

## APPEL A PROJETS RECHERCHE 2021

FÉDÉRATION DE RECHERCHE AGORANTIC  
«CULTURE, PATRIMOINES, SOCIÉTÉS NUMÉRIQUES »

<b>Titre</b>	<b>Crossing Borders with VR Theatre (Avignon, London, Edinburg, Vienna)</b> <b>Théâtre en VR à travers les frontières (Avignon, Londres, Edimbourg et Vienne)</b>
<b>Acronyme</b>	THEAVR_CB21
<b>Nom du/des porteur(s)</b>	- Cyrielle Garson, Maître de Conférences en études anglophones et spécialiste de théâtre contemporain ( <b>porteur</b> )  Equipe projet : -Cyrielle Garson, Maître de Conférences en études anglophones et spécialiste de théâtre contemporain, ICTT, Avignon Université -Pauline Grison, PAST, sciences de l'information et de la communication, spécialiste des questions de réception, CNE, Avignon Université -Lise Renaud, Maître de Conférences en sciences de l'information et de la communication, CNE, Avignon Université -Lucile Urbani, doctorante contractuelle chargée de TD en thèse création et spécialiste des pratiques théâtrales contemporaines, ICTT, Avignon Université
<b>Laboratoires associés</b>	Laboratoire ICTT  Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562)
<b>Budget demandé</b>	7000 euros
<b>Résumé</b>  <b>Max. 1 000 caractères espaces compris</b>	La crise du Covid-19 a mis en lumière l'absence d'un plan de secours dans le domaine des arts du spectacle. Ce contexte est favorable à la justification d'un investissement massif dans les technologies numériques comme la « réalité virtuelle », à même d'assurer une forme de continuité pour le spectacle vivant. Dans ce contexte, les expérimentations se multiplient à la recherche des motivations des publics. Livr est une entreprise londonienne de « théâtre VR » qui utilise la technologie de réalité virtuelle pour diffuser les spectacles. L'objectif principal de ce projet transfrontalier (Avignon, Londres, Édimbourg et Vienne) en lien avec une innovation technologique - la « Rosebox » - est essentiellement <b>d'utiliser cette technologie immersive pour ouvrir l'accès à l'art à travers les frontières</b> . Cette technologie est dite « immersive » car elle permet, selon Livr, de recréer pour le cerveau humain l'impression d'être au théâtre. En s'associant à des expérimentations transfrontalières, Avignon Université serait ainsi en mesure de mieux comprendre les enjeux de ce genre d'écriture théâtrale (différence avec la retransmission télévisuelle et les captations théâtrales conventionnelles, expérience pour les spectateurs etc.)

### 1. Contexte, positionnement, objectif(s)/problématique et cohérence par rapport à la thématique « Culture, Patrimoines, Sociétés Numériques »

Dans une visée pluridisciplinaire (recherche-crédation, sciences de l'information et de la communication, études théâtrales et anglophones), THEAVR\_CB21 cherche principalement à étudier les enjeux sociétaux pour les publics en lien avec le développement des dispositifs de

« réalité virtuelle » dans le domaine du théâtre. En effet, l'utilisation des technologies de réalité virtuelle au théâtre permet à la fois un renouvellement des formes théâtrales (théâtres documentaires, politiques, mais aussi théâtre immersif et *in situ*) et la création de nouveaux objets théâtraux plus ou moins hybrides par le biais de logiques d'écriture propres à ce médium. Il devient par conséquent nécessaire d'élaborer un nouveau cadre théorique pour son analyse, l'étude approfondie du corpus spectatorial de ce projet ayant pour ambition d'en poser les premiers jalons.

Si le prototype « Rosebox » de LIVR qui sera testé lors de ce projet permet en théorie de résoudre certains problèmes déjà identifiés du côté du théâtre et de la réalité virtuelle, ce n'est qu'au terme d'une réelle expérimentation sur différents publics que son potentiel pour le futur développement du théâtre à travers les frontières pourra être considéré, voire même déployé à plus grande échelle dans les années à venir. C'est effectivement sur quatre types de public cible (Avignon, Londres, Vienne et Édimbourg) que le dispositif sera expérimenté dans un partenariat unique européen entre Avignon Université, le Festival d'Avignon, Londres, Vienne et le Festival d'Édimbourg. Si 2020 a marqué une première bien triste pour le Festival d'Édimbourg et une deuxième année noire dans l'histoire du Festival d'Avignon depuis leur création la même année en 1947, nous espérons que ce projet contribuera à faire de 2021 un nouveau tournant dans la création artistique et les collaborations culturelles, langagières et humaines de l'après Covid-19.

Enfin, si jusqu'ici les expérimentations autour de la « réalité virtuelle » sont l'apanage des sciences cognitives et computationnelles, l'utilisation combinée d'autres prismes théoriques par le biais des sciences de l'information et la communication (avec une expertise dans l'étude des publics et des écritures numériques), des études théâtrales (domaine de l'esthétique) et des études anglophones (domaine des identités culturelles à l'ère de la mondialisation) permettra d'apprécier à la fois l'innovation d'un tel dispositif, mais aussi son impact au niveau de la réception.

## 2. Questionnement scientifique

Dans un contexte actuel marqué par le développement des applications des technologies de réalité virtuelle dans différents champs sociaux, notamment le domaine culturel, les promesses de nouvelles expériences spectatoriels accompagnent l'émergence de projets de théâtre en VR. Sur la scène internationale, allant parfois jusqu'aux domiciles des spectateurs avec la plateforme LIVR (le première entreprise de théâtre de réalité virtuelle à la demande), on voit poindre un genre d'écriture numérique considéré comme plus immersif et technologique que ses prédécesseurs. Aujourd'hui, les plus grandes institutions artistiques au monde commencent à s'emparer de cette technologie, mais malgré l'essor de ces expérimentations, force est de constater qu'elles ont été jusqu'à présent relativement ignorées par la critique. En effet, la réalité virtuelle dans le domaine artistique est pleine de promesses mais se heurte à de nombreux défis (coût, poids des fichiers, manque de portabilité des dispositifs, amoindrissement perçu de l'aspect « vivant » du théâtre pour les enregistrements en 360° et impossibilité de vivre une véritable expérience communale pour les spectateurs, etc.) qui permettent d'expliquer pourquoi « la révolution VR » tant attendue n'est toujours pas là en 2020. Grâce à sa double-compétence « théâtre » et « réalité virtuelle », LIVR est parvenue à résoudre certains de ces problèmes par le biais de sa « Rosebox » (à l'état de prototype au moment de l'écriture), mais il reste encore à tester ce nouveau dispositif afin de pouvoir par la suite le déployer à plus grande échelle dans le monde. Pour l'instant, il s'agira dans un premier temps de faire le test du dispositif avec un spectacle proposé par chacun des pôles (Avignon,

Londres, Édinburgh et Vienne) dans la perspective d'un véritable échange culturel européen.

Dans un deuxième temps, il sera aussi possible de comparer la différence de réception entre un spectacle VR à distance et un spectacle VR *in situ*, afin de mesurer l'impact de la nature de l'interactivité proposée (écran ou captation de mouvements) et du contexte de visionnage sur la réception. Enfin, dans le triple-contexte de crise que nous connaissons actuellement (Covid-19, économie et Brexit), ce projet permettra aussi de faciliter les collaborations artistiques et l'accès à l'art, tout en contribuant à la création d'un patrimoine numérique à travers les frontières.

### 3. Méthodologie et résultats attendus

Le projet « THEAVR\_CB21 » sera établi sur 10 mois et comprendra les quatre phases suivantes :

#### 1) Préparation du projet (février 2021-mars 2021)

Cette phase permettra d'évaluer les principaux défis et risques liés à ce projet afin de trouver des solutions viables pour permettre sa réalisation d'ici l'été 2021.

#### 2) Design/Prototype/Test (mars 2021-juillet 2021)

Il s'agit de la partie technique de l'opération (hardware, software, CRM/CRS) pour LIVR. Pour les équipes à Londres, Édinburgh, Vienne et Avignon, il s'agira de préparer les spectacles qui seront joués cet été.

#### 3) Opération mise en place du projet Avignon-Édinburgh-Londres-Vienne (juillet 2021-Août 2021)

Il y aura 200 membres du public à travers quatre lieux qui pourront simultanément tester le dispositif « Rosebox » lors de la première européenne. Ces spectacles créés pour l'occasion seront ensuite disponibles à la demande via une application dédiée de LIVR.

#### 4) Évaluation du projet (Avignon Université et Université de Sussex ; septembre 2021-novembre 2021)

Cette dernière partie fera une étude croisée et comparative des publics européens à Avignon, Londres, Vienne et Édinburgh afin de mesurer l'impact du dispositif en corrélation avec les facteurs suivants (âge, géographie, genre, niveau de revenu, niveau d'exposition à la technologie et à l'art).

### 4. Résultats attendus et caractère innovant de la recherche

Cette recherche s'appuie sur la mise à l'épreuve d'innovations numériques et à ce titre, elle permet d'envisager une contribution substantielle à la connaissance dans le domaine des pratiques culturelles et sociales de la réalité virtuelle.

Au niveau européen, aucune expérience théâtrale de ce type n'a eu lieu jusqu'à présent et l'innovation réside aussi dans cet échange culturel et artistique à travers les langues et les frontières.

A terme, ce projet doit permettre d'évaluer les freins (géographie, coût, capacité, temps etc.) perçues ou réelles qui entravent cette forme d'accès à l'art. Du point de vue des artistes, le dispositif doit permettre de favoriser un nouveau type de créativité à un moment historique où les échanges culturels à travers l'Europe se sont réduits (Brexit, Covid-19, crise financière, etc.). Enfin, le prototype de la

Rosebox pourra évoluer grâce à ce projet et permettre à encore plus de personnes en simultané (75 peuvent le faire avec cette version) de voir le même spectacle par le biais de la réalité virtuelle.

**5. Dimension interdisciplinaire (champs disciplinaires associés) et cohérence par rapport à la thématique « Culture, Patrimoines, Sociétés Numériques »**

Ce projet pilote interdisciplinaire (psychologie, sciences de l'information et de la communication, informatique, langues et arts du spectacle) s'inscrit bien dans la thématique « Culture et Numérique » (axe 2) de la FR. A ce titre, ce projet permet d'étudier les transformations en cours et à venir du théâtre par le biais de la réalité virtuelle et plus particulièrement de comprendre le potentiel de la « Rosebox » de LIVR pour la création, la diffusion et la réception des spectacles à travers les frontières. De plus, la collaboration entre le laboratoire ICTT et le Centre Norbert Elias (UMR-CNRS 8562) d'une part et le Département de Psychologie de l'Université d'Essex en Angleterre d'autre part, rendra possible l'étude des publics des quatre pôles participants à ce projet (Avignon, Londres, Vienne et Édimbourg) afin de tester certaines hypothèses déjà émises dans la littérature scientifique (Bailenson 2018 ; Biggin 2017 ; Bloom 2017). L'appel à une méthodologie spécifique et adaptée pour étudier un objet en construction entraînera aussi une réflexion théorique accrue et résolument à l'intersection et à la marge des disciplines déjà impliquées dans ce projet. En ce sens, LIVR\_CBRB s'inscrit aussi dans l'axe 1 « Méthodologie et interdisciplinarité » de la FR. Enfin, il est déjà clair à ce stade que la « Rosebox » pourra avoir d'autres applications en dehors des domaines déjà cités comme en éthique, pédagogie et neurosciences.

**Work Cited**

Bailenson, Jeremy. *Experience on Demand: What Virtual Reality Is, How It Works, and What It Can Do*. W. W. Norton & Company, 2018.

Biggin, Rose. *Immersive Theatre and Audience Experience: Space, Game and Story in the Work of Punchdrunk*. Palgrave Macmillan, 2017.

Bloom, Paul. "It's Ridiculous to Use Virtual Reality to Empathise with Refugees", 3 February 2017, <https://www.theatlantic.com/technology/archive/2017/02/virtual-reality-wont-make-you-more-empathetic/515511/>.

**6. Partenariats extérieurs envisagés**

- 1) LIVR (entreprise de théâtre de réalité virtuelle à Londres : <https://livr.co.uk/> qui fournit l'équipement technologique nécessaire dont la nouvelle invention « Rosebox » qui permettra de faire l'expérimentation entre Avignon Université, Vienne, Londres et Édimbourg
- 2) Thiasus Productions (Vienne, Autriche), une compagnie de théâtre autrichienne composée d'un collectif de femmes qui produit des pièces en anglais depuis 2018
- 3) Battersea Arts Centre (BAC, Londres), l'une des institutions théâtrales les plus expérimentales du pays qui ouvrira ses spectacles au dispositif
- 4) Nothing to Perform (N2P), une compagnie de théâtre à Londres qui œuvre à améliorer l'accès à l'art pour toutes et tous depuis sa création en 2017
- 5) Le Festival d'Avignon (le spectacle choisi est déjà programmé pour l'édition 2021 du Festival puisqu'il s'agit du spectacle créé à Avignon Université par Lucile Urbani dans le cadre de son doctorat de création à ICTT co-dirigé par Olivier Py)

- 6) Le Festival d'Édimbourg (déjà contacté par LIVR) avec qui il serait question d'organiser un échange culturel avec le Festival d'Avignon par le biais de ce projet en 2021
- 7) Université d'Essex (Département de psychologie), Royaume-Uni, pour la phase d'évaluation du dispositif sur les participants

**La thématique "réalité virtuelle et théâtre" n'a pas déjà été financée dans le cadre d'un appel à projet AGORANTIC.**

<b>Budget (€)*</b>		
	<b>Brève description</b>	<b>Montant</b>
<b>Missions</b>	La majorité du budget obtenu par le biais de cette demande de financement permettrait à LIVR et en particulier à deux de ses membres de venir installer et tester l'équipement à Avignon Université, de rencontrer les chercheurs et artistes avignonnais impliqués dans le projet, ainsi que les dirigeants du Festival d'Avignon. Ce moment à Avignon permettra aussi de faire une démonstration publique de la réalité virtuelle et de la « Rosebox » lors d'un événement organisé à ce moment-là.	5000 euros
<b>Consommables / Documentation</b>		
<b>Organisation de réunions</b>	Une réunion en présentiel à Londres serait aussi organisée avec tous les membres du projet dans les locaux de l'entreprise LIVR afin de former les chercheurs et praticiens du théâtre aux complexités techniques des dispositifs de réalité virtuelle, y compris ceux du prototype « Rosebox ».	1000 euros
<b>Stages**</b>	Le spectacle choisi à Avignon Université pour cette expérience de réalité virtuelle nécessitera le recrutement de stagiaires étudiants (acteurs et praticiens du théâtre)	1000 euros
<b>Budget total</b>		<b>27000 euros</b>
<b>Cofinancements le cas échéant</b>	Arts Council (Royaume Uni), demande en cours pour l'achat du matériel et le financement des spectacles (Royaume-Uni)	<b>20000 euros</b>
<b>Budget demandé à Agorantic</b>		<b>7000 euros</b>

