

Exploiter la visualisation immersive pour rendre compte d'une drôle d'expérience sensible

Elsa Caron

ELLIADD, Centre de Linguistique Appliquée, Université de Franche Comté
elsa.caron@univ-fcomte.fr

Charles-Alexandre Delestage

MICA, Université Bordeaux Montaigne
charles-alexandre.delestage@u-bordeaux-montaigne.fr

Christine Develotte

ICAR, ENS de Lyon
cdevelotte@gmail.com

Sofiane Doulfaquar

ICAR, CNRS
sofiane.doulfaquar@ens-lyon.fr

Jean-François Grassin

ICAR, université Lumière Lyon 2
jean-francois.grassin@univ-lyon2.fr

Justine Lascar

ICAR, CNRS
justine.lascar@ens-lyon.fr

LE PROJET EXCITANT (Expérience en Cabine Immersive de Textes par des apprenANTS) se place à l'interface de plusieurs champs de recherche : celui des arts de la scène et des arts numérique, celui des contextes numériques de communication, celui des littératies et de la créativité multimodales et celui des apprentissages langagiers. Leur point de rencontre se trouve dans l'étude de l'hybridation des processus de réception/production multimodales dans un environnement multimédiatique. Notre objectif est d'étudier un dispositif numérique, Les Loges, une installation immersive autour des écritures dramatiques contemporaines développée par la Compagnie Haut et Court, pour comprendre l'expérience sensible et immersive que ce dispositif propose. Le dispositif est présenté ainsi sur le site <https://www.tng-lyon.fr/production/les-loges/>

« En prenant place dans Les Loges, le visiteur s'installe pour vivre un tête-à-tête de quelques minutes avec un-e interprète virtuel-le qui le fera plonger dans l'intimité d'un texte théâtral. En décrochant le combiné, vous êtes mis en relation avec un-e comédien-ne dans une rare proximité, comme si vous étiez placé.e de l'autre côté du miroir d'une loge. Grâce à un dispositif de théâtre optique, cet-te interprète apparaît virtuellement et vous regarde droit dans les yeux pour partager avec vous un monologue du répertoire dramatique français contemporain. »

Cette cabine est un « drôle d'objet » à même de faire vivre une expérience inhabituelle de théâtre : l'acteur, dans sa loge, apparaît au spectateur de la cabine, à travers le dispositif Pepper Ghost's effect. L'illusion d'optique

créée dans la cabine est obtenue grâce à des plaques réfléchissantes qui permettent un effet de miroir.

Nous avons proposé à des étudiants internationaux du CIEF (Centre International d'Études Françaises) de l'université Lumière Lyon 2, de vivre l'expérience d'un passage dans cette cabine théâtrale. Nous avons documenté l'expérience par 1/ le dispositif Spot Your Mood (Yvart, Delestage, Leleu-Merviel, 2016), permettant d'auto-évaluer son humeur avant et après le passage, 2/ des enregistrements vidéo champ/contrechamp de l'espace de la cabine et 3/ de courts entretiens « à chaud » après le passage. L'espace de la cabine a été numérisé via une caméra 360.

Ces données ont été mises en scène dans un dispositif de visualisation immersif créé via le logiciel 3D Vista, visualisable sur ordinateur ou via un casque de réalité virtuelle. Ce dispositif de visualisation a pour objectif d'une part de mieux pouvoir rendre compte de l'expérience vécue in situ et, d'autre part, de proposer une mise en scène interactive, dans cet espace en 360°, des données de la recherche et de leurs analyses.

Dans cet atelier, nous proposerons aux participants d'expérimenter cet espace numérique et de tester l'exploration de l'expérience que le dispositif permet – ses affordances et ses limites –, ainsi que la manière dont il peut s'emparer des ressources et le sens qu'il leur donne.

Dans la discussion, nous expliciterons nos choix de conception (en cours) concernant notamment l'interactivité de l'environnement numérique, développée grâce aux fonctionnalités de boutons cliquables (appelés hotspots). Ces hotspots donneront accès à des extraits montrant l'expérience vécue, au protocole méthodologique de la recherche, au corpus à travers des extraits vidéos de passages en cabine, ou d'entretiens, de productions d'étudiant·e·s et, enfin, aux résultats de la recherche.

Nous reviendrons sur les problématiques liées à la remédiation d'une expérience théâtrale par le numérique :

- Comment mettre en scène l'expérience ?
- Comment agencer les différents éléments qui proviennent du TNG et ceux du projet de recherche ?

RÉFÉRENCES

Chabert G. et Bouillot D., 2010. Du réel au virtuel : Une expérience de visite dans l'exposition. *Culture & Musées*, n 15, pp. 117-135. DOI : <https://doi.org/10.3406/pumus.2010.1614> Davallon Jean, 1992. Le musée est-il vraiment un média ? *Culture et Musées*, 2, pp. 99-123. URL : https://www.persee.fr/doc/pumus_1164-5385_1992_num_2_1_1017

Thiburce J., Doulfuqar S. et Lascar J., à paraître, « Concevoir un dispositif numérique à 360° pour une expérience augmentée des oeuvres au musée », *Études de communication*, vol. 63.

Thiburce J., Guichon N. et Lascar J., (2021), « Documenter les entretiens déambulés : interactions filmées et interactivité filmique », *Revue Française des Méthodes Visuelles*, n 5, « Images interactives et nouvelles écritures », MSH Aquitaine.

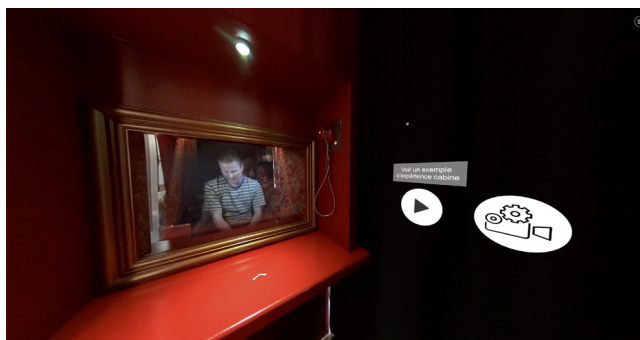


figure 1 : capture d'écran du parcours immersif recréant les loges



figure 2 : les différentes données du corpus agencées dans l'environnement virtuel

URL : <https://rfmv.u-bordeauxmontaigne.fr/numeros/5/articles/09-documenter-les-entretiens-deambules/>

Yvart, W., Delestage, C.-A., & Leleu-Merviel, S. (2016). SYM : Toward a new tool in user's mood determination. Proceedings of the 2016 EmoVis Conference on Emotion and Visualization, 23-28. <http://dl.acm.org/citation.cfm?id=3001319>