

Didascalie.net : une tentative d'atelier de recherche-cr ation   la crois e du th atre et des arts num riques

par Georges Gagner 

La question de l' « atelier » constitue une probl matique indissociable de la dynamique  mergente de recherche-cr ation, elle-m me caract ristique d'une interrogation des fronti res entre pratique, th orie, art, science, raison et intuition. Les productions hybrides r sultant de cette dynamique trouvent en effet une place naturelle dans la notion d'atelier, comme matrice «  nactive » d'actions et de r flexions entrem l es.

Nous proposons dans notre communication une tentative de d m ler l' cheveau complexe des pens es et des actions que pourrait constituer un atelier, cage de r sonance d'une recherche-cr ation,   partir de la pr sentation de l'exp rience de la structure didascalie.net qui s'efforce depuis 2004 de r aliser des ateliers d'exp rimentation d doubl s par une documentation syst matique sur le web par l'interm diaire d'un wiki collaboratif qui a  volu  au fil des ann es et dont la derni re occurrence est accessible   l'adresse <http://wip.didascalie.net>.

Cette pr sentation vise   explorer plusieurs tensions au c ur de la possibilit  de maintenir une d marche de recherche-cr ation :

- Le singulier et le collectif
- Le croisement des disciplines entre arts du spectacle vivant et arts num riques
- La navigation et l'it ration entre conception et pratique
- La coexistence entre les cr ations produites, les traces document es de leur production et l' volution des environnements de cr ation qui en ont permis la cr ation par instanciation de sp cifications mouvantes
- Les confrontations entre l'approche artistique, la m thode scientifique et le d veloppement technologique

Nous proposerons un bilan provisoire des diff rentes facettes de l'atelier de recherche-cr ation que pourrait  tre didascalie.net et des perspectives de ses d veloppements   venir.

R f rences

Gagner  G., « Le temps r el du temps r el », in *Sc ne (post)num rique. (Post)digital Stage. Anthologie critique d' crits et d'entretiens d'artistes. Critical Anthology of Artists' Statements and interviews's* (sous la direction de Izabella Pluta), Presse universitaires de Rennes, Coll. Hors S rie (  para tre)

Gagner  G., « Du th atre   l'informatique : bascule dans un nouveau monde », *Actes des Journ es d'Informatique Th atrale*, f vrier 2020, Grenoble

Gagner  G., « Chercheur en sc ne », in *Metteur en sc ne aujourd'hui. Identit  artistique en question?*, dir. I. Pluta, Presse Universitaire de Rennes, 2017, p. 411-418

Gagner  G., «  mergence et fragilit  d'une recherche-cr ation (2000-2007) », in *Ligeia dossiers sur l'Art*, XXVIIIe ann e, n 137-140, « Th atres laboratoires : recherche-cr ation et technologies dans le th atre aujourd'hui », dir. M. Losco Lena et I. Pluta, janvier-juin 2015, p. 148-158

Gagner  G., « Du d veloppement "collectif" des outils du th atre » in *Th atres en Bretagne*, n 19, 1er semestre 2004, p. 44-45

Biographie

Georges Gagner  est metteur en sc ne et artiste num rique. Il collabore avec la plate-forme didascalie.net depuis 2004 et a r alis  de nombreux spectacles et recherche-cr ations associant institutions th atrales et laboratoires de recherche scientifiques. Il est par ailleurs Ma tre de Conf rence dans l' quipe Images Num riques et R alit  Virtuelle   l'Universit  Paris 8.

<http://gagnere.fr>