

CV GAGNERE

Georges Gagneré est metteur en scène et concepteur-réalisateur de dispositif intermedia temps réel se déployant dans des scénographies mixtes (réel/virtuel).

De 2000 à 2009, il réalise 6 créations, à partir d'adaptations d'auteurs comme Perec, Roubaud, ou Andreïev, au Théâtre National de Strasbourg, aux Centres Dramatiques Nationaux de Saint-Denis et Dijon, et à la Filature, scène nationale de Mulhouse (dont il est artiste associé de 2003 à 2009).

A partir de 2009, il se consacre à des projets de recherche-crédation, en collaboration avec plusieurs laboratoires de recherche, qui lui permettent d'approfondir l'exploration de la relation entre mondes réel et virtuel. Il travaille sur le thème de l'ombre et de la réalité augmentée dans le cadre du projet *Toute la lumière sur l'ombre* (2009-11, avec C. Jacquemin, LIMSI-CNRS, Paris Sud), sur la téléprésence avec le projet *Télélectures* (2012-13, avec A. Simonet, Médiathèque Carré d'Art, Nîmes), sur la direction d'acteurs virtuels avec *Variations sur « La Ronde »* (2014-15, avec R. Ronfard, IMAGINE-INRIA, Grenoble), sur l'interaction entre acteurs physiques et avatars avec *ParOral* (2015-16, avec M. Desainte-Catherine, LaBRI, Bordeaux), puis *La scène augmentée* (2016-17, avec C. Plessiet, INREV, Paris 8).

Il est cofondateur et collaborateur de la plate-forme didascalie.net depuis 2005.

Il a initié et participé au projet VIRAGE financé par l'ANR (2007 AM011-4) qui a produit des spécifications pour les interfaces de contrôle et d'écriture de contenus numériques pour la création artistique (2007-10), puis à la mise en œuvre de ces spécifications dans le logiciel SCORE, réalisé dans le cadre du projet ANR OSSIA.

Depuis 1999, Georges Gagneré est collaborateur artistique de Stéphane Braunschweig et Peter Stein sur une trentaine de productions d'opéra (Bellini, Berg, Debussy, Fagerlund, Janacek, Mozart, Schrecker, Strauss, Tchaïkovski, Verdi, Wagner). Il a réalisé seul la reprise d'une dizaine de ces créations sur les scènes lyriques européennes (dont Gênes, Göteborg, Lyon, Madrid, Nüremberg, Venise, Zagreb). De 1993 à 2002, il a été l'assistant de S. Braunschweig, Giorgio Barberio Corsetti, Roger Planchon et Christian Schiaretti sur une douzaine de créations. En théâtre musical, il a réalisé les mises en scène de cinq créations avec le groupe Piccolo, Ariane Moret ou encore Isabelle Olive.

Georges Gagneré a obtenu un doctorat en études théâtrales en 2001 (thèse intitulée « Permanence artistique et pratique théâtrale »). Il est qualifié en section 18 – Arts, membre associé de l'EA1573 Scènes du monde, Création, Savoirs critiques, et maître de conférence associé au département théâtre de l'université Paris 8 (depuis 2013).

Domaines de recherche

- coprésence entre acteurs réels et virtuels, direction d'acteur et d'avatar.
- dispositifs interactifs, scénographies mixtes, hybridation physique/numérique
- processus de recherche-crédation théâtrale impliquant des développements technologiques et/ou des recherches scientifiques

Journaux / Revues

Articles scientifiques (sélection)

- Gagneré G., Plessiet C., Lavender A., White T., « Challenges of movement quality using motion capture in theater », in *Proceedings of ACM MOCO conference*, Genova, Italy, June 2018
- Gagneré G., Plessiet C., « Experiencing avatar direction in low cost theatrical mixed reality setup », in *Proceedings of ACM MOCO conference*, Genova, Italy, June 2018

- Plessiet C., Gagneré G., Sohier R., « Avatar-Staging : an evolution of a real-time framework for theater based on an on-set previs technology », in *Proceedings of the 2018 Virtual Reality International Conference*, ACM, New York, NY, USA, 2018
- Gagneré G., « Chercheur en scène », in *Metteur en scène aujourd'hui. Identité artistique en question?*, dir. I. Pluta, Presse Universitaire de Rennes, 2017, p. 411-418
- Gagneré G., Plessiet C., « Perceptions (théâtrales) de l'augmentation numérique » in *Frontières numériques & artéfacts* (sous la direction de Hakim Hachour, Naserddine Bouhaï & Imad Saleh) , actes du colloque international Frontières Numériques : Perceptions, Toulon (à paraître)
- Gagneré G., Ronfard R., Desainte-Catherine M., « La simulation du travail théâtral et sa "notation" informatique », in *Actes du colloque « La notation du travail théâtral : du manuscrit au numérique »*, avril 2012, Université Le Mirail-Toulouse, Edition Lansman, 2016, p. 169-185
- Gagneré G., « Émergence et fragilité d'une recherche-crédation (2000-2007) », in *Ligeia dossiers sur l'Art*, XXVIIIe année, n°137-140, « Théâtres laboratoires : recherche-crédation et technologies dans le théâtre aujourd'hui », dir. M. Losco Lena et I. Pluta, janvier-juin 2015, p. 148-158
- Gagneré G., Plessiet C., « Échanges entre metteur en scène et artiste numérique à propos de la direction d'« acteur » », in *La direction d'acteurs peut-elle s'apprendre ?*, dir. J.-F. Dusigne, Les Solitaires intempestifs, 2015, p. 360-374
- Gagneré G., Simonet A., « *Le Royaume des Ombres*, expérience de télélecture », in *Livre post-numérique : historique, mutations et perspectives, Actes du 17ème Colloque International sur le Document Electronique (CIDE 17)*, dir. K. Zreik., G. Azémard, S. Chaudiron, G. Darquié, Ed. Europia, novembre 2014, p. 35-44.
- Barbulescu A., Ronfard R., Bailly G., Gagneré G., Cakmak H., « Beyond Basic Emotions: Expressive Virtual Actors with Social Attitudes », in *Proceedings of 7th International ACM SIGGRAPH Conference on Motion in Games 2014 (MIG 2014)*, Nov 2014, Los Angeles, United States, p. 39-47.
- Jacquemin C., Gagneré G., Lahoz, B. « Shedding Light On Shadow: Real-time interactive artworks based on cast shadows or silhouettes », in *Proceedings of the 19th International Conference on Multimedia 2011*, Scottsdale, Arizona, USA. Nov 28 - Dec 1, 2011. ACM. 2011, p. 173-182
- Jacquemin C., Gagneré G., « Image de synthèse temps réel pour la performance augmentée dans le spectacle vivant : Une interface de conception et de contrôle à base de calques physiques », in *Interfaces numériques*, dir I. Saleh et D. Regottas, Hermès-Lavoisier, juin 2007, p.135-152
- Baltazar P., Gagneré G., « Outils et pratiques du sonore dans le spectacle vivant », in *Actes des Journées d'Informatique Musicale JIM*, GRAME, avril 2007, Lyon, p. 153-162
- Jacquemin C., Gagneré G., « Revisiting the layer/mask paradigm for augmented scenery », in *International Journal of Performance Arts and Digital Media*, Volume 2 Issue 3, Intellect Books, February 2007, p. 237-258

Ouvrages

Chapitres d'ouvrage

- Gagneré G., Plessiet C., Sohier R., « Interconnected virtual space and theater: a research-creation project on theatrical performance space in the network era », in *The Challenges of the Internet of Things*, dir. I. Saleh, M. Ammi et S. Szoniecky, ISTE, 2018
- Gagneré G., Plessiet C., Sohier R., « Espace virtuel interconnecté et Théâtre. Une recherche-crédation sur l'espace de jeu théâtral à l'ère du réseau », in *Nouveaux Défis de l'Internet des Objets - Technique, Usage, Ethique*, dir. I. Saleh, M. Ammi et S. Szoniecky, ISTE, 2018, Chapitre 8
- Gagneré G., Plessiet C., « Traversées des frontières », in *Frontières numériques & artéfacts*,

dir. H Hachour, N. Bouhaï, I Saleh, L'Harmattan, 2015, Chapitre 1, p. 9-35.

Colloques / congrès / séminaires de recherche (sélection)

Invitation à l'étranger pour participation à congrès et colloques

- Gagneré G., « Puppet, golem, autonomous avatar : a journey towards mixed reality stage », world congress *Theatre and Migration – Theatre, Nation and Identity: Between Migration and Stasis*, International Federation of Theater Research, Belgrade, juillet 2018
- Filacanapa G., Gagneré G., Plessiet C. « Mask and technologies : from the Commedia dell'arte to the digital avatar », world congress *Presenting the theatrical past*, International Federation of Theater Research, Stockholm, juin 2016

Invitations à l'étranger (conférences, workshops)

- Lavender A., White T., Gagneré G., *Mask and avatar - Engagement day*, University of Warwick, in association with the Warwick Arts Centre, 23 mars 2018

Colloques / congrès / séminaires de recherche en France

- Plessiet C., Gagneré G., Sohier R., « Avatar-Staging : an evolution of a real-time framework for theater based on an on-set previs technology », *2018 Virtual Reality International Conference*, Laval, avril 2018
- Gagneré G., « Dramaturgies en vue d'une reconstitution d'un entretien clinique », journée d'étude *L'entretien clinique : sa place dans la démarche médicale, sa signification et son apprentissage*, Montpellier, décembre 2017
- Gagneré G., « Contexte technologique d'une recherche-crédation théâtrale en réalité mixte », colloque international *Masques technologiques : altérités hybrides de la scène contemporaine*, Issy-les-Moulineaux, décembre 2017
- Gagneré G., Plessiet C., participation à la journée d'étude *Geste et intelligence artificielle dans l'Art et l'Industrie. Quelles synergies à 10 ans ?*, Les Mines Paristech, janvier 2017
- Gagneré G., Plessiet C., « Perceptions (théâtrales) de l'augmentation numérique », colloque *Frontières numériques : Perceptions*, Toulon, décembre 2016
- Plessiet C., Gagneré G., « Réflexions sur l'autonomie de l'acteur virtuel en interaction avec l'acteur réel pour le spectacle vivant et le cinéma. Plateforme OUTIL NUM, projet du Conseil Général de la Seine-Saint-Denis et du Campus Condorcet », journée d'étude du laboratoire EA 4010 AIAC, Archives Nationales, avril 2016
- Gagneré G., « Acteur et avatar : vers la dissolution de l'acteur dans les écrans », colloque *Corps en scène. L'acteur face aux écrans II*, Université de la Sorbonne Nouvelle, juin 2015
- Gagneré G., organisation et animation de la table ronde « Quelles pédagogies théâtrales pour l'acteur face au numérique? » avec Abadie D., Lasne-Darceuil, C ; Nordey, S. et Plazy, F., colloque *Corps en scène. L'acteur face aux écrans II*, Université de la Sorbonne Nouvelle, juin 2015
- Gagneré G., Plessiet C., « Échanges entre metteur en scène et artiste numérique à propos de la direction d'« acteur » », dans le cadre des Rencontres Internationales *La direction d'acteurs peut-elle s'apprendre ?*, Université Paris 8, décembre 2014
- Gagneré G., « Nouvelles temporalités des présences scéniques », colloque *Le sujet digital : temporalités*, Université Paris 8, novembre 2014
- Gagneré G., « La mise en scène d'opéra : une dramaturgie sensible », colloque *Vers le présent de la dramaturgie musicale à travers l'idée d' 'espace sensible'*, Université Paris 8, avril 2014
- Gagneré G., « Distribution scénique des auteurs digitaux », colloque *Le sujet digital : inscription, ex-scription, télé-scription*, Université Paris 8, novembre 2013
- Gagneré G., « Utilisation du numérique dans la création artistique », journée d'étude *Arts interactifs, arts de la scène, aspects techniques de la régie numérique* organisée par le

Produits et outils informatiques

Logiciels

- Participation au développement du logiciel SCORE dans le cadre des projets de recherche ANR OSSIA et INEDIT en collaboration avec le LaBRI (Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique) et l'IRCAM. <https://ossia.io/about/>
- Conception initiale et participation au projet de recherche VIRAGE, financé par l'ANR (2007 AM 011-4 – 24 mois sur 2008-2010). Le projet a produit un cahier des charges et des spécifications générales pour des développements futurs de nouvelles interfaces de contrôle et d'écriture de contenus numériques multimédia pour la création artistique. Partenaires : industriels (Stantum, Blue Yeti, Mikros Image), académiques (LIMSI-CNRS Paris Sud, MSH Paris Nord-CICM, LABRI laboratoire d'informatique de Bordeaux) et artistiques (GMEA et didascalie.net)

Organisation de colloques, congrès, journées d'étude scientifiques

- *Corps humain, avatar numérique et arts vivants*, coorg. par G. Gagneré, V. Muscianisi et C. Plessiet, 6 journées d'étude dans le cadre de l'atelier Humanités Numériques du Campus Condorcet, décembre 2014 – mai 2015.

Autres produits propres à une discipline (sélection)

Créations artistiques théorisées

Organisation et programmation numérique de huit ateliers dans le cadre de *La scène augmentée*, sur la relation entre masque théâtral et avatar numérique : mise en place de protocoles d'expérimentation et d'observation par une équipe interdisciplinaire réunissant des chercheurs de l'EA1573, du laboratoire Inrev (image numérique et réalité virtuelle), de l'University of Warwick, ainsi que des artistes du Théâtre du Soleil. Les workshops ont conduit à la réalisation de trois courtes formes spectaculaires présentées à Le Cube – Centre de création numérique d'Issy les Moulineaux les 14-15 décembre 2017, puis à l'Université de Warwick en collaboration avec le Warwick Arts Centre le 23 mars 2018.

Réalisation d'une performance d'après le conte d'Andersen, *L'Ombre*, dans le cadre du projet *ParOral*, en collaboration avec le LaBRI (Laboratoire Bordelais de Recherche en Informatique) et le SCRIME (Studio de Création et de Recherche en Informatique et Musiques Expérimentales) de Bordeaux. Le projet *ParOral* associe deux chercheurs du LaBRI, Jean-Luc Rouas et Myriam Desainthe-Catherine, et le metteur en scène Georges Gagneré autour de l'utilisation de la voix pour générer un environnement scénique audiovisuel pendant une performance de lecture de texte. La collaboration a porté sur des enjeux de prosodie et d'écriture de partition scénique. Présentations publiques le 10 avril 2015 et le 15 avril 2016, à la salle Hémicyclia, LaBRI, Bordeaux.

Collaboration avec Rémi Ronfard et Adela Barbulescu de l'équipe IMAGINE-INRIA Grenoble sur le projet *Variations sur « La Ronde »*, d'après Schnitzler, présenté au salon EXPERIMENTA à Grenoble en octobre 2015. Participation à la réalisation d'un prototype de direction d'acteurs virtuels.

Collaboration avec Alexandre Simonet sur le projet *Télélectures* : mise en place sur 2012 et 2013 d'un dispositif de lectures croisant espaces scéniques physiques, espaces virtuels et internet, projet porté par didascalie.net avec la bibliothèque Carré d'Art de Nîmes, les bibliothèques et musées de Mulhouse, Le Lieu Multiple, lieu de création numérique de l'espace de culture scientifique Mendès-France de Poitiers, Kawenga, territoires numériques

à Montpellier. Le projet a donné lieu à la représentation publique *Le Royaume des Ombres*, mise en scène par Gagneré G., le 20 décembre 2013 à la Bibliothèque Carré d'Art à Nîmes.

Collaboration avec Christian Jacquemin et Benoît Lahoz, Initiation et participation à *Toute la lumière sur l'ombre*, projet de recherche sur l'ombre et la réalité augmentée, co-élaboré par le LIMSI, laboratoire de recherche du CNRS, Université Paris Sud, didascalie.net, L'Ange Carasuelo compagnie, et la médiathèque de Taverny, dans le cadre d'un dispositif Partenariat Institutions-Citoyens pour la Recherche et l'Innovation (PICRI) de la Région Île-de-France. Le projet a donné lieu à la représentation publique *Les Lumières et les ombres de la science*, mise en scène par Gagneré G., le 25 octobre 2009 à la médiathèque de Mulhouse (Les Coteaux) et le 6 février 2010 à la médiathèque de Taverny.

Mise en scène

- 2009 *Les Révélations d'une ombre*, La Filature, Scène nationale de Mulhouse – Festival International Jeune Public MOMIX (mise en scène et conception vidéo)

- 2007 *Espaces Indicibles* d'après Georges Perec et autres auteurs, Théâtre National de Strasbourg – Festival Musica (mise en scène et conception vidéo)

- 2005 *La Pluralité des mondes* d'après Jacques Roubaud, La Filature, Mulhouse (mise en scène et conception vidéo)

- 2003 *La Pensée* d'après Leonid Andreïev, Théâtre National de Strasbourg, Festival Temps d'image à la Ferme du Buisson – Marne la Vallée (mise en scène et conception vidéo)