

1ères Journées francophones d'informatique théâtrale

Du 12 au 14 février 2020
Grenoble

Les journées d'informatique théâtrale réuniront des chercheur.es, des artistes et des informaticien.nes de la scène théâtrale francophone revendiquant une pratique théâtrale utilisant l'informatique comme moyen d'expression et/ou outil de composition. Visant à l'émergence d'un champ d'activités, celui de l'« informatique théâtrale », sur le modèle de l'informatique musicale, les JIT aborderont l'ensemble des domaines de la conception artistique et technique (scénographie, jeu d'acteur, dramaturgie, son, régie, etc.) mais aussi des problématiques touchant à la documentation, à l'annotation et à l'archivage des processus de création, ainsi qu'aux questions de médiation avec les publics.

Ces premières journées voudraient constituer un lieu de rencontre pour une communauté existante mais éparse et offrir à chacun.e – équipe scientifique et/ou artistique – la possibilité de venir présenter des travaux passés, en cours ou à venir. Si l'interdisciplinarité, qui caractérise de nombreuses productions scéniques contemporaines, contribue à faire émerger des problématiques informatiques communes, les Journées d'Informatique théâtrale tenteront aussi de se concentrer sur des formes plus spécifiquement théâtrales¹, en se focalisant sur des enjeux liés notamment à la dramaturgie (qu'elle soit textuelle ou « plurielle ») et au jeu de l'acteur.trice. Loin de réduire le périmètre de l'art théâtral ou de nier ses zones de porosité toujours plus importantes avec d'autres arts, ce choix participe bien plutôt d'une volonté de mieux comprendre une certaine « résistance médiatique », encore trop présente aujourd'hui dans un milieu théâtral volontiers technophobe.

Les soumissions pourront aborder tant des développements informatiques dont les domaines d'application seraient les arts de la scène, que des collaborations conjointes entre artistes et informaticien.nes pour le développement d'environnement ou de dispositifs de création. Elles pourront concerner des projets universitaires, ou seulement artistiques, développés selon des méthodologies de recherche relevant de la recherche-crédation ou pas. Nous serons également attentifs aux conséquences de l'usage du numérique sur les environnements de travail et une place sera faite aux témoignages des artistes mais aussi et surtout des personnels techniques et administratifs des institutions qui se confrontent quotidiennement aux mutations engendrées par ces « nouveaux » usages.

Cette première édition sera organisée par le Performance Lab (Observatoire de la performance comme recherche) de l'Univ. Grenoble Alpes et associée à la biennale Experimenta Arts-sciences (Hexagone, Scène nationale arts-sciences, Meylan). Les JIT sont coordonnées conjointement par Rémi Ronfard (Inria, LJK, UGA) et Julie Valero (UMR Litt&Arts, UGA) pour le comité scientifique ; et par Andréa Giomi (Performance Lab, Univ. Grenoble Alpes), Virginie Meunier (Performance Lab, Univ. Grenoble Alpes) et Corinne Touati (Inria) pour le comité d'organisation.

¹ Seront considérées comme « théâtrales » les formes qui se désignent comme telles, sans critère de forme ou d'enjeux prédéfinis.

Appel à communication

Le recours aux outils informatiques offre aux artistes de la scène une palette de possibles dans la création, en temps réel ou en amont de la représentation, d'espaces mouvants, aléatoires en apparence, dans lesquels les interprètes (acteur.trices, danseur.ses, performeur.ses) sont à même d'évoluer voire même de modifier leur environnement virtuel ; le jeu d'interaction entre interprètes et scénographie s'en trouve modifié, entraînant aussi de considérables mutations des notions de corporéité et de gestes. En particulier, les scénographies virtuelles permettent l'immersion des performeur.ses et des spectateur.trices au sein même de l'univers du spectacle, ce qui ouvre aux artistes des possibilités dramaturgiques nouvelles, et pose aux informaticiens et informaticiennes des problèmes scientifiques inédits.

Si les scénographies virtuelles constituent la face visible des usages de l'informatique au théâtre, les dramaturgies digitales pourraient en être les ramifications souterraines. Comment l'informatique peut-elle participer de la dramaturgie d'un spectacle ? Comment les artistes la mettent-ils au service de leur propos ? Objet à interroger tant dans ses usages par l'Homme que dans ses impacts sur l'humanité, instrument induisant de nouvelles perceptions pour révéler l'en-deçà d'un texte dramatique ou encore outil agissant sur l'écriture même d'un spectacle ou d'un texte, les usages de l'informatique au théâtre ouvrent des voix d'écriture et de développement dramaturgique encore peu étudiées.

Pour répondre à ces questionnements, les journées francophones d'informatique théâtrale souhaitent rassembler une communauté de théoricien.nes et de praticien.nes de l'informatique et du théâtre. Pour ces journées, nous sollicitons des communications décrivant soit des productions passées, en cours ou en projet alliant informatique et théâtre ; soit des réflexions théoriques sur les relations entre informatique et théâtre ; soit des états de l'art sur des questions de recherche liées aux utilisations de l'informatique sur une scène de théâtre ; soit des contributions scientifiques destinées à avancer l'état de l'art en informatique théâtrale.

Parmi les thématiques abordées, nous aimerions privilégier les partages d'expérience et les contributions techniques autour des langages de programmation et des outils de création proposés par les informaticiens aux artistes et techniciens du théâtre ; l'analyse des nouvelles scénographies et dramaturgies rendues possibles par les innovations techniques de l'informatique théâtrale ; et les tentatives de définition de cette nouvelle discipline, de ses enjeux scientifiques et artistiques, et de ses liens avec les domaines voisins de l'informatique musicale, des arts numériques, du jeu vidéo et de la réalité virtuelle immersive.

Domaines abordés :

- Scénographie
- Dramaturgie
- Jeu de l'acteur
- Régie numérique et virtuelle
- Immersion pour les arts de la scène (RA, RV)
- Archivage, annotation et documentation
- Médiation du spectacle vivant

Approches scientifiques :

- Informatique graphique
- Arts de la scène
- Humanités numériques

- Sciences de l'information et de la communication
- Intelligence artificielle
- Arts numériques

Format : Les propositions (2 à 4 pages) peuvent être rédigées en français ou en anglais, en respectant le format des journées d'informatique théâtrale. Les templates LATEX et WORD sont disponibles sur <http://team.inria.fr/imagine/journees-francop...atique-theatrale/>.

Elles doivent être envoyées au format PDF avant le 30 juillet 2019 à :

- Rémi Ronfard (remi.ronfard@inria.fr)
- Julie Valero (julie.valero@univ-grenoble-alpes.fr)

Elles seront sélectionnées par un comité de lecture composé d'experts des différentes disciplines représentatives du domaine de l'informatique théâtrale au sens large :

- Frédéric Bevilacqua, IRCAM et Univ. Paris 6
- Philippe Bloesch, ENSATT
- Marc Douguet, Univ. Grenoble Alpes
- Marie-Christine Bordeaux, Univ. Grenoble Alpes
- Robert Faguy, Univ. Laval, Quebec
- Georges Gagneré, Univ. Paris 8
- Pascal Guitton, Inria et Univ. Bordeaux
- Martin Hachet, Inria et Univ. Bordeaux
- Monique Martinez, Univ. Toulouse
- Edwige Perrot, Laboratoire Passages XX-XXIe, Université Lyon 2
- Izabella Pluta, Laboratoire Cultures et Humanités digitales, Lausanne, Suisse
- Joelle Thollot, Inria et Univ. Grenoble Alpes
- Nele Wynants, Université libre de Bruxelles

Chaque communication sélectionnée donnera lieu à une présentation de 20 minutes lors des 1ères journées d'informatiques théâtrale, qui seront filmées et diffusées sur le site des journées.

