



**AKN_Regie : une passerelle entre arts numériques
et spectacle vivant**

Georges Gagneré – INREV-AIAC – Université Paris 8

Colloque international Frontières Numériques - 5^{ème} édition

8 juin 2023 – Hammamet – Tunisie

Théâtre et informatique

- *Les écrans sur la scène (1998) / Corps en scène : Les acteurs face aux écrans (2018)*
- Journées d'Informatique Théâtrale (2020 & 2022)

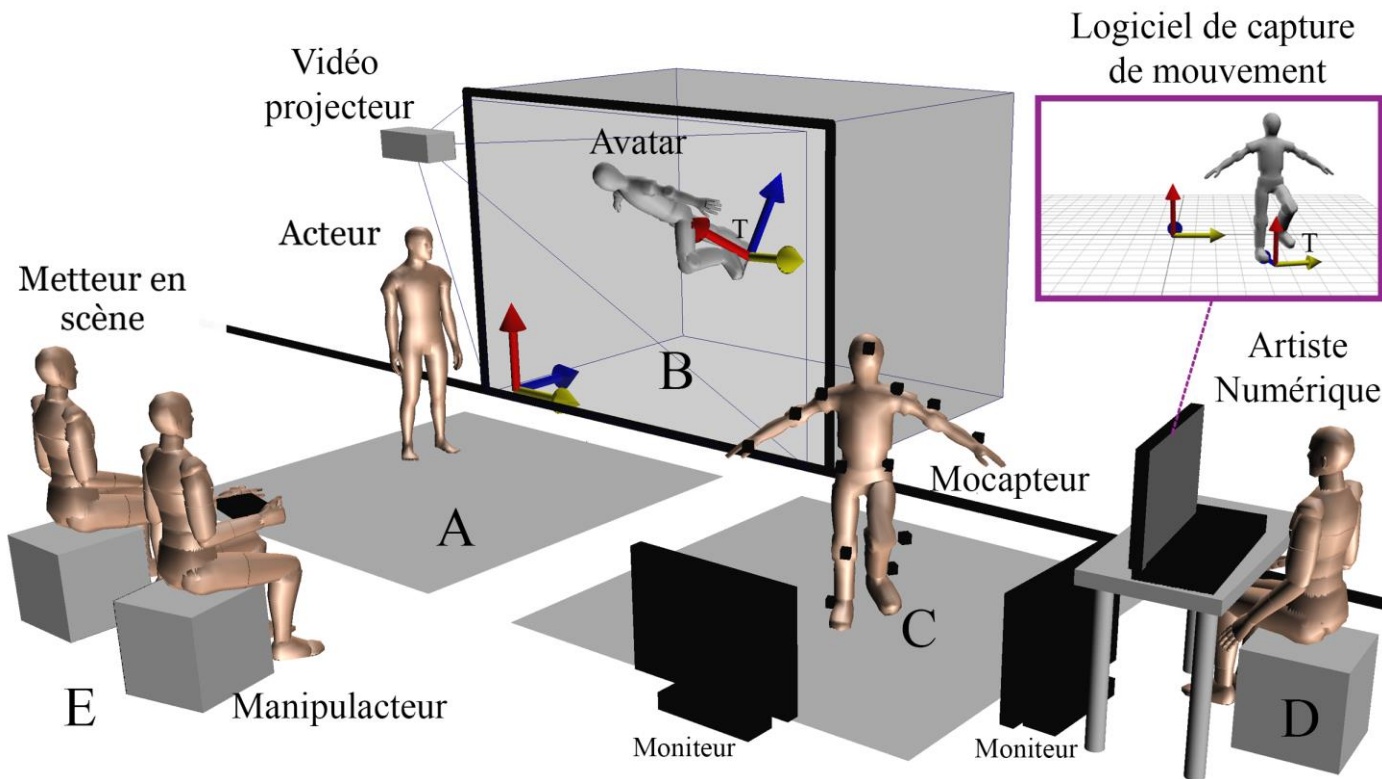
Simondon / Couchot / Frontières Numériques

« Ce n'est pas la réalité humaine, et en particulier ce qui de la réalité humaine peut être modifié, à savoir la culture [...] qui doit être incorporée aux techniques comme une matière sur laquelle le travail est possible ; c'est la culture, considérée comme totalité vécue, qui doit incorporer les ensembles techniques en connaissant leur nature, pour pouvoir régler la vie humaine d'après ces ensembles techniques. » (Simondon, 1958)

Edmond Couchot, *Automates, robots et humains virtuels dans les arts vivants*, Presses Universitaires de Vincennes, 2022

Frontières Numériques 2014 (2nd éd. - Fès), Frontières Numériques 2016 (3^{ème} éd. Toulon)

AvatarStaging



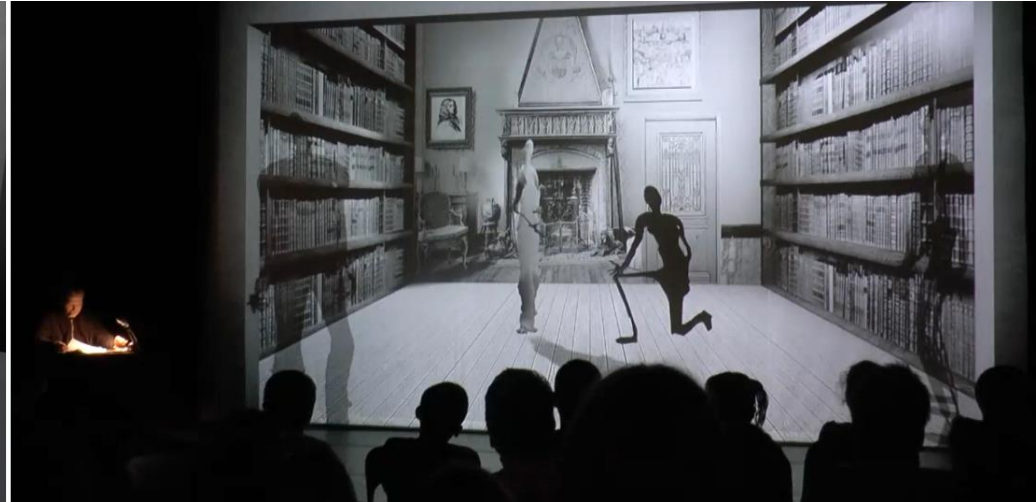
Gagneré G., Plessiet C.,
«Experiencing avatar direction in
low cost theatrical mixed reality
setup», in *Proceedings of the 5th
International Conference on
Movement and Computing (MOCO
'18)*, Association for Computing
Machinery, New York, NY, USA,
2018

<http://avatarstaging.eu>

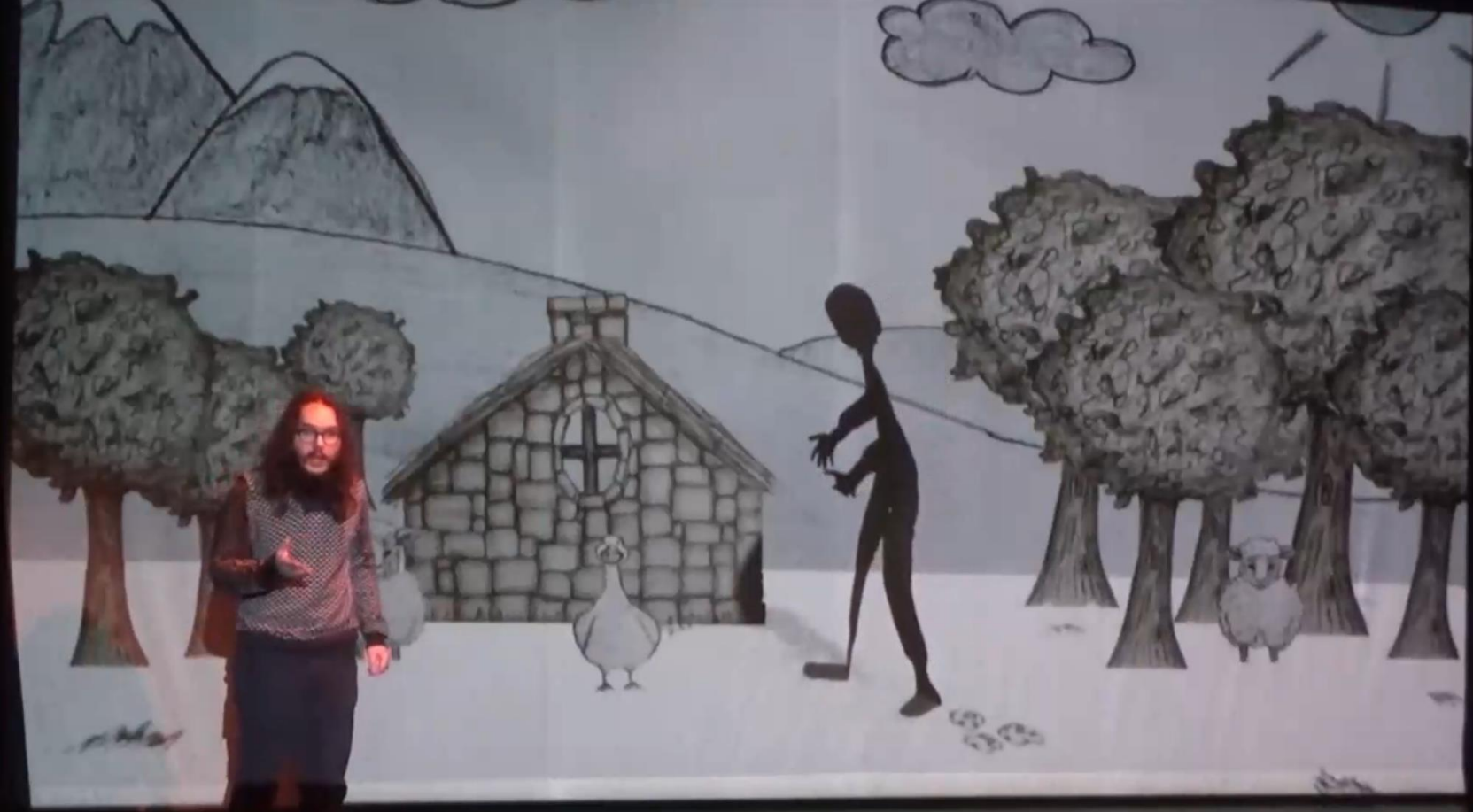
AvatarStaging



AvatarStaging utilisé en répétition
en mode prévisualisation in situ



Utilisation temps réel des animations préenregistrées
dans le spectacle *L'Ombre* (2019)



Le Magicien sans Ombre (2021)

AKN_Regie : environnement de programmation



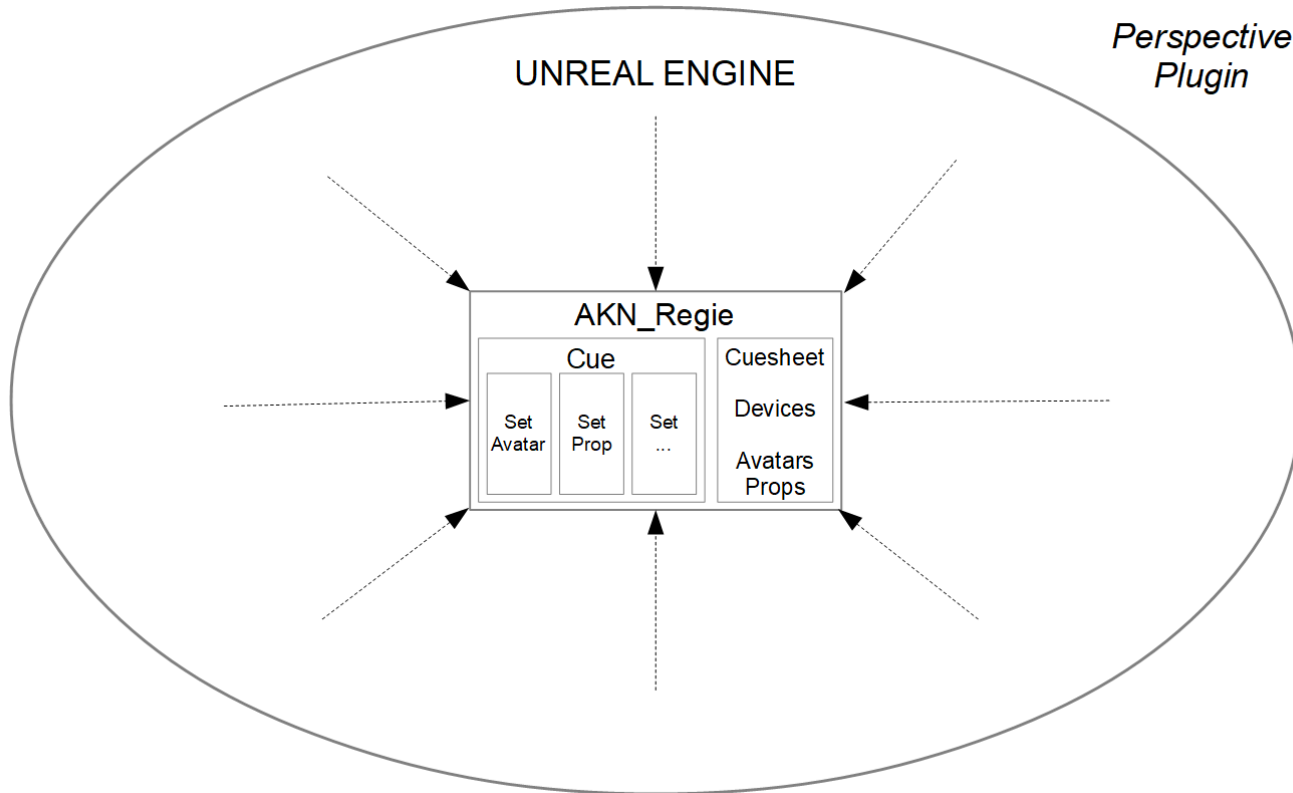
AKN_Regie : perspective Plugin

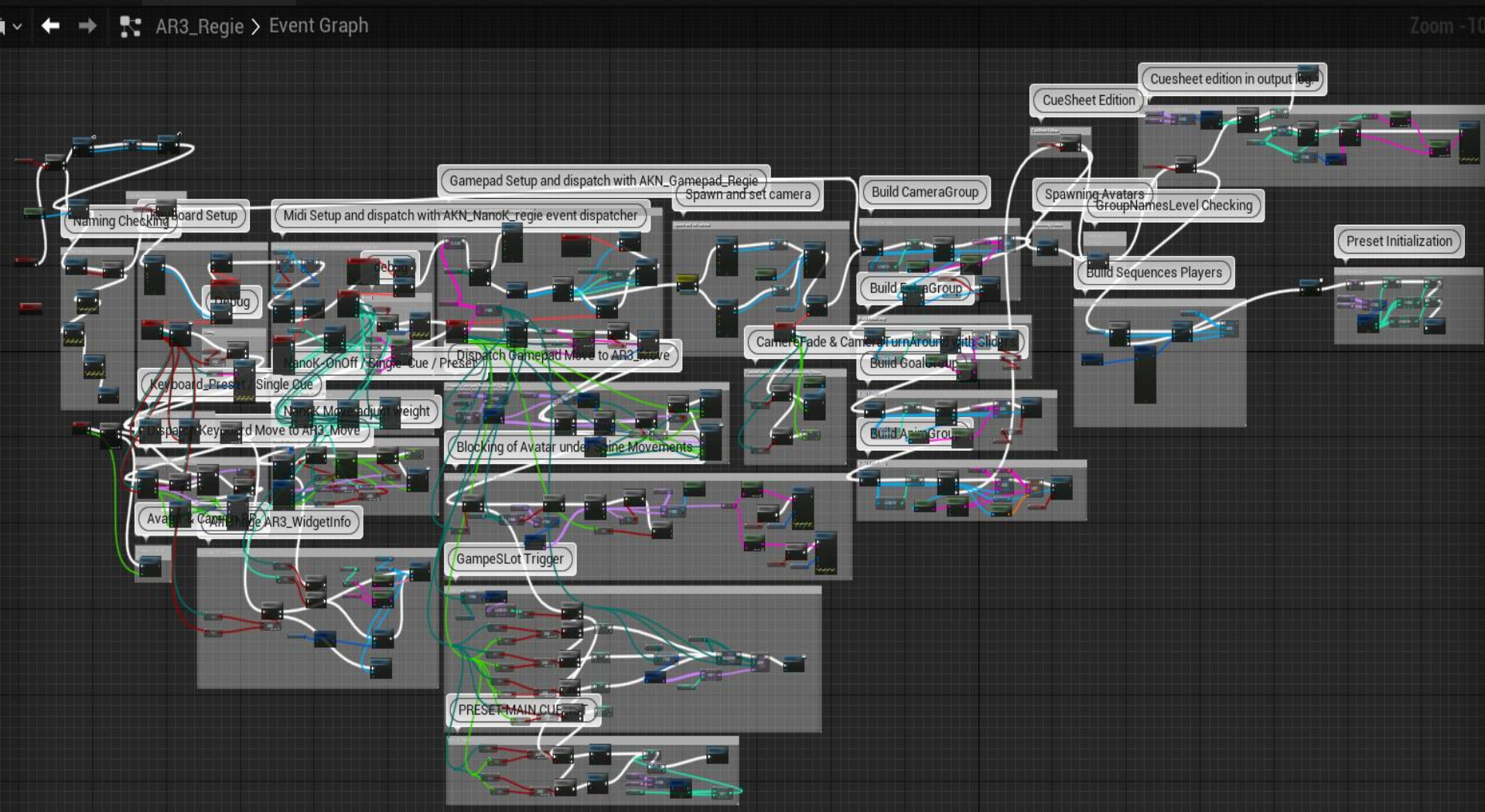
The image displays the AKN_Regie software interface, which is used for managing theatrical cues. It is divided into three main sections:

- Event Graph (Left):** Labeled with a large white 'B'. It shows a sequence of cues: Event Cue List Trigger, Cue 10 (Numero Cue 10), Cue 20 (Numero Cue 20), Cue 30 (Numero Cue 30), and Cue 40 (Numero Cue 40). A text box at the bottom says "Don't forget to set NumeroCue".
- Cue Sheet Details (Middle):** Labeled with a large white 'A'. It shows the configuration for the 'Main' cue sheet, including cue lists and a 4-element array of cue numbers (10, 20, 30, 40).
- Cue Configuration (Right):** Shows the detailed settings for 'Cue 10', including parameters like Target (self), Camera View (GC01), Goal Avatar (GA01), and various size and visibility settings.

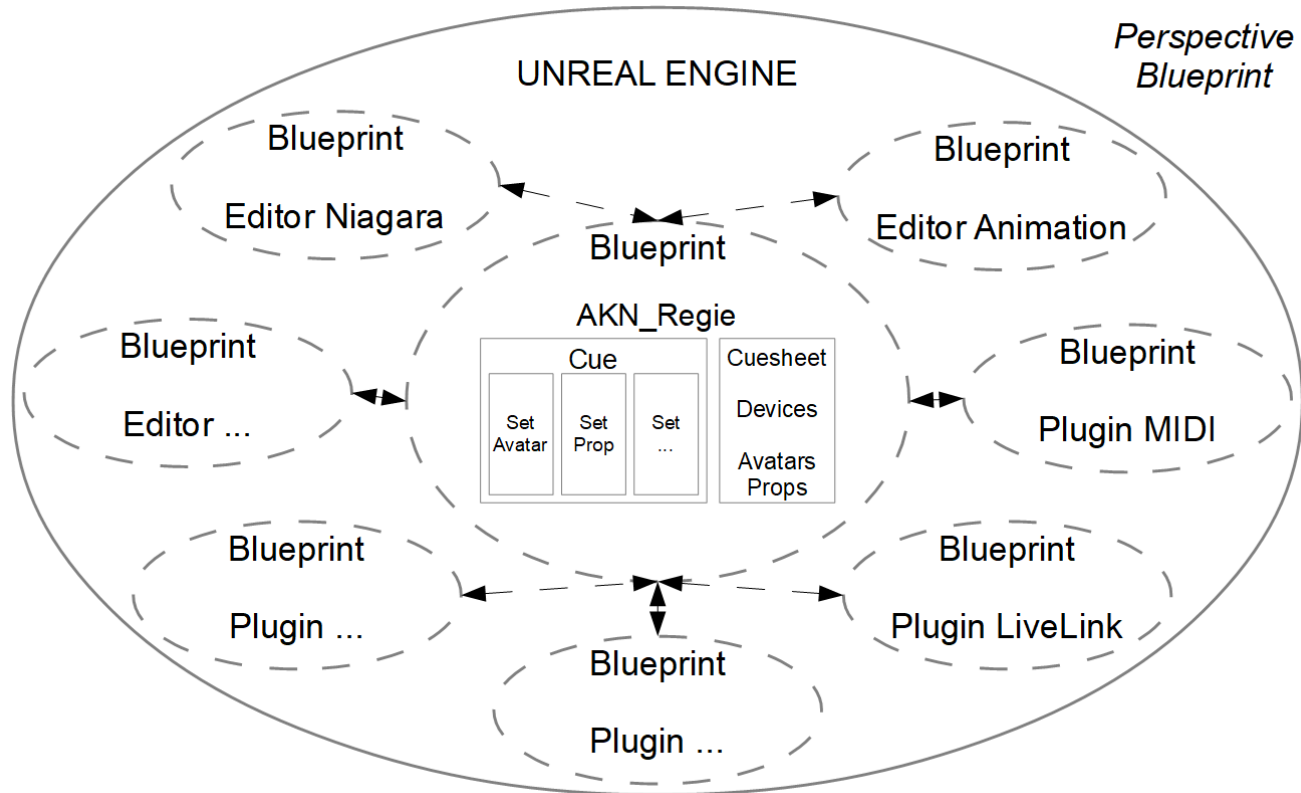
Ternova, A., Gagneré, G., « Le potentiel créatif du plugin AKN_Regie dans un contexte théâtral » in *JIT 2022 - Journées d'Informatique Théâtrale*, Oct. 2022, Lyon, 2023

AKN_Regie : perspective Plugin

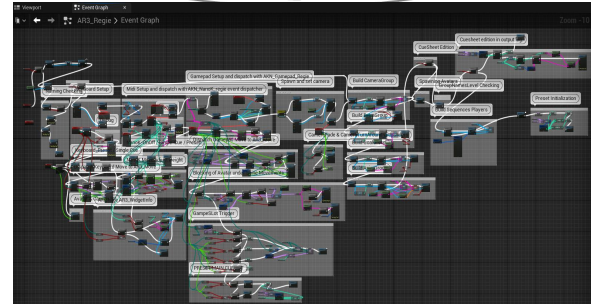
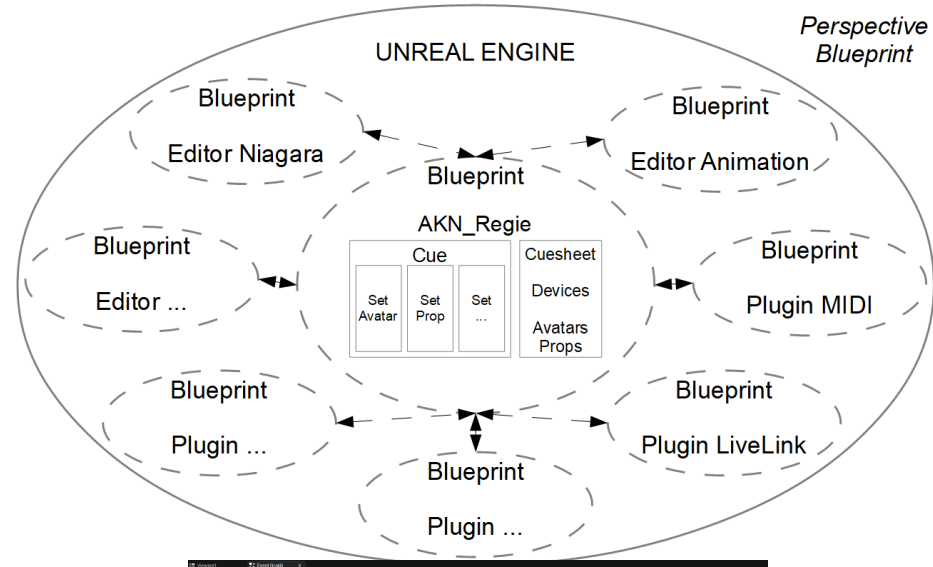
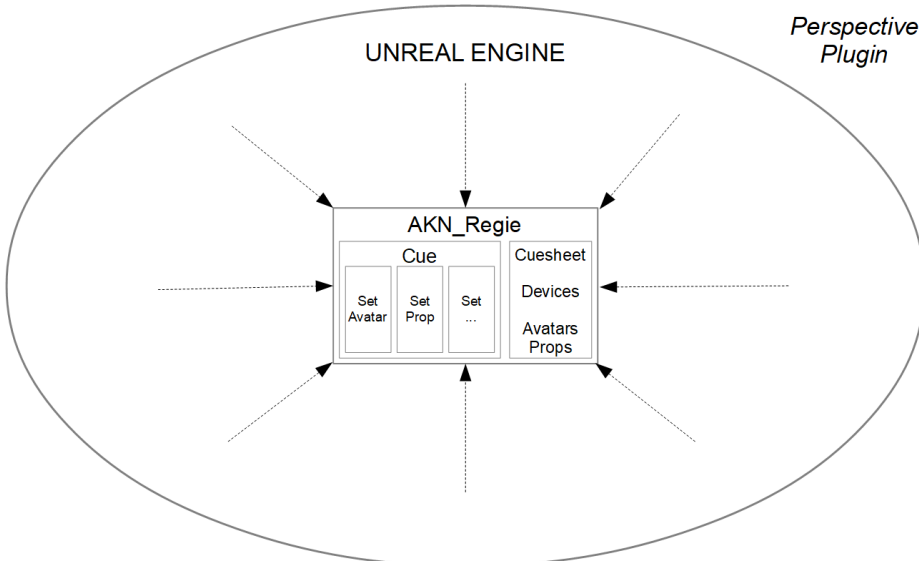




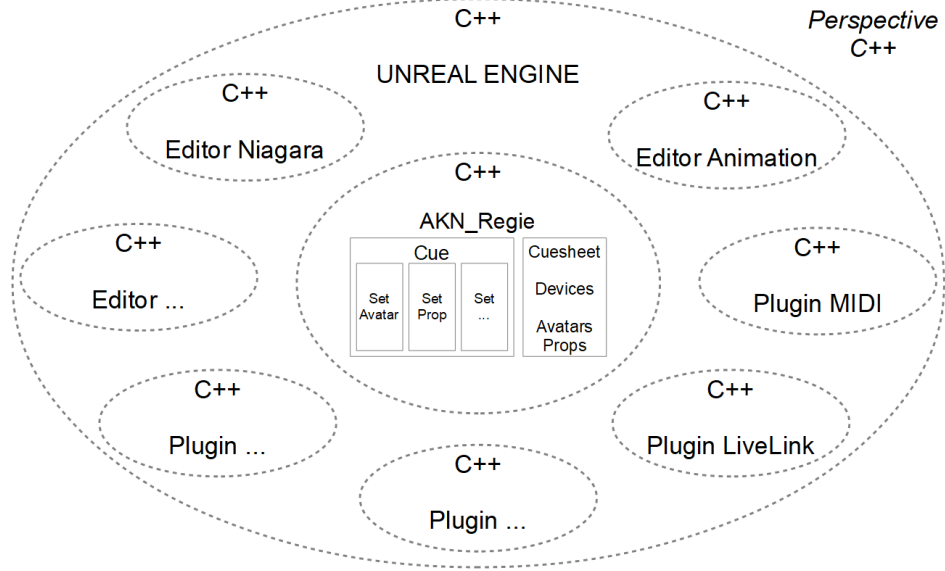
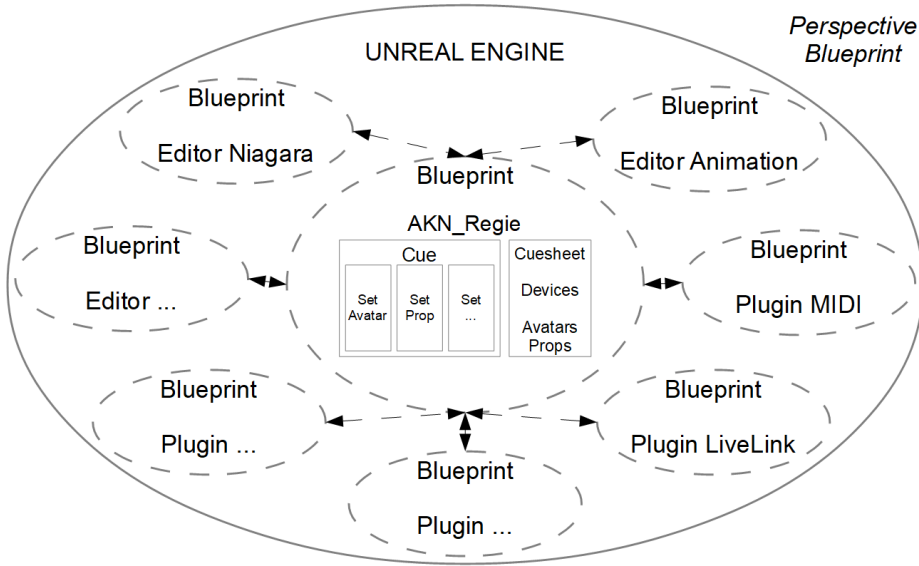
AKN_Regie : perspective Blueprint



1ère hypothèse



2nd hypothèse



Approche allégorique

- Samuel Szoniecky (2012). *Évaluation et conception d'un langage symbolique pour l'intelligence collective : Vers un langage allégorique pour le Web*, Sciences de l'information et de la communication, Thèse de l'Université Paris 8, PARAGRAPHES
- Philippe Descola (2005). *Par-delà nature et culture*. Gallimard
- Outils de l'intelligence collective

Merci de votre attention



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

Références

- Epic Games, Unreal Engine, <https://www.unrealengine.com/en-US>
- 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., « Le temps réel du temps réel. In Scènes numériques », in *Anthologie critique. Digital Stages. Critical Anthology*, Pluta, I. (Eds.), Presse universitaires de Rennes, 2022
- Gagneré, G., « AKN_Regie, un plugin dans Unreal Engine pour la direction d'avatar sur une scène mixte », in *JIT 2022 - Journées d'Informatique Théâtrale*, Oct. 2022
- 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., « Traversées des frontières », in *Frontières numériques & artéfacts*, Hachour H., Bouhaï N., Saleh I. (Eds.), L'Harmattan, 2015, Chapitre 1, 9-35
- Gagneré, G., Plessiet, C., « Perceptions (théâtrales) de l'augmentation numérique », in *Actes du colloque international « Frontières Numériques : Perceptions »*, Toulon, Décembre 2016, hal-02101604
- 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., Plessiet, C., « Quand le jeu vidéo est le catalyseur d'expérimentations théâtrales (2014-2019) », in *Le jeu vidéo au carrefour de l'histoire, des arts et des médias*, Devès, C. (Eds.), Lyon, Les Éditions du CRHI, 2023, 209-219
- 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 <https://doi.org/10.20870/IJVR.2020...3316>