



# MASQUE ET TECHNOLOGIES : IMMERSION, EXPRESSION, INTERACTION

CLUSTER WORKSHOP #1  
PROJET LA SCÈNE AUGMENTÉE

11-12  
DÉCEMBRE

UNIVERSITÉ PARIS 8  
STUDIO THÉÂTRE

LABEX-ARTS-H2H.FR

## PRESENTATION

Organisé par G. Filacanapa, G. Gagneré et E. Magris (Département Théâtre, P8) en collaboration avec Mehdi Bourgeois (Labex Arts-H2H) et Cédric Plessiet (Département ATI, P8) dans le cadre du projet de recherche *La scène augmentée : jeu de l'acteur, pratiques de création et modes de transmission* (Labex Arts-H2H), l'atelier expérimental *Masque et technologies : immersion, expression, interaction* vise à entamer une recherche spécifique autour des relations possibles entre le masque et les nouvelles technologies.

Lorsqu'on s'interroge sur la question de la « scène augmentée », on ne peut pas faire abstraction que le théâtre est depuis toujours le lieu par excellence de l'augmentation de la réalité, que ce soit du côté de l'espace scénique ou de celui du corps de l'acteur. Dans ce sens, le masque théâtral est central dans cette réflexion car il est à considérer comme l'instrument d'augmentation et de métamorphose de l'acteur, prolongement artificiel du corps de chair, qui le transforme en corps hybride.

Dans cet atelier, nous allons mettre en dialogue masque et nouvelles technologies, tant d'un point de vue théorique qu'expérimental : nous travaillerons avec des masques en cuir créés par Stefano Perocco di Meduna ainsi que des dispositifs immersifs (kinect et oculus rift) permettant de dédoubler l'acteur par un avatar numérique. L'objectif de cette première phase de recherche est d'explorer le potentiel d'expressivité et d'interaction entre spectateurs, acteurs, personnages masqués et avatars en recourant aux techniques d'improvisation du jeu masqué.

Comment l'acteur masqué et de l'acteur-avatar vivent leur métamorphoses ? Quels sont les rapprochements possibles et les divergences entre ces deux expériences de l'altérité ? De quelle manière s'établit ou non la relation avec ceux qui regardent ? Comment se produit la "vitalisation" de l'avatar ? Est-ce que l'acteur y joue un rôle actif comparable à celui de l'acteur masqué ? Est-ce que les techniques du jeu masqué occidental peuvent constituer un outil d'exploration du potentiel expressif de l'avatar et de développement de la créativité de l'acteur qui l'anime ? Est-ce que le réalisme est nécessaire pour donner une capacité d'expression efficace à l'avatar ? Est-ce que le masque peut impulser une autre façon de concevoir le réalisme du virtuel ? Pour répondre à ces questions nous allons mettre en place trois expériences différentes, axées sur l'immersion, l'expression et l'interaction, qui seront observées par des experts du domaine, des jeunes chercheurs de l'Observatoire critique du projet, ainsi que des étudiants de licence et master des départements Théâtre et ATI.

**Pour en savoir plus sur le projet *La scène augmentée*, consultez notre site :**

**<http://sceneaugmentee.labex-arts-h2h.fr>**

## 11 DÉCEMBRE

15H : Accueil

15H15 : Ouverture de la journée par Erica Magris (Université Paris 8)

15H30 : Izabella Pluta (Chercheuse associée au Laboratoire de cultures et humanités digitales, Université de Lausanne, et à l'EA 4160 Passages XX-XXI, Université Lyon 2) : *Enjeux de la recherche-crédation impliquant les technologies*

16H : Georges Gagneré, et Cédric Plessiet (Université Paris 8) : *Pratiques expérimentales autour de l'avatar* (avec démonstration)

16H45 : Giulia Filacanapa (Université Paris 8) : *Introduction au jeu masqué de la néo-Commedia dell'Arte* (avec démonstration)

17H30 : Discussion

18H : Pause

18H15 : Mehdi Bourgeois (Labex Arts-H2H, sous réserve) et Observatoire Critique : *Protocoles d'observation et archivage de l'expérience*

18H30 : Expérience 1 : *Mise en situation en solo du masque et de l'avatar* (acteur masqué, acteur kinect, acteur oculus rift)

## 12 DÉCEMBRE

9H30 : Accueil

9H45 : Erica Magris (Université Paris 8) : *Les dispositifs technologiques en tant que masques : hypothèses de travail*

10H15 : The Mask Collective (artistes indépendants) : *Présentation du projet « Le masque technologique » et démonstration du travail*

11H : Pause

11H15 : Expérience 2 : *L'expression du masque de la néo-Commedia dell'Arte et de l'avatar*

13H15 : Pause déjeuner

14H30 : Expérience 3 : *L'interaction des masques et de l'avatar*

17H : Débat et conclusions

17H45 : Clôture des travaux

### Événement organisé par :

Giulia FILACANAPA, Georges GAGNERÉ, Erica MAGRIS

Cet atelier bénéficie d'une aide de l'ANR au titre du programme Investissements d'avenir (ANR-10-LABX-80-01).