

Journées d'Informatique Théâtrale

3^e édition, Avignon, 9-11 octobre 2024

<https://icct.univ-avignon.fr/jit2024/>

Faisant écho aux journées d'informatique musicale, qui rassemblent musiciens et informaticiens depuis trente ans, les journées d'informatique théâtrale ont été établies en 2020 pour susciter de nouvelles rencontres entre informaticiens et artistes de théâtre.

Les actes des deux précédentes éditions sont disponibles en accès ouvert :

- Grenoble 2020 : <https://inria.hal.science/JIT/page/actes-2020>
- Lyon 2022 : <https://inria.hal.science/JIT/page/actes-2022>

À la croisée de l'informatique et des études théâtrales, le nouveau champ disciplinaire de l'informatique théâtrale concerne l'étude et le développement des nouvelles formes de création et de diffusion du théâtre dans les espaces numériques.

Depuis la création des journées, l'utilisation de l'informatique se développe dans le spectacle vivant post-COVID sous des formes multiples. Cette troisième édition est l'occasion de revenir sur les expériences passées, de dresser un panorama des expérimentations en cours, et d'esquisser les pratiques de demain, notamment dans le domaine très vivant des technologies immersives et des *métavers*.

Parmi les thématiques abordées, nous privilégions 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 et des humanités numériques.

Sujets abordés :

- Technologies immersive (RA, RV, RM) pour les arts de la scène
- Théâtre dans le métavers
- Diffusion en ligne et théâtre virtuel
- Régie numérique
- Programmation du son et des lumières
- Dramaturgie du théâtre numérique
- Scénographie virtuelle
- Acteurs virtuels, marionnettes et avatars
- Génération automatique de textes, spectacles et films de théâtre
- Numérisation et archivage des œuvres théâtrales (captation, capture de mouvement, vidéo volumétrique)
- Notation et documentation informatique de la mise en scène
- Théâtre et robotique
- Théâtre et jeu vidéo

L'appel à communications s'adresse à toutes les communautés concernées :

- Chercheurs en informatique : intelligence artificielle, informatique graphique, sciences cognitives
- Chercheurs en théâtre : arts de la scène, littérature, linguistique, *performance studies*, esthétique, sociologie, anthropologie, histoire de l'art, sciences de l'information et de la communication, humanités numériques, recherche-crédation, philo-performance
- Artistes, ingénieurs, informaticiens et *hackers*

Les résumés/abstracts de 500 mots peuvent être rédigés en français ou en anglais et seront sélectionnés par un comité scientifique composé d'experts des différentes disciplines représentatives du domaine de l'informatique théâtrale au sens large. Chaque communication sélectionnée donnera lieu à une présentation en français ou en anglais de 20 minutes pendant les journées et une publication de 4 à 8 pages en français ou en anglais dans les actes des journées.

Dates :

- Dépôt des résumés/abstracts : 15 avril 2024.
- Réponse aux auteurs : 15 mai 2024
- Journées : 9, 10 et 11 octobre 2024 à Avignon
- Actes des journées : 15 avril 2025

Contact : jitavignon@sciencesconf.org

Pour déposer votre résumé/abstract, merci de visiter la page de dépôt sur <https://jitavignon.sciencesconf.org>. Nous acceptons seulement les abstracts déposés sur la page dédiée du site Scienceconf.org.

Journées d'Informatique Théâtrale

(Computer Theater Conference)

3rd edition, Avignon, October 9-11, 2024

<https://ictt.univ-avignon.fr/jit2024/>

The Journées d'Informatique Théâtrale (JIT) were established in 2020 as a meeting place for computer scientists and theater artists, following the example of the Journées d'Informatique Musicale (JIM), where musicians and computer scientists have been meeting for thirty years to establish the new discipline of computer music.

The proceedings of the two previous editions are available in open access :

- Grenoble 2020 : <https://inria.hal.science/JIT/page/actes-2020>
- Lyon 2022 : <https://inria.hal.science/JIT/page/actes-2022>

At the intersection of computer science and theater studies, the new disciplinary field of computer theater is typically dedicated to the study and development of new forms of theater creation and transmission in digital spaces.

The third edition of the Computer Theater Conference or « JIT » in Avignon aims to question new practices using mainly immersive technologies and AI, as well as practices of the future, particularly those related to the metaverse.

Among the many relevant topics, we will favor the sharing of experience and technical contributions concerning programming languages and creative tools offered by computer scientists to theater artists and technicians ; the analysis of new scenographies and dramaturgies made possible by technical innovations in theater computing ; and the attempts to define this new discipline, its scientific and artistic stakes, and its links with the neighboring fields of computer music, digital arts and digital humanities.

Topics:

- Immersive virtual reality (AR, VR, MR) and the performing arts
- Theater in the metaverse
- Online virtual theater
- Stage management software
- Programming of sound and lights
- Dramaturgy of digital theater
- Virtual scenography
- Virtual actors, puppets and avatars
- Automatic generation of theater texts, shows and recordings
- Digitization and archiving of dramatic works (recording, motion capture, volumetric video)
- Computer-aided notation and documentation of dramatic works
- Theater and robotics
- Theater and video games

The call for papers is open to all communities :

- Computer scientists : artificial intelligence, computer graphics, cognitive sciences

- Theater researchers: performing arts, literature, linguistics, performance studies, aesthetics, sociology, anthropology, art history, communication studies, digital humanities, practice-as-research, performance philosophy
- Artists, engineers, computer scientists and hackers

The 500-word abstracts in English or French will be selected by a scientific committee of experts from different disciplines representing the field of computer theater in a broad sense. Each selected paper will lead to a 20-minute presentation in English or French during the Conference and a 4 to 8-page publication in either language in the conference proceedings.

Deadlines:

- Abstract submission: April 15, 2024.
- Notification of Acceptance/Rejection: May 15, 2024.
- Conference: October 9-11, 2024.
- Conference proceedings: April 15, 2025.

Contact: jitavignon@sciencesconf.org

To submit your 500-word abstract, please visit the submission page on <https://jitavignon.sciencesconf.org>. We will accept submissions only through the Scienceconf.org dedicated page.