

L'expérience en cabine immersive : Quels ressentis sensoriels et émotionnels par des étudiants étrangers ?

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 numériques, mais également les sciences de la communication et les sciences du langage. Dans ce projet, nous avons souhaité expérimenter une cabine théâtrale immersive Les Loges, créée par Joris Mathieu et Nicolas Boudier de la compagnie Haut et Court. 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. Conçu à la fois comme une œuvre de création numérique et de médiation, le dispositif a été installé dans de nombreuses institutions culturelles ainsi que des établissements scolaires. La cabine Les Loges est présentée 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. »

Notre objectif est de comprendre l'expérience vécue du point de vue du spectateur en étudiant les effets de présence, entendus comme « le sentiment qu'à un spectateur que les corps ou les objets offerts à son regard (ou à son oreille) sont bien là, dans le même espace et le même temps que ceux dans lesquels il se trouve, alors qu'il sait pertinemment qu'ils sont absents » Féral et Perrot (2012 : 26). Sur quels éléments de l'expérience repose les effets de présence ? Il s'agit de repérer les « embrayeurs de présence » (Poissant, 2013) qui renvoient soit aux actants, soit aux circonstances spatiales, temporelles et matérielles de l'énonciation.

Nous nous sommes appuyés sur ce que l'on peut entendre par immersion au théâtre et par l'expérience que ce type de création peut susciter. Selon Marcel Freydefont, le théâtre immersif vise à « placer le spectateur au cœur d'une action ainsi que privilégier le facteur relationnel, objectifs impliquant la notion d'une expérience à vivre de façon singulière et partagée », il fait partie de ce type de création contemporaine qui exploite les nouvelles technologies sur scène et dans la dramaturgie, et place le spectateur dans de nouvelles interactions avec l'œuvre (Freydefont, 2010). Ce sont ces interactions ainsi que l'expérience physique, sensorielle et émotionnelle vécue par les spectateurs que nous souhaitons documenter.

La méthodologie de recherche reprend celle qui a été choisie pour documenter les interactions dans un contexte technologique, l'éthologie visuelle (Develotte et al. 2021). Cette approche est issue de l'éthologie compréhensive (Cosnier 1978), à savoir une « observation directe de comportements vécus dans l'ici et le maintenant » (Cosnier 2013, 258) prenant en compte les événements interactionnels autant que les affects et processus empathiques.

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/contre-champ de l'espace de la cabine et 3/ de courts entretiens individuels ou collectifs « à chaud » après le passage en cabine. Les entretiens ont été transcrits à l'aide du logiciel No Scribe puis analysés par une analyse de contenus. Les vidéos des passages en cabine ont été analysées automatiquement à l'aide du logiciel Facereader, pour une analyse automatique des expressions faciales.

L'analyse croisée de ces données nous permettront de mettre au jour les « embrayeurs » de présence signifiants pour les spectateur·rices, les émotions éprouvées et le sens donné à l'expérience. .

Nous discuterons également des biais produits par nos protocoles de recherche sur l'expérience de la cabine immersive (modification du dispositif créatif pour une adaptation au public de l'étude, intégration de caméras à l'intérieur de la cabine, etc.). Nous soumettrons nos questionnements sur ces biais ainsi que sur la collaboration artistes/chercheurs à la discussion.

Les enjeux de la recherche portent principalement à la fois sur l'analyse des expériences artistiques immersives et sur les rapports entre vivant et technologique dans le spectacle. Nous proposerons une discussion sur les apports interdisciplinaires de cette étude qui convoque l'art du spectacle, les sciences de la communication ainsi que les sciences du langage : quelles articulations sont envisageables entre ces disciplines ? Quelles méthodologies de recherche peuvent dialoguer, notamment les approches qualitatives et quantitatives ainsi que l'utilisation de logiciels pour analyser l'expérience vécue (lesquels et pour quelles analyses) ? Nous poserons en outre la question du point de vue éthique de la recherche et protection des données dans la diffusion des résultats : comment se sortir du paradoxe du respect de l'anonymat des personnes tout en s'intéressant à des aspects aussi précis que leur mimo-gestualité et à la communication incarnée ?

RÉFÉRENCES

Cosnier, J. (1978). Spécificité de l'attitude éthologique dans l'étude du comportement humain. *Psychologie Française* 23 (1): 19-26.

Cosnier, J. (2013). *Cinquante ans d'interactionnisme : Introduction pour une éthologie compréhensive*. Écrits colligés (1963-2013).

Develotte, C. et Ibnelkaïd, S. (2021). Définition de l'éthologie réflexive visuelle (Glossaire) in Develotte, C., Bouquain A., Codreanu T., Combe, Domanchin M., El Hachani M., Furnon D., Grassin J.F, Ibnelkaïd S., Lascar J., Rémon J., Vincent C. (2021) *Fabrique de l'interaction parmi les écrans*. Formes de présence en recherche et en formation, <http://ateliers.sens-public.org/fabrique-de-l-interaction-parmi-les-ecrans/index.html>

Féral, J. et Perrot, E. (2012). De la présence aux effets de présence. Écart et enjeux. *Pratiques Performatives: body remix*, 2012, p. 11-40.

Freydefont, M. (2010). Les contours d'un théâtre immersif (1990-2010). *Agôn*, (3).

Perrot, E. et Féral, J. (eds). (2013). Le réel à l'épreuve des technologies. *Presses universitaires de Rennes*, <https://doi.org/10.4000/books.pur.79503>.

Pink, S. (2007). *Doing visual ethnography: images, media, and representation in research*. 2nd ed. London; Thousand Oaks, Calif: Sage Publications.

Poissant, L. (2013). Présence, effets de présence et sens de la présence. Dans R. Bourassa & L. Poissant (dir.), *Personnage virtuel et corps performatif. Effets de présence* (p. 15-44). Presses de l'Université du Québec ;

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>