

Izabella Pluta

Université de Lausanne Laboratoire de culture et humanités digitales

Titre de la communication :

Quand le metteur en scène rencontre le programmeur : confluences, hybridations, émergences

Résumé

Notre intervention souhaite analyser la collaboration interdisciplinaire qui s'est constituée au sein du projet intitulé *La scène augmentée*, conçu et réalisé à l'Université Paris 8 et porté par le Labex Arts-H2H. Cette étude se concentre surtout sur le binôme composé de Georges Gagneré, metteur en scène, et Cédric Plessiet, programmeur et artiste visuel qui, tout en faisant partie du projet en question, a élaboré des modalités de fonctionnement et d'échange spécifiques, expérimentales et parfois même inédites. Ce travail conduit G. Gagneré et C. Plessiet vers un dialogue spécifique, marqué par des divergences mais finalement élaboré, ainsi que vers un apprentissage réciproque de compétences professionnelles complètement opposées. Nous allons observer dans ce parcours, notamment dans sa phase entre 2015-2016, des confluences et des hybridations qui touchent autant l'approche du travail que de la communication. Cette collaboration se présente pour nous comme une exemplification intéressante et instructive du rapprochement entre les artistes et les ingénieurs, surtout discuté dans le cadre de la *Digital Performance* et du champ Arts et Sciences. Elle nous apparaît également en tant qu'émergence de la figure de l'artiste numérique qui, de par sa maîtrise de l'outil technologique, dépasse les limites de son domaine de prédilection et incarne ce que les Humanités Digitales, nomment un *artiste DHer*.