



	<i>Troisième édition</i>
--	--------------------------

	<i>9, 10 et 11 octobre 2024</i>
--	---------------------------------

# *Les journées d'informatique théâtrale*

L'événement réunit chercheurs, artistes du spectacle et techniciens pour explorer l'informatique théâtrale, à la croisée de l'informatique et des études théâtrales. Ce domaine étudie le développement de nouvelles formes de création et de diffusion théâtrales dans les espaces numériques. Depuis la création de ces journées en 2020, l'utilisation de l'informatique dans le spectacle vivant post-COVID s'est multipliée. Cette troisième édition revient sur les expériences passées, présente les expérimentations actuelles et esquisse les pratiques futures, notamment dans les technologies immersives et les métavers.

**Mercredi 9 octobre** | 8h30 ~ 17h30

- 📍 Bâtiment Nord, salle 2E07 (matin)
- 📍 Bâtiment Sud, amphithéâtre ATO1 (après-midi)

**8h30** Mots d'ouverture / [Conference Opening](#)

Johnny Douvinet (directeur recherche Institut CPSN), Vincent Labatut (co-directeur FR Agorantic), Graham Ranger (directeur ICTT) et Guillaume Marrel (directeur Institut CPSN) avec l'équipe d'organisation, Rémi Ronfard (Inria, Université Grenoble Alpes), Cyrielle Garson et Sam Cornu (ICTT, Avignon Université) et David Galli (CNE, Avignon Université)

**9h ~ 10h30** [Chair / Pres.](#) : Paola Ranzini (ICTT, Avignon Université)

## **SESSION 1**

### **Informatique théâtrale et réalité immersive 1**

#### ***Computer Theater and Immersive Reality 1***

Claire Paillon (SAT)

🗨️ *La téléprésence Scenic, un nouveau médium artistique pour connecter les scènes et les publics / Scenic Telepresence, a New Artistic Medium to Connect Stages and Audiences*

Axel Belin (ENSAD)

🗨️ *L'art théâtral dans le miroir numérique : l'incarnation en réalité virtuelle par la mise en jeu et la répétition théâtrale / Theater Arts in the Digital Mirror: The Incarnation in Virtual Reality through Staging and Theatrical Rehearsal*

Julien Dubuc (INVIVO)

🗨️ *La fin du présent d'Invivo. Tentative de coexistence de différentes réalités au plateau via les technologies ? / Invivo's End of Present. An Attempt to Make Different Realities Coexist on Stage through Technologies?*

☺️ [Pause café / Coffee break](#)

11h ~ 12h30 Chair / Pres. : Georges Gagneré (Paris 8)

## SESSION 2

### Informatique théâtrale et réalité immersive 2

#### *Computer Theater and Immersive Reality 2*

Cyrielle Garson (Avignon Université) et Rémi Ronfard (Inria)

🗨 *Le métavers, un nouvel espace vide pour le théâtre / The Metaverse, a New Empty Space for Theater?*

Ronan Gagne (Université de Rennes) et Valérie Gouranton (INSA Rennes)

🗨 *XR et Arts numériques, un retour fructueux de l'interdisciplinarité / XR and Digital Arts, a Successful Return of Interdisciplinarity*

Vivianna Chiotini (CNSAD-PSL) et Rémi Sagot-Duvaouroux (EnsAD)

🗨 *Rythme(s) d'espaces 2 et 3 : variations sur l'usage de la réalité virtuelle pour la mise en scène / Rhythm(s) of Spaces 2 and 3: Variations on the Use of Virtual Reality for Staging*

🌀 Pause déjeuner / Lunch break

14h ~ 15h30 Chair / Pres. : Madelena Gonzalez (ICTT, Avignon Université)

## SESSION 3

### Théâtre et métavers

#### *Theater and Metaverse*

David Gochfeld (Royal Central School of Drama, visio)  
et Roman Miletitch (artiste indépendant)

🗨 *Créer des outils pour le spectacle vivant au sein des réseaux sociaux de réalité virtuelle / Designing Tools for Live Performance in Social VR*

Federica Patti (Università degli studi di Torino, visio)

🗨 *Le spectacle vivant numérique entre la conception de l'expérience utilisateur et la Métavers / The Digital Performance between User Experience Design and the Metaverse*

Topher Maraffi (North Carolina State University, visio)

🗨 *Macbeth Métahumain: interpréter l'Über-Marionette de Craig en Hyper-Réalité / Macbeth Metahuman: Performing Craig's Uber-Marionette in Hyper-Reality*

🌀 Pause café / Coffee break

16h Chair / Pres. : Cyrielle Garson (ICTT, Avignon Université)

## KEYNOTE #1

Brendan Bradley (visio)

🗨 *Le prochain acte : évaluer différents outils pour envisager le futur du théâtre en réalité virtuelle / The Next Act: Evaluating Tools and Envisioning the Future of VR Theater*

**Jeudi 10 octobre** | 8h30 ~ 17h30

- 📍 Bâtiment Nord, salle 2E07 (matin)
- 📍 Bâtiment Sud, amphithéâtre ATO1 (après-midi)

(8h30 ~ 10h30) Chair / Pres. : Julie Valéro (Université Grenoble Alpes)

## SESSION 4

### Interaction et immersion

#### *Interaction and Immersion*

Jean-François Jego (Paris 8), Sophie Daste (Paris 8) et Rémy Sohier (Paris 8)

🗨️ *Émergences performatives d'œuvres interactives créées en contexte de jam / Performative Emergences of Interactive Works Created in (a) Jam Context*

Stéphanie Le-Briz (Université Côte d'Azur) et Hui-Yin Wu (Université Côte d'Azur)

🗨️ *Theatron VR AI : faire revenir au théâtre les publics non-initiés, perspectives sur la réalité virtuelle et l'improvisation / Theatron VR AI: Bringing Non-initiated Audiences (Back) to the Theater, Perspectives on VR and Improvisation*

Jean-François Trubert (Université Côte d'Azur), Maxence Mercier (Université Côte d'Azur), Camille Giuglaris (Université Côte d'Azur)

🗨️ *Scènes et Expérience immersive : vers une dramaturgie visuelle et sonore de l'émergence / Scenes and Immersive Experience: Toward a Visual and Sound Dramaturgy of Emergence*

Cécile Chantraine Braillon (La Rochelle Université, visio)

🗨️ *E-spectateur, informatiser l'analyse du spectacle vivant / E-spectator, Computerizing Live Performance Analysis*

🕒 Pause café / Coffee break

(11h ~ 12h30) Chair / Pres. : Jean-François Jego (Paris 8)

## SESSION 5

### Intelligence artificielle et texte dramatique

#### *AI and Playwriting*

Arthur Amalvy (Avignon Université), Nicolas Diassinou (Avignon Université) et Vincent Labatut (Avignon Université)

🗨️ *Dynamique des relations dans Lorenzaccio : modélisation par réseaux complexes / Relationship Dynamics in Lorenzaccio: Modeling by Complex Networks*

Pierre Jourlin (Avignon Université)

🗨️ *Intelligence artificielle générative pour la création théâtrale : une mission impossible ? / Generative Artificial Intelligence for Theatrical Creation: An Impossible Mission?*

Dominic Chamayou-Douglas (University of Kent et Université de Lille)

🗨️ *L'obsolescence de l'écriture dramatique : pourquoi écrire encore des pièces à l'ère de l'IA / Playwriting Obsolescence: Why Write Plays in an AI-enabled society?*

🌀 Pause déjeuner / Lunch break

14h ~ 15h30 Chair / Pres. : Franck Bauchard

## SESSION 6

### Intelligence artificielle et arts de la scène

#### *AI and Performance*

Ester Fuoco (Université IULM)

🗨️ *Chorégraphies numériques : quand la danse rencontre l'Intelligence Artificielle / Digital Choreographies: When Dance Meets Artificial Intelligence*

Yannick Estève (Avignon Université), Patrick Seminor (acteur indépendant et Jarod Duret (Avignon Université)

🗨️ *De l'intelligence artificielle au théâtre ? / Artificial Intelligence in Theater?*

Luca Befera (Università degli studi di Torino)

🗨️ *Écologies scéniques : applications de l'IA au théâtre pour des écosystèmes hybrides et des interactions communautaires / Scenic Ecologies: AI Theatre Applications for Hybrid Ecosystems and Communal Interplays*

🌀 Pause café / Coffee break

16h ~ 16h30

Rémi Ronfard (Inria)

🗨️ *Qu'est-ce que l'informatique théâtrale ? / What is computer theater?*

16h30

## KEYNOTE #2

Table Ronde avec Laurence Devillers (Sorbonne Université),  
Lisa Bretzner (comédienne et auteure) et Serge Abiteboul (Inria)  
Animé par Rémi Ronfard (Inria)

🗨️ *Qui a hacké Garoutzia ? Quand des informaticiens écrivent pour le théâtre / Who Did Hack Garoutzia? When Computer Scientists Write for the Theater*

**Vendredi 11 octobre**

8h30 ~ 17h30

📍 Bâtiment Nord, salle 2E07

8h30 ~ 9h

Présentation de la filière théâtre du PEPR ICCARE  
/ Presentation of the PEPR ICCARE Theater Sector

Avec Rémi Ronfard (Inria), Florence March (Université Paul Valéry) et Jean Varela (Printemps des Comédiens)

9h ~ 10h50

Chair /Pres. : Mireille Losco (ENSATT)

## SESSION 7

### Séquenceurs et logiciels de régie

#### *Sequencers and Stage Management Softwares*

Victor Inisan (UPJV et Paris 8)

🗨 *Enjeux esthétiques, techniques et logistiques des moteurs de jeu vidéo pour la conception lumière en spectacle vivant / Aesthetic, Technical and Logistical Issues of Video Game Engines for Live Show Light Design*

Julien Blais (Université Laval)

🗨 *Expérimentations et intégration de la réalité mixte dans le théâtre contemporain : une approche créative et interdisciplinaire en quête d'innovation / Experimentation and Integration of Mixed Reality in Contemporary Theater: A Creative and Interdisciplinary Approach in Search of Innovation*

François Weber (ENSATT)

🗨 *Outil de spatialisation sonore pour le spectacle vivant. AXOA / ADM\_OSC, évolution et retour d'expérience / Sound Spatialization Tool for Live Performance. AXOA / ADM\_OSC, Evolution and Feedback*

Nicolas Bertrand (Millumin/Anomes) et Philippe Chaurand (Millimin/Anomes)

🗨 *Pourquoi votre logiciel ressemble à ça ? / Why Does Your Software Look Like This?*

☪ Pause café / Coffee break

11h20 ~ 12h50

Chair /Pres. : François Weber

## SESSION 8

### Captures et capteurs

#### *Captures and Sensors*

Michael Lew (Lev studio)

🗨 *Capter le mouvement pour les arts vivants : une comparaison de différentes approches / Capturing Movement for the Performing Arts: a Comparison of Different Approaches*

Lea Dedola (Lyon 2)

🗨 *L'Interfaçage des Émotions dans le Spectacle de Cirque Contemporain. (Sous-titre) Retour d'expérience sur les premières phases de création de l'œuvre VIBH2O : le logiciel VIBE e-MOTION / The Interfacing of Emotions in the Contemporary Circus Show (Feedback on the first Stages of Creating the VIBH2O Work: the VIBE e-MOTION Software)*

Anastasiia Ternova (Paris 8), Georges Gagneré (Paris 8)

🗨 *Le dispositif de capture de mouvement comme contrainte et outil de création dans un contexte de performance / The Motion Capture Device as a Constraint and Creative Tool in a Performance Context*

🌀 Pause déjeuner / Lunch break

14h ~ 15h30 Chair / Pres. : Léa Dédola (Lyon 2)

## SESSION 9

### Entre la scène et l'écran

#### *Between the Stage and the Screen*

Hélène Jacques (Collège Lionel-Groulx)

et Olivier Lapointe (Université du Québec à Montréal, visio)

🗨 *Capteur de scènes, un outil numérique d'analyse des captations théâtrales et des tapuscrits de spectacles / Scene Sensor, a Digital Tool for Analyzing Theatrical Footage and Playtexts*

Sandrine Siméon (Soka University of America)

🗨 *Repenser le théâtre à l'ère du numérique : les enjeux et les innovations de la performance filmique avec Nobody de Cyril Teste / Rethinking Theater in the Digital Age: The Challenges and Innovations of Film Performance with Cyril Teste's Nobody*

Virginie Privas-Breauté (Université de Lorraine)

🗨 *Vivre le théâtre immersif virtuel en 1ère personne ou en 3ème personne : la question du point de vue, son impact sur l'expérience phénoménologique et ses enjeux didactiques / Experiencing Virtual Immersive Theater as 1st person or 3rd person: the Matter of Perspective, its Impact on the Phenomenological Experience and its Didactic Issues*

🌀 Pause café / Coffee break

16h ~ 17h

Animé par Rémi Ronfard (Inria) et Cyrielle Garson (Avignon Université)

🗨 *Quel avenir pour l'informatique théâtrale ? / What future for Computer Theater?*

## **Comité scientifique**

présidé par Cyrielle Garson (ICTT, Avignon Université) et Rémi Ronfard (Inria, Université Grenoble Alpes)

## **Organisateurs**

Rémi Ronfard  
*Inria Université Grenoble Alpes*


Corinne Touati  
*Inria Université Grenoble Alpes*

Cyrielle Garson  
*ICTT, Avignon Université*

David Galli  
*ICTT, Avignon Université*

Sam Cornu  
*ICTT, Avignon Université*

 Entrée libre

 **CAMPUS HANNAH ARENDT**  
Site centre-ville  
Amphi AT01 et salle 2E07