

ÉTUDE DES PUBLICS ET DES USAGES

DespinaVR - Dispositif de gestion de casques VR
pour le secteur culturel

SPECTACLE VIVANT EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE



COMPAGNIE STUPEFY

SERVICES NUMÉRIQUES INNOVANTS - ÉDITION 2024

INTRODUCTION

La compagnie de magie contemporaine Stupefy a développé DespinaVR, une solution de **diffusion synchronisée sur des casques de Réalité Virtuelle (VR)** en situation de grande jauge pour le secteur culturel. Créé en partenariat avec le Lieu Unique, et soutenu par Services numériques innovants (SNI 2024), ce dispositif est né d'un constat : l'absence d'outil permettant la lecture simultanée de contenu sur plus de 50 terminaux VR, sans fil et sans internet. De même, aucune solution n'existait auparavant permettant l'alternance de différentes natures de médias au sein des différents casques synchronisés (médias à 180° stéréoscopique et scènes en 3D par exemple).

DespinaVR permet donc de combler ce manque, car c'est **une solution autonome et mobile de diffusion simultanée de médias et scènes 3D dans des salles non équipées**. Elle s'opère par le déploiement d'un réseau wifi « local » sans fil et sans limite théorique quant à la quantité de casques à coordonner. Cette nouvelle ressource répond à des contraintes réalistes pour une utilisation en spectacle vivant et plus largement dans le secteur culturel : **montage du dispositif en 2 heures, pas d'accès internet nécessaire, pas de câble, de manette, ni de bouton à presser, pas de protocole de calibration visible du casque pouvant interférer avec le contenu artistique**.

Nous vous partageons ici un retour d'expérience après 3 mois d'expérimentation pratique lors d'un premier cas d'usage de DespinaVR : le spectacle *Swami*.

La documentation suivante se nourrit à la fois du retour d'expérience de notre compagnie, mais aussi d'une **étude rigoureuse dirigée par les chercheuses Marie Ballarini (Dauphine PSL) et Béatrice Parguel (CNRS)** dont les données d'usage de DespinaVR et *Swami* viennent consolider une parution scientifique sur le spectacle vivant en environnement numérique. Cette étude a été menée par leurs équipes en récoltant les retours par questionnaires de plus d'un quart des publics touchés par DespinaVR de mars 2026 à mai 2026, soit un panel représentatif de près de 500 utilisateurs. Notre documentation se nourrit de résultats partiels de l'étude en attendant sa publication fin 2026.



SYNTHÈSE TECHNIQUE

L'outil DespinaVR contient 3 volets.

Volet logiciel

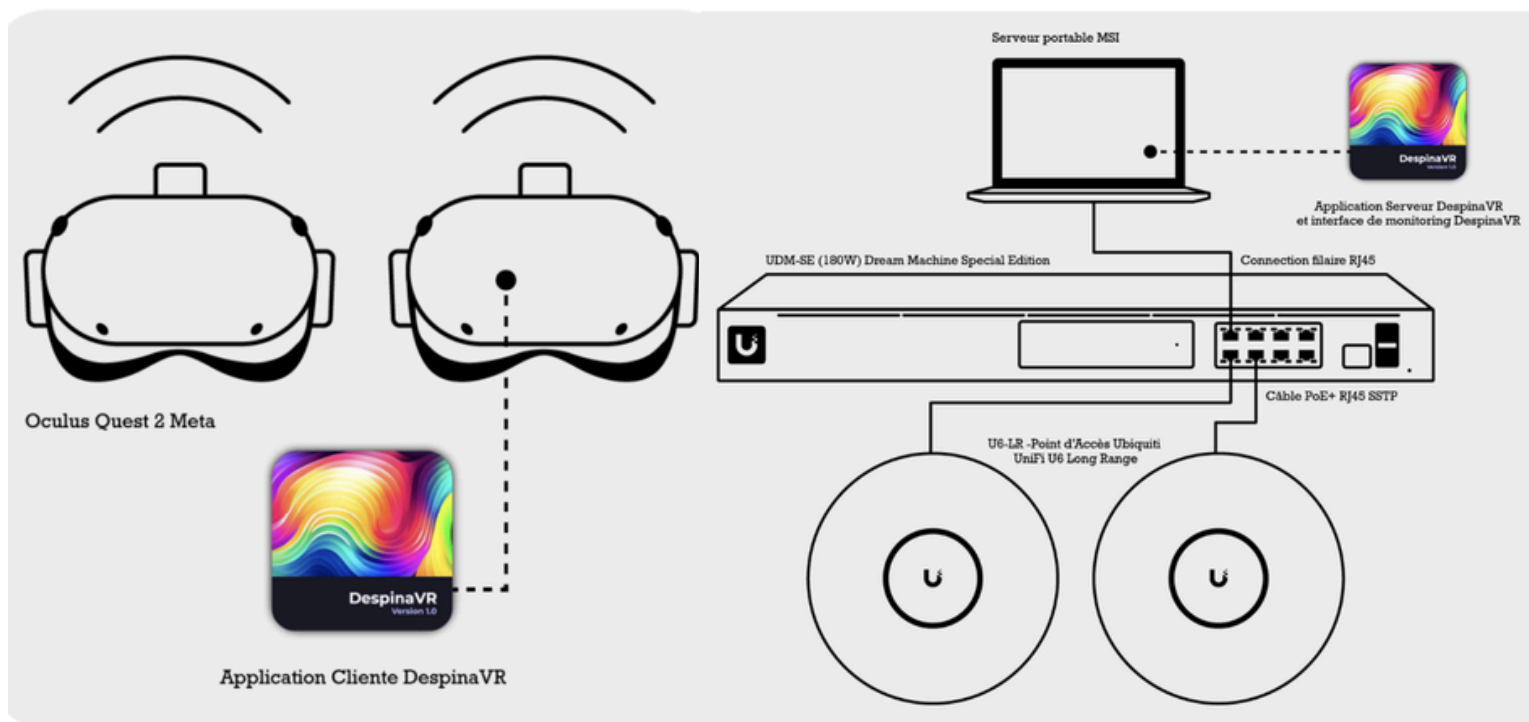
Il est constitué d'un programme exécutable « serveur », d'une application « client » développée pour les casques, et une d'une application « supervision » de contrôle et de régie de ces derniers.

Volet matériel

Une solution réseau stable composée d'un ordinateur portable faisant office de serveur, d'un routeur qui prend en charge l'ensemble des appareils du réseau, et de points d'accès permettant une bonne couverture et répartition du WiFi.

Volet juridique

Il a été réalisé par le service juridique de notre partenaire culturel. Cet accord de droits d'usages tripartite (partenaire culturel, ingénieur codeur, compagnie porteuse du projet) a été construit pour que la plupart des briques du projet soient partageables au plus grand nombre dans une philosophie « open-source », dans la durée, sans possibilité d'appropriation lucrative par des entreprises privées.

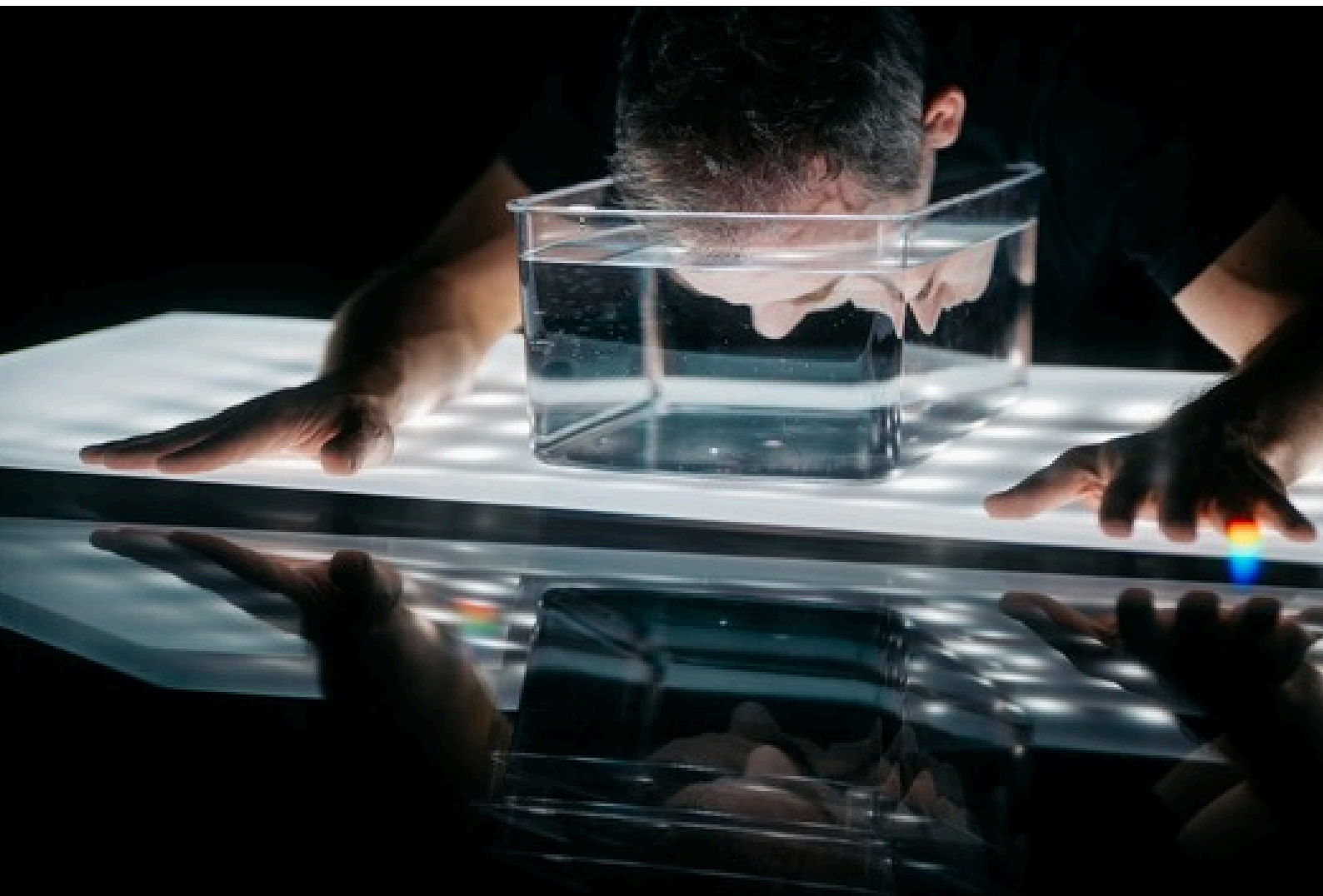


LES USAGES INDUITS ET POSSIBLES

Le projet DespinaVR a donc été imaginé pour créer un dispositif **fiable, simple à déployer, et adapté aux contraintes réelles**, afin de permettre à d'autres équipes de s'approprier une technologie qui se déploie de plus en plus dans le secteur culturel.

La compagnie Stupefy a utilisé cet outil durant la conception, la création et la tournée de son dernier spectacle, *Swami*, qui met en dialogue la technologie VR avec les domaines de la magie, du mentalisme, du théâtre et du fakirisme. Le développement de cette solution puis son exploitation lors de la tournée du spectacle ont sollicité la contribution d'un panel vaste et varié de professions créatives : artistes, ingénieurs, chercheurs, critiques, techniciens... De multiples possibilités techniques, dramaturgiques et formelles ont ainsi été ouvertes par la présence de ce dispositif innovant et la création de *Swami* a été l'opportunité de les explorer.

L'un des points d'originalité du projet réside dans sa compatibilité avec des formats très différents de diffusion. L'outil peut être **utilisé par d'autres structures, qu'elles soient artistiques, éducatives ou culturelles** et il permet d'induire des usages numériques pointus et inédits : dans le cadre d'un spectacle vivant (comme *Swami* par exemple), ou d'une exposition immersive, d'une performance hybride, d'une projection audiovisuelle augmentée, d'un parcours en réalité virtuelle guidé, dans des actions de médiation culturelle, des projets éducatifs ou encore dans des ateliers en milieu hospitalier. DespinaVR s'est ainsi retrouvée au cœur d'un projet d'action culturelle organisé par la Villette EPPGHV et la compagnie Stupefy au centre d'hébergement Hélianthe - Paris 20, aménageant la possibilité pour des personnes en soins palliatifs d'utiliser des casques de réalité virtuelle.



DESPINA VR À L'ÉPREUVE DE L'EXPLOITATION

DespinaVR est un outil central dans le squelette du spectacle *Swami*. La tournée du spectacle a dès lors été une expérimentation continue et renouvelée du dispositif, en conditions réelles. Les résidences de création qui ont précédé la tournée ont aussi été des laboratoires de test quant aux modalités d'utilisation des casques. Durant ces périodes, DespinaVR s'est intégré dans les pratiques logistiques et techniques de la compagnie. Toutes ces expériences, faites d'essais et de révisions, d'échecs et de réussites, ont permis une compréhension fine des possibles et des limites de l'outil, sous toutes ses facettes.

Les conditions de la tournée

La tournée s'est composée de **25 représentations** du spectacle, au sein de 7 lieux différents, devant un total cumulé de **1750 spectateurs**, dans des conditions très variées (sociologie du public, degré d'équipement technique de la salle, jauge, types de gradins, proximité du public à la scène, séance scolaire et tout public...) Nous n'avons pas rencontré de problèmes majeurs face à cette variété de conditions. Les différents publics étaient composés d'enfants, d'adultes et de personnes âgées (de 8 à 87 ans), de familles comme de scolaires, et présentaient une mixité sociale importante. Dans sa globalité, le public était donc « non-spécialiste », et il n'y a pas eu de difficultés quant à l'utilisation des casques, y compris chez les personnes portant des lunettes de vue et/ou ayant des troubles oculaires. Nous avons néanmoins été vigilants aux gradins instables ou ne disposant pas de dossiers dans le cas de la diffusion des vidéos 360.

La durée d'espacement entre deux représentations dans la même journée a oscillé entre 1h30 et 9h. Dans aucun cas cette durée d'espacement n'a posé de problèmes du point de vue du dispositif DespinaVR. Nous avons été rigoureux sur la désinfection des casques entre les représentations. Les casques utilisés étaient des *Meta Quest 2*. Ils disposaient d'une autonomie suffisante (3 heures d'utilisation continue) pour enchaîner plusieurs représentations sans être rechargés. *Swami* contient au total 20 minutes de réalité virtuelle, pour 1h20 de représentation. Le temps de rechargement total des casques était d'environ 1h30.

Mise du dispositif

Avant chaque représentation de *Swami*, les casques VR (85 unités en incluant les spares) étaient tous allumés et testés, puis disposés sur les assises. Réalisée par une personne seule, la phase d'allumage et de vérification des casques dure 30 minutes. Ce temps record (moins de 30 secondes par casque) a été atteint grâce au développement d'une application annexe de lancement automatique de la solution sur chaque casque. Tout se lance et se connecte automatiquement par un simple appui sur le bouton « ON » du casque. Il arrivait parfois que des casques ne reçoivent pas la vidéo envoyée durant l'étape de vérification. Un protocole de correction a été mis en place pour résoudre les rares déconnexions intempestives lors de la phase d'allumage.

A chaque représentation en pleine jauge, 70 spectateurs étaient équipés simultanément, dans un temps court et sans incidents techniques notables. Afin de remédier plus rapidement aux éventuels problèmes survenant avec les casques, la compagnie disposait de casques supplémentaires. Allumés avant le début de la représentation et stockés dans des caisses facilement accessibles, ils permettaient des échanges rapides avec les casques dysfonctionnels. Il fallait en moyenne échanger 5 casques par représentation. La plupart du temps, l'échange n'était pas lié à un dysfonctionnement de la solution mais à une rare incompréhension d'usage du spectateur (lentilles non alignées avec les yeux, buée, casque mal serré...).

Accompagnement du public

Afin de maximiser l'autonomie des spectateurs et leur appropriation des casques, nous avons mis en place plusieurs étapes préalables leur permettant d'appréhender au mieux DespinaVR. Cela a réduit de beaucoup le nombre de problèmes et de sollicitations du public par la suite (ils étaient souvent en mesure de répondre à leurs questions par eux-mêmes ou à l'aide d'autres membres du public).

Les spectateurs étaient accompagnés en amont de la manière suivante :

- Deux kakémonos visibles dans l'espace d'attente avant l'entrée en salle.
- Dans le cas des représentations scolaires, un petit discours avant l'entrée en salle, énoncé par un régisseur avec un casque en main, afin de sensibiliser les élèves.
- L'entrée en salle s'effectuait par groupes réduits de 5 spectateurs environ. Chaque groupe était accompagné par un membre de la régie qui donnait les informations nécessaires pour résoudre la majeure partie des problèmes qu'ils pouvaient rencontrer.

Cette procédure d'entrée en salle prenait moins de 15 minutes au total pour une jauge de 70 spectateurs, deux régisseurs se partageant cette mission d'accompagnement. Ce temps d'installation permettait aux spectateurs de se familiariser à plusieurs avec le casque et avec le contenu à l'intérieur. Ils avaient la possibilité de discuter, de s'assurer qu'ils voyaient la même chose, de s'entraider par rapport aux informations données plus tôt et finalement de lever la main si ça ne marchait pas pour être aidé par quelqu'un de la régie (qui échangeait immédiatement le casque en question avec un casque de rechange sans chercher à résoudre le bug, pour optimiser la rapidité d'action). Le spectacle pouvait alors commencer dans les meilleures conditions, la majorité des problèmes ayant déjà été résolue. Les problèmes persistants étaient souvent liés à des appuis volontaires sur le bouton power (celui-ci étant condamné par un cache) ou à de rares déconnexions au réseau WiFi.

Manipulations des casques par les spectateurs

Swami est un spectacle hybride, qui contient au total **20 minutes de réalité virtuelle, sur 1h20 de représentation**. L'utilisation des casques se fait par intermission. Les spectateurs enlèvent et remettent leurs casques de multiples fois tout au long du spectacle lorsqu'ils y sont invités (par un signal sonore, par l'artiste en scène, ou par des consignes affichées dans la réalité virtuelle...). Ces manipulations récurrentes des casques se sont déroulées aisément, les spectateurs s'habituant rapidement à ces objets, quel que soit leur âge.

Les casques sont livrés avec des systèmes de maintien par brides élastiques. Nous avons cependant préféré les remplacer pour chaque appareil par des systèmes de maintien par serre-tête réglable rigide (sangle « Elite »), qui prennent plus de place au rangement, mais qui offrent un confort de visionnage supérieur au spectateur. Certains spectateurs gardaient même le casque sur leur front - comme une visière - pendant les parties du spectacle sans réalité virtuelle, tant ils s'accommodaient de ce système de maintien. De plus, ce système de serre-tête permet d'éviter des sorties de mise en veille accidentelles provoquées par le contact de la bride élastique retombant sur le capteur de visage du casque, ce qui occasionne la sur-utilisation de la batterie.



Installation et gestion de l'outil

Durant la tournée de *Swami*, la régie vidéo a été assurée par **deux régisseurs qui n'étaient ni spécialisés en réseau, ni habitués au dispositif des casques**. La simplicité d'installation et d'utilisation de DespinaVR a rendu cela possible. La documentation technique réalisée par Quentin Misslin à l'attention des utilisateurs est très fournie et détaillée, et permet un **accompagnement pas à pas de chaque étape d'installation** du dispositif. Cette facilité d'exécution a été permise par les multiples transformations et refontes techniques de l'outil lors de sa phase étendue de création. La seconde documentation technique (destinée aux développeurs et ingénieurs) détaille ces différentes modifications et la manière dont elles ont résolu les problèmes rencontrés.



La prise en main des casques se fait très rapidement, qu'il s'agisse de leur maniement, de l'optimisation du rangement et du chargement, ou de la réparation des bugs éventuels. La mise à jour des playlists, c'est-à-dire des médias diffusés dans les casques, est elle aussi facile à réaliser (environ 1 min 30 de temps de téléchargement par casque). Cela permet **beaucoup de souplesse dans la création artistique** car quand des évolutions ou des transformations de ces contenus sont souhaitées, elles sont très simples et rapides. Cela offre également un potentiel important de **mutualisation du dispositif et du parc de casques** avec d'autres équipes artistiques.

Montage et démontage de l'outil

Les aides variées au montage et démontage du dispositif ont permis d'établir les temps nécessaires en fonction de la quantité de personnes y participant. Pour une personne seule habituée au dispositif, il faut en moyenne **2h au montage et 30 minutes au démontage**, sans compter le temps éventuel de chargement de la batterie des casques de 1h30. Il est par ailleurs facile de solliciter à cet endroit l'aide de techniciens non habitués au dispositif, et en particulier concernant le parc de casques, les manipulations étant plutôt simples et répétitives.

Toutes ces expériences ont permis de confronter le système à des conditions d'usage concrètes. Cette exposition a permis de mettre le système à l'épreuve et de s'assurer de sa fiabilité et de sa robustesse, tout en tenant compte à chaque itération des retours précis des techniciens, artistes, membres des équipes et du public.

APPROPRIATION

La solution DespinaVR a été conçue pour pouvoir être utilisée par d'autres structures, qu'elles soient artistiques, éducatives ou culturelles. Ce potentiel de répliquabilité repose sur plusieurs éléments :

- Le système logiciel repose sur une architecture claire, stable et modulaire. Il est compatible avec Unity, ce qui le rend directement utilisable par toute structure travaillant sur ce moteur, très répandu dans les environnements de réalité virtuelle. Les choix techniques faits au cours du développement (langage C#, buffers binaires pour les messages réseau, communication via UDP allégée) garantissent à la fois des performances élevées et une relative simplicité d'installation.
- Unity étant en constante évolution, l'infrastructure réseau a été codée de manière très « bas niveau » avec un minimum de dépendances externes, ce qui permet de garantir une certaine stabilité et une indépendance du système sur le long terme. Les terminaux finaux étant interchangeable, il sera possible, en cas d'obsolescence du parc de casques Meta Quest 2, de passer sur des smartphones Android avec un système type CardboardVR. Cela permet donc également une nouvelle utilisation possible pour d'autres parcs matériels.
- Sur le plan pratique, l'automatisation du lancement des casques (grâce au système de lanceur intégré) permet une utilisation sans compétence informatique particulière. Il suffit de brancher les casques, de démarrer le serveur racine sur un ordinateur dédié, et la session peut être lancée. Nous avons aussi implémenté les fonctions de contrôle vidéo des casques dans un des logiciels les plus utilisés en régie de spectacle : QLab. Cette ergonomie rend le dispositif accessible à des équipes artistiques ou techniques non spécialisées, à condition de disposer d'un peu de temps de formation en amont.
- Une documentation complète est faite, déclinée en deux versions. Une à l'usage des utilisateurs (46 pages), l'autre à l'usage des futurs développeurs et ingénieurs de la solution (52 pages). Elles incluent des indications techniques précises, un mode d'emploi illustré et des recommandations de configuration. Tout cela permet aux équipes le souhaitant de déployer la solution de manière autonome.

Notre participation régulière aux tables rondes « Création artistique en environnement numérique » a souligné pour nous le besoin de mutualiser les solutions que nous concevons afin que chaque acteur ne fabrique pas des solutions similaires de son côté. En tant que compagnie en interaction avec d'autres compagnies et intégrée à des réseaux de partage comme HACNUM ou TMNlab, nous avons la capacité de partager nos outils développés. Avec DespinaVR nous avons agi à contre-courant de certains cheminements en création artistique : nous avons d'abord pensé l'outil, sa compatibilité avec le plus grand nombre d'œuvres possible, sa répliquabilité, sa longévité et son partage, avant de produire ou laisser produire des formes artistiques qui pourront l'utiliser.

FREINS

Certains aspects limitent encore la diffusion large de la solution. **L'absence actuelle d'un centre ressource national capable d'en assurer la diffusion structurée constitue un frein important.** Le Lieu Unique, partenaire historique du projet, a facilité une mise à disposition informelle du matériel, mais ne peut aujourd'hui jouer ce rôle de pôle de référence. Cette absence de structure de mutualisation a également ralenti le développement de notre solution, et pourrait ralentir de futures créations de dispositifs analogues par d'autres équipes à l'avenir, car de telles conceptions nécessitent des temps importants de coordination, de test et de documentation, qu'une mise en réseau élargie pourrait grandement faciliter.

Cinq pôles régionaux ont été récemment mis en place (Bretagne, Normandie, Auvergne-Rhône-Alpes, Provence-Alpes-Côte d'Azur et Pays de la Loire) et deux autres devraient émerger prochainement (Grand-Est et Nouvelle-Aquitaine). Ils promettent d'assurer la **mise en réseau des artistes, des structures, des projets**, notamment par des **cartographies fines et complètes des acteurs du territoire**. Ces travaux, à échelle régionale, auront vocation à dialoguer aux échelles nationales et internationales par l'entremise d'autres initiatives, comme par exemple IFDigital, programme de promotion des œuvres et des professionnels de la création numérique de l'Institut Français.

Leur rôle de mise en réseau des ressources logicielles et matérielles reste cependant encore à définir.

En l'état, la solution circule via des réseaux informels, et repose largement sur les relations personnelles ou les initiatives individuelles des partenaires culturels impliqués dans le projet. En effet, la nature même du projet, à la croisée de la technologie immersive et de la création artistique, a suscité l'adhésion de plusieurs réseaux professionnels. Des premiers signes d'intérêt apparaissent notamment dans le champ de la magie nouvelle, où la réalité virtuelle est perçue comme un terrain de jeu fertile pour de nouvelles formes d'illusion, de narration et de perception.



ÉTUDES DES PUBLICS

Le spectacle *Swami* a été sélectionné pour participer à une enquête sur « la réception des œuvres de spectacle vivant augmentées » menée par le CNRS et l'Université Paris-PSL. Cette étude, qui sera publiée de manière complète par les deux centres de recherche fin 2026, a permis une analyse exhaustive et pointue sur les publics mis en contact avec le dispositif DespinaVR. L'enquête documente, à travers des critères quantitatifs et qualitatifs, les retours sur expérience déclaratifs des spectateurs à la sortie du spectacle (immédiatement après, puis au bout de deux semaines pour les volontaires). La plupart des questions proposaient de répondre en positionnant une croix sur un segment séparant deux catégories, avec 25 questions en tout. Nous en partageons ici des extraits non-exhaustifs.

4. Auriez-vous envie d'utiliser à nouveau un casque de réalité augmentée après cette expérience ? (Pour répondre, veuillez poser une croix (X) entre le NON et le OUI)

NON |—————| OUI

7. Selon vous, le **casque de réalité virtuelle** utilisé dans cette expérience était :

Accessoire |—————| Indispensable

Désagréable |—————| Agréable

De mauvaise qualité |—————| De bonne qualité

10. Avez-vous gardé le **casque de réalité virtuelle** sur votre tête pendant tous les moments où cela vous était demandé ?

- ☐ Oui
- ☐ Non, j'avais mal à la tête
- ☐ Non, j'avais mal aux yeux
- ☐ Autre : _____

488

Spectateurs
interrogés

78/100

Satisfaction globale
Envie de revoir un spectacle similaire

33 ans

Âge moyen
médiane : 31 ans

77/100

Recommanderaient la VR
au spectacle

Le public est mixte en termes d'habitudes de fréquentation, mais le spectacle et son dispositif font venir des personnes, et notamment des jeunes, qui n'ont l'habitude ni du théâtre, ni du lieu. À l'inverse, le dispositif original ne réfrène pas ceux qui ont déjà l'habitude de venir ou qui connaissent le lieu, ils se déplacent également pour découvrir le spectacle. Cela s'inscrit dans la visée de démocratisation de l'accès à la culture portée par ce projet et par la compagnie Stupefy. Nous ne souhaitons pas créer des solutions réservées uniquement aux lieux labélisés. La magie étant historiquement un art populaire et rassembleur nous avons dans notre réseau de diffusion aussi bien des scènes nationales, conventionnées, que des théâtres municipaux.

Les spectateurs sont généralement au courant que le spectacle implique des casques de réalité virtuelle et c'est souvent un argument pour venir le voir, en particulier pour les plus jeunes. La réalité virtuelle était un argument de venue pour une partie du public (45 %), et 67 % des spectateurs savaient à l'avance que le spectacle impliquait des casques – ce qui témoigne d'une communication préalable efficace. **L'attrait technologique permet donc d'aménager une rencontre avec le théâtre pour certains, sans pour autant repousser ceux qui seraient venus sans.**

62 % des spectateurs découvraient pour la première fois un spectacle avec réalité virtuelle, et pourtant leurs notes d'appréciation du dispositif sont excellentes. **La VR ne constitue pas un frein mais bien un vecteur d'attraction et de découverte, y compris pour des publics néophytes. Ce point démontre la capacité de DespinaVR à élargir les publics du spectacle vivant.**

L'analyse des réponses émotionnelles révèle un bilan très favorable. Les dimensions positives dominent très largement. Le score de "banal" à seulement 13 % est particulièrement éloquent : **le spectacle échappe à toute banalité aux yeux du public.** Le score de "marquant" à 67 % confirme que l'expérience laisse une empreinte mémorable.

Le dispositif technologique au cœur du spectacle est globalement bien reçu, avec des indicateurs de qualité et d'intégration artistique solides.

Pour 51 % des spectateurs, le casque était utilisé "de manière équilibrée" dans le spectacle. Seuls 3 % l'ont jugé trop présent. En revanche, 19 % estiment qu'il aurait pu être davantage exploité, témoignant d'un appétit du public pour encore plus d'immersion. Le taux de port effectif du casque (88 %) est particulièrement remarquable : il atteste que **le dispositif n'a pas été vécu comme une contrainte, mais comme une composante naturelle et acceptée de l'expérience artistique.**

Cette forme hybride utilisant DespinaVR permet ainsi de mettre en contact des publics habitués au théâtre avec des outils technologiques très éloignés de leurs pratiques usuelles. Et si les jeunes sont en effet plus familiers des outils techniques avancés en général, les dispositifs de réalité virtuelle restent rares et constituent une découverte pour la plupart d'entre eux. Le projet vient donc chercher tous les publics par son originalité tant esthétique que technologique ; le mélange de spectacle vivant et de VR est une découverte pour tous et toutes, attisant la curiosité pour des raisons plurifactorielles.

La plupart des spectateurs désirent revoir un spectacle similaire à celui qu'ils viennent de voir. Beaucoup d'entre eux, et en particulier les plus jeunes (ou plus généralement les moins familiers du théâtre à l'origine, quel que soit leur sociotype), souhaitent aussi voir plus de spectacles et se renseigner sur la programmation du lieu (lorsqu'ils ne la connaissent pas déjà). Les publics sont en effet interpellés par la programmation innovante d'un endroit à proximité de chez eux. C'est l'un des atouts de la réalité virtuelle comme de la magie, et a fortiori de l'interaction qui émerge entre les deux, que de produire un pouvoir de fascination qui donne envie d'en voir plus. Cela crée donc autant un désir de découvrir des formes théâtrales que de découvrir la technologie derrière, les deux dimensions s'auto-alimentant.

Les spectateurs déclarent très majoritairement ne pas rencontrer de problème technique pendant la représentation. La rareté des incidents est liée à la fiabilité du dispositif et aux choix réalisés en amont concernant les casques (brides rigides qui ne retombent pas sur le capteur, hardware qui condamne le bouton power, routine de mise, accompagnement en amont, temps d'installation et entraide, échanges rapides grâce aux casques de rechange...)

Pratiquement aucun spectateur ne ressent d'inconfort physique lié au casque. Ils gardent dans la grande majorité le casque de réalité virtuelle sur la tête pendant tous les moments où cela est demandé. Les spectateurs trouvent que la qualité de l'image est plutôt bonne, et que le casque est également de bonne qualité, plutôt agréable à porter.

Dans l'ensemble, l'expérience en réalité virtuelle semble davantage être un catalyseur émotionnel et sensationnel qu'un outil de clarification du sens. La VR permet de mieux comprendre la nature des effets magiques, mais pas forcément la narration. Et c'est d'ailleurs logique que la compréhension narrative ne soit pas tant aidée par le casque, car le dispositif induit le brouillage des frontières du réel et du virtuel.

L'œuvre et le dispositif les convainquent que cette hybridation a un sens, une portée esthétique, et qu'elle ouvre des pistes de créations nouvelles. Le spectacle vivant et les dispositifs immersifs sont miscibles.

La VR a participé à la singularité de cette expérience. Cette pluralité de point de vue fait sens car c'est ce que permet par nature cette technologie au niveau dramaturgique, en l'occurrence ici de produire une multiplicité de points de vue sur les événements ayant lieu durant le spectacle. De brouiller, d'altérer, de court-circuiter le regard, au diapason du trouble que crée le coudoisement de la magie, du mentalisme, du théâtre, de la performance et du fakirisme.

★ **Un spectacle mémorable**

score « marquant » de 67% et score « banal » de seulement 13%.

�oggles **Un dispositif VR bien intégré**

88% des spectateurs ont gardé le casque jusqu'au bout.

🌟 **Un projet qui touche les néophytes**

62% découvraient un spectacle VR pour la première fois.

🚀 **Un fort effet levier sur la fréquentation**

70% d'envie d'aller davantage au théâtre.

👏 **Un public conquis**

70% de conviction par le dispositif, 77% pour la légitimité de la présence de la VR au spectacle.

🔄 **Un puissant vecteur de fidélisation**

78% d'envie de revoir un spectacle similaire.

ÉQUIPE COMPAGNIE STUPEFY

DIRECTION DES PROJETS : RÉMY BERTHIER

ACCOMPAGNEMENT À LA PRODUCTION : YASNA MUJIK

INTERPRÉTATION DES SPECTACLES : CHLOÉ CASSAGNES, RÉMY BERTHIER, MATTHIEU VILLATELLE, CHRISTELLE LARRA

ARTISTES INVITÉS AUX CRÉATIONS : FLEUR HOPKINS-LOFÉRON, GROUPE FANTÔME, DIDIER RUIZ, CLÉMENTINE SCHMIDT, KAPITOLINA TCVETKOVA, MICHA GOUROVITCH, PAULINE PICOT, NICOLAS BOUDIER.

INGÉNIERIE SPECTACLE VIVANT EN ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE : QUENTIN MISSLIN

RÉGIE TECHNIQUE : CAMILLE FAYE, FRANCK ROUSSEAU ET TOM-LEV DEKEL

DIFFUSION DE « ÇA DISPARAIT ? » : LABEL SAISON - GWÉNAËLLE LEYSSIEUX, PERRINE VANEL, JULIETTE THIBAUT

ACCOMPAGNEMENT AU DÉVELOPPEMENT : NICOLAS ROSETTE

COMPTABILITÉ : MAXIMILIEN BILLERET

BUREAU ASSOCIATIF : GEOFFROY GINOUX, CYRIELLE GIAMBARRESI ET TINA RADAORONDRIARIMANANA

SOUTIENS ET COPRODUCTEURS COMPAGNIE STUPEFY :

LA COMPAGNIE STUPEFY EST SOUTENUE POUR SES PROJETS PAR LE MINISTÈRE DE LA CULTURE - DIRECTION RÉGIONALE DES AFFAIRES CULTURELLES D'ÎLE-DE-FRANCE. ELLE EST LAURÉATE 2024 SERVICES NUMÉRIQUES INNOVANTS.

ELLE EST ACCOMPAGNÉE PAR LA RÉGION ÎLE-DE-FRANCE DANS LE CADRE DU DISPOSITIF DE PERMANENCE ARTISTIQUE ET CULTURELLE JUSQU'EN 2028. ELLE EST EN RÉSIDENCE TERRITORIALE TRIENNALE DANS LES VILLES DE GONESSE, GOUSSAINVILLE ET VILLEPARISIS DE 2024 À 2027.

RÉMY BERTHIER EST ARTISTE ASSOCIÉ À LA VILLETTE - EPPGHV, DANS LE CADRE DU PROGRAMME « INITIATIVES D'ARTISTES ». IL EST ÉGALEMENT ASSOCIÉ AU DISPOSITIF CHIMÈRES DU MINISTÈRE DE LA CULTURE PORTÉ PAR LE LIEU UNIQUE SCÈNE NATIONALE, LE THÉÂTRE NOUVELLE GÉNÉRATION CDN, LE CENTRE NATIONAL DE LA DANSE ET L'ESPACE DES ARTS SCÈNE NATIONALE.

COPRODUCTEURS 2026 : LA VILLETTE EPPGHV, LE MAGIC WIP, THÉÂTRE JEAN LURÇAT - SCÈNE NATIONALE D'AUBUSSON, VILLE DE GONESSE, VILLE DE VILLEPARISIS, VILLE DE GOUSSAINVILLE.

SOUTIENS 2026 : LUX - SCÈNE NATIONALE DE VALENCE, ESPACE PÉRIPHÉRIQUE, LE RÉSEAU CIRQUEEVOLUTION, LA VILLE DE PARIS, LE MINISTÈRE DE LA CULTURE - DIRECTION RÉGIONALE DES AFFAIRES CULTURELLES D'ÎLE-DE-FRANCE, LE DÉPARTEMENT DU VAL D'OISE.