Une ressource publiée sur tmnlab.com

Pour une actualisation de la virtualité en art

Posted on 19 février 2022 by Anne Le Gall

Extrait : « Participer à une transformation de l'espace scénique, initier des innovations scénographiques, illustrer symboliquement les grands débats théoriques qui animent nos sociétés et la création contemporaine, aborder des points de vue philosophiques via des œuvres d'art et des spectacles, voilà à quoi peut – et doit – servir l'utilisation des différentes technologies de réalité virtuelle (mixte, augmentée) dans l'exercice du spectacle vivant contemporain. Dix ans après les premières incursions concrètes de ces techniques dans l'univers de l'art et du spectacle, où en est-on ? Et que peut-on retirer de ces expériences ?

Passé l'engouement initial pour une technologie émergente dans le champ en constante évolution du spectacle et de la pratique artistique – et son impact sur l'écriture (théâtral, chorégraphique, scénographique) – que reste-t-il ? Quelques cas d'école, des moments marquants dans l'histoire de la création et de vrais chefs-d'œuvre bien sûr, mais aussi des expériences éphémères qui n'auront eu pour vraies raisons d'être que l'audace d'avoir introduit des technologies issues de la recherche et du divertissement dans le domaine de la pratique artistique et du spectacle vivant. En ce qui concerne la façon de s'approprier les dites technologies, tout est affaire de choix. […] »

Retrouvez l'article complet dans la Revue AS (L'actualité de la scénographie) : https://www.as-editions.com/2022/01/27/http-www-librairie-as-com-home-1992-as-n238-actualite-de-la-scenographie-htmlsearch_query238results5-2/