Une ressource publiée sur tmnlab.com

Scènes Augmentées : une étude inédite sur l'impact des technologies RV/RA sur les publics du spectacle vivant

Posted on 1 novembre 2024 by Anne Le Gall

Marie Ballarini (Université Paris Dauphine – PSL, DRM-MOST) et Charles-Alexandre Delestage (Université Bordeaux Montaigne, MICA) livrent une étude de réception des publics du spectacle augmenté (XR).

Cette étude s'inscrit dans le cadre d'une collaboration avec le consortium Scènes Augmentées, lauréat du programme « Expériences Augmentées du Spectacle Vivant » de la filière des industries culturelles et créatives (ICC) de France 2030, opéré par la Banque des Territoires | Groupe Caisse des Dépôts. Menée entre janvier et juin 2024, elle vise à mieux comprendre l'impact des technologies immersives sur la réception des œuvres de spectacles vivants.

Résumé de l'étude

Cette étude explore les dynamiques d'immersion dans le spectacle vivant, en particulier dans les projets hybrides alliant théâtre et technologies de réalité étendue (XR). À travers une analyse qualitative et quantitative, nous avons identifié deux modèles d'immersion : l'un se concentre sur la transformation de l'espace scénique et l'expérience sensorielle des spectateurs, tandis que l'autre examine l'impact des technologies immersives sur la participation du public.

En parallèle, une typologie a été développée à partir des déclarations émotionnelles des répondants, mettant en évidence quatre groupes distincts : les impassibles, les mécontents, les émotifs confus et les séduits. Cette classification révèle une diversité de perceptions et d'attentes face aux expériences immersives, soulignant des différences marquées dans la réception de la technologie et l'interaction. Les résultats mettent en lumière les enjeux liés à l'intégration des dispositifs XR dans le théâtre, ainsi que les défis de la création d'expériences significatives et engageantes pour des publics variés.

Cette étude offre des perspectives pour les praticiens et chercheurs intéressés par l'avenir de l'immersion dans le spectacle vivant, tout en enrichissant la compréhension théorique de la notion d'immersion dans des contextes artistiques contemporains.

Lire l'étude sur HAL

Conclusion

Cette étude souligne la complexité des rapports entre la technologie immersive et les spectateurs, révélant à la fois les potentiels et les limites de l'intégration de la réalité virtuelle dans le champ des arts vivants. Elle met en évidence la nécessité d'adapter les dispositifs immersifs aux attentes variées des publics, tout en rappelant l'importance de la qualité technique et de l'accompagnement pédagogique pour optimiser l'expérience. En fin de compte, la diversité des réactions émotionnelles invite les créateurs et les programmateurs à mieux cerner les profils de spectateurs et à ajuster leurs propositions pour répondre aux aspirations de chacun, tout en cultivant l'émerveillement que la technologie peut susciter.

En savoir plus

Le consortium *Scènes augmentées* rassemblent Le Lieu Unique , le Théâtre Nouvelle Génération – Centre Dramatique National de Lyon, Dark Euphoria et la compagnie J'Y PENSE SOUVENT – Vincent Dupont.

Le terrain étudié comporte deux spectaces, No Reality Now et La Germination.