

Intensifs intercycles

PSL Week - L'homme augmenté dans l'espace immersif urbain, entre architecture, scénographie et spectacle vivant - Magrou

Année	2	Heures CM	0	Caractère	obligatoire	Code	C
Semestre	4	Heures TD	24	Compensable	oui	Mode	-
E.C.T.S.	2	Coefficient	2	Session de rattrapage	oui		

Enseignant : M. Magrou

Objectifs pédagogiques

inscriptions obligatoires sur le site des PSL Week du 26 au 30 janvier

LIEUX

École nationale supérieure d'architecture Paris-Malaquais;
possiblement autre établissement PSL disposant d'une salle noire (idéalement pour la dernière journée d'installation + restitution).

OBJECTIFS PEDAGOGIQUES;

Aiguiser son regard critique sur des périodes historiques clés (premiers quarts XXe et XXIe) liées à l'ouvrage étudié et à la période actuelle;
Appréhender le processus de création d'une pièce théâtrale immersive par la notion d'espace et de temps;
Participer ensemble à une étape de la création scénique par la combinaison des savoirs et des pratiques;
Se confronter à l'IAG pour générer sons, images, vidéos en vue d'augmenter les narrations;
S'exercer à combiner, par groupe, outils et instruments pour composer des paysages urbains bâties;
Apprendre à restituer ensemble un travail intensif et collectif (sélectionner, organiser, présenter);

Contenu

CONTENUS ;

Faisant se croiser les notions d'espace, de son, de performance et l'intelligence artificielle, cette PSL Week propose un questionnement de la mise en miroir de la Seconde Révolution industrielle du début du XXe avec celle de l'IA que nous vivons en ce début XXIe. ;
Le spectacle Manhattan Transfer (titre provisoire) en cours de gestation-création par la compagnie Emersiøn (dir. Léonard Matton) offre l'opportunité d'explorer ces dimensions spatiales, sonores, traversées par l'interprétation des corps et l'intelligence artificielle. A partir d'un corpus prédefini sur les périodes concernées, elle est l'occasion de fabriquer, une « construction » imagée et immersive participant de ce travail en cours.
Une belle opportunité de faire se croiser des étudiants de diverses universités et écoles de l'université PSL. ;

La compagnie Emersiøn a été fondée par Léonard Matton, metteur en scène et en espaces, auteur et consultant en histoires, et Mathilde Gamon, directrice de production. Emersiøn est une structure dédiée à la création, la production et la diffusion de spectacles et expositions immersives vivantes pouvant faire appel aux nouvelles technologies du son, de la vidéo et aux autres arts. ;
Pionnier et leader dans le domaine de l'immersif vivant depuis 2017, Léonard Matton développe ses propositions artistiques en partenariats avec le Centre des monuments nationaux, le Centre National du Livre, Paris Musées, etc. En 2018, il crée le premier lieu éphémère dédié spécifiquement aux spectacles immersifs, Le Secret Paris. Il publie à l'Avant-Scène Théâtre les adaptations de ses mises en espaces immersifs adaptées de Shakespeare, Helsingør et Le Fléau, ainsi que sa création de 2022, HPNS, marché pirate sur le darknet et, en 2025, un ouvrage de méthode de création : Le Théâtre immersif. Il travaille actuellement en immersif sur une adaptation de L'Odyssée en « expofiction » vivante, sur la mise en espaces d'un texte de Sarah Hassenforder sur le sujet du cyber-harcèlement, ainsi que sur l'adaptation du roman de John Dos Passos, Manhattan Transfer, dans lequel il envisage de rendre compte du bouleversement sociétal et mécanique de New York. Cette œuvre entremêlera chansons, chorégraphies, scènes de théâtre avec des films muets mais également de l'IA générative (paroles téléphoniques et vidéos).

QUELQUES MOTS SUR LE THEATRE IMMERSIF;

Le théâtre immersif combine les cinq techniques suivantes : ;

1. l'abolition de la frontière entre la scène et la salle;
2. la déambulation dans un ou plusieurs espaces;
3. la simultanéité - lorsque plusieurs scènes sont jouées en même temps;
4. l'interactivité - l'inclusion et la mise en action du public au sein de l'intrigue;
5. l'expérience étendue - qui commence en amont et se poursuit après la représentation;

Pour comprendre le principe, il faut imaginer un espace de jeu où le public peut aller où il le désire. Il déambule donc parmi les interprètes qui jouent, simultanément, dans différents espaces. Chaque spectateur choisit de suivre tel ou tel personnage plutôt qu'un autre ; ce choix implique donc de ne pas tout voir et entendre. C'est cette liberté de choix au milieu des artistes, et l'errance qui en découle, qui génèrent l'expérience sensorielle unique de ce type de proposition artistique.

PROGRAMME DE LA SEMAINE;

Lundi 2 mars ;

matin : introduction, présentation théâtre immersif, spécificité de la compagnie Emersion, introduction sur le spectacle et organisation de la

semaine;

après-midi : diverses interventions et premiers exemples et tests Intelligence Artificielle Générative (IAG);

Léonard Matton, auteur, metteur en scène et comédien, directeur artistique de la compagnie Emersøn. ;

Laurent Labruyère: compositeur sonore;

Camille Delpech: dramaturge et comédienne;

autres intervenants (possiblement les jours suivants);

Mardi 3 à jeudi 5 mars : recherches iconographiques et sonores sous forme de ?

journées abordant les notions de son, d'espace, d'interprétation et d'intelligence artificielle générative. Divers travaux pratiques (avec ou sans IAG) seront menés en groupe pour explorer les thèmes abordés. ;

Vendredi 6 mars : ;

matin : production, organisation, installation;

après-midi : restitution, immersion et discussion + démontage. ;

Mode d'évaluation

présence, implication, engagement et participation (individuelle, par groupe et collectif) + recherches, expérimentations et restitution finale. ;

Rattrapage par recherche complémentaire et dossier 4 p. avec exposé.

Travaux requis

pas de pré-requis ni de maîtrise spécifique, étant donné le souhait dans cette PSL Week de faire se croiser des étudiants (ENSAPM, ENSAD, CNSAD, Fémis et alter). Sujet abordant le rapport du corps dans l'espace, l'architecture, la ville, le plateau, le narratif, mais aussi l'IAG (il n'est pas nécessaire d'être aguerri, mais être curieux et savoir manipuler les outils numériques et avoir qqs connaissances dans certains logiciels générant des images). ; Curiosité et savoir-être requis.
