

## APPEL A PROJETS

### CPER DI2L2S

« DEVELOPPEMENT ET INTERNATIONALISATION DES LETTRES, LANGUES, SCIENCES HUMAINES ET SOCIALE EN  
PAYS DE LA LOIRE »

### FICHE BILAN ACTION CPER DI2L2S

Adresse de dépôt : [mathilde.cambournac@univ-nantes.fr](mailto:mathilde.cambournac@univ-nantes.fr)

#### NOM DU PROJET : VESPACE

(Virtual Early-modern Spectacles & Publics, Active Collaborative Environment)

#### 1 – Actions réalisées

##### Objectif :

Workshop international

Deux journées de brainstorming consacrées au lancement du projet VESPACE (Virtual Early-modern Spectacles & Publics Active Collaborative Environment), organisées par Françoise Rubellin (L'AMo) et Florent Laroche (LS2N) en collaboration avec prof. Jeffrey Leichman (Louisiana State University).

Le projet VESPACE consiste à bâtir un théâtre virtuel interactif de la Foire Saint-Germain au XVIIIe siècle et à faire des « joueurs » des avatars de spectateurs ayant des comportements différents dans une représentation théâtrale.

Il ne s'agit pas d'un colloque mais de deux journées consacrées à l'exploration de la faisabilité du projet ; l'idée est de faire se rencontrer des spécialistes d'histoire du théâtre, de littérature, d'anthropologie, d'architecture, de sound studies, d'informatique, de réalité virtuelle.

##### Lundi 9h30-18h : présentation et brainstorming.

9h30-12h30 : présentation du projet puis exposé par les représentants des sciences du numérique de leurs réalisations (chacun aura 10 minutes pour le faire avec un diaporama) Pour les participants de sciences humaines, présentation rapide de l'implication dans le programme

13h30-18h : table-ronde et ateliers pour définir les objectifs du jeu, le lien à la recherche, les difficultés prévues...

##### Mardi 9h30-16h : premières perspectives.

9h30-12h30 : présentation des réalisations auxquelles a contribué Florent Laroche.

Table-ronde et ateliers

13h30-16h :

Réflexion sur les objectifs à courts termes et sur les possibilités de déposer un ou plusieurs projets. Perspectives interdisciplinaires.

**Date et lieu :**

Lundi 15 et mardi 16 mai 2017  
MSH Ange-Guépin

**Nombre de participants :**

26 participants

## 2 – Bilan scientifique

Le soutien du CPER a permis de se faire rencontrer des chercheurs américains, anglais et français, afin de structurer l'équipe et de monter un futur projet. La réunion a révélé un large enthousiasme pour les principes généraux du projet, ainsi qu'un besoin net de définir plus clairement les objectifs et les livrables du projet.

Parmi les contributions très précieuses qui ont émergé de cette réunion, notons la sensibilisation à l'importance des reproductions sensorielles précises et bien fournies, non seulement dans le domaine de l'environnement visuel, mais également dans le domaine de la modélisation acoustique des paysages sonores. (Un certain nombre de chercheurs en études sonores ont été invités, dont Mylène Pardoën, meneuse de projet de modèle acoustique de réalité virtuelle primé du quartier du Grand Châtelet à Paris au XVIIIe siècle.)

Le travail en petits groupes a conduit à un certain nombre d'idées sur la façon d'entrer et de naviguer avec succès dans les espaces du jeu, y compris la nécessité d'acquérir certaines compétences de base en comportement spécifique à une période avant d'entrer dans le théâtre proprement dit, et un mode de jeu guidé dans lequel un PNJ (personnage non joueur) accompagne des joueurs inexpérimentés. Il a été largement admis que le jeu serait difficile pour les joueurs qui ne connaissaient pas la culture théâtrale française du XVIIIe siècle, et qu'il fallait en tenir compte lors de la conception de l'expérience afin que les joueurs puissent avoir un succès raisonnable dès le début.

Cette réunion a également souligné clairement plusieurs des principaux défis auxquels le projet a été confronté au départ. En particulier, l'absence de bâtiments existants et de plans fiables pour les théâtres de foire dans les années 1720 soulève une question de précision de base dans une reconstitution virtuelle. Les sources iconographiques et discursives donnent des interprétations des espaces théâtraux en question, mais la perspective de s'en remettre uniquement à celles-ci soulève la question de la fiabilité de tout produit éventuel en tant qu'outil d'enseignement. Les documents notariaux indiquant que le théâtre de foire s'est déplacé dans un "jeu de paume" pendant la rénovation de leur espace à la Foire Saint-Germain semblent confirmer que les artistes auraient pu adapter leur style de jeu à cette architecture.

Une discussion importante a eu lieu sur le public cible de ce projet, avec des opinions partagées entre une application de recherche pure et un produit final plus axé sur la pédagogie. De même, le groupe a débattu vigoureusement de la nécessité et des objectifs de l'interactivité et de la gamification, par opposition à une expérience utilisateur plus passive

dont la communication unidirectionnelle ressemble davantage aux pratiques académiques classiques en sciences humaines et en sciences naturelles.

Les deux jours ont prouvé la nécessité d'une hypothèse de recherche beaucoup plus fortement définie autour de laquelle structurer la réflexion et travailler sur le projet.

**3 – Perspectives à l'issue du financement au vu des indicateurs de réussite initialement exposés dans votre dossier de réponse à l'AAP (1 page)**

**Indiquez spécifiquement les prochains AAP auxquels vous envisagez de répondre suite à cette action.**

A l'issue de mai 2017, il a été acté de réaliser d'autres journées d'étude (avec prof. J. Leichman de Louisiana State University) afin de préparer un futur projet :

- 2 et 3 novembre 2017 aux USA (Louisiana State University)
- avril 2018 aux USA (Louisiana State University)

Une thèse de doctorat a débuté le 1/12/2017 pour défricher le terrain. Elle est financée à 50% par le RFI OIC et 50% par la Direction de la Recherche de l'Ecole Centrale de Nantes. Le doctorant (Paul François, architecte et ingénieur) est co-encadré par Florent Laroche (laboratoire SPI = LS2N) et Françoise Rubellin (laboratoire SHS = L'AMo).

## Liste des participants workshop VESPACE 15-16 mai 2017

1. Florent Laroche	Mcf Ecole Centrale, LS2N	Chercheurs et ingénieurs Informatique / Acoustique / Histoire des techniques / Sciences du numérique
2. Matthieu Quantin	Doctorant Centre F. Viète, Univ. Nantes	
3. Toinon Vigier	Mcf Polytech Nantes, LS2N	
4. Loic Jeanson	Doctorant Ecole Centrale, LS2N	
5. Guillaume Raschia	Mcf Polytech Nantes, LS2N	
6. Jean-Louis Kerouanton	Mcf Centre F. Viète, Univ. Nantes	
7. Ronan Gagne	Ingénieur Recherche et développement, IRISA, Rennes 1	
8. Mylène Pardoën	Chercheur ISH, Lyon 2	
9. Brian Katz	Dir. Rech. CNRS Paris	
10. Florent Coubard	IGE progr. CIREFSI, Univ. Nantes, CETHEFI	
11. Françoise Rubellin	Prof. Univ. Nantes, L'AMO-CETHEFI	Chercheurs et ingénieurs littérature / humanités numériques / arts du spectacle
12. Isabelle Ligier-Degauque	Mcf Univ. Nantes, L'AMO-CETHEFI	
13. Mathilde Labbé	Mcf Univ. Nantes, L'AMO	
14. Emmanuelle Bousquet	Mcf Univ. Nantes, L'AMO	
15. Isabelle Duval	IGE progr. CIREFSI, Nantes	
16. Fanny Prou	Doctorante Univ. Nantes, L'AMO-CETHEFI	
17. Amélie Renard	IGE MSH Ange-Guépin	
18. Arianna Fabbriatore	Prof. agrégée, Univ. Paris 4-Sorbonne, CETHEFI	
19. Jean-François Bianco	Mcf Univ. Angers	
20. Julia Jacob	Prof. certifiée, ex IGE, CETHEFI	
21. Christophe Schuwey	Prof. Univ. Fribourg, Suisse	Partenaires internationaux littérature/ anthropologie/ humanités numériques
22. Jessica Goodman	Mcf Univ. Oxford, Angleterre	
23. Jan Clarke	Prof. Univ. Durham, Angleterre	
24. Jeffrey Leichman	Prof. Louisiana State University, Etats-Unis	
25. Ward Keeler	Prof. Univ. Texas, Austin, Etats-Unis	
26. Wilda Anderson	Prof. Univ. Johns Hopkins, Etats-Unis	