

E-Spect@teur est un projet scientifique qui a pour ambition de valoriser la recherche en Arts de la scène, à travers le numérique notamment. Il s'agit de faire progresser l'étude des œuvres performatives et de rendre facilement accessibles et analysables leur production et leur documentation grâce à l'informatique.

e-spect@teur
L'école du spectateur

Une École du Spectateur c'est quoi?



Inauguration de L'École du Spectateur de La Rochelle Université le 14 novembre 2019 © Laurent Passion

C'est un espace où le public se forme au spectacle vivant afin de mieux le comprendre et l'apprécier. On y apprend à analyser les spectacles liés aux Arts de la scène, en décodant leur poésie, en exerçant son jugement esthétique et en développant son esprit critique.

Inspirée du titre de l'ouvrage de la théoricienne de théâtre, Anne Ubersfeld (1996), *Lire le théâtre II, L'École du spectateur*, la première école du spectateur a vu le jour en Argentine en 2001 sur l'impulsion du Pr. Jorge Dubatti (Universidad de Buenos Aires). De nombreuses Ecoles du Spectateur ont depuis vu le jour avec le parrainage de ce dernier: il s'agit de rencontres en amont (échauffement de spectateurs) ou en aval (bord de scènes) des spectacles qui réunissent le public, des spécialistes des Arts de la scène.

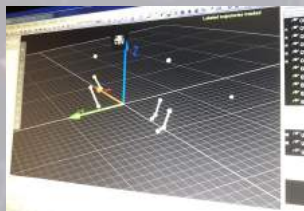
Comment analyser le spectacle vivant grâce à l'informatique?

Il existe plusieurs outils numériques qui peuvent servir à l'analyse du spectacle vivant et de sa documentation:



Annotation d'image fixe avec le logiciel Ikonikat

- par l'annotation comme Celluloïd pour les documents vidéos, Ikonikat pour les images fixes, l'encodage de textes en XML-TEI.
- avec des dispositifs numériques comme *The Observer* pour étudier le comportement ou *Qualysis* pour analyser les mouvements



Analyse de mouvements avec le dispositif numérique Qualysis

Cependant, ces équipements numériques posent problèmes tels que: pour certains, leur accès restreint au chercheur ou à une petite équipe scientifique, pour d'autres leur difficile prise en main et pour la plupart, leur conception initiale pour un autre usage. Par ailleurs, aucun espace virtuel ne permet de regrouper traces, sources du spectacle et analyses ni de recréer l'expérience éphémère du spectacle vivant.



Dispositif de réalité virtuelle TORE patati patata

L'École du Spectateur de La Rochelle Université a vu le jour le 14 novembre 2019 à l'Espace Culture.

Elle a pour ambition de former le public au spectacle vivant non seulement sur site (avant ou immédiatement après les spectacles) mais aussi de façon virtuelle grâce à des outils numériques.

Quels sont les attendus du projet e-spect@teur?

- Former des « Spect'acteurs » qui fabriqueront eux-mêmes leur propre réception éclairée des spectacles;
- encourager et favoriser la pratique d'une activité culturelle, tout au long de la vie, comme la sortie au théâtre;
- Concevoir un accès en ligne à la documentation hétérogène du spectacle vivant (vidéos, photos, croquis, prises de notes, textes, carnets de mise en scène);
- Créer des outils informatiques offrant des fonctionnalités spécifiques à l'analyse du spectacle vivant comme la re-création informatique sans interruption de la performance, l'intégration numérique d'un schéma de genèse d'une pièce de théâtre, la reconstitution virtuelle en 3D d'une scénographie ou l'établissement d'une cartographie de la production d'un spectacle vivant etc.