

Traveling While Black : documentaire immersif et expériences des spectateurs

Travelling While Black : immersive documentary and spectators' experiences

Rueda, Amanda, maîtresse de conférences en sciences de l'information et de la communication, LERASS, Université Toulouse Jean Jaurès, amanda.rueda@univ-tlse2.fr

Lefebvre, Muriel, professeure en sciences de l'information et de la communication, LERASS, Université Toulouse Jean Jaurès, muriel.lefebvre@univ-tlse2.fr

Moretti, Isabelle, PAST en sciences de l'information et de la communication, LERASS, Université Toulouse Jean Jaurès, isabelle.moretti@univ-tlse2.fr

Molinier, Pierre, professeur émérite en sciences de l'information et de la communication, LERASS, Université Toulouse Jean Jaurès, pierre.molinier@univ-tlse2.fr

Mots clés : réalité virtuelle – expérience spectatorielle - immersion - engagement

Key words : virtual reality - spectator's experience - immersion - commitment

Résumé :

La réalité virtuelle est un dispositif médiatique traversé par de multiples enjeux et mobilisant de nombreux d'acteurs. En investissant les codes du cinéma et de l'audiovisuel dans un processus de métissage des formes et des genres, elle permet d'enrichir les *expériences spectatorielles immersives*.

Mais comment les utilisateurs se saisissent-ils de ce dispositif sur les plans émotionnel, sensoriel et symbolique, lorsqu'il est présenté à travers un casque de réalité virtuelle ?

Summary :

Virtual reality is a media device crossed by multiple issues and mobilizing many players. By investing the codes of cinema and audiovisual media in a process of mixing forms and genres, it enriches immersive spectator experiences.

But how do users grasp this device on emotional, sensory and symbolic levels, when it is presented through a virtual reality headset ?

***Traveling While Black* : documentaire immersif et expériences des spectateurs**

Rueda, Amanda ; Lefebvre, Muriel ; Moretti, Isabelle ; Molinier, Pierre,

En plein essor depuis dix ans, la réalité virtuelle (VR) est un dispositif médiatique traversé par de multiples enjeux et qui mobilise de nombreux acteurs : créateurs, producteurs, plateformes de diffusion, médias et institutions culturelles. L'éducation, la formation professionnelle, la santé, l'architecture, le divertissement, le journalisme ont progressivement développé des modes de production adaptés aux technologies immersives pour simuler des mondes (Sagnier & al., 2019). En investissant les codes du cinéma et de l'audiovisuel dans un processus de métissage des formes et des genres, la réalité virtuelle enrichit les *expériences spectatoriennes immersives*.

Développé essentiellement par des sociétés multinationales comme Oculus, Samsung ou Acer, le casque de réalité virtuelle constitue un véritable enjeu économique avec un marché qui vise le grand public.

Dans cette recherche, nous nous intéressons spécifiquement à l'utilisation du casque de réalité virtuelle dans le cas du film documentaire : *Traveling While Black*. Ce documentaire a été réalisé par Roger Ross Williams, Ayesha Nadarajah, Felix Lajeunesse, Paul Raphael et produit par Félix et Paul Studios, Oculus et le New York Times, en 2018 au Canada. Il explore l'héritage complexe du *Green Book*, guide de voyage des Afro-Américains pendant l'époque de la ségrégation. Pensé comme une immersion dans un *diner* américain, le Ben's Chili Bowl, à Washington - lieu symbolique des violences imposées aux Noirs depuis les années 1950 - ce documentaire propose la rencontre de témoins de la ségrégation raciale aux Etats-Unis. Il rend hommage aux constituants du dispositif cinématographique (salle, écran, projections en 2D, image en noir et blanc, montage linéaire, fondus enchaînés ou au noir...), tout en les explorant différemment.

Se pose alors la question des spectateurs : comment se saisissent-ils de ce dispositif sur les plans émotionnel, sensoriel et symbolique ? Nous avons choisi l'occasion du festival *Tomorrow's Stories*¹ en septembre 2019 pour mener une étude de réception auprès des spectateurs. Quinze personnes ont ainsi été observées et interrogées à la suite de leur expérience d'immersion.

¹ Le festival *Tomorrow's Stories* se dédie à la promotion de films en VR, il est organisé à Toulouse par l'association Les Storygraphes.

1. L'expérience des spectateurs

a. Réflexions sur la notion d'expérience

Suite aux multiples travaux développés en sociologie de l'action, le public est ici considéré comme acteur de son expérience, dans une approche essentiellement microsociologique. Nous envisagerons l'expérience comme une interaction entre l'individu et son environnement (Dewey, 1934), la considérant comme une articulation entre ce que l'on perçoit et ce que l'on projette de notre histoire, de notre vécu (Merleau-Ponty, 1964). Il s'agit d'une vision cumulative de l'expérience – “vivre une expérience” – orientée vers l'engagement de l'acteur, sa capacité à en éprouver les multiples dimensions (Jullien, 2017). Notre méthodologie d'enquête sur le vécu expérientiel des spectateurs s'attache aux travaux du domaine des SIC sur les dispositifs immersifs et leur appréhension par des publics variés, dans une approche de l'expérience comme le lieu d'une production de sens.

b. Méthodologie d'enquête

Notre étude de réception du documentaire en VR *Traveling While Black* s'est appuyée sur une méthodologie d'enquête de terrain en trois temps, rendue possible par la taille de notre collectif de 6 chercheur.es². Chaque séance était organisée pour trois spectateurs dans un espace dédié, avec des casques de VR Oculus Go. Le premier temps de notre étude était consacré à un entretien individuel succinct avant la séance avec chaque groupe de spectateurs, par un binôme de chercheur.es. Le second temps consistait en une observation pendant la séance. Enfin, dans un troisième temps, un focus group a été organisé immédiatement après chaque séance, portant sur le récit de leur expérience (appréhension du dispositif, émotions, construction de sens, identification, etc.). Au total, cinq groupes de trois personnes ont été observés et interrogés.

Puis, préalablement à l'écoute et l'analyse des entretiens enregistrés, nous avons réalisé une étude de type sémio-pragmatique du documentaire, non comme une finalité en soi, mais de façon à accroître notre connaissance d'un objet médiatique particulièrement complexe du fait de ses modalités de production, de son contenu, de sa mise en scène et de son parti pris documentarisant. Par analyse sémio-pragmatique nous entendons l'étude corrélée des constituants du documentaire en prenant en compte les éléments référant aux trois lieux de

² Nous remercions Natalya Kolesnik et Gloria Pineda pour leur participation active aux entretiens lors de notre enquête.

pertinence de la machine médiatique comme les distingue P. Charaudeau (Charaudeau, 1997) : le lieu des conditions de production, le lieu de la construction du discours et le lieu de l'interprétation. Cette analyse a constitué un moment clé de la recherche, permettant de mieux contextualiser et comprendre les références faites par les personnes interviewées lorsqu'elles relatent leurs expériences de réception, mais aussi de mesurer les parts d'ombre passées sous silence. Ceci a guidé notre cadre interprétatif et élargi le champ des éléments à prendre en compte dans notre étude de réception.

Dans cet article nous développons deux des pistes de recherche que nous avons suivi autour de l'expérience vécue et décrite par les personnes interviewées : les formes d'engagement mises en jeu par les spectateurs et le double processus de capture et de distanciation qu'ils sont amenés à vivre.

2. L'analyse de la réception

L'organisation du festival *Tomorrow's Stories* dans un multiplexe du centre-ville de Toulouse participait au dispositif de médiation proposé aux spectateurs : les séances de VR se tenaient dans les zones de circulation du cinéma, en petits espaces aménagés avec des panneaux. Une fois rejoint le site du festival, les spectateurs étaient pris en charge par un.e médiateur.trice bénévole qui les installait sur un siège tournant et restait présent durant l'intégralité de la séance (20 minutes environ), pour intervenir en cas de dysfonctionnement (mauvais lancement du film, batterie déchargée, dysfonctionnement du casque, etc.). Le spectateur était "pris par la main" et guidé dès son entrée dans le multiplexe, préparé ainsi à son immersion dans le dispositif. Il se retrouvait contraint de se laisser mener, première étape de son *engagement* dans l'expérience d'immersion à venir. S'y soustraire aurait demandé une volonté et surtout une posture critique particulière vis-à-vis du festival, allant à l'encontre de l'immersion attendue.

a. Un dispositif d'engagement

Par engagement, nous entendons la forme d'investissement et d'appropriation du dispositif que le spectateur mobilise, faisant de lui-même un acteur de cette expérience. Il s'agit de la part de soi que chacun met sciemment à *disposition* sur le plan physique, émotionnel, intellectuel, symbolique, politique, avec la volonté de vivre de la manière la plus impliquée possible l'expérience qui est proposée. Dans le prolongement des travaux de Laurent

Thévenot (Thévenot, 2006) cette expérience est considérée en lien étroit avec son environnement : “dans le rapport d’une personne au monde sur lequel porte son activité.” (Thévenot, 2006 : 14)

L’immersion-émersion

Cet engagement semble être la condition de l’expérience immersive. L’immersion en elle-même est identifiée aux travers des témoignages recueillis comme la sensation d’évoluer dans un univers qui n’est pas le sien et implique de pénétrer dans ce qui est vécu comme une autre “réalité”, alternative à celle dans laquelle les spectateurs évoluent quotidiennement. Il est donc essentiel de s’intéresser au déroulement de ce processus d’immersion, qui s’opère par des éléments techniques (mise en place du casque, siège tournant, etc.) et symboliques (venir dans un festival de VR pour visionner un film en VR).

Mais dans le contexte d’une analyse de l’expérience spectatorielle qui se construit sur des témoignages “à chaud”, en sortie de séance, on ne peut laisser de côté une réflexion sur l’émersion, processus de sortie de l’immersion. Elle intervient à des moments variables et selon différentes circonstances : elle peut être accidentelle et imprévue (le jour qui passe sous le casque, le volume sonore trop faible pour masquer les bruits extérieurs, un dysfonctionnement du dispositif, etc.) ou prévisible lorsqu’elle s’opère nécessairement à la fin du visionnage. “*J’écoutais la mère en penchant par réflexe la tête et le casque a glissé, j’ai alors vu que je n’étais pas avec elle*”, nous raconte Lola (Lola, 15’23’’).

Plusieurs spectateurs ont évoqué leur difficulté à revenir dans leur univers habituel, engagés qu’ils étaient dans le film. Pour certains, le visionnage du générique a permis une émersion progressive. La brutalité de l’émersion pour d’autres (lorsqu’elle est accidentelle notamment) a souvent été mentionnée, tant sa soudaineté a marqué l’expérience vécue. Alors que plusieurs espaces et temporalités sont simultanément investis, acter une émersion, c’est accepter ou décider de clôturer les espaces et le temps du documentaire.

Les témoignages des émersion nous semblent précieux, car ils donnent en creux la mesure de l’engagement des spectateurs et la puissance de l’immersion ou sa fragilité.

Un engagement du corps

L’observation des spectateurs pendant la séance de VR et l’écoute de leurs témoignages ne laisse pas de doute sur l’engagement physique qui se joue pendant leur expérience : leur corps est en mouvement, leur tête tourne pour explorer du regard et ils nous font part de leur envie de toucher, s’accouder, se déplacer dans l’espace du film.

Cet engagement fondamental du corps est tel qu'il amène les spectateurs à décrire systématiquement leur expérience par la différenciation entre l'investissement corporel de la réalité virtuelle, et celui qu'ils font du réel, laissant entendre que du point de vue corporel, c'est bien une *expérience de réalité* qu'ils ont vécue, physiquement présents *dans* l'espace du film. Un champ lexical lié à la spatialité est d'ailleurs systématiquement mobilisé : être dans le film, dans le bar, à l'intérieur, dedans... "*Il n'est pas anodin de quitter une réalité physique dans laquelle nous avons nos habitudes pour être projetés dans cet univers*", explique Carole (Carole, 25'30").

Cette différenciation s'appuie en premier lieu sur le bouleversement de la perception de son propre corps "*à la fois voyant et visible*", le corps qui voit et se voit en train de voir (Merleau-Ponty, 1964 : 18). L'effective réalité du virtuel est questionnée voire mise à l'épreuve par le corps : chercher le reflet de soi dans le miroir, vérifier la distance jusqu'au sol ou que le son est spatialisé autour de soi, etc., faisant même, si elle ne résiste pas, vaciller pour certains l'immersion elle-même, signe que l'engagement du corps est au fondement de la dimension immersive.

La corporalité de l'expérience va encore au-delà : elle met en jeu la relation au *corps des autres*, celui des personnages du film, installant une forme d'intimité : envie de toucher le bras d'un personnage ou de regarder un visage ou des mains, avec le sentiment d'être voyeur ou impudique.

Il ressort aussi que l'expérience est une épreuve pour le corps : vertiges et inconfort, perte d'orientation, violence de l'émersion, et parfois le constat qu'une séance plus longue ne serait pas envisageable.

Un engagement intellectuel et cognitif

Sorties de l'immersion, les personnes interviewées laissent transparaître, dans les entretiens qui suivent immédiatement l'expérience de visionnage, les premiers modes d'intellection, qui prennent forme à partir des éléments prélevés et mémorisés dans le documentaire. Par intellection nous entendons l'ensemble des processus cognitifs qui permettent de comprendre à l'aide de processus abstraits et logiques. Pour Edgar Morin, "comprendre inclut nécessairement un processus d'empathie, d'identification. Toujours intersubjective la compréhension nécessite ouverture, sympathie, générosité." (Morin, 2000 : 105)

La caractéristique des opérations d'intellection est de se déployer, dans un temps plus ou moins long, des premières impressions pendant et au sortir d'une visualisation jusqu'à la mise en lien récursive avec les multiples connaissances du spectateur à partir de ses

expériences vécues ou à venir, en fonction du degré d'implication et d'importance accordé à l'expérience. En cela, notre dispositif de recherche suppose la plus grande prudence et modestie car d'une part il se focalise sur ce temps premier de la parole partagée dans un petit groupe juste après la visualisation et d'autre part il amplifie l'engagement des spectateurs interviewés dans le processus d'intellection.

Un vecteur de l'intellection : l'empathie

Les formes d'engagement précédemment évoquées, du fait de leur forte analogie avec des situations réelles, sont considérées fréquemment par les personnes interviewées comme relevant de l'empathie. Ils entendent principalement ce terme comme l'aptitude qu'ils ont de ressentir et de partager les émotions des personnes représentées. Pour Christian Bobin, "l'empathie, c'est à la vitesse de l'éclair, sentir ce que l'autre sent et savoir qu'on ne se trompe pas, comme si le coeur bondissait de la poitrine pour se loger dans la poitrine de l'autre." (Bobin, 2001 : 16) Si le dispositif de la VR amplifie les émotions ressenties tout au long de *Traveling While Black*, la frustration est aussi souvent exprimée, du fait du manque de réciprocité dans la réaction, comme l'exprime Charlotte : "*on a envie de mettre une main sur l'épaule, d'hocher la tête ... on ressent toutes les émotions et on ne peut pas partager les nôtres, du coup c'est un peu perturbant.*" (Charlotte, 2'20'')

Mélée à cette empathie émotionnelle très présente, se manifeste aussi une forme d'empathie cognitive qui permet de comprendre les états mentaux d'autrui. C'est ce processus qu'explique Denis, "... le mot qui me revient chaque fois c'est ignoble [...] le racisme on en parle souvent, c'est d'autant plus prenant ... je m'imagine à sa place et c'est horrible ce que je ressens ..." (Denis, 7'30'') Il éprouve physiquement et mentalement le concept de racisme au travers du témoignage de la mère, cristallisant ainsi sa connaissance théorique du phénomène.

Si le dispositif de la VR vient offrir des conditions plus implicantes pour comprendre l'autre au travers de ses ressentis, il est nécessaire de pointer la contribution des effets de la mise en scène comme le signifie Arnault "... on se sent totalement en immersion [...] parmi les clients de ce diner, c'est ce qui renforce le sentiment d'empathie, c'est pas que ça, il y a évidemment la qualité des témoignages, il y a quelque chose sur l'empathie qui est très posé par la mise en scène... moi c'est la première fois que je pleure pendant un film en VR, en fait." (Arnault, 3'50'')

Il semble que le dispositif de la VR et plus particulièrement celui de ce documentaire provoque un déplacement émotionnel fort chez la plupart des personnes interviewées à laquelle ils ne s'attendaient pas tous.

De l'interaction frustrée à une interactivité relative

C'est à ce stade que peut se poser la question de l'interactivité d'un tel dispositif. En effet, en rupture avec l'horizon d'attente associé à ce type de technologie, *Traveling While Black* ne propose aucune *interactivité* au sens de ce que Bianchini et Fourmentraux nomment les "médias praticables", c'est-à-dire un environnement permettant une interaction grâce au "click" ou au "bouton" (Bianchini et Fourmentraux, 2007). La question de l'*interaction* se pose pourtant à plusieurs titres, tant elle est présente dans les témoignages que nous avons recueillis.

D'une part, la puissance de l'engagement corporel, intellectuel et empathique induit par ce documentaire se heurte à l'impossibilité d'interagir dans l'univers diégétique du film, provoquant avec la même force cette frustration déjà évoquée précédemment, et que plusieurs spectateurs ont exprimée : aucun "échange" n'est possible (Niels, 14'40"). "*J'avais envie d'interagir, de discuter avec eux, et c'est pas facile parce qu'on est à moitié projetés dans le monde, en fait c'est comme si on y était totalement, sauf qu'on peut rien dire, on peut juste observer.*" (Camille, 2'00").

D'autre part, ces mêmes témoins frustrés de ne pouvoir agir, soulignent une modification de leur statut de spectateur : "*j'ai trouvé que [...] [dans la salle de cinéma] on retournait à la position de spectateur qui est au cinéma alors que tu as des moment où même si tu regardes des scènes sur le mur, tu es quand même dans le monde [de la VR].*" (Charlotte, 7'14")

D'une écoute spectatorielle ordinairement passive, on passe à une position notablement active des spectateurs, parfaite illustration de leur engagement, dont ils témoignent en toute conscience : "*On écoute vraiment, on est dans l'action d'écouter en fait. On n'est pas juste spectateur, on écoute ce qu'ils nous racontent*", nous explique Niels (Niels, 6'52").

En tant que spectateurs actifs, ils évoquent cette liberté de choix qui s'apparente tout à fait à une interactivité : Arnault raconte, parlant d'une scène qui se déroule dans le reflet d'un miroir pendant que l'action principale se déroule ailleurs, "*c'est la magie de la VR, des fois on y va, des fois on y va pas, moi j'y suis allé*" (Arnault, 5'24"). Une narration qui semble linéaire rend possible une bifurcation, grâce au choix de regard du spectateur. C'est la mise en scène qui tient lieu d'*interface* au récit, permettant une interactivité relative dans le choix de lecture que le spectateur est libre d'en faire.

b. La capture du spectateur

Mise en phase

Quel mode de production de sens les spectateurs mobilisent-ils lorsqu'ils entreprennent de visionner un film dont ils ne savent pas à l'avance dans quel genre ou forme il s'inscrit ? De fait, nos spectateurs ne sont pas tant venus découvrir le film que la promesse spectacularisante du dispositif – il s'agissait d'une première expérience de VR pour la plupart d'entre eux. Or, *Travelling While Black* les entraîne vers une expérience empathique à laquelle, disent-ils, ils ne s'attendaient pas.

Le dispositif et la réponse qu'il suscite chez le spectateur, s'appuient sur l'inflation d'un processus qualifié par Roger Odin de *mise en phase* : ce « processus qui me conduit à vibrer au rythme de ce que le film me donne à voir et à entendre. La mise en phase est une modalité de la participation affective du spectateur au film. » (Odin, 2000 : 38) Si la lecture documentariste des récits énoncés par les témoins d'une histoire brutale de ségrégation et de répression dans l'Amérique du *Green Book* ne déclenche pas d'opération d'identification, elle engage en revanche un processus affectif fort grâce à l'effet de présence dans les lieux. « L'important, pour qu'il y ait mise en phase, nous dit Odin, est que « le film [produise] un positionnement du spectateur homologue aux relations qui se manifestent dans la diégèse » (Odin, 2000: 44). À cet égard, la mise en phase produite dans *Traveling While Black* fait adhérer aux pensées et aux émotions exprimées par les témoins, notamment dans la séquence, évoquée systématiquement par nos interviewés, où une mère raconte avec précision l'assassinat de son enfant. Toutes les conditions sont réunies pour que le spectateur soit placé dans une situation d'écoute : nous sommes attablés à côté de l'intervieweuse, autorisés à recueillir son histoire. Son témoignage-discours « en direct » est mis en tension avec la théâtralisation de la scène : des figurants et des personnages du film – les témoins des premières séquences – sont répartis en arrière-plan à la manière d'un chœur grec. Le regard dont ils gratifient la femme fait écho à notre situation de spectateur.trice assigné.es. La puissance du récit, appuyée par des images d'archives enregistrées par une caméra de vidéosurveillance au moment de l'arrestation du fils, entraîne précisément cette inflation de mise en phase dont témoignent les spectateurs interviewés.

Capture du spectateur et prise de distance

D'un point de vue plus global, l'expérience de présence physique spatio-temporelle semble être en adéquation avec le besoin contemporain des individus d'annihiler la distance qui les sépare des choses (Rueda, 2016). Au niveau du dispositif et de ses créateurs, il s'agit bien de *capturer le spectateur*, comme l'a confirmé l'un des spectateurs interviewés, lui-même réalisateur de films en VR : « Avec le 360°, j'ai retrouvé un moyen, moi, de capturer l'utilisateur et de lui montrer exactement ce que je voulais en étant sûr qu'il ne serait pas perturbé par la réalité » (Arnault, 18'12'').

Le dispositif VR semble correspondre à l'aspiration de « capture » analysée par Yves Citton (Citton, 2014) comme une stratégie des régimes de l'attention propres au capitalisme. Assujettie par l'univers diégétique du film, l'attention du spectateur est en effet « capturée ». Face à un omnispectateur (Popelard, 2016 : 207) absorbé par des expériences spectatoriennes multiples, la VR représente une nouvelle sollicitation attentionnelle qui relève de l'« immersion », « qui nous plonge dans l'expérience déstabilisante d'univers inédits hors de notre contrôle et loin de nos repères habituels » (Citton, 2014 : 12). Est-ce au risque d'annuler toute distance critique ?

Traveling While Black ne nous fait pas vivre l'événement restitué par le témoignage, comme cherchent à le faire d'autres œuvres immersives traitant d'événements traumatiques³. Absorbé par le monde du film, le spectateur agit en acteur-témoin, une posture qui rapproche l'œuvre des postulats du cinéma-vérité, notamment s'agissant de ce qu'il est supposé provoquer chez le spectateur : « une rencontre, un dialogue avec son prochain » (Graff, 2016 : 180). En le rendant témoin du récit d'un événement et non de l'événement lui-même, le dispositif tire le spectateur de son état hypnotique. Dans le même temps, il le capture dans la scène en l'effaçant : aucun signe ne lui renvoie l'image de sa propre présence. « J'ai remarqué qu'à chaque fois que je tournais la tête je pensais que j'allais me voir », déclare Charlotte (Charlotte, 6'20''). Cette capture rend possible une participation active – par le biais de l'écoute directe, notamment – et de ce fait, une intervention symbolique dans le film.

Conclusion

³ Voir *My freedom or Death* (2011) du reporter de guerre Patrick Chauvel qui dénonce la guerre en Libye ou *Carne y arena. Virtualmente presentes y físicamente invisibles* (2017) d'Alejandro González Iñárritu sur la migration des Mexicains aux USA.

Il convient de remarquer que questionner les spectateurs immédiatement après la séance de VR induit que leur explicitation de leur expérience est à la fois riche de sa fraîcheur et encore peu structurée par tous les processus d'intellection qui se mettent en œuvre à la suite de toute expérience. La résonance avec l'actualité américaine dans laquelle entre aujourd'hui le documentaire *Traveling While Black* pourrait par exemple constituer une étape supplémentaire dans ces processus pour les spectateurs que nous avons rencontrés.

D'autre part, nous constatons l'apport de l'analyse sémio-pragmatique du film à notre étude. En fournissant les outils pour contextualiser une réception, elle enrichit et ajuste les écoutes et décryptages que nous avons menés, en leur conférant une plus grande dimension scientifique. Là encore, la mise en perspective de ce travail avec l'actualité nous permet de mesurer la nécessité d'une telle contextualisation.

L'expérience VR de *Travelling while black*, nous l'avons vu, est traversée par une double logique. Alors que la technologie du casque considérée isolément présuppose la capture du spectateur – on entend ici son triple engagement physique, intellectuel et empathique –, sa rencontre avec le récit et les choix de mise en scène de Félix et Paul Studios configure un dispositif décidément émancipateur. L'effet de présence et le statut d'acteur-témoin qu'il concède au spectateur, non pas de la violence raciale mais de sa mise en récit par de victimes avérées, amènent toute leur puissance politique et émancipatrice au film. Cette affirmation interroge sur l'injonction de prise de pouvoir et de domination que l'on pourrait associer au dispositif technologique de VR. Il incite à examiner de près les créations qui l'investissent mais il soulève aussi l'importance de l'analyse des expériences de leur réception.

Bibliographie

Bianchini S., Fourmentaux J-P. (2007). Médias praticables : l'interactivité à l'œuvre, *Sociétés*, vol.2 , n° 96, p. 91-104.

Bobin, C. (2001). *La lumière du monde*, Paris, Gallimard.

Citton, Y. (2014). *L'économie de l'attention*, Paris, La Découverte.

Comerais, F., Gibert, J.A. (2017). Introduction, *Études digitales*, n° 4, 2, Immersion, p. 9-17.

Dewey, J. (1938). *Experience & education*, New York, Kappa Delta Pi.

Jullien, F. (2016). De l'expérience, *BnF Conférence en ligne*, 7 décembre, 91 minutes. [En ligne]. <http://www.dailymotion.com/video/x5aa292>

Merleau-Ponty, M. (1945). *Phénoménologie de la perception*, Paris, Gallimard.

- Merleau-Ponty, M. (1964). *L'oeil et l'esprit*, Paris, Gallimard.
- Morin, E. (2000). *Les sept savoirs nécessaires à l'éducation du futur*, Paris, Seuil.
- Odin, R. (2000). Sémio-pragmatique et intermédialité, *Sociétés & Représentations*, vol.2, n° 9, p. 115-127.
- Odin, R. (2000). *De la fiction*, Bruxelles, De Boeck Université.
- Graff, S. (2016), Tutorer le spectateur. Le renouvellement de la posture spectatorielle par Edgar Morin, in Châteauvert.J. et Delavaud, G. *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, p. 171 – 182.
- Popelard, M-D. (2016). D'un spectateur captif (absorbé) à un spectateur attentif (dans les conditions appropriées), in Châteauvert.J. et Delavaud, G. *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, p. 207 - 213.
- Rueda, A. (2016). Document et fiction. L'expérience spectatorielle des écritures documentaire du web, in Châteauvert.J. et Delavaud, G. *D'un écran à l'autre, les mutations du spectateur*, p. 157 - 169.
- Sagnier, C., Loup-Escande, E. Vallery, G. (2019). Acceptabilité de la réalité virtuelle : une revue de la littérature, *Le Travail Humain*, vol.82, p.183-2012.
- Thévenot, L. (2006). *L'action au pluriel, sociologie des régimes d'engagement*, La Découverte.