

The background of the slide features a stage scene. On the left, a white, semi-transparent digital avatar stands in a dynamic pose. In the center, a bright yellow, glowing outline of a human figure is superimposed over the scene. To the right, a dark silhouette of a person is visible. In the background, other silhouettes of performers are visible, some with their arms raised. The overall lighting is dim, with the yellow avatar providing a focal point of brightness.

# Quel empathie pour les avatars sur la scène théâtrale?

**Georges Gagneré – INREV-AIAC – Université Paris 8**

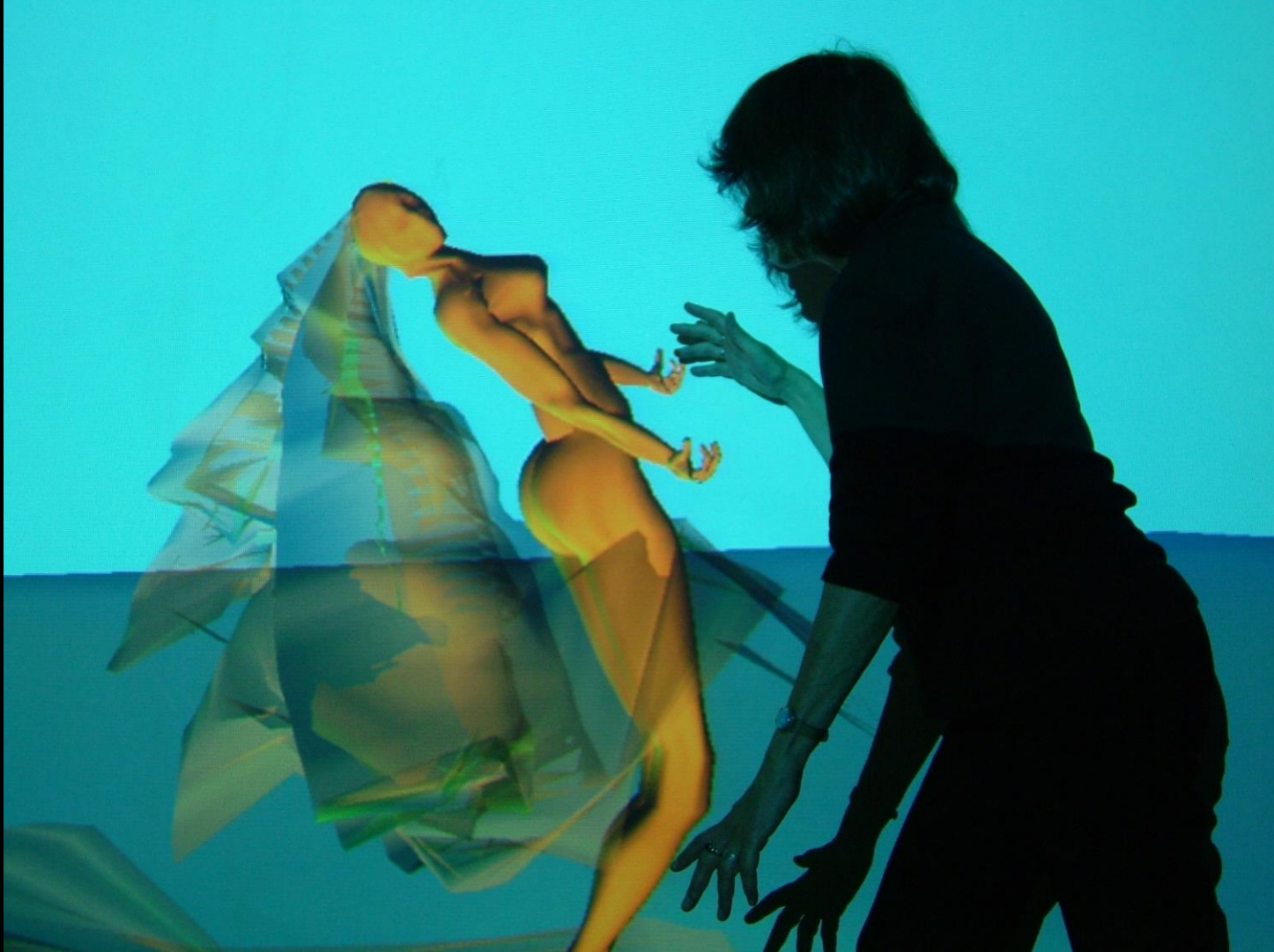
Colloque Pour un imaginaire numérique avec Edmond Couchot.  
Les hybridations entre les arts, les sciences, les technologies et l'humain

17 novembre 2022



*Danse avec moi*  
Anyflo  
Michel Bret, 2001

*Danse avec moi*  
Marie-Hélène Tramus,  
Michel Bret  
2001





**LABORATOIRE**

ARTS DES IMAGES & ART CONTEMPORAIN

**INREY**

**IMAGE NUMERIQUE & REALITE VIRTUELLE**

## PROGRAMME DU COLLOQUE

### Corps en scène : L'acteur face aux écrans (Prise 2) – Bodies on Stage : Acting Confronted by Technologies 3, 4 et 5 juin 2015

Sorbonne nouvelle-Paris 3 et Université du Québec à Montréal (UQAM)

2 JUIN 2015, 18h30, Salle D-01 : *Misanthrofreak*, Mise en scène Rodrigo Fischer. (SPECTACLE GRATUIT)  
Sorbonne nouvelle – 13, rue de Santeuil, 75005 (Métro : Censier Daubenton)

Horaires/ thématiques	Jouer face à l'image	Le corps et l'écran	Le spectateur sous tension	La présence en question	Corps hybrides	La formation dans un environnement numérique
<b>3 juin</b>						
8h30 - 9h00	INSCRIPTION, CAFÉ, CROISSANTS					
9h00-9h30	SCÉANCE D'OULVRETURE					
9h30-10h30	<p><b>Edmond Couchot</b>            Université Paris 8-Vincennes Saint-Denis (France)  <i>Une inflexion inattendue de l'évolution : autonomie et esthétique</i>            Salle : Amphi B            Présidente de séance: Josette Féral</p>					
PAUSE						
11h00-13h00	<p><b>A. 1. L'acteur face à l'image</b> Salle : D-03. Présidente : <b>Sabine Quiriconi</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>BARDIOT, Clarisse, Université de Valenciennes (France) : <i>Habiter les images.</i></li> <li>PLUTA, Izabella, Université Lyon 2 (France) : <i>Le jeu de l'acteur et le dispositif technologique : Vers les techniques hybrides et /ou nouvelles?</i></li> <li>SOFIA, Gabriele, Université Paul Valéry Montpellier 3 / MSH-Paris Nord (France) : <i>L'usage du dispositif vidéo dans «Golgota</i></li> </ul>	<p><b>A. 2. Filmer le corps en direct</b> Salle : D-02 Président : <b>Philippe Dubois</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>FAGUY, Robert, Ludovic FOUQUET et Éliane PLOURDE, Université Laval (Canada) : <i>L'acteur-performeur médiateur : de la captation à la transmission des images en direct.</i></li> <li>BOATO, Giulio, Sorbonne Nouvelle-Paris 3, (France): <i>Les lignes constitutives d'une création vidéo-performative.</i></li> <li>GUIMARAES, Julia, University of Sao Paulo (Brésil): <i>When Theater</i></li> </ul>		<p><b>A. 4. La présence médiatisée</b> Salle : D-13 Président : <b>Antonio Somaini</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>PITOZZI, Enrico, Université de Bologne (Italie) : <i>L'extension du visible : poétique de l'écran sur la scène contemporaine.</i></li> <li>CHAVANNE, Violaine, Université Paris Ouest-Nanterre (France) : <i>Négations de la présence ou de l'image : effets symboliques de la confrontation de l'acteur à la vidéo.</i></li> <li>NOAMAN, Dina, Université Ain Shams (Égypte): <i>Le rapport</i></li> </ul>		<p><b>A. 6. L'éclatement scénique: Un plan pour dé-conditionner l'acteur</b> Salle : D-14 Président :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>COLEMAN, Beau, University of Alberta (Canada): <i>Resetting the Compass: Navigating the Actor through Space, Composition and Intermediality.</i></li> <li>SNELLING, Lin, University of Alberta (Canada): <i>Choreographic Thinking: Image, Imagination and Perception.</i></li> <li>MOUNSEF, Donia, University of Alberta (Canada): <i>De la biopolitique</i></li> </ul>

*« Doté artificiellement de caractères tendant à se rapprocher au plus près de ceux qui sont propres à l'espèce humaine naturelle, le peuple virtuel constituerait une nouvelle espèce, ou plutôt une sous-espèce, née du croisement des recherches sur le vivant postgénomique et sur l'externalisation de la cognition. La situation est à rapprocher de cet épisode de l'évolution où les hommes de Néandertal se sont trouvés face aux hommes de Cro-Magnon qui appartenaient eux aussi à l'espèce des Homo sapiens mais possédaient une anatomie et une culture légèrement différentes. Or cette rencontre a été suivie de la disparition rapide de la première sous-espèce, ce que les préhistoriens n'ont pas encore totalement expliqué. Je ne proposerai pas un scénario catastrophe de ce genre souvent évoqué par les auteurs de science-fiction (l'extinction de la sous-espèce des humains naturels à l'avantage de l'autre), mais j'avancerai en revanche une hypothèse raisonnable : cette confrontation aurait pour effet probable de modifier l'humain naturel dans sa corporéité et de l'inciter à se réadapter à son nouveau milieu technologique, sociétal et culturel, en lui en fournissant les moyens, de même que toute espèce vivante est obligée de muter pour s'adapter à son milieu quand celui-ci se modifie. »*

Edmond Couchot, « Tout un peuple dans un monde miroir », in *Personnage virtuel et corps performatif: effets de présence* (dir. R. Bourassa et L. Poissant), Québec, Presses de l'Université du Québec, 2013 (p. 63)

*« Lorsque des humains artificiels interviennent dans la réception esthétique, l'habitude que nous avons de chercher, chez l'autre, des expériences trouvant un écho chez nous, nous pousse à attribuer à ces êtres, par un effet de miroir, des qualités qui nous sont propres et à les intégrer à cette matrice. Dans cette perspective, on aurait quelques raisons de voir, dans les arts vivants, le lieu privilégié et expérimental où, sur le mode gratifiant du plaisir esthétique, les humains naturels fréquentent, s'essaient à comprendre et accueillent dans leur communauté ces êtres qui leur ressemblent. »*

Edmond Couchot, « Automatismes, autonomie et esthétique dans les arts vivants » in *Corps en scène: l'acteur face aux écrans* (dir. J. Féral), Paris, l'Entretemps éditions, 2018, p. 32

*« Edmond Couchot : Le 2ème aspect, c'était quid de l'avenir, Joël ?*

*Joël Laurent : Oui , c'est ça, c'était quid de l'avenir pour nous et pour nos étudiants dans l'art numérique, c'est quoi pour toi l'un des enjeux majeurs.*

*EC : Si tu veux, à l'heure actuelle, ce que j'ai constaté, c'était que l'art numérique débordait de ses limites strictement visuelles, en gros, pour conquérir, par exemple, des espaces traditionnels, qui étaient eux-mêmes des espaces intéressés par la technique, je veux parler des arts vivants. Je pense que du côté des arts vivants, il y a des perspectives assez étonnantes qui s'ouvrent et une autre manière d'utiliser le numérique, les personnages artificiels, les robots, les avatars, etc., qui sont à la fois très nouveaux, et qui s'inscrivent dans une très longue tradition, la tradition des automates. Il y a un nouveau champ d'exploration. Et d'ailleurs lui-même déborde de ses propres limites. Voilà, c'est ce que je vais essayer de montrer dans ce dernier livre. »*



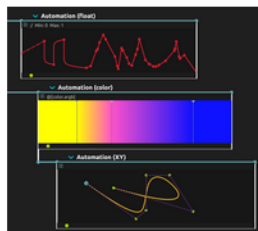
EDMOND COUCHOT

Des images, du temps  
et des machines  
dans les arts et la communication



Éditions **Jacqueline Chambon**

## Structure



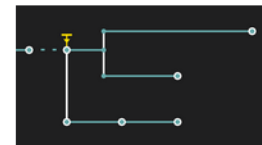
### Automation

Discover how to automate internal and external parameters



### Conditions

Create conditional scores



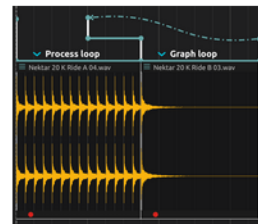
### Cues

Sending cues to control a show



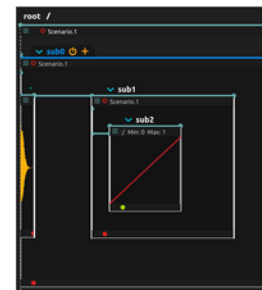
### Graphs

Creating state machines and graphs



### Loops

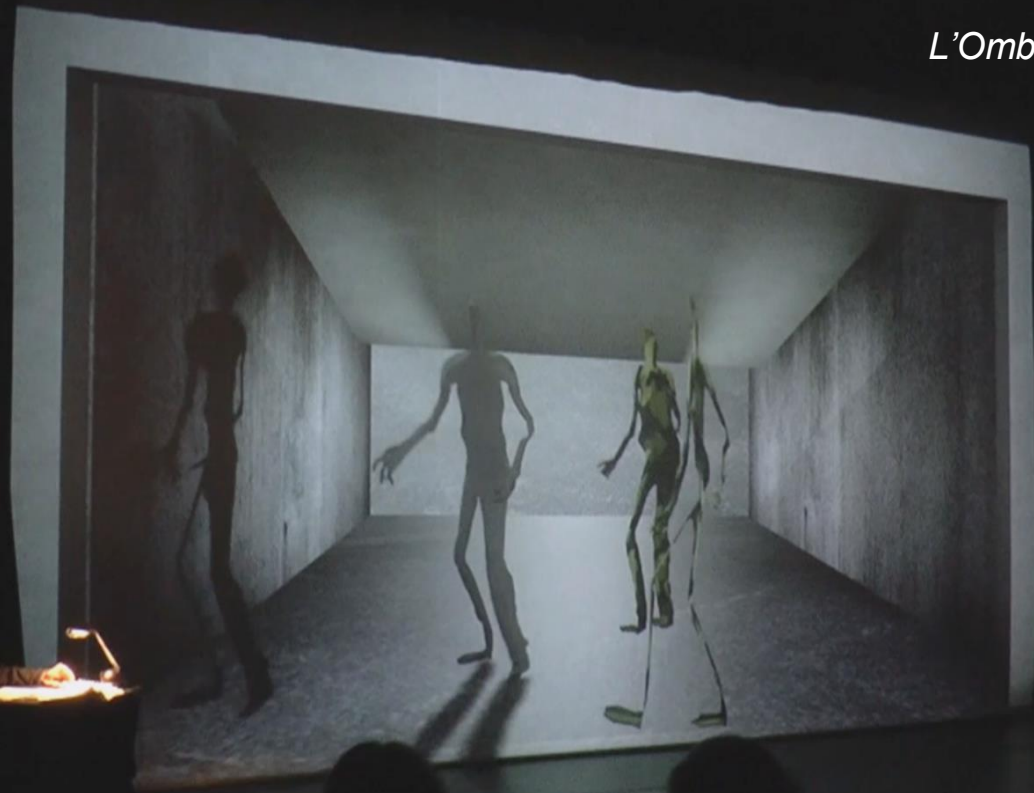
Creating loops

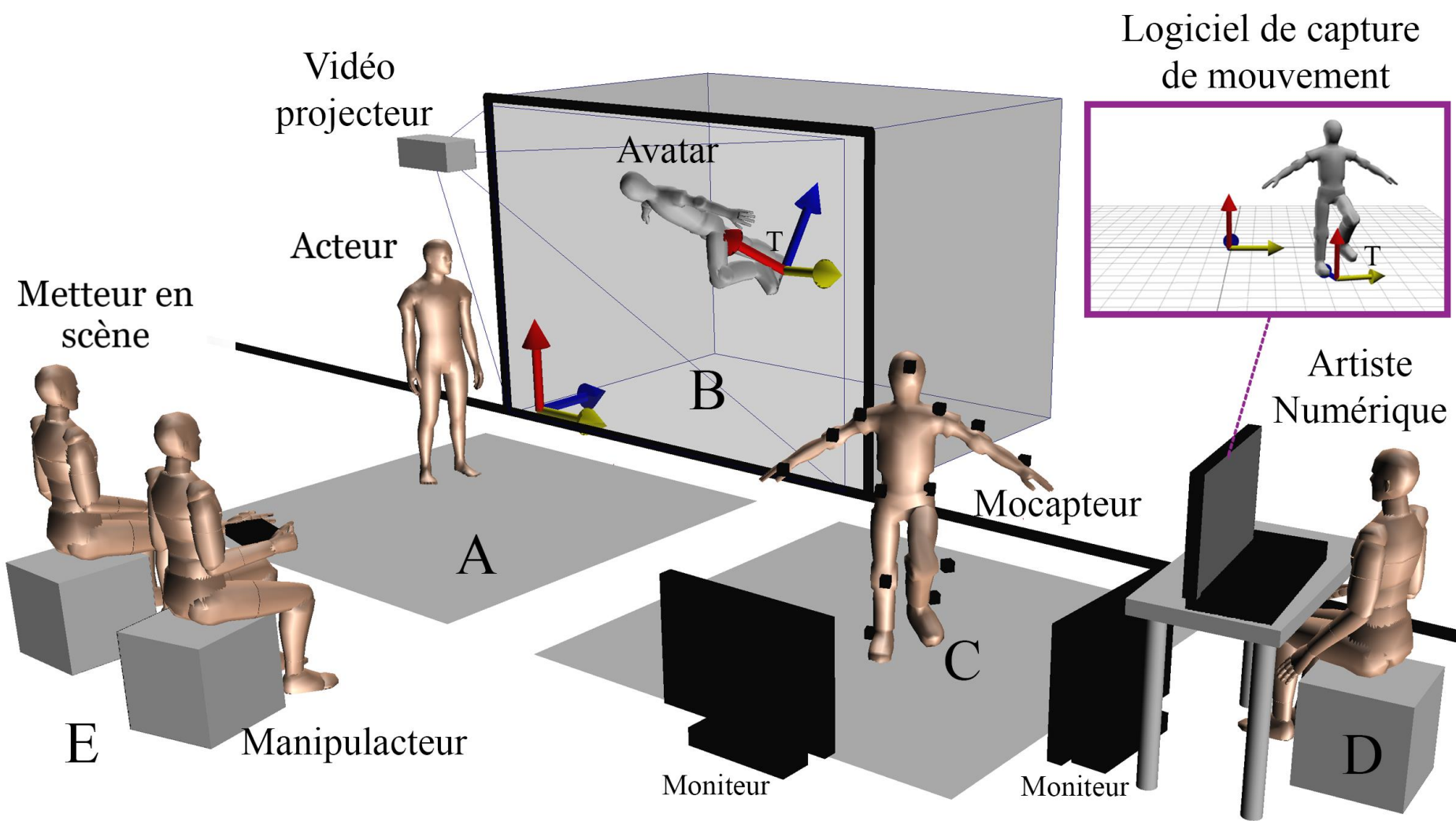


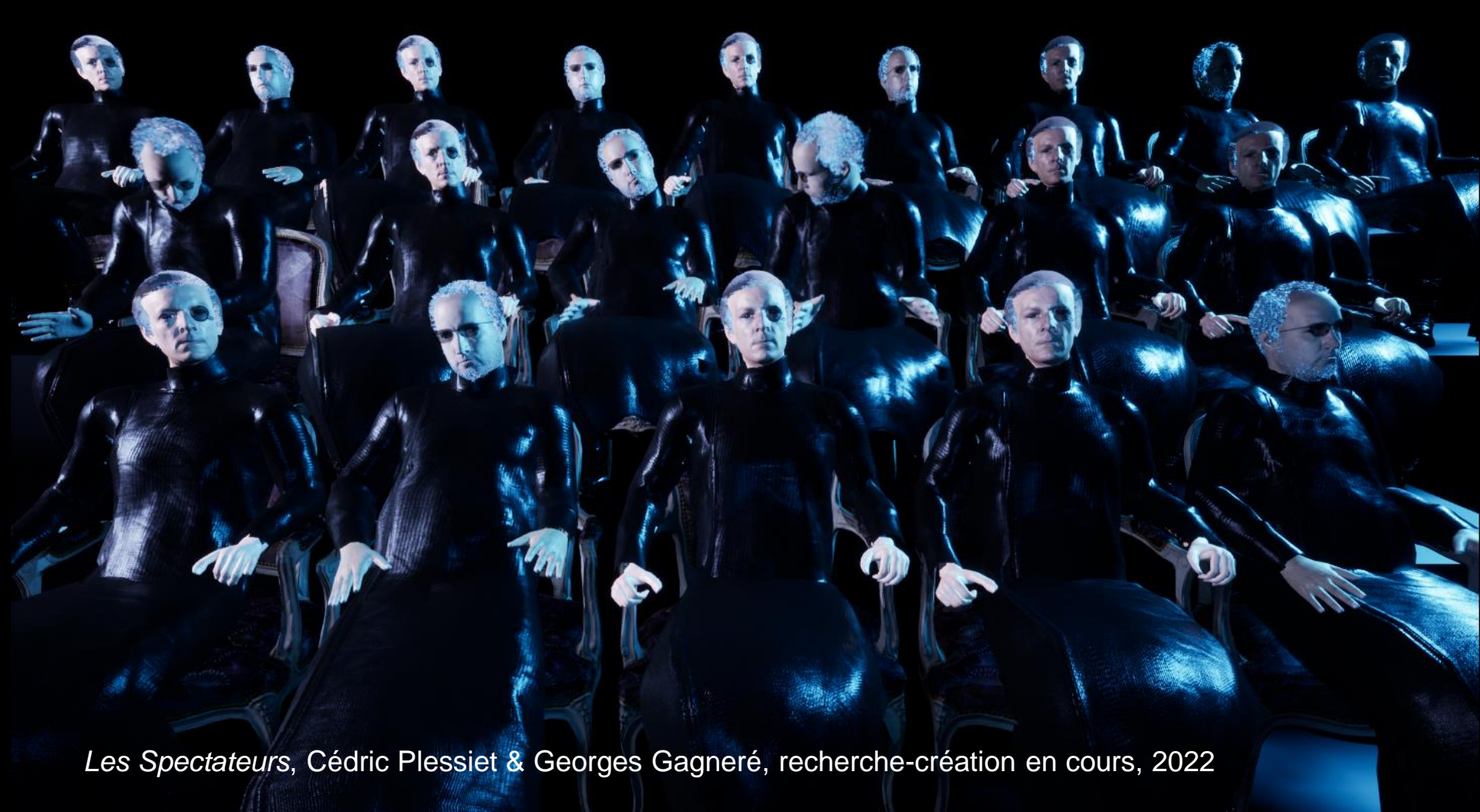
### Nesting

Nesting scores with the scenario process

*L'Ombre*, Georges Gagneré, 2019







*Les Spectateurs, Cédric Plessiet & Georges Gagneré, recherche-crédation en cours, 2022*

*« La lignée humaine n'existe qu'en tant qu'elle met en jeu sa propre existence dans une sorte de fuite en avant sans horizon – sinon celui qu'elle se dessine elle-même – pour les uns, ou vers une fin qui la transcende pour les autres. De là encore l'impossibilité de la définir d'une manière absolue. L'hominisation ne s'achève jamais. Les arts vivants artificiels participent à ce débat et suggèrent, en bricolant, une manière possible de faire société avec ces nouveaux venus. »*

Edmond Couchot, *Automates, robots et humains virtuels*, Presses Universitaires de Vincennes, 2022, p. 205

**Merci de votre attention**



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

# Références

- Couchot E., « Tout un peuple dans un monde miroir », in *Personnage virtuel et corps performatif: effets de présence* (dir. R. Bourassa et L. Poissant), Québec, Presses de l'Université du Québec, 2013
- Couchot E., « Automatismes, autonomie et esthétique dans les arts vivants » in *Corps en scène: l'acteur face aux écrans* (dir. J. Féral), Paris, l'Entretemps éditions, 2018
- Couchot E., *Automates, robots et humains virtuels*, Presses Universitaires de Vincennes, 2022
- 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., 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., 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, 2020, 129-136
- Plessiet C. Gagneré G., « Spectacular and Interactive Avatar Staging: Two Research-Creation Strategies Involving Real-Time Pre-Visualization Tools », *Hybrid* [En ligne], 9, 2022