



HAL
open science

”Expérience spectatorielle et dispositif numérique immersif de la “ fabrique du spectacle ” : quels enjeux pour la médiation ?”

Marion Denizot

► To cite this version:

Marion Denizot. ”Expérience spectatorielle et dispositif numérique immersif de la “ fabrique du spectacle ” : quels enjeux pour la médiation ?”. [Rapport de recherche] Université Rennes 2 EA 3208. 2020. hal-03162813

HAL Id: hal-03162813

<https://hal.science/hal-03162813v1>

Submitted on 8 Mar 2021

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L’archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d’enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

Titre en français :

Expérience spectatorielle et dispositif numérique immersif de la « fabrique du spectacle » : quels enjeux pour la médiation ?

Titre en anglais :

Spectatorial experience and immersive digital device of “the making of the performance”: what issues for mediation?

Auteurs :

Marion Denizot, avec la collaboration de Gaëlle Lesaffre

Marion Denizot, in collaboration with Gaëlle Lesaffre

Institutions de rattachement :

Marion Denizot : Équipe d'accueil 3208 « Arts : pratiques et poétiques », Université de Rennes 2

Gaëlle Lesaffre : chercheuse indépendante

Coordonnées:

marion.denizot@univ-rennes2.fr

33- (0)6 77 25 40 73

Résumé en français :

La contribution se propose de rendre compte des résultats d'une expérimentation tenue au Théâtre national de Bretagne en février 2020, autour du processus de création du spectacle *Rothko Untitled #2* de Claire-Ingrid Cottanceau et Olivier Mellano, dans le cadre du projet de recherche MedNum (Pour un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant). Les spectateurs avaient la possibilité d'être immergés au cœur des répétitions, grâce à un casque de réalité virtuelle diffusant les images captées par une caméra 360° placée sur le plateau. Deux hypothèses ont guidé la démarche qualitative par entretiens auprès de spectateurs : la désacralisation de l'œuvre par le biais de dispositifs numériques et l'appropriation de l'œuvre par le spectateur grâce à la découverte de « l'envers du décor ». L'expérimentation a abordé trois thématiques : un volet méthodologique autour de la mesure des effets des dispositifs numériques auprès des publics ; un volet analytique autour de la réception du dispositif immersif et, enfin, un volet analytique autour de la réception de l'œuvre.

Abstract in English:

The contribution aims to report on the results of an experiment carried out at the Théâtre national de Bretagne in February 2020, around the creation process of the performance *Rothko Untitled #2* by Claire-Ingrid Cottanceau and Olivier Mellano, as part of the MedNum research project (For an observatory of digital devices for the mediation of the performing arts). Some spectators were immersed in the heart of the rehearsals, thanks to a virtual reality headset playing images captured by a 360° camera placed on the stage. Two assumptions guided the qualitative approach through audience interviews: the desacralization of the work through digital device and the appropriation of the work by the spectator through the discovery of “the back of the stage”. The experiment addressed three themes: a methodological component around the measurement of the effects of digital devices on audiences; an analytical component around the reception of the immersive device and, finally, an analytical component around the reception of the work.

Mots-clés en français :

Médiation culturelle ; Pratiques culturelles ; Dispositifs numériques de médiation ; Expérience spectatorielle ; Appropriation.

Keywords:

Cultural mediation ; Cultural practices ; Digital mediation devices ; Spectatorial experience ; Appropriation.

Introduction

Du 5 au 8 février 2020 s'est tenue au Théâtre national de Bretagne (TNB), centre national dramatique dirigé par Arthur Nauzyciel, une expérimentation autour du processus de création du spectacle *Rothko Untitled #2* de Claire-Ingrid Cottanceau et Olivier Mellano, programmé du 12 au 14 février 2020 dans la salle Serreau. Sa spécificité consiste dans la possibilité donnée aux spectateurs d'être immergés au cœur des répétitions, grâce à un casque de réalité virtuelle diffusant les images captées par une caméra 360° placée sur le plateau. Organisée dans le cadre du projet Europe Creative ARGOS (Actes de Créations et Dynamiques de Collaboration croisées, 2018-2020), elle a également nourri le volet de recherche expérimentale du projet MedNum (Pour un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant, 2018-2020), financé notamment par la Maison des sciences de l'homme en Bretagne.

D'un point de vue théorique, l'expérimentation MedNum interroge deux hypothèses au cœur des enjeux contemporains de la médiation du spectacle vivant. La première est que la diffusion d'extraits de répétitions sur un dispositif numérique contribue à désacraliser l'œuvre (Denizot et Petr, 2017). La seconde, qui traverse également les enjeux d'ARGOS, est que la découverte de « l'envers du décor » permet une familiarité du (futur) spectateur avec l'œuvre, à même d'élargir et de diversifier les publics de la culture. L'inclusion et/ou la participation du spectateur au processus de création répond à la critique de la démocratisation de la culture en participant au refus de la hiérarchisation des savoirs entre expert/« sachant » et spectateur/« destinataire » (Sourrisseau et Offroy, 2019). De même, elle s'inscrit dans un mouvement historique de questionnement de la définition de l'art et de la remise en cause de la notion d'œuvre au profit du processus et du *work in progress*, mais aussi dans une perspective de dépassement de la vision de l'artiste démiurge. Ces évolutions politiques et esthétiques modifient, de fait, la relation du spectateur à l'œuvre. Elles rencontrent les effets de la « grande conversion numérique » (Doueïhi, 2008), tant sur l'organisation politique et l'instauration d'une « démocratie internet » (Cardon, 2010) que sur le management ou la vie privée, en impulsant une horizontalité des interactions, des représentations et des logiques d'acteurs.

Trois volets ont pu être développés : un volet méthodologique – prioritaire puisque la perspective de MedNum est l'élaboration d'un observatoire – autour de la mesure des effets des dispositifs numériques de médiation auprès des publics ; un volet analytique autour de la réception du dispositif et, enfin, un volet analytique autour de la réception de l'œuvre.

1. Un dispositif expérimental au croisement d'enjeux et de problématiques

La collaboration entre les projets de recherche ARGOS et MedNum a permis de croiser des problématiques positionnées sur des terrains et des enjeux distincts. Il convient donc tout d'abord de donner quelques éléments de contexte et de rappeler les objectifs de l'un et de l'autre projet.

1.1. ARGOS : observer des processus de création

ARGOS s'intéresse aux processus de création et à la génétique du spectacle (Lucet, Boisson et Denizot, 2021). Ce programme de recherche-crédation européen regroupe cinq universités européennes (Rennes 2, coordinatrice du projet ; Péloponnèse ; Lisbonne-FLUL ; Angers et Lille) et prévoit la mise en œuvre de cinq expérimentations permettant de varier les conditions d'observation des processus de création, en maintenant le principe structurant du projet : la formation d'une communauté de regardeurs, composée de chercheurs, de médiateurs, d'étudiants et de spectateurs. En dehors de l'observation virtuelle menée au TNB, ARGOS prévoit quatre autres types d'observations (intégrée, participative, créatrice et interculturelle) ¹.

1.2. MedNum : observer des dispositifs numériques de médiation

La médiation est une pratique désormais fortement ancrée au sein des institutions du spectacle vivant, car elle répond aux objectifs de démocratisation de la culture définis dans le cadre des politiques publiques. Les possibilités offertes par le développement du numérique viennent enrichir les dispositifs de médiation existants et favoriser l'apparition de nouveaux.

L'objectif principal du projet, qui regroupe une vingtaine de chercheurs issus des universités françaises de Rennes 2, Avignon, Bretagne-Sud, Grenoble, Paris 7-Denis Diderot, Sciences-Po Rennes et des universités canadiennes de Montréal, Trois-Rivières et Victoria, est de créer un *consortium* interdisciplinaire et international de chercheurs autour d'un enjeu commun : observer et analyser les évolutions de la médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique. Les discours actuels des médiateurs postulent que le numérique pourrait être le levier du renouvellement des pratiques de médiations afin de lutter contre le risque de vieillissement des publics du spectacle vivant et pouvoir toucher le public éloigné des institutions culturelles. Il s'agit alors de (re)questionner des tensions propres au champ de la médiation, à l'aune de la digitalisation de la société et de l'émergence de nouveaux paradigmes qui affectent les politiques publiques de la culture, comme la prise en compte des droits culturels ou la remise en cause des logiques de service public au profit d'une forme de privatisation de la consommation culturelle.

MedNum vise deux objectifs opérationnels : d'une part, observer, analyser et mesurer ces évolutions en suivant des dispositifs numériques mis en place par des établissements culturels et, d'autre part, envisager la création d'un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant.

Dans la continuité des travaux menés au sein du laboratoire Théâtre de l'université de Rennes 2 et en lien avec le projet ARGOS, MedNum intègre un volet spécifique concernant les dispositifs numériques de médiation permettant aux spectateurs de traverser le processus de création d'une œuvre, en ayant accès à la « fabrique » du spectacle.

1.3. Partage de savoirs et formation de communautés

Les réflexions autour de l'élaboration de chacun des projets a permis d'identifier un concept opératoire commun : celui de communauté. En effet, ARGOS part du constat d'un fonctionnement cloisonné des métiers, des fonctions, des places assignés à chaque individu dans une société de plus en plus fragmentée et divisée. Cette séparation s'observe également quand il s'agit d'analyser les œuvres, avec d'un côté les chercheurs, détenteurs de savoirs théoriques et de l'autre les artistes, détenteurs de savoir-faire spécifiques. Si les artistes peuvent se méfier quand il s'agit d'ouvrir leurs répétitions à des chercheurs, ceux-ci sont également enclins à peu faire cas des apports de la

¹ Pour plus de détails, voir <https://www.argoeseuropecreative.eu/new/fr/>

recherche pratique. La question à l'origine d'ARGOS est le dépassement de la séparation entre savoir académique et savoir pratique. Mais cet enjeu dépasse la seule problématique de la recherche en arts et concerne également la relation entre les artistes et les spectateurs. En effet, il existe encore une méfiance – qui paraît cependant de moins en moins prégnante – à ouvrir les répétitions aux spectateurs, dans la crainte de perdre la « magie » de l'illusion théâtrale. Cette méfiance justifie ainsi que, jusqu'à très récemment, les dispositifs de médiation excluaient la découverte de la « fabrique » du spectacle pour privilégier les éléments de paratexte sur le spectacle ou les seules notes d'intention des artistes. Le constat est donc fait d'un fonctionnement séparé de ces différents groupes dont le point commun est le fait de regarder le spectacle ; ces « regardeurs » sont détenteurs de savoirs spécifiques, ils élaborent des expériences spectatorielles particulières, mais n'ont que rarement l'occasion d'échanger avec d'autres regardeurs. En proposant que ces différentes communautés échangent et partagent leurs ressentis et leurs expériences autour d'un récit partagé, ARGOS fait l'hypothèse d'un nouveau partage de savoirs dans le but de renouveler la relation entre les artistes et les spectateurs.

2. Une expérimentation et un protocole pour tester la preuve de concept d'un dispositif immersif

L'expérimentation proposée par ARGOS a permis de tester un dispositif immersif de visionnage de répétitions auprès de différents publics ; le choix a donc été fait de monter un protocole d'observation et d'évaluation afin de tester la preuve de concept de ce dispositif.

2.1. Les différents dispositifs d'observation du processus de création prévus par ARGOS

L'expérimentation menée au TNB consiste dans le déploiement de plusieurs dispositifs d'observation du processus de création, en sus du dispositif le plus habituel : l'observation en présentiel, c'est-à-dire la possibilité pour les regardeurs d'assister depuis les gradins de la salle de répétition à ce qu'il se passe sur le plateau et dans la salle ².

L'installation au milieu du plateau d'une caméra 360 degrés sur trépied mobile filmant en continu et enregistrant les images ³ permet quatre autres modes d'observation :

- une observation en direct dans une salle proche de la salle de répétitions, soit sur un écran plasma équipé de 6 casques audio, soit en immersion grâce à trois casques de réalité virtuelle.
- une observation en différé, sur les mêmes supports (écran ou casque de réalité virtuelle).

Répartis en plusieurs « communautés » (chercheurs, étudiants, médiateurs, spectateurs), la trentaine de « regardeurs ARGOS » a été invitée à passer d'un dispositif d'observation à un autre, en particulier à passer du mode présentiel au mode immersif. Les participants ont assisté à la générale du spectacle le 11 février et/ou à la première du spectacle le 12 février et ont également été invités à suivre les rencontres avec l'équipe artistique et les temps d'échange au sein de la « communauté ARGOS ».

2.1. Construire des terrains d'enquête pour MedNum

Les recherches préparatoires ont montré que les démarches de médiation ne faisaient que rarement l'objet d'évaluations : la plupart du temps, les acteurs culturels n'en ont ni la disponibilité, ni les moyens en raison de l'économie contrainte du spectacle vivant (Denizot et Petr, 2015). En mettant

² L'ensemble des personnes assistant en présentiel aux répétitions était assis derrière la table de travail. Aucun déplacement, ni échanges ne devaient se tenir durant les périodes définies pour assister aux répétitions, organisées sur des plages de deux heures minimum.

³ Le déploiement de la caméra 360°, la captation et la retransmission immersive sont gérés par Cédric Barbey et Benoist Lhuillery de la société Une jolie idée.

en place des terrains d'expérimentation pour réfléchir aux modalités d'évaluation des effets d'un dispositif numérique de médiation sur la réception et l'expérience spectatorielle et en testant différents protocoles d'enquêtes, MedNum cherche à systématiser les méthodologies d'évaluation⁴. MedNum prévoit deux terrains d'expérimentation, afin de tester les démarches quantitatives et qualitatives. Si l'expérimentation proposée à l'occasion d'ARGOS est dédiée à l'évaluation qualitative, l'approche quantitative devait être testée à l'occasion de la diffusion de *Madame Butterfly* de Giacomo Puccini par l'Opéra de Rennes en juin 2020 dans le cadre de l'événement Opéra sur écran(s), malheureusement annulé en raison de la crise sanitaire liée au Covid 19.

Afin de tester la preuve de concept d'une diffusion immersive du processus de création auprès des publics, il était important d'élargir la communauté des regardeurs et d'intégrer au protocole des spectateurs qui n'avaient pas été directement associés à ARGOS. C'est pourquoi, une vidéo visionnée dans un casque de réalité virtuelle a été réalisée à partir d'une sélection d'extraits de répétition. Le choix des extraits a été contraint par le manque de visibilité de la plupart des temps de répétition, puisque la lumière du spectacle est extrêmement sombre. Les moments d'interactions entre les artistes et les techniciens ont donc été privilégiés.

La vidéo de 8'55 comporte différentes séquences identifiées par un bandeau :

- 1) échanges entre le technicien lumière et les interprètes Olivier et Claire-Ingrid ;
- 2) échanges entre Fabrice (installation lumière) et les interprètes Olivier et Claire-Ingrid (à 1'44) ;
- 3) répétition du texte par Claire-Ingrid (à 3'17) ;
- 4) arrivée des chanteurs au plateau et explication de la partition (à 5'07).

S'inscrivant dans une perspective de médiation, l'expérimentation construite autour de celle d'ARGOS pour MedNum inclut deux temps de rencontre entre le public et les artistes :

- 1) la Pause-Théâtre⁵ avec Claire-Ingrid Cottanceau et Olivier Mellano, organisée à l'université de Rennes 2 le 12 février et animée par Séverine Leroy, coordinatrice d'ARGOS ;
- 2) le bord de scène avec les deux artistes, proposé à l'issue de la représentation du 13 février.

Ces deux temps de rencontre, qui permettent au public de découvrir les intentions et les univers des artistes, mais aussi l'histoire et le contexte de création du spectacle, sont intégrés au protocole d'expérimentation de MedNum afin de recueillir des éléments concernant l'apport des dispositifs de médiation dans la réception. Le présent article étant focalisé sur la preuve de concept d'un dispositif immersif de médiation, il ne sera pas fait état des résultats concernant la réception de ces deux temps de médiation présente, sauf dans une démarche d'éclairage de l'un par l'autre.

2.2. Présentation du protocole d'enquête

Les partis pris méthodologiques s'articulent entre formation d'échantillons de spectateurs et établissement de différentes grilles d'entretien⁶.

⁴ Ce volet a été confié à Gaëlle Lesaffre, chercheuse indépendante. Monica Paredes a également participé à l'expérimentation, dans le cadre de ses recherches doctorales sur les effets des dispositifs numériques dans l'appropriation des œuvres par les spectateurs.

⁵ Organisée par le département Arts du Spectacle de l'université de Rennes 2 depuis 2012, la Pause-Théâtre est proposée en partenariat avec les structures culturelles de Bretagne. Voir <https://intranet.univ-rennes2.fr/service-culturel/pause-theatre-programme-rencontres>.

⁶ Les étudiants du Master 2 Médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique ont été associés à la conception des grilles d'entretien ainsi qu'à leur passation, grâce à l'encadrement de Gaëlle Lesaffre.

2.2.1. Échantillon de spectateurs

Le choix de la méthode qualitative par entretien a conduit à établir trois échantillons de spectateurs, autour d'une variable commune : être spectateur du spectacle *Rothko Untitled #2* :

- 1) « spectateurs ARGOS » : regardeurs du projet ARGOS, ayant suivi l'ensemble de l'expérimentation.
- 2) « spectateurs médiation » : personnes ayant pris part à un échange sur le spectacle en présence des artistes (Pause-Théâtre et/ou bord de scène).
- 3) « spectateurs témoins » : personnes ayant uniquement assisté au spectacle. Ce groupe « témoin » doit permettre de comparer la réception du spectacle entre les personnes ayant accès à la « fabrique du spectacle » *via* la vidéo immersive, les personnes ayant assisté à des temps de médiation et celles ayant suivi l'ensemble de l'expérimentation ARGOS.

Par ailleurs, certaines des personnes interrogées au sein des échantillons « spectateurs médiation » et « spectateurs témoins » ont visionné la vidéo avec le casque de réalité virtuelle, ce qui permet de tester spécifiquement la preuve de concept du dispositif immersif.

Précisons que dans ce cadre expérimental, l'analyse des résultats ne cherche pas à corrélérer les indicateurs de sexe, de catégories socio-professionnelles et de niveau d'expérience spectatorielle à l'appréhension ou au ressenti de l'expérience proposée.

2.2.2. Guides d'entretiens

Afin de tester différentes approches méthodologiques, deux formats ont été imaginés en fonction du moment choisi pour mener les entretiens : des entretiens courts (15 minutes) et des entretiens longs (1 heure).

Les entretiens courts visent des enquêtés captés immédiatement après le spectacle ou après une médiation présenteielle, de manière à réaliser des entretiens sur place dans un temps limité. Les entretiens longs ont été menés auprès des personnes recrutées en amont sur rendez-vous, dans l'idée de permettre d'aborder un plus grand nombre de thèmes dans un temps plus long, et d'intégrer le visionnage d'extraits des répétitions. Finalement, le visionnage des extraits de répétitions a pu être proposé en entretiens longs (« spectateurs témoins ») et courts (« spectateurs médiation ») avec succès.

Trois grilles d'entretien ont été construites, en fonction des échantillons de spectateurs constitués. Le tronc commun de l'ensemble des grilles d'entretien concerne le profil de la personne interrogée (pratiques de spectateur, genre, âge, profession, lieu d'habitation) et la relation à l'expérience de l'œuvre (les conditions de l'expérience, le ressenti sur le spectacle, les raisons de la venue, les moyens de connaissance du spectacle, les connaissances préalables sur le spectacle et/ou l'artiste). Une autre série de questions porte sur les pratiques de médiation de la personne interrogée (par rapport au spectacle présenté au TNB, mais aussi dans sa pratique spectatorielle).

Lorsque la personne était disponible et/ou que le lieu s'y prêtait, la vidéo immersive a été montrée. Le questionnaire prenait alors en compte l'évaluation de ce dispositif par une série de questions spécifiques. Les personnes ayant visionné la vidéo immersive sont interrogées sur leur expérience spécifique (rapport au dispositif, intérêt du dispositif), mais aussi sur l'intérêt (ou pas) d'assister à des répétitions d'un spectacle. Celles ayant suivi des actions de médiation sont spécifiquement interrogées sur leur expérience. Enfin, les « spectateurs ARGOS » sont interrogés sur l'expérimentation dans sa globalité : expérience d'assister aux répétitions ; différence entre les configurations des répétitions (en salle et avec le casque de réalité virtuelle) ; expérience immersive. Au total, 17 entretiens ont été réalisés :

- 6 auprès de spectateurs témoins (dont 2 avec le test du casque de réalité virtuelle),

- 8 auprès de spectateurs médiation (dont 2 avec le test du casque de réalité virtuelle),
- 3 auprès de spectateurs ARGOS (dont 3 avec visionnage des répétitions en direct *via* le casque de réalité virtuelle).

Ajoutons à ce corpus un entretien spécifique avec la médiatrice du TNB qui a suivi l'ensemble de l'expérimentation ARGOS et dont les propos sont intégrés à l'analyse.

3. Des résultats encourageants mais parcellaires

L'usage d'un dispositif immersif a pu être évalué, d'une part, grâce à la conception d'une vidéo immersive saisissant quelques instants des répétitions et permettant, *a posteriori*, de la montrer aux différents échantillons de spectateurs à l'aide d'un casque de réalité virtuelle et, d'autre part, grâce à la possibilité, pour les spectateurs ARGOS uniquement, d'assister aux répétitions en direct, grâce à un casque de réalité virtuelle. Au-delà d'une évaluation sur la forme et sur le fond, cette expérimentation permet d'explorer la problématique de l'appropriation et de l'interprétation de l'œuvre et interroge donc la réception de l'œuvre par le spectateur.

3.1. L'évaluation du visionnage *a posteriori* de la vidéo immersive

Il est important de noter la capacité des publics à rendre compte de leur expérience dans ce contexte expérimental – alors que le visionnage de la vidéo a souvent été émaillé de *bugs* techniques et que, comme dit précédemment, les moments de répétition proposés aux publics ne sont pas particulièrement explicites, ni spectaculaires.

Sur la forme, la réception s'avère diverse. Notons que, même si la plupart des personnes interrogées sont familières des usages numériques, l'utilisation du casque de réalité virtuelle est une nouveauté. Une explication préalable, qui concerne la pose du casque, la manette pour déclencher la vidéo, la position (le visionnage debout peut déstabiliser quand la personne n'est pas habituée) ou la manière de profiter de l'expérience (il est ainsi recommandé de pivoter pour regarder ce qu'il se passe dans la vidéo) est donc nécessaire. Or, les conditions d'entretien ne permettaient pas, parfois, de profiter au mieux du dispositif car les chaises n'étaient pas adaptées pour pivoter ou l'espace était trop bruyant et pouvait devenir une source de distraction.

Si on peut ici retrouver une polarité habituelle entre technophile et technophobe, il est intéressant de noter la capacité critique des personnes interrogées, concernant la qualité du son ou des images, par exemple. Les défauts techniques comme les coupures abruptes dans le montage ou une image floue expliquent le défaut du sentiment immersif pour certains participants.

Sur le fond, la réception est également variée. Plusieurs spectateurs reconnaissent expérimenter une autre relation avec les artistes, en raison du changement de regard dans l'espace, la position de la caméra sur scène permettant « d'être comme une souris », d'avoir « l'impression de répéter, d'être avec, en répétition avec eux ». L'une des personnes interrogées ne se montre absolument pas intéressée parce que, dit-elle, elle ne voit pas assez de travail. Elle attend quelque chose de plus « pragmatique », voire une explication par la metteuse en scène de ses choix de lumière, de bande son... Le procédé la laisse « à côté » du processus créatif. Elle estime que ce qui est donné à voir est assez « anecdotique ». L'autre paraît déçue car elle s'attendait à avoir un autre point de vue sur la représentation, et non sur les répétitions. La dernière, au contraire, sans estimer l'expérience indispensable, la trouve intéressante parce qu'elle donne à voir le travail de l'équipe et le plateau dénudé.

3.2. L'expérience spécifique des « spectateurs ARGOS »

L'échantillon « spectateurs ARGOS » permet d'interroger sur la forme et sur le fond la diffusion d'images de répétition *via* un casque de réalité virtuelle, mais aussi de saisir les différences en termes de réception entre une observation directe (présentielle) et une observation virtuelle.

Sur la forme, ce groupe exprime des retours plutôt critiques sur l'expérience physique du dispositif immersif. Notons cependant un effet générationnel à prendre en compte dans l'analyse de ces retours puisque les personnes participant à l'expérimentation étaient retraitées, l'investissement pour suivre cette expérimentation nécessitant une importante disponibilité.

Dans la lignée des remarques critiques sur la forme, la réception de ce qui est donné à voir – sans être très développée – est restée peu enthousiaste, notamment sur le point de vue du « regardeur », qu'il se sente « intrus » ou qu'il se sente contraint par le dispositif : il est ainsi intéressant de noter qu'un participant regrette l'imposition de la focale du regard – alors même que le dispositif 360° permet d'embrasser l'ensemble de l'espace, mais ce qui suppose d'utiliser le dispositif, c'est-à-dire de bouger la tête pour changer la direction du regard.

Deux hypothèses pourraient expliquer ce résultat. Soit les sensations physiques ressenties lors du port du casque ont impacté fortement et négativement l'expérience des spectateurs ARGOS interrogés ; soit la diversité des expériences vécues dans le cadre du projet ARGOS et la possibilité donnée de comparer différentes expériences de la répétition mais aussi de participer à des échanges autour du spectacle, a tendance à rendre moins intéressant le visionnage d'une répétition au casque.

L'entretien avec la médiatrice du TNB apporte un regard différent : elle note les différences entre la présence dans la salle et l'expérience immersive en soulignant la richesse d'un regard qui permet de voir ce que l'on ne voit jamais, notamment le « ballet des perches », à l'occasion de réglages techniques.

En conclusion, si les résultats obtenus avec les « spectateurs ARGOS » enregistrent plutôt les critiques des utilisateurs, ils permettent en revanche de rendre compte de l'effet de la diffusion de temps de répétition *via* un casque de réalité virtuelle sur le processus d'appropriation de l'œuvre par le spectateur.

3.3. Un effet positif dans le processus d'interprétation et d'appropriation

Comme nous le précisons en introduction, deux hypothèses ont été formulées dans le cadre de cette expérimentation MedNum. Les résultats ne permettent pas de confirmer ou d'infirmer la première – à savoir la désacralisation de l'œuvre grâce aux dispositifs numériques – en raison de la composition de l'échantillon. En effet, celui-ci est plutôt composé de spectateurs éclairés, pour lesquels le rapport au spectacle et à l'œuvre ne ressort pas d'un rapport intimidant ou sacralisé.

En revanche, la seconde hypothèse – la familiarité induite par la découverte de la « fabrique du spectacle » (qu'elle soit d'ailleurs en présentiel ou par l'intermédiaire du casque de réalité virtuelle) – s'est vue confirmée par les résultats obtenus. En effet, les entretiens montrent que le fait d'assister à des répétitions rapproche le spectateur de l'artiste, qui peut être appréhendé sous les traits d'un travailleur laborieux. En rendant visible l'artisanat du processus de création, se dévoile également la dimension nécessairement collective du travail théâtral, qui inclut l'équipe technique et administrative. Le spectateur découvre alors d'autres types de métier (régisseur plateau, régisseur lumières, régisseur son, assistant à la mise en scène...) et la question de l'auctorialité du spectacle s'en trouve complexifiée et enrichie.

Le témoignage de la médiatrice du TNB est, à cet égard, éclairant : elle note en effet que la séquence à laquelle elle a assisté montrait la minutie des réglages techniques. Le fait de partager ce temps de réglage avec les spectateurs permet de les amener à « conscientiser la précision de la

technique », en leur faisant apercevoir l'exigence des artistes et la compétence des techniciens pour obtenir les effets esthétiques souhaités. Outre le fait de voir « l'artiste au travail », le caractère exceptionnel du regard offert par la caméra 360° – qui permet par exemple de voir les déplacements des perches en se situant juste en dessous ou d'observer les actions des techniciens dans une extrême proximité – enrichit le système interprétatif des spectateurs, puisque le dispositif immersif permet de saisir des éléments et de voir des détails dans le processus de création, qu'il aurait été impossible de distinguer en étant éloigné du plateau.

Rappelons alors que l'élaboration d'un cadre interprétatif, permettant de donner une « signification » à l'œuvre, est au cœur de la démarche de médiation⁷. En effet, si le spectateur n'élabore pas son propre cadre interprétatif lors de la représentation, il reste extérieur à l'œuvre et la rencontre avec celle-ci n'a alors pas lieu. Comme le souligne Nathalie Heinich, avant même d'élaborer une interprétation et de découvrir quel peut être le sens de l'œuvre, encore faut-il que le récepteur trouve que l'œuvre a un sens (Heinich, 2008). Cette « mise en énigme » est d'autant plus importante pour des œuvres dont le sens n'apparaît pas d'emblée, ce qui peut être le cas dans l'art contemporain, qui défie les horizons d'attente des regardeurs. Ce sentiment de « vide cognitif », s'il ne s'accompagne pas d'une interrogation adressée à l'œuvre sur sa signification, justifie les discours critiques contre des œuvres qui ne « voudraient rien dire ».

La découverte du processus de création permet d'accompagner cette « mise en énigme », non pas en répondant à l'ensemble des questionnements qui peuvent être posés à l'œuvre mais en rendant l'œuvre digne d'être interrogée – ce que Nathalie Heinich nomme la fonction de « valorisation » de l'acte d'interprétation. Cette recherche du sens dans l'interprétation d'une œuvre est un processus dont le résultat amènerait à l'appropriation, qui dépasserait la « simple » réception pour nourrir une relation riche et pérenne entre l'œuvre et le spectateur, puisque celui-ci aurait alors « fait sienne » l'œuvre (Carù et Cova, 2003 et Dumais, 2009).

Par ailleurs, la notion d'appropriation est particulièrement bien adaptée aux changements de paradigmes qui affectent les politiques culturelles et, partant, la médiation culturelle. En effet, contrairement à la « transmission culturelle » qui « se définit comme le transfert intergénérationnel du patrimoine d'une communauté politique renforçant le sentiment d'appartenance et la pérennité de l'identité collective », l'appropriation « recouvre le développement de la sensibilité, de la subjectivité et du sens critique permettant de devenir acteur de sa vie, puis dans la société » (Lafortune, 2016, p. 146).

4. Des réflexions méthodologiques constructives

Revendiquant une démarche expérimentale, les résultats obtenus doivent être interrogés au regard d'une réflexion méthodologique concernant l'évaluation des dispositifs numériques de médiation.

Signalons d'emblée que plusieurs éléments incitent à considérer l'expérimentation menée comme une expérience limite par rapport aux objectifs du projet MedNum. D'abord, elle ne s'appuie pas sur un dispositif de médiation conçu pour un large public mais sur un dispositif qui touche à la problématique plus globale de partage de savoirs, au sein de laquelle l'enjeu de la médiation peut s'inscrire mais qui n'est pas spécifiquement conçu comme un dispositif de médiation grand public.

Par ailleurs, l'étape de création mise en valeur par le dispositif ARGOS ne s'est pas avérée particulièrement propice à l'observation *via* un casque de réalité virtuelle. Elle a donné à voir beaucoup de réglages techniques et peu de mouvement au plateau. Le spectacle lui-même tient plutôt de l'installation hybride et de la performance que d'un spectacle de théâtre ou de danse, tel

⁷ Cette partie est nourrie des observations de Monica Paredes.

que le public peut l'entendre. Rappelons enfin que la mise en scène du spectacle est très sombre rendant difficile le visionnage des répétitions. Ces caractéristiques et ces limites permettent, toutefois, d'alimenter la réflexion sur les modalités d'une enquête sur la réception d'outils numériques de médiation du spectacle vivant.

4.1. Les publics éclairés : un bon public pour interroger la médiation ?

Le public interrogé, quel que soit l'échantillon, s'est avéré familier – voire expert – des codes du spectacle vivant (spectateurs réguliers, chercheurs, étudiants en arts du spectacle, amis des artistes, habitués du TNB, etc.). La capacité des personnes interrogées à faire référence à d'autres spectacles et d'autres artistes pour expliquer leur ressenti rend en effet compte d'une pratique spectatorielle fréquente. Toutefois il n'est pas rare, en situation expérimentale, de réunir des publics initiés sur le fond, le propos, ou sur la forme, la technique.

Les entretiens témoignent que ce public avisé se montre le plus souvent désireux d'un contact direct avec l'œuvre, sans lecture de critiques, ni de la bible ; quitte à chercher à en savoir plus après, notamment en cas d'incompréhension. Si le fait d'interroger des publics éclairés permet de recueillir des éléments développés et argumentés concernant la réception de la représentation – y compris à l'occasion d'entretiens courts –, cette situation atteint sa limite dès lors qu'il s'agit de questionner le rapport de publics moins familiers aux dispositifs de médiation et de tester l'hypothèse selon laquelle les dispositifs numériques permettent une familiarité avec l'œuvre en rompant avec toute forme de sacralisation. Le choix de l'échantillon s'avère d'autant plus crucial quand la recherche s'oriente vers des enjeux de diversification des publics.

4.2. Des préconisations pour enquêter sur les dispositifs de médiation

L'analyse des entretiens a montré qu'il pourrait être intéressant de les mener en plusieurs temps. En effet, pour les spectateurs qui font l'expérience d'une médiation, il serait pertinent de mener un entretien immédiatement après l'expérience de réalité virtuelle (qui, idéalement, serait aussi observée) et/ou de médiation présentielle et un autre après la représentation. Que l'expérience de réalité virtuelle et/ou de médiation présentielle soit réalisée avant ou après le spectacle, la dernière partie de l'entretien permettrait d'interroger la dernière expérience réalisée (représentation ou réalité virtuelle) et l'impact de la médiation numérique et/ou de médiation présentielle sur la réception de la représentation et *vice versa*.

Les observations et les entretiens ont également montré qu'en situation expérimentale, pour un dispositif que des spectateurs n'ont pas déjà expérimenté, il peut être utile d'intégrer une médiation sur le dispositif d'enquête lui-même – quel est l'objectif de l'enquête ? pourquoi avoir choisi ces personnes spécifiquement ? – et sur le dispositif technique – son mode d'emploi, ses fonctionnalités, les sensations qu'il peut procurer, sa finalité – pour atteindre les objectifs. Cette explication semble d'autant plus nécessaire que le dispositif testé inclut un enjeu en termes d'usage d'une technologie encore peu familière et qu'il s'inscrit dans une démarche prototypale (Jutant, Guyot et Gentès, 2009).

4.3. L'importance du contenu dans les dispositifs numériques de médiation

Le caractère déceptif du visionnage de la vidéo immersive doit être questionné au regard du contenu de celle-ci. En effet, rappelons que le choix des extraits sélectionnés a été contraint pour des raisons techniques dû au manque de visibilité. Lors d'une répétition en présentiel, le fait d'avoir un enchaînement des actions permet de comprendre la globalité des actions des artistes et leurs interactions. Le montage ici opéré en faveur des interactions entre artistes et techniciens semble

avoir défavorisé la compréhension sur les enjeux de l'œuvre en réduisant la répétition aux aspects techniques de la création.

Les personnes interrogées donnent des pistes pour que les types de contenus soit davantage adaptés au support afin que la démarche présente un plus grand intérêt. Trois perspectives se dégagent. La première concerne la dimension spectaculaire afférente au spectacle vivant : des corps en mouvement, des effets visuels et sonores⁸. La deuxième se rapporte à la « fabrique du spectacle » : des explications (plutôt que des échanges entre créateurs), des moments saisissant explicitement le moment de l'émergence de l'idée. Enfin, la troisième concerne la représentation elle-même, que certains aimeraient découvrir vue du plateau.

Pour la médiatrice, le moment d'explication de la partition entre les artistes et les chanteurs apparaît extrêmement précieux et pourrait être utilisé dans une démarche de médiation. Non pas en étant dévoilé avant que le spectateur n'assiste au spectacle – en étant mis, par exemple, à disposition du public *via* le site internet du théâtre – mais en devenant un outil du médiateur pour répondre à des questions et, notamment, pour « résoudre des rejets éventuels ». L'accompagnement de la réception du spectateur par le médiateur est ici important, car il ne s'agit pas de délivrer un schème interprétatif – celui élaboré par les artistes – mais d'aider le spectateur à comprendre son propre ressenti au regard des intentions des artistes.

Ces retours rendent compte que le public ne se satisfait pas de la découverte et de l'usage d'un dispositif numérique innovant : celui-ci doit apporter une réelle « plus-value » à l'expérience spectatorielle, au risque sinon de passer pour un « gadget ». Il semble que ce soit un des enjeux de tout dispositif numérique de médiation.

Conclusion

Sur les trois volets considérés dans le cadre de l'expérimentation ARGOS/MedNum, les résultats obtenus permettent d'énoncer quelques conclusions, malgré le caractère limite de l'expérience. D'un point de vue méthodologique – volet, nous le rappelons ici, qui était prioritairement visé – l'expérimentation permet d'apporter certaines préconisations pour mener l'étude de l'impact des dispositifs de médiation numérique sur l'expérience du spectateur. La démarche de présenter une preuve de concept en cours d'entretiens avec des publics éclairés amène des résultats intéressants sur le ressenti et sur les attentes des spectateurs. Il est toutefois important de diversifier le public de l'enquête et de le placer, le plus possible, dans la situation de médiation que l'on souhaite mettre en place sur le fond et sur la forme pour interroger véritablement la réception de cette proposition. Il apparaît nécessaire de concevoir un accompagnement de cette expérience, par un discours introductif explicatif, ainsi qu'un accompagnement physique dans le maniement du casque de réalité virtuelle.

Concernant la réception du dispositif numérique, il s'agit de placer l'intention de médiation, et non la technologie, au centre du questionnement, ce qui implique de faciliter l'usage du dispositif (en garantissant des conditions d'utilisation performantes et en facilitant au maximum son usage). La question du contenu est alors cruciale pour susciter l'intérêt de l'utilisateur.

Enfin, concernant le rapport à l'œuvre, le dispositif immersif testé – mais plus globalement la découverte de la « fabrique du spectacle » et toute forme de médiation – conduit à nourrir la démarche interprétative du spectateur et favorise donc l'appropriation de l'œuvre par celui-ci, en instaurant un rapport de familiarité avec l'œuvre.

⁸ Ce qui avait pu être proposé dans le cadre de l'expérimentation Regards croisés (Projet Créativité Croisée de Rennes Métropole, 6 septembre 2018) autour des répétitions du spectacle *Engelsam* de la chorégraphe Katja Fleig.

L'étape suivante du projet serait donc de proposer à partir de la preuve de concept ici testée un prototype de vidéo immersive d'un processus de création, afin de l'évaluer auprès d'un public diversifié, selon un protocole centré autour du dispositif de médiation et de ses effets sur la réception de l'œuvre.

Bibliographie

CARDON, D. (2010), *La démocratie Internet. Promesses et limites*. Paris : Le Seuil.

CARU, A. et COVA B. (2003), « Approche empirique de l'immersion dans l'expérience de consommation : les opérations d'appropriation », *Recherches et applications en Marketing*, 18, 2, p. 47-65.

DENIZOT, M. et PETR, C. (2017), « Services numériques à destination des publics des théâtres », *Culture et Recherche*, 134, p. 16-19.

DUMAIS, F. (2009), *L'appropriation d'un objet culturel : une réactualisation des théories de C.S. Peirce à propos de l'interprétation*. Québec : Les Presses de l'Université du Québec.

HEINICH, N. (2008), « Ce que fait l'interprétation. Trois fonctions de l'activité interprétative », *Sociologie de l'Art*, 3, p. 11-29.

JUTANT, C., GUYOT, A. et GENTÈS, A. (2009), « Visiteur ou joueur ? Les multiples facettes de la technologie RFID », *La lettre de l'Ocim*, 125, p. 12-20.

LAFORTUNE, J-M. (2016), « Les enjeux de l'appropriation et de la transmission de la culture dans les dispositifs de médiation culturelle au Québec », in Camart, C. et al (dir.), *Les mondes de la médiation culturelle, vol. 1 : Approches de la médiation*. Paris : L'Harmattan, 2016, p. 141-153.

LUCET, S., BOISSON, B. et DENIZOT, M. (dir.) (2021), *Fabriques, expériences et archives du spectacle*. Rennes : Presses universitaires de Rennes, coll. « Le Spectaculaire ».

DOUEIHI, M. (2008), *La grande conversion numérique*. Paris : Le Seuil.

SOURISSEAU, R. et OFFROY, C. (2019), *Démocratisation, démocratie et droits culturels. Repères, fondements théoriques et historiques, enjeux contemporains*, Réalisation Opale pour la Fondation Carasso.