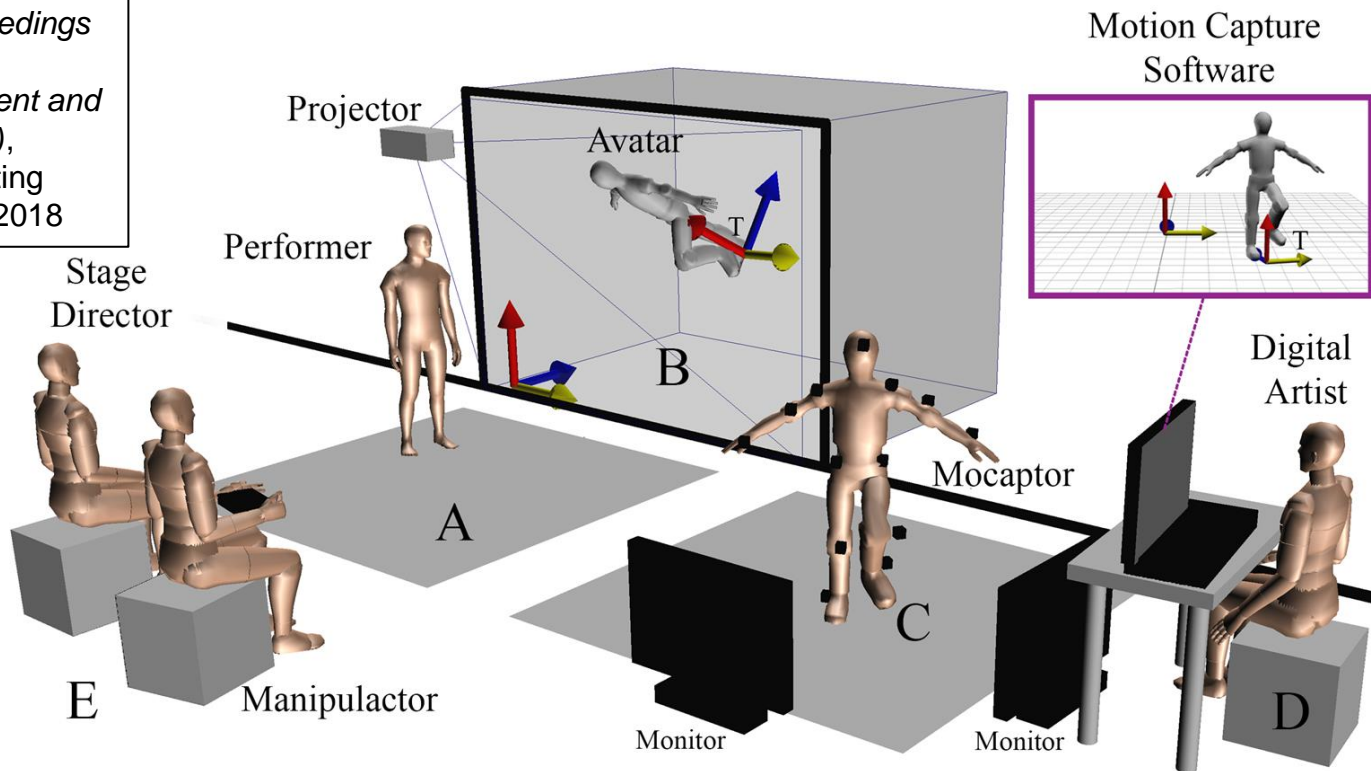
Conception et mise en scène : Georges Gagneré

Extrait de la représentation du 26/11/2019

Production : didascalie.net

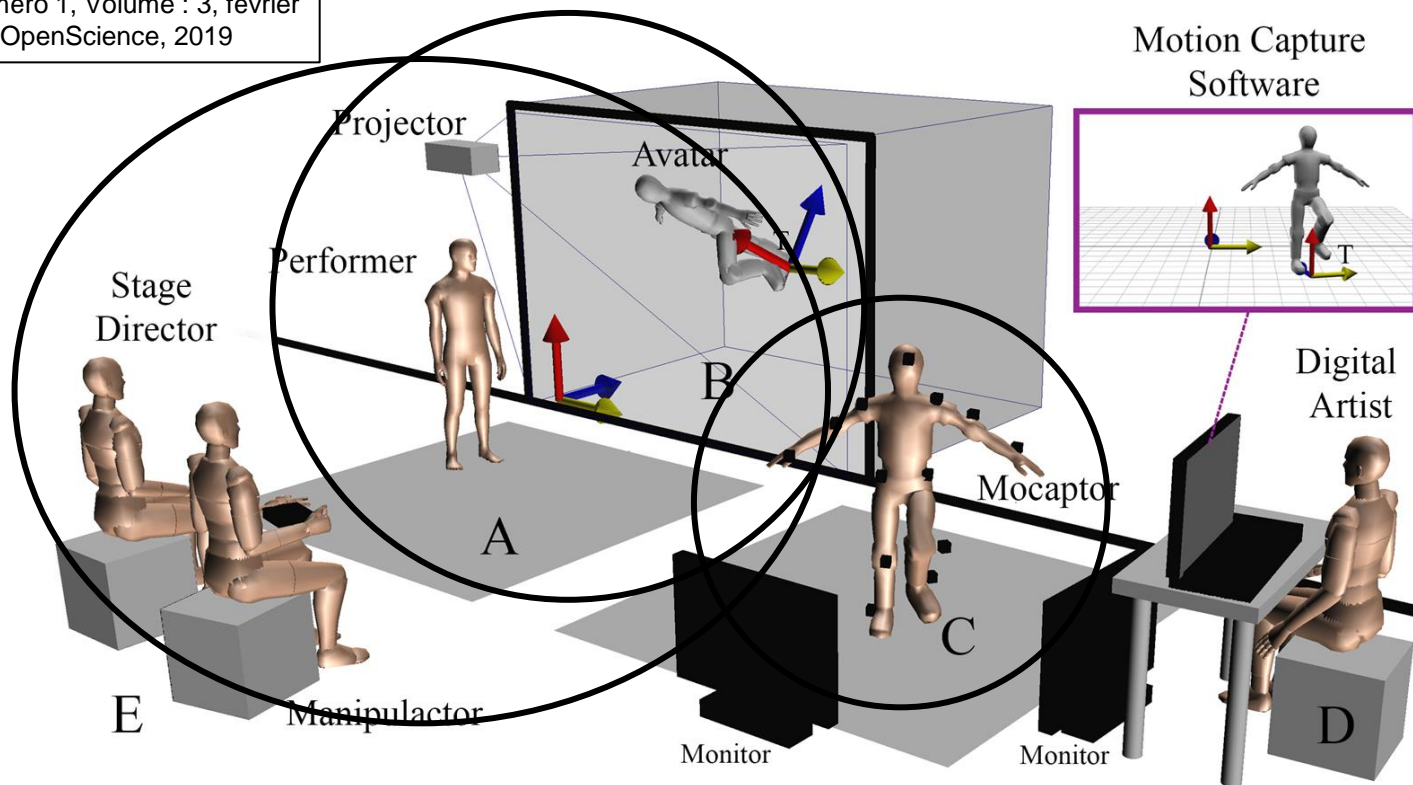
Gagneré G., Plessiet C.,
«Experiencing avatar direction
in low cost theatrical mixed
reality setup», in *Proceedings
of the 5th International
Conference on Movement and
Computing (MOCO '18)*,
Association for Computing
Machinery, New York, 2018

Le framework AvatarStaging

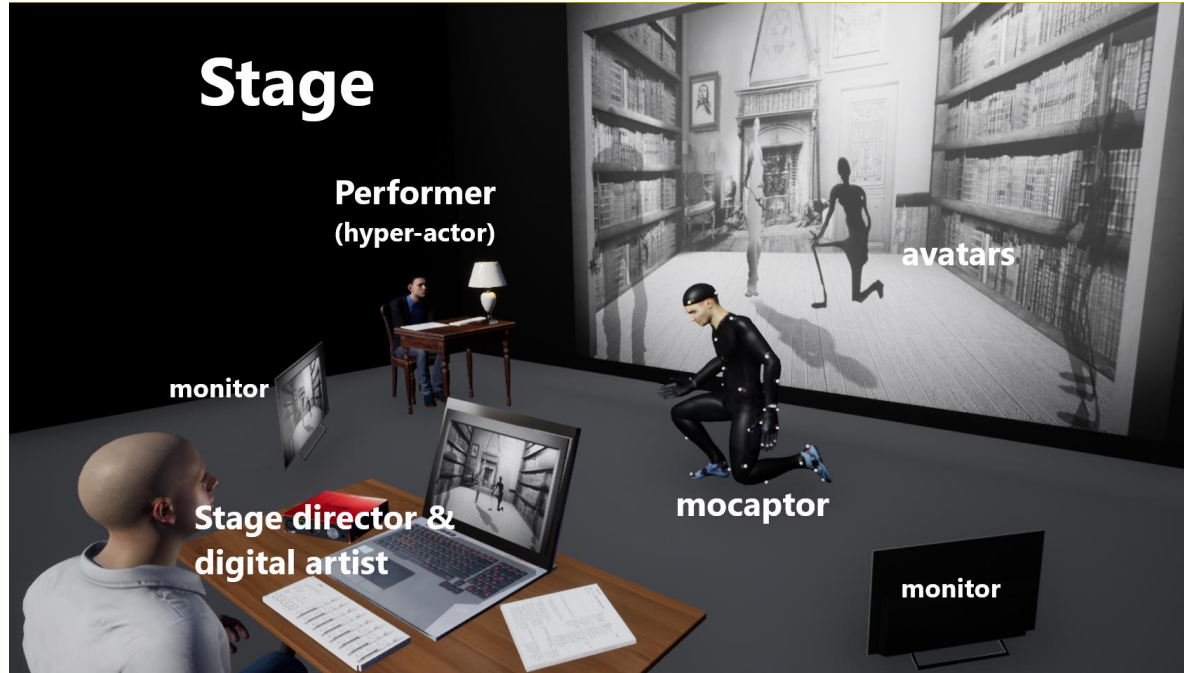


Gagneré G., Plessiet C., Sohier R.,
«Espace virtuel interconnecté et
Théâtre (2). Influences sur le jeu
scénique», in *Revue : Internet des
objets*, Numéro 1, Volume : 3, février
2019, ISTE OpenScience, 2019

AvatarStaging

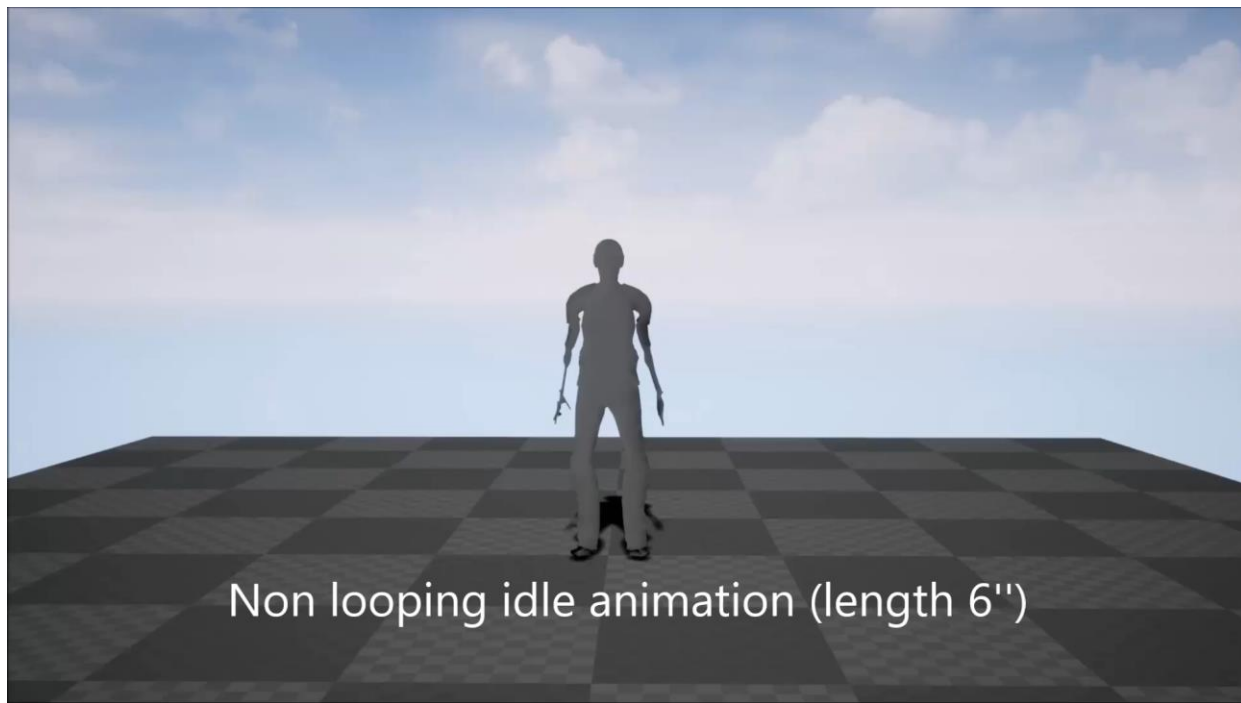


La fabrication du spectacle



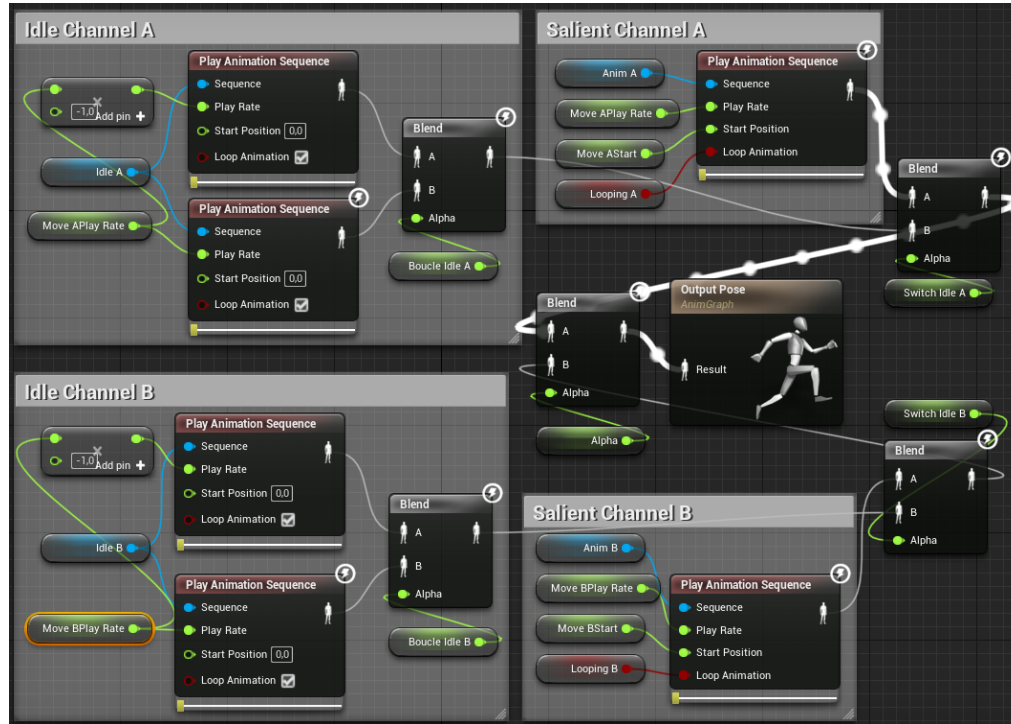
- Les mouvements des avatars
- L'écriture de la mise en scène
- La performance de l'hyper-acteur

L'enjeu de la suspension de l'action



- Focus sur une action neutre
- Mélanger les mouvements avant et arrière
- Suspendre l'action

L'implémentation comme outil créatif



- Machine à état fini
- 2 bus
- Mélanger des actions neutres et saillantes

Gagneré G., Mays T., Ternova A., « How a Hyper-actor directs Avatars in Virtual Shadow Theater », in *Proceedings of the 7th International Conference on Movement and Computing (MOCO '20)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2020, Article 15, 1–9

Merci de votre attention



georges.gagnere@univ-paris8.fr
<http://gagnere.fr>

REFERENCES

- Gagneré G., Plessiet C., Sohier R., « Interconnected virtual space and Theater. Practice as research on theater stage in the era of the network » in *Challenges of the Internet of Things. Technology, Use, Ethics*, Volume 7 (edited by I. Saleh, M. Ammi, S. Szoniecky), Wiley, 2018
- Gagneré G., Plessiet C., «Espace virtuel interconnecté et Théâtre (2). Influences sur le jeu scénique», in *Revue : Internet des objets* , Numéro 1, Volume : 3, février 2019, ISTE OpenScience, 2019
- 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, Publisher: Laval Virtual, www.laval-virtual.com, ISBN 978-2-9566-2517-9, 2020, pp. 129-136, <https://doi.org/10.20870/IJVR.2020...3316>
- Gagneré G., Mays T., Ternova A., « How a Hyper-actor directs Avatars in Virtual Shadow Theater », in *Proceedings of the 7th International Conference on Movement and Computing (MOCO '20)*, Association for Computing Machinery, New York, NY, USA, 2020, Article 15, 1–9, <https://doi.org/10.1145/3401956.3404234>
- 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>