

THIS

# THIS

**Théâtre In Situ**

## ÉTUDEDESUSAGESETPUBLICS

**Appel à projets « Services Numériques Innovants (SNI) »  
Lauréat Services Numériques Innovants 2024**

Soutenu par



# Sommaire

Sommaire .....	2
I. Contexte du projet .....	3
L'intention .....	3
Le concept .....	3
II. Description fonctionnelle et/ ou technique de la solution .....	4
Le produit .....	4
II. Publics visés .....	4
III. Synthèse des résultats de notre expérimentation : analyse des usages et retour d'expérience	5
a) Description de la méthodologie d'analyse des usages et des utilisateurs .....	5
b) Déroulement « type » des expérimentations pour les publics (utilisateurs finaux) : .....	5
c) Les vagues de tests réalisées .....	6
Bilan des expérimentations .....	8
IV. Retour d'expérience, analyse des résultats .....	8
a) Perspectives de développement .....	9
ANNEXE I – QUESTIONNAIRE D'EXPERIMENTATION .....	10
Annexe II - Résultats détaillés (résultats sept. 25) .....	11
Facilité d'usage en amont du test ?.....	11
Juste avant le test .....	12
Pendant le test- ressenti technique .....	13
Pendant le test- ressenti émotionnel .....	14
Recommandation .....	15
CONTACTS .....	16

## I. Contexte du projet

### L'intention

THIS (Théâtre In Situ) est un outil de création numérique, qui permet de créer, diffuser et faire vivre des œuvres de spectacle vivant partout — hors les murs, dans des lieux non scéniques, au cœur des territoires. Face au réel, il est urgent de nous adapter, de nous questionner, d'innover et d'oser nous dépasser. L'innovation, par nature, bouscule les certitudes, remet en cause les modèles établis et exige de celles et ceux qui la portent une véritable audace : le courage d'inventer le futur. L'innovation, c'est croire en des trajectoires parfois fragiles, souvent incertaines, mais toujours animées par l'ambition. Alors, il faut anticiper les ruptures, croire en la création de valeur authentique, durable et résiliente, comprendre les grandes mutations économiques, intégrer les nouveaux enjeux et agir avec responsabilité. Face à l'ampleur des défis, THIS n'est pas un choix mais une nécessité, une condition pour façonner un avenir collectif. THIS s'inscrit pleinement dans cette dynamique de transformation du spectacle vivant, en croisant innovations technologiques et artistiques.

### Le concept

Depuis sa création, THIS s'est imposé comme un laboratoire vivant pour expérimenter et réinventer le spectacle vivant dans ce contexte, en proposant un changement de paradigme, une solution systémique : faire plus de spectacles, autrement.

Imaginer un théâtre qui n'est plus limité à une salle de spectacles équipée, mais qui s'installe dans tout type d'espace intérieur comme extérieur, non équipé techniquement.

Des spectacles conçus pour être légers, mobiles, et joués partout : jardins publics, friches industrielles, places de village, forêts, centres commerciaux, esplanades, lieu culturel...  
Un modèle de production moins couteux, plus agile, et disponible pour tous.



## II. Description fonctionnelle et/ ou technique de la solution

### Le produit

La THIS-BOX repose sur une technologie simple, accessible et totalement intégrée au parcours spectateur :

- Le spectateur achète son billet par les canaux de vente habituels (guichet, téléphone ou billetterie en ligne de l'organisateur du spectacle).
- À son arrivée sur le lieu de représentation, avec son casque audio, il flashe un QR code avec son smartphone pour se connecter et recevoir les informations relatives au spectacle.
- Pendant la durée de la représentation, il est libre de se déplacer dans tout l'espace de jeu des acteurs, qui devient interactif, fluide et vivant.
- Pendant la durée du spectacle, le spectateur reçoit en direct dans son casque audio l'ensemble du paysage sonore du spectacle (voix des comédiens présents en live, musiques, ambiances sonores additionnelles) et sur l'écran de son smartphone des éléments textuels ou images filmées, textes, éventuelles notifications... Le tout en temps réel, sans latence, et avec une qualité sonore optimale.

Pour les artistes et créateurs, la THIS-BOX offre une solution simple Plug and Play à partir d'une régie sur ordinateur, assortie de captures micros intégrés au produit.

## II. Publicsvisés

> **Les institutions** (culturelles, éducatives, associatives) ainsi que les compagnies indépendantes : THIS leur offre la possibilité d'élargir leurs publics, de renouveler les espaces de jeu, de toucher des publics éloignés, de pallier les failles du maillage territorial, et pour les théâtres d'élargir leur programmation « hors les murs », de mener des actions renforcées dans les zones d'éducation prioritaire et de s'inscrire dans les territoires d'expérimentation innovants.

Le projet favorise la croissance et la dissémination des créations dans l'espace public et permet ainsi, par construction, de réduire la fracture culturelle territoriale.

> « **Le grand public** » : Participe à une représentation modernisée en bénéficiant des nouvelles technologies (sons, vidéos, information textuelle superposée, etc.).

THIS permet la diffusion de représentation LIVE sur une plus grande part de territoires en s'affranchissant des contraintes spatiales et se déroulant dans toute sorte de lieux (habituels ou d'exception), proches de tout un chacun.

Notre solution est construite par nature pour être répliquable dans le champ du spectacle vivant à différentes échelles :

- Les lieux de diffusion (CDN, SN, ...)
- Les compagnies indépendantes
- Les collectivités territoriales, pour contribuer à structurer la diffusion de spectacles sur des territoires peu équipés

Encomplément nous souhaitons initier l'utilisation de notre solution dans les secteurs du patrimoine (musées ; monuments historiques ...) et de l'éducation (Établissement d'enseignement spécialisé...)

### III. Synthèse des résultats de notre expérimentation : analyse des usages et retour d'expérience

#### a) Description de la méthodologie d'analyse des usages et des utilisateurs

Nous avons organisé une série de tests une série d'expérimentations en interne ou « tout publics » ou avec les professionnels.

Les objectifs étaient

De valider les choix technologiques et donc la viabilité technique du produit.

De consolider les retours publics sur la pertinence de l'expérience offerte par le produit.

Sur les premières expérimentations, les publics testaient avec des téléphones de prêt, tous identiques, puis nous sommes passés à l'utilisation des téléphones de chaque spectateur.

#### b) Déroulement « type » des expérimentations pour les publics (utilisateurs finaux) :

\_ **Un échange « à chaud »** pour mesurer la qualité de l'expérience et sa satisfaction

*"Je trouve ça amusant "*

*« C'est une très bonne idée mais si j'amène mes parents je sais déjà d'avance que je vais passer du temps sur la technique pour eux »*

*« Belle initiative ! »*

*« C'est bien du théâtre, mais avec un son comme au cinéma »*

\_ **Un questionnaire « à froid »**, pour mesurer l'impact de l'expérience et les pistes d'amélioration.

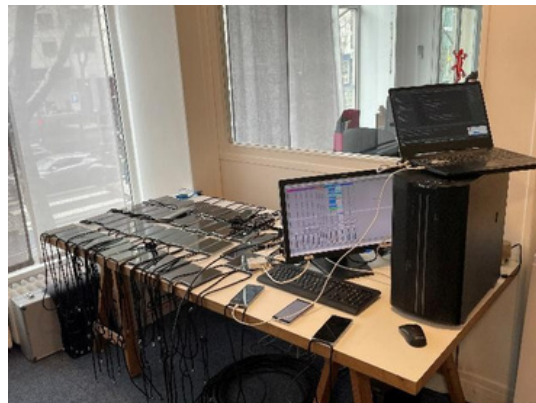
Le chef de projet se positionne en tant que Nous médiateur dédié aux produits, pour assurer le lien avec les publics, pendant et après l'expérience.

Pour les théâtres, lieux de diffusion, chargés des publics : entretien pour mesurer la qualité de l'expérience, la satisfaction du diffuseur, sa vision de l'impact sur ses publics et les pistes de démultiplication.



### c) Les vagues de tests réalisées

Plusieurs vagues de tests unitaires dans nos locaux.



**17 décembre 2024.**

Un premier test en public (30 participants) en partenariat avec le théâtre de Privas

**25 juin 2025**

Un second test public (50 participants), au lycée d'Aubenas en partenariat avec le théâtre de Privas





### **Décembre 24 à mai 25 - démonstrations**

Avec la DRAC Auvergne Rhône Alpes : 20 décembre 2024

Avec la Région Auvergne Rhône Alpes : 20 mars 2025

La communauté d'agglomération de Lyon : 16 avril 2025

Avec la MC2 de Grenoble : 16 mai 2025

Un rendez-vous dédié avec Christopher Miles -  
Ministère de la Culture : 22 mai 2025

### **Juillet 25 - AVIGNON – Maison Jean VILAR**

14 directeurs ou directrices de lieux (CDN, SN, ...)

5 artistes ou représentants de compagnie.

3 représentants de la région Auvergne Rhône-Alpes

1 enseignante chercheuse.



### **Septembre 2025 – IESA**

Troisième vague de test public (50 participants),



## IV. Bilan des expérimentations

### a) Retour d'expérience, analyse des résultats

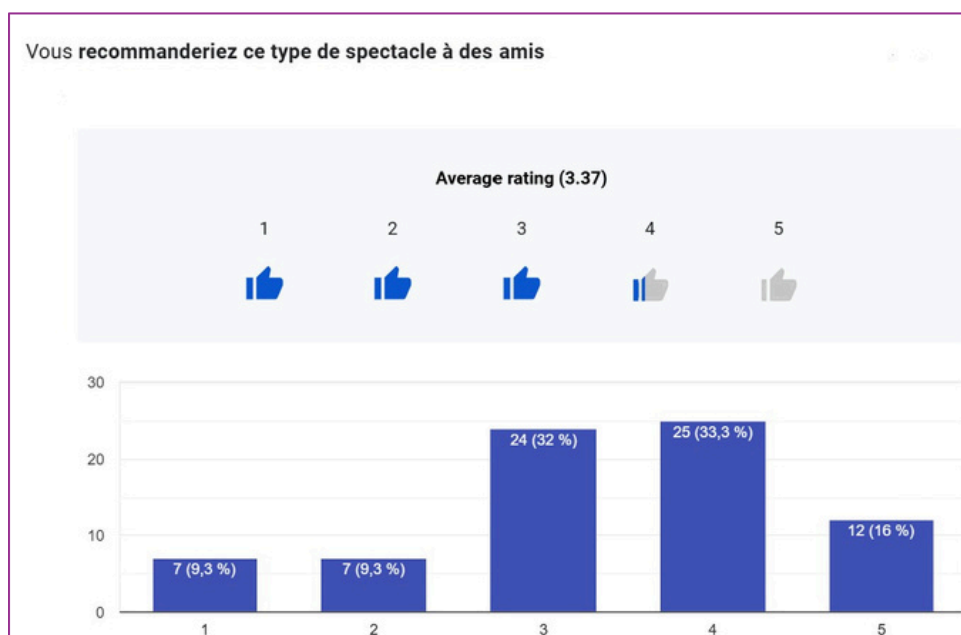
La synthèse des résultats est la suivante :

**++Grande qualité sonore**, avec spatialisation du son en 3D binaural, que ce soit pour les voix des artistes ou pour la musique additionnelle.

**+ Facilité d'utilisation** : que ce soit du côté technique/régie son ou du côté utilisateurs finaux.

**+ Temps de latence conforme aux attendus** (< à 40 millisecondes)

**+/- : Il nous reste à réaliser le passage à grande échelle.** A ce jour, la taille du public donnant les meilleurs résultats est de 50 spectateurs. Les développements du deuxième semestre 2025 doivent nous permettre de monter en puissance et de passer à 200 spectateurs.



Indice de recommandation – Sept 2025



## b) Perspectives de développement

Nous devons poursuivre l'optimisation et les développements résiduels de la solution :

Perfectionner l'ajout de vidéo accessible via l'application mobile (qui permettra de proposer des dramaturgies multi supports).

La simplification du « back office » permettant à chaque compagnie de créer en autonomie les événements accessibles sur l'application des publics.

Nous poursuivons les phases de démonstration, pour permettre la commercialisation dès 2026.

### Les perspectives :

- Fin 2025 : validation des développements de la version 2.0 (ajout vidéo, back office simplifié) avec plusieurs vagues de tests en public.
- Avril 2026 : 1ère création à Lyon par la compagnie ACT OPUS de *Au Nom Des Arbres* – Texte Laurent GAUDE et mise en scène de Roland AUZET.
- Saison 26/27 : tournée décentralisée avec le Théâtre de Privas et autres Scènes Nationale (Montbéliard, Perpignan, St Nazaire, ...)

**ACT***Opus*  
ROLAND AUZET

## **AU NOM DES ARBRES**

Un thriller écologique et poétique, dans une forme inédite

#Un dispositif innovant  
#Une création événement

**VICTOIRE DU BOIS  
HERVÉ PIERRE  
THIBAUT VINÇON**



**UNE EXPÉRIENCE SCÉNIQUE, UN PROJET IN SITU**

**Texte Laurent Gaudé  
Mise en scène Roland Auzet**

**Diffusion Printemps 2027**

## ANNEXE I – QUESTIONNAIRE D'EXPERIMENTATION

Questionnaire type de demande de feedback aux utilisateurs « tous publics »

Lors de ce test, vous avez utilisé : \*

☐ Votre téléphone - APPLE

☐ Votre téléphone - sous ANDROID (Samsung, Google ...)

☒ Un téléphone que nous vous avons prêté

Modèle de votre téléphone

Votre prénom si vous acceptez d'être consulté après ce questionnaire :

Kalani

Votre "feedback" spectateur - Pendant l'expérience

Votre "feedback" pendant l'expérience \*

Diriez vous que :

	Pas du tout d'accord	Plutôt pas d'accord	Ni d'accord, ni pas d'accord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Je n'ai pas eu de problème technique	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
J'ai pu me laisser porter par l'expérience sans me soucier de la technique	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
Le son était de qualité	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Votre "feedback" concernant les étapes préliminaires. \*

Diriez vous que :

	Pas du tout d'accord	Plutôt pas d'accord	Ni d'accord, ni pas d'accord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Les informations techniques reçues en amont étaient claires	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
J'ai installé facilement l'application SUPRALIVE	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
J'ai trouvé facilement un casque filaire pour mon téléphone	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>

Avez-vous été déconnecté pendant l'expérience \*

☒ Jamais

☐ 1 fois






☐ Entre 2 et 4 fois

☐ Plus de 4 fois

Commentez si vous le souhaitez

Globalement vous avez apprécié cette expérience \*

1 2 3 4 5

Votre "feedback" concernant les étapes JUSTE AVANT l'expérience. \*

Diriez vous que :

	Pas du tout d'accord	Plutôt pas d'accord	Ni d'accord, ni pas d'accord	Plutôt d'accord	Tout à fait d'accord
Je me suis connecté facilement au WIFI SUPRALIVE	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>
Avec l'application, je me suis connecté facilement à l'évènement THIS	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input checked="" type="radio"/>
J'ai eu besoin de l'aide d'une personne pour me connecter	<input checked="" type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>

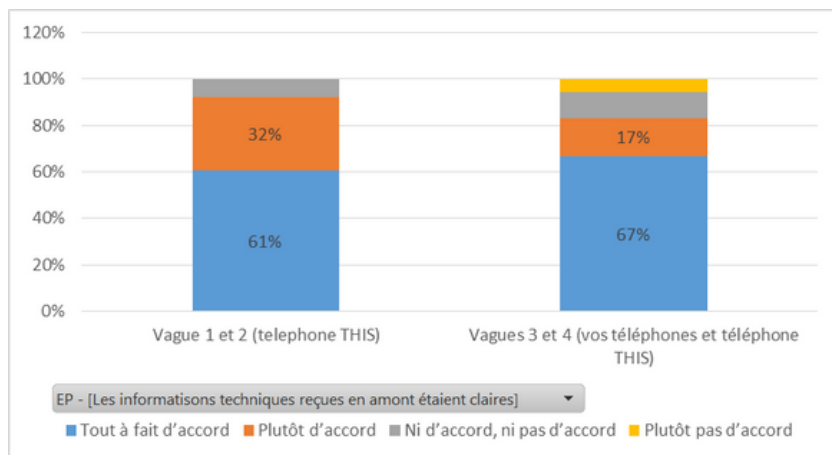
Vous recommanderiez ce type de spectacle à des amis \*

1 2 3 4 5

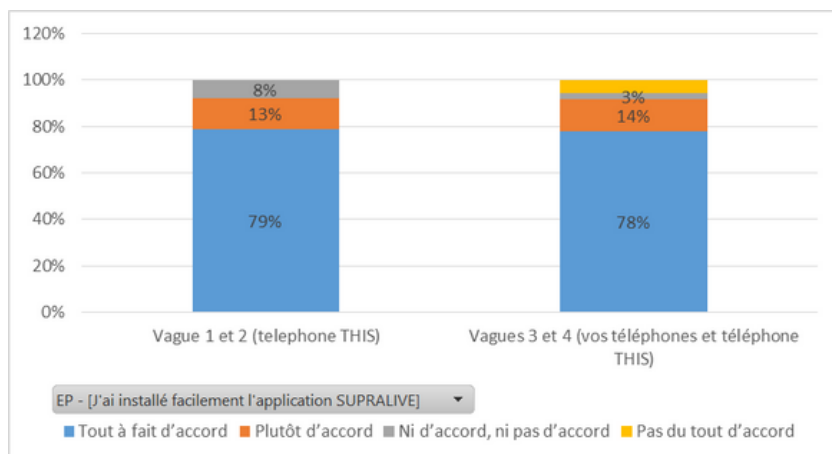
    

## Annexe II - Résultats détaillés (résultats sept. 25)

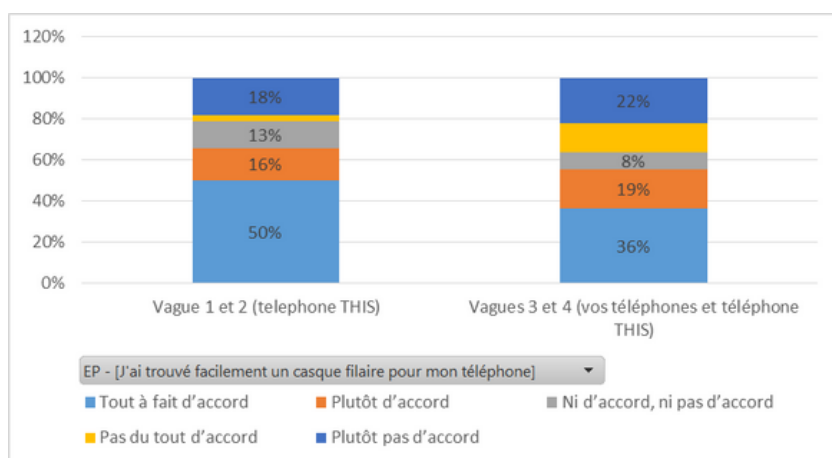
### Facilité d'usage en amont du test ?



Les informations communiquées en amont des tests étaient claires pour plus de 80% des participants.



L'installation de l'application était simple pour plus de 92% des participants

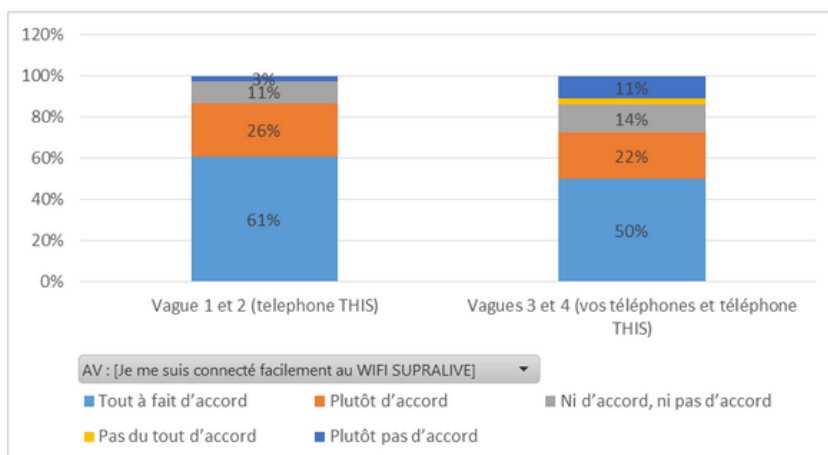


La qualité sonore est fortement améliorée avec des casques filaires.

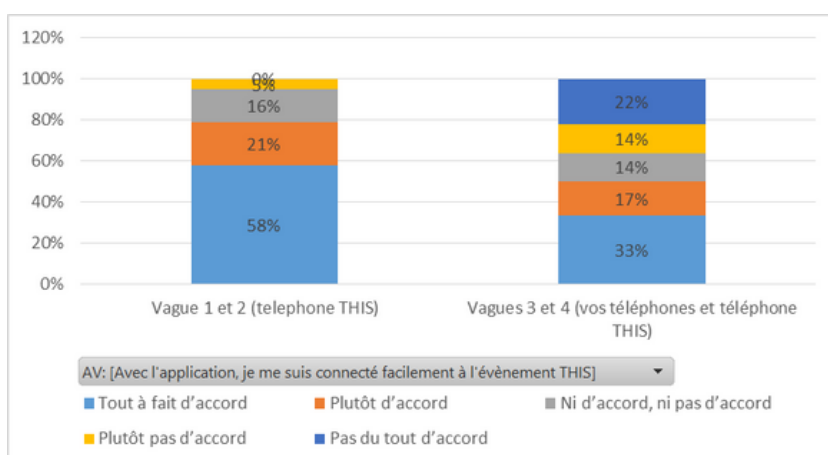
55% des participants ont trouvé facilement un casque filaire et/ou un adaptateur pour casque.

A ce stade, le prêt de casque filaire est une alternative.

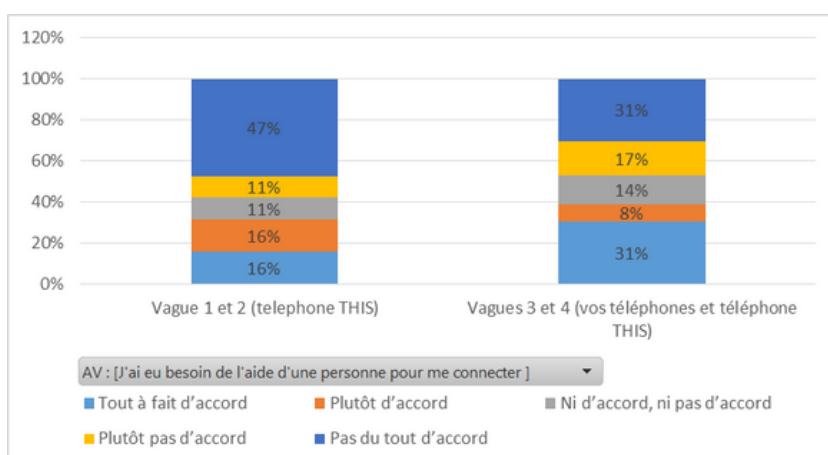
## Juste avant le test



La connexion au réseau WIFI via QR code est simple pour plus de 72%.

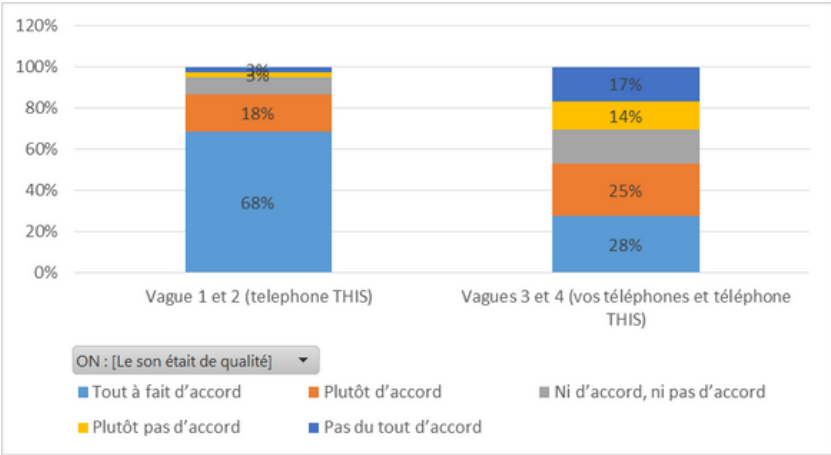


La connexion à l'évènement a été complexe pour 50% des utilisateurs en nécessitant d'un soutien de l'équipe projet.



Le passage en backoffice autonome (version de décembre 25) doit résoudre cette problématique.

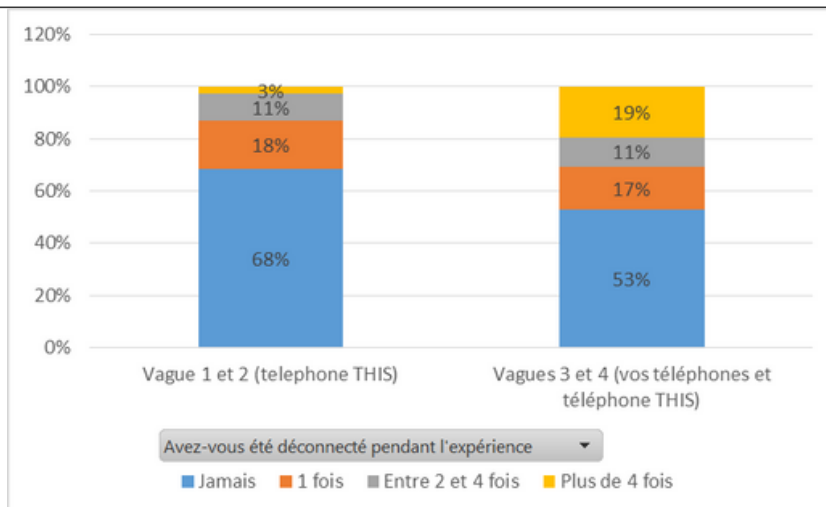
**Pendant le test- ressenti technique**



Un son de grande qualité avec les téléphones et casques de prêt pour 86% des utilisateurs.

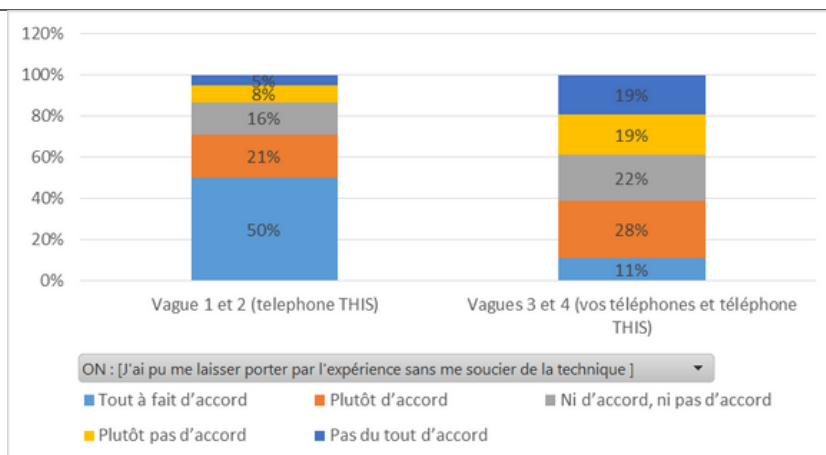
Le passage aux casques Bluetooth a réduit significativement cette qualité.

## Pendant le test- ressenti émotionnel



Le réseau est sable pour plus 70% des utilisateurs.

Le passage en back office autonome (version de décembre 25) doit encore améliorer ces résultats.



Avec les casques et téléphones THIS, 71% des utilisateurs ne se soucient pas des aspects techniques.

C'est nettement moins vrai avec les téléphones et casques personnels.

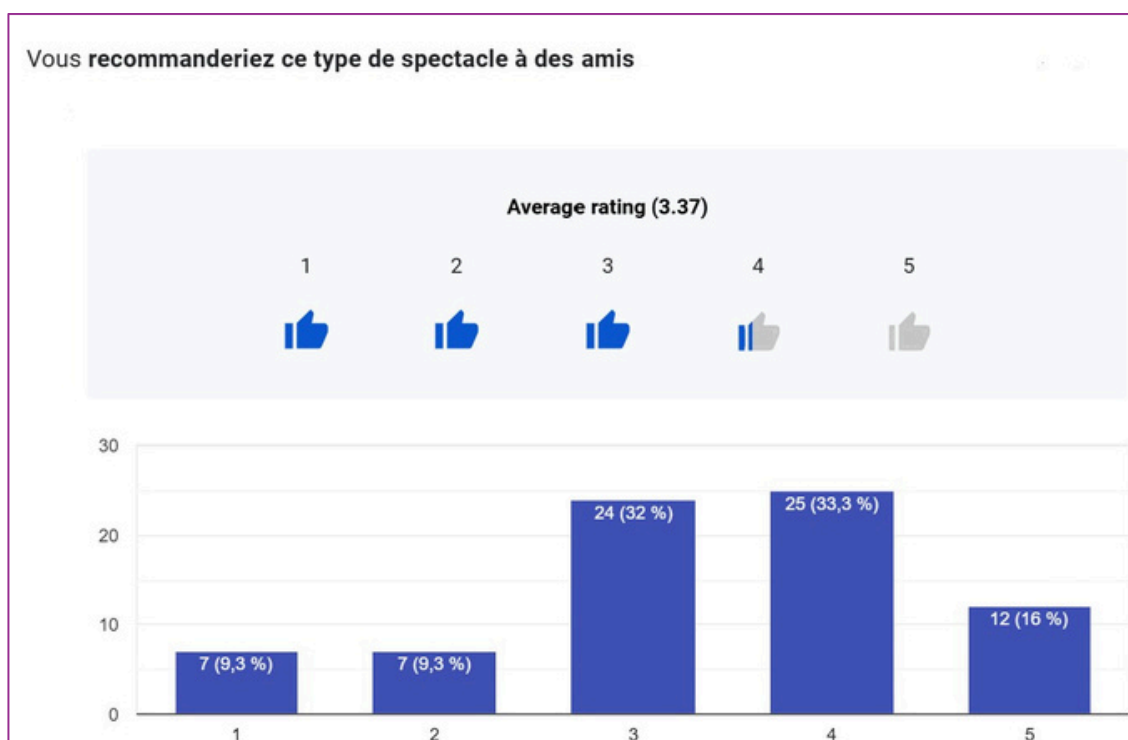


## Recommandation

Un indice de satisfaction qui progresse avec 56% de spectateurs > 3.



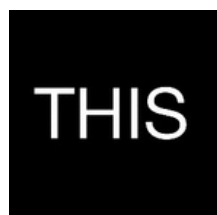
L'indice de recommandation qui doit être > 3 doit progresser, à ce stade il est de 50%. Les développements de fin d'année 2025 doivent répondre à cela.



## CONTACTS

Agathe Bioulès – 06 42 24 54 86 – [contact@thisapp.fr](mailto:contact@thisapp.fr)

Manuel Duvivier – 06 86 92 14 21- [manuel.duvivier.mdu@gmail.com](mailto:manuel.duvivier.mdu@gmail.com)



Appel à projets  
Services Numériques Innovants  
(SNI)

Soutenu  
par



THIS – SNI Étude des usages et publics

