

Séminaire international de sémiotique à Paris

Cartographies des relations, expériences de l'espace.

Représentations du sens en espace et ancrage spatial de la signification

Séance du 2 mars 2022

Espace agent, espace agi : ethnographie et modalités d'attestation de l'espace

François Provenzano (ULiège / Traverses)

Le sens de la rue : conflits de sémiologie dans l'espace urbain

L'intervention partira d'une présentation sommaire d'un outil d'inventaire et de cartographie des inscriptions urbaines à Liège, récemment mis en ligne (<https://texturb.uliege.be/geotag/>). Cette présentation servira à problématiser des questions terminologiques et méthodologiques. D'une part, il s'agira d'interroger les articulations entre les concepts d'*espace urbain*, *espace public* et *espace sémiotique*. D'autre part, il s'agira d'éprouver les modalités possibles, les enjeux et les limites d'une documentation et d'une re-médiation des sémiologies urbaines. Enfin, un troisième temps servira à relancer la démarche analytique sur deux cas qui mettent particulièrement en lumière les dimensions politiques de la gestion sémiotique de l'espace en ville : le cas de l'action militante par inscriptions parasitaires, et le cas de l'événementialisation d'une rue lors d'un Festival de cinéma.

Julien Thiburce (ENS de Lyon, UMR 5191 ICAR)

Vers une immersion des étudiants internationaux dans leur futur environnement par la vidéo en 360°

Depuis quelques années, les recherches examinant les apports des technologies immersives pour placer des apprenants de langue dans des situations authentiques s'intensifient (Blyth, 2018), alors même que les outils de captation (caméra 360°) deviennent plus abordables et les logiciels de montage plus maniables (Gandolfi, Kosko et Ferdig, 2021). Des recherches sur les séjours d'étude ont montré que les étudiants internationaux éprouvaient des difficultés d'ordres linguistique et culturel dans certains lieux de la ville hôte dans laquelle ils effectuaient leurs études et qu'une médiation pouvait s'avérer pertinente pour faciliter leur exploration de ces lieux (Guichon et al, à paraître ; Thiburce et al, 2021).

Cette intervention s'inscrit dans le projet VISITEURS (**V**ideo-based methods to **S**tudy **I**nternational **s**tudents' **E**xperiences of the **U**Rban **S**pace), financé par le LabEx ASLAN, qui vise à déterminer le potentiel de la vidéo 360° pour fournir à des étudiants internationaux des expériences d'apprentissage d'une langue-culture. Nous nous intéresserons à la collecte de données audiovisuelles avec une caméra 360° dans un environnement urbain, en questionnant les enjeux d'un tel dispositif sur la prise de données, mais également sur leur post-traitement.

Les caméras 360° permettent *a priori* de multiplier l'orientation des points de vues, voire même de générer un point de vue omniscient de la situation qu'elles documentent. Contrairement aux caméras "classiques", il n'y a ni cadrage, ni angle mort ; aucun point de vue ne semble être suggéré pendant la captation. Par contre, pendant la phase de montage *a posteriori*, il est possible pour le chercheur d'ajouter un point de vue d'analyste. Selon les phénomènes observés, étudiés et à mettre en saillance à l'écran, une multiplicité de films aux cadrages, zooms et focalisations différents peut être générée.

Aussi, de multiples formats de visualisation d'une même séquence sont possibles, avec des vues en « panoramique », en « dichotomie » ou encore en « *fish eye* ». Ainsi, à partir d'un seul matériau de base en 360° à l'intérieur duquel naviguer, peuvent être créés de multiples films que l'on peut dire "statiques", à appréhender en tant que discours qui déploient leur propre analyse et (ré)interprétation de la scène d'origine.

L'intérêt d'utiliser des dispositifs de captation à 360° d'une situation d'interaction réside aussi, voire surtout, en l'exploitation de ses dimensions interactives (agir sur et à travers le film) et immersives (se plonger ou se replonger dans la scène documentée). Pour éprouver ce potentiel, une recherche-développement a été entreprise afin de concevoir un module didactique d'exploration de sites urbains dans une grande ville universitaire française. Un module pilote permet de découvrir la gare lyonnaise de la Part-Dieu tout en réalisant les principales activités liées à la visite d'une gare (achat de billet, repérage du quai, interactions avec d'autres voyageurs). Cette recherche-développement s'articule autour de six étapes : l'identification de « lieux-problèmes » pour les étudiants internationaux, les repérages *in situ*, la scénarisation, le filmage, le montage et les tests utilisateurs.

Dans une perspective méthodologique, cette intervention visera à formuler les questions pratiques qui se sont posées à nous lors de ces différentes phases de captation d'interactions dans la ville, de traitement des données constituées et de conception d'un matériau didactique à destination d'étudiants internationaux. En réponse à l'argumentaire et en dialogue avec les autres intervention, nous problématiserons les notions d'*espace*, de *lieu* et d'*environnement*, à la fois sur le plan des pratiques étudiées (les interaction *in situ*) que sur le plan des pratiques de recherche (production, traitement et analyse de données).

Références indicatives

Blyth, C. (2018). Immersive technologies and language learning. *Foreign Language Annals*, 51, pp. 225-232.

Gandolfi, E., Kosko, K. W. & Ferdig, R. E. (2021). Situating presence within extended reality for teacher training: Validation of the extended Reality Presence Scale (XRPS) in preservice teacher use of immersive 360 video, *British Journal of Educational Technology*, Vol 52 No 2, pp. 824–841.

Guichon, N., Grassin, J.-F., Mathian, H. & Cunty, C. (à paraître). *Représentations du processus d'inscription dans le territoire des étudiants chinois pendant leur séjour en France*. Paris : Editions des archives contemporaines.

Makransky, G., Lilleholt, L., & Aaby, A. (2017). Development and validation of the multimodal presence scale for virtual reality environments: A confirmatory factor analysis and item response theory approach. *Computers in Human Behavior*, 72, 276–285.

McIlvenny, P. (2018). Inhabiting spatial video and audio data: Towards a scenographic turn in the analysis of social interaction. *Social Interaction. Video-Based Studies of Human Sociality*, 2(1).

URL : <https://tidsskrift.dk/socialinteraction/article/view/110409/159690>

Thiburce, J., Guichon, N. & Lascar J. (2021). Documenter les entretiens déambulés : interactions filmées et interactivité filmique. *Revue Française des Méthodes Visuelles*, Vol. 5.

URL : <https://rfmv.fr/numeros/5/articles/09-documenter-les-entretiens-deambules/>