

Conference 2019 @
Marsouin

@ Recherche sur la société
numérique et l'innovation



Pour un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant : genèse et enjeu d'une problématique de recherche

Marion Denizot
Professeure des universités en Études
théâtrales
Université de Rennes2
EA 3208 Arts: pratiques et poétiques



Le cadre

MedNum : Pour un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant

- 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.
- Chercheurs inscrits en études théâtrales et arts de la scène, musicologie et sociomusicologie, information-communication, sociologie et sciences de gestion.



Le cadre

- Budget de 16 000 euros
- Financement principal : Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne et Université de Rennes 2
- Financements complémentaires : Université d'Avignon, Université Bretagne-Sud, Université Grenoble-Alpes, Université du Québec à Trois-Rivières
- Période : du 01/02/2019 au 01/02/2021

Les objectifs // volet opérationnel

➤ Deux objectifs généraux

- création d'un consortium interdisciplinaire et international de chercheurs
- comprendre les effets (éventuels) des dispositifs numériques de médiation sur l'expérience des spectateurs

➤ Deux objectifs opérationnels

- Observer, analyser et mesurer des dispositifs numériques de médiation mis en place par des établissements culturels ;
- Envisager la création d'un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant.

Il s'appuie sur un partenariat étroit avec les institutions culturelles et avec les professionnels de la médiation.

Les objectifs // volet théorique

- Interrogation des discours et des représentations qui traversent le champ de la médiation
- (Re)questionner les tensions propres au champ de la médiation :
 - ✓ logique verticale ou descendante / logique horizontale,
 - ✓ démocratisation / démocratie,
 - ✓ médiation / participation,
 - ✓ objectifs quantitatifs/ qualitatifs,
 - ✓ médiation / communication...

L'origine : 1 – l'état des lieux du numérique dans les théâtre (Denizot, Petr, 2016)

Téléchargements :
<http://www.tmnlab.com/2016/11/21/letat-lieux-numerique-theatres-2016-infographie-rapport-complet/>



L'origine : 1 – l'état des lieux du numérique dans les théâtres

« Les médiations numériques forment désormais un champ d'expérimentation extrêmement riche, sous-tendu par un imaginaire sociotechnique qui voit dans les technologies numériques la promesse d'une démocratisation accélérée [...] favorisant l'expression personnelle et remettant en cause les dispositifs légitimes de l'expertise ».

(Denizot et Petr, TMNLab/ministère de la Culture, 2016)



MedNum vise à interroger cette hypothèse

L'origine : 2 – le lancement d'une formation



Septembre 2017 : ouverture du
Master 2 Médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique

<https://intranet.univ-rennes2.fr/arts-spectacle/master-2-mediation-spectacle-vivant-ere-numerique>



UNIVERSITÉ RENNES 2
UFR Lettres, Arts, Communication
Département Arts du spectacle

MASTER 2

Médiation du spectacle vivant
à l'ère du numérique

<https://www.facebook.com/Master2MediationduSpectacleVivantAlereDuNumerique>

L'origine: 3 – des préoccupations partagées avec le Québec



- Partenariat avec Hervé Guay, Université de Trois-Rivières au Québec
- Ouverture à l'automne 2018 d'une concentration « Culture et numérique » de la maîtrise en Lettres
- Lancement d'une étude « Dispositifs de médiation numérique dans les arts de la scène (depuis 2000) » (2018-2020)

MedNum : Le programme

1) Recherche expérimentale

- Analyse de dispositifs numériques de médiation, de type quantitatif et qualitatif

2) Recherche fondamentale

- un *séminaire* de cadrage théorique permettant d'aborder de manière transdisciplinaire les enjeux théoriques
- une *étude* sur les protocoles d'observation des dispositifs numériques de médiation.
- deux *journées d'études* consacrées à l'élaboration de l'observatoire
- deux *universités d'été* permettant de croiser les publics

L'**université d'été** est un événement organisé dans le cadre du projet MedNum sous la direction de Marion Denizot, professeure des universités en Études théâtrales, Équipe d'accueil 3208 « Arts : pratiques et poétiques », Rennes 2.

Le projet **MedNum** s'intéresse aux dispositifs numériques de médiation et aux enjeux théoriques qui traversent le champ de la médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique. Il vise deux objectifs opérationnels :
1) Observer, analyser et mesurer des dispositifs numériques de médiation mis en place par des établissements culturels
2) Envisager la création d'un observatoire des dispositifs numériques de médiation du spectacle vivant. Il s'appuie sur un partenariat étroit avec les institutions culturelles et avec les professionnels de la médiation.

Une vingtaine de chercheurs participent à ce projet, issus des universités françaises : Rennes 2, Avignon, Bretagne-Sud, Grenoble, Paris 7-Denis Diderot, Sciences-Po Rennes et des universités canadiennes de Montréal, Trois-Rivières et Victoria.

Renseignements et inscriptions :

[Cliquez ici pour vous inscrire en ligne](#)

marion.denizot@univ-rennes2.fr

[Facebook/Master2Mediationduspectaclevivantaleredunumerique](#)



CULTURE ET NUMÉRIQUE

Quels enjeux pour la médiation ?

PROGRAMME

UNIVERSITÉ D'ÉTÉ

17 et 18 juin 2019

Université de Rennes 2 Campus Villejean
Bâtiment T - amphithéâtre



Lundi 17 Juin

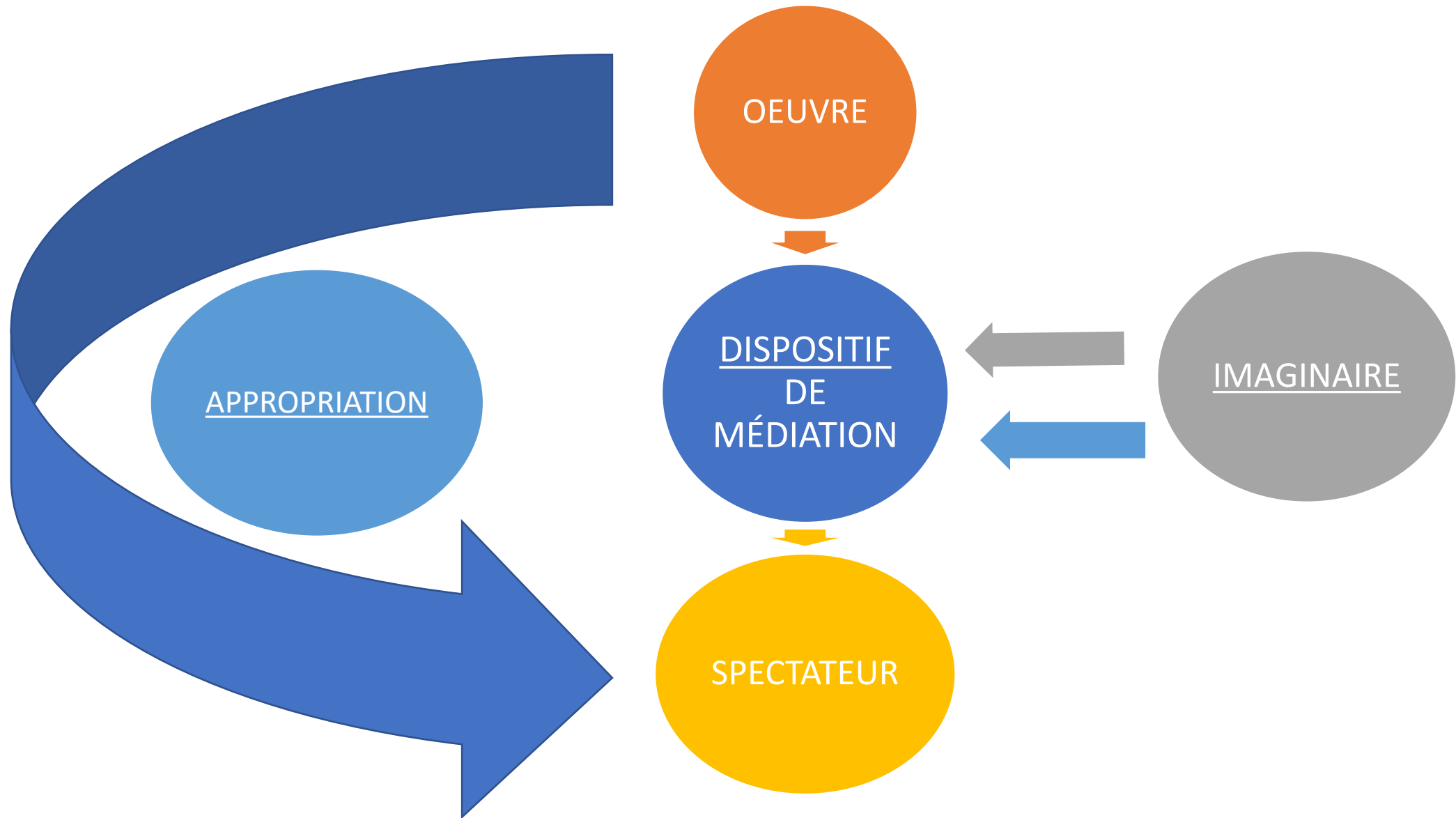
- 9h Accueil
- 9h30 **Marion Denizot** - Introduction de l'Université d'été
- 10h **Hervé Guay**, professeur agrégé en études théâtrales, Université du Québec à Trois-Rivières / CRILCQ
Les dispositifs de médiation numérique dans les arts de la scène au Québec
- 11h **Monica Paredes**, doctorante, Université Rennes 2
La médiation culturelle et le numérique : découvrir le monde de l'opéra à travers le transmédia
- 11h30 **Mélanie Legrand**, responsable de l'action culturelle, Stéréolux, Nantes
Médiations culturelles numériques au Stéréolux
- 12h **Marie-Christine Bordeaux**, professeure des universités et **Élise Butel**, chargée d'études, Université de Grenoble
Les plateformes numériques au sein de l'agglomération grenobloise
- 13h **Pause déjeuner**
- 14h Table ronde animée par Marion Denizot avec **Alexandre Delorme**, **Damien Malinas**, **Camille Royon** de l'Université d'Avignon et **Béatrice Macé**, Association Trans Musicales Rennes
Étude des publics de la culture : observations et analyses des outils numériques dans la relation publics / festival
- 15h **Camille Thomas**, chargé de la communication, association WART - Festival Panoramas, Morlaix, entretien avec **Thierry Seguin**, professionnel associé en études théâtrales, Université Rennes 2
Les enjeux de la billetterie numérique
- 15h30 **Juliette Josselin**, responsable de l'action culturelle, association Electroni[k], Rennes - *La médiation de l'art numérique*
- 16h **Gwenn Pacotte**, chargée de projets éducation et numérique, Direction Éducation Enfance de la Ville de Rennes
Éducation et cultures numériques : pouvoir d'agir et politiques publiques
- 17h Visite de l'**Hôtel Pasteur**, hôtel à projets, Rennes

Buffet dînatoire

Mardi 18 Juin

- 9h Accueil
- 9h30 **Sara Harvey**, professeure en études françaises, Université de Victoria, Canada et **Agathe Sanjuan**, conservatrice à la Comédie Française, Paris
Humanités numériques : le projet Registres de la Comédie Française
- 10h30 **Marion Etienne**, responsable de l'action culturelle, Opéra de Rennes
Le numérique au service du développement des publics à l'Opéra de Rennes
- 11h **Juliette Kaplan**, directrice du pôle public et communication, Le Grand T, Théâtre de Loire Atlantique, Nantes
Développer les publics : nouveaux publics ou nouveaux usages ?
- 11h30 Table-ronde animée par Marion Denizot avec **Lise-Marie Hélène**, médiatrice culturelle, TAP - Théâtre Auditorium de Poitiers, **Paloma Fernandez**, artiste associée, L'Âge de la tortue Rennes, **Manuel Moreau**, chargé d'innovation dans la relation au public, musée de Bretagne / communauté Museomix, Rennes, **Ludivine Bigot**, Community manager, Théâtre National de Bretagne, Rennes
Les usages du numérique : perspectives transversales
- 13h **Pause déjeuner**
- 14h **Séverine Leroy**, ATER en études théâtrales, Université Rennes 2
Observer un processus de création en réalité virtuelle : le projet Regards croisés et le projet européen Argos
- 15h **Bruno Caillet**, consultant, Artishoc, Paris
Trajectoire des pratiques numériques dans la relation au public
- 15h30 **Alex Michaan**, restaurateur du patrimoine, indépendant
Rekall et MemoRekall, outils numériques de documentation des arts de la scène
- La modération des 2 journées est assurée par les étudiants du Master 2 médiation du spectacle vivant à l'ère du numérique : Vanessa Barbosa, Perrine Cadiou, Paul Dissais, Tony Moalic, Coline Ouisse, Ekaterina Poludova, Louise Rialland, Julie Saint-Ouen, Elise Tual, Ludivine Wiejota.

MedNum : Le cadre théorique du projet



Dispositif

- Prolifération de l'utilisation du terme de « dispositif » (dans la communication, la médiation, l'art, la thérapie, le droit, la technologie...).
- Acception prioritairement technique : « un ensemble de pièces constituant un mécanisme, un appareil quelconque ».
- Par extension, désigne « tout agencement d'éléments humains ou matériels, réalisé en fonction d'un but à atteindre » .

Dispositif

« Le dispositif [est] de nature essentiellement stratégique, ce qui suppose qu'il s'agit là d'une certaine manipulation de rapports de force, d'une intervention rationnelle et concertée dans ces rapports de force, soit pour les développer dans telle direction, soit pour les bloquer, ou pour les stabiliser, les utiliser. Le dispositif, donc, est toujours inscrit dans un jeu de pouvoir, mais toujours lié aussi à une ou à des bornes de savoir, qui en naissent, mais, tout autant, le conditionnent.

FOUCAULT Michel, *Dits et écrits, 1954-1988. Tome III : 1976-1979*, 1994, p. 299-300.

Dispositif

« J'appelle dispositif tout ce qui a capacité de capturer, d'orienter, de déterminer, d'intercepter, de modeler, de contrôler et d'assurer les gestes, les conduites, les opinions et les discours des êtres vivants. »

AGAMBEN Giorgio, *Qu'est-ce qu'un dispositif ?* Paris, Éditions Payot et Rivages, 2007, p. 31.



dimension normative du dispositif

Dispositif numérique de médiation

« On entend par dispositif numérique un **ensemble de moyens en appui** à la médiation culturelle.

Les dispositifs numériques sont développés **grâce aux capacités d'encodage informatique** s'appuyant sur des réseaux, des équipements et des applications logicielles selon différentes configurations (par exemple: sites Internet, applications mobiles, réseaux sociaux, etc.) et différentes modalités médiatiques (par exemple: vidéos, images, textes, audio, etc.).

Les dispositifs numériques sont déployés **dans différents lieux physiques ou virtuels** et **selon différentes temporalités** (avant, pendant ou après la représentation) ».

Selon l'étude UQTR, Dispositifs de médiation numérique dans les arts de la scène.

Appropriation



« processus psychologique
fondamental d'action et
d'intervention sur un espace
pour le transformer et le
personnaliser »
(Gustave-Nicolas Fischer)

Relation / Intervention /
Transformation
entre l'objet et le sujet

Appropriation



« Du point de vue anthropologique, l'appropriation est un processus intermédiaire de perception, d'orientation et d'action permettant à l'humain **d'agir sur le monde et plus spécialement sur un territoire et, ce faisant, de se réaliser lui-même.**

L'appropriation est la mise en œuvre d'une culture commune, d'une science de la manière d'occuper et de penser le monde partagée par tous les membres d'un groupe social.

Du point de vue psychologique, l'appropriation est la **reconnaissance de sa propre maîtrise à travers l'activité sensorielle, motrice, perceptive.** Chacun projette des éléments de sens sur l'espace qui sont puisés dans sa propre expérience et dans des référents extérieurs à lui-même qu'il reprend à son compte. **En construisant ce rapport imaginaire aux choses, il se l'approprie. »**

Cova V. et Cova B., *Alternatives Marketing*, Dunod, 2003, pp. 119-120

Appropriation

Trois pratiques comportementales :

1. la nidification
2. le marquage
3. l'exploration

Condition d'appropriation : un environnement qui laisse une marge de manœuvre à l'individu pour exercer son autonomie, sa liberté.



Dimension expérientielle de l'appropriation

Imaginaire



L'IMAGINAIRE

Jean-Jacques Wunenburger

puf

Eva Sandri, *L'Imaginaire des dispositifs numériques pour la médiation au musée d'ethnographie*, thèse en information-communication, Cécile Tardy et de Catherine Saouter (dir.), Université d'Avignon et Université du Québec à Montréal, 2016.

= ensemble d'attentes, d'espoirs et craintes vis-à-vis d'un dispositif.

Imaginaire technophobe ou technophile ?

Méfiance ontologique du théâtre vis-à-vis du numérique :

- présence physique,
- caractère éphémère de la représentation,
- revendication d'une « logique artiste » et
- idéal d'émancipation

Versus

- Le numérique permet de rajeunir le public
- Le numérique permet de diversifier le public
- Les RSN permettent de créer des communautés
- ...