



**HAL**  
open science

## Arts performatifs et processus de créations à l'ère numérique. Enjeux techniques et théoriques

Cécile Braillon-Chantraine, Fatiha Idmhand

### ► To cite this version:

Cécile Braillon-Chantraine, Fatiha Idmhand. Arts performatifs et processus de créations à l'ère numérique. Enjeux techniques et théoriques. *Revue d'historiographie du théâtre*, 2017, *Études théâtrales et humanités numériques*, 4. hal-02546134

**HAL Id: hal-02546134**

**<https://hal.science/hal-02546134>**

Submitted on 17 Apr 2020

**HAL** is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

# Arts performatifs et processus de créations à l'ère numérique. Enjeux techniques et théoriques.

Cécile Chantraine Braillon (Université Lille Nord de France)  
Fatiha Idmhand (Université de Poitiers)

## 1. Introduction

Pour le chercheur désireux d'analyser le processus de création d'une œuvre performative, la principale difficulté réside dans la constitution du dossier de genèse qui permettra l'étude génétique et scientifique. Comme l'ont signalé les travaux sur la genèse du genre dramatique réalisés par Almuth Grésillon, Florent Siaud ou Andrés Betancourt<sup>1</sup>, la complexité d'une recherche dans ce domaine réside dans l'accès aux archives, aux témoins du travail de création du spectacle. En effet, l'étude des œuvres performatives pose des contraintes à la fois physiques et matérielles aux chercheurs : les traces sont abondantes, très hétérogènes (captations audiovisuelles ou sonores, photos, dessins de mise en scène, esquisses de décors ou de costumes, objets, coupures de presse etc.), fréquemment dispersées entre différents lieux, institutions, pays et personnes (archives des artistes, des assistants, des membres de l'équipe technique) et, le plus souvent, lacunaires. Relever le défi d'une analyse critique et génétique de ces œuvres à l'aide des outils numériques semble aujourd'hui une évidence: il est dorénavant possible et simple de numériser les manuscrits des auteurs, leurs notes et photos, d'utiliser des smartphones, des caméras ou des appareils pour réaliser des films et collecter des images et des informations sur l'élaboration d'une pièce de théâtre et, enfin, d'envisager le dépôt de l'ensemble de ces traces transformées en « données » dans un espace de travail virtuel en vue de leur conservation, de leur diffusion et de leur exploitation informatique. Mais est-ce si simple dans les faits ? Que nous apprend le travail avec le numérique ? Quels problèmes soulève l'informatisation de nos pratiques scientifiques ?

Nous proposons d'apporter quelques éléments de réponse à ces interrogations à l'aune des premiers résultats d'une expérience que nous avons menée en 2016 autour de la remise en scène d'une pièce de théâtre uruguayenne, *El regreso de Ulises*, de Carlos Denis Molina (1916-1983). La pièce, écrite au début des années 1940, a été jouée trois fois à Montevideo : la première représentation a été dirigée par Atahualpa del Cioppo en 1948, la seconde par la troupe « Teatro de Cámaras » en 1950<sup>2</sup> et la troisième, que nous avons accompagnée, en octobre-novembre 2016, par Sandra Massera<sup>3</sup>. Dans la mesure où le théâtre se prête, comme d'autres arts du spectacle vivant, à de nouvelles genèses et à de nouvelles auctorialités, nous avons organisé une expérience grandeur

---

<sup>1</sup> Budor Dominique, Mervant-Roux Marie-Madeleine, Budor Dominique (dir.), *Genèses théâtrales*, Paris, ed. CNRS, 2010 ; Revue *Genesis* n°26/2005, Travaux dirigés par Almuth Grésillon et Nathalie Léger, Paris, ed. Jean-Michel Place, 2006. Voir également le dernier numéro de la revue *Genesis*, n°46/2015, les travaux de Florent Siaud sur l'étude du processus de création dramaturgique et notamment l'article *La Génétique de la mise en scène à l'épreuve de l'expérience humaine* à paraître in O. Anokhina, F. Idmhand, *Du texte à l'image : une genèse réinventée* (2017), et la thèse soutenue par Andrés Bétancourt Morales le 26 janvier 2016, dirigée par Pierre-Marc de Biasi et intitulée « Etude génétique de *Un requiem pro el padre Las Casas* et *Seis horas en la vida de Frank Kulak* (*La encrucijada*) d'Enrique Buenaventura ».

<sup>2</sup> C'est avec sa compagnie « La isla » qu'Atahualpa del Cioppo met en scène la pièce, dont la première a eu lieu dans la salle du SODRE le 20 novembre 1948. En 1950, la compagnie indépendante « Teatro de Cámaras » a repris la pièce pour la représenter le 23 octobre 1950 dans le théâtre Solis.

<sup>3</sup> Sandra Massera (Montevideo, 1956) est metteur en scène et dramaturge. Diplômée de l'Ecole d'Art Dramatique de Montevideo (*Escuela Multidisciplinaria de Arte Dramático Margarita Xirgu*), où elle enseigne, elle a mis en scène près d'une trentaine de pièces, participé à plusieurs festivals internationaux et réalisé des tournées en Amérique latine avec sa compagnie *El teatro del umbral*. En 2013, elle a obtenu le prix Juan Carlos Onetti pour son texte intitulé *Hotel blanco* qu'elle a mis en scène au théâtre Solis de Montevideo et en 2015 le prix Florencio qui récompense les victoires du théâtre uruguayen pour sa pièce *1975*. Nous précisons que Sandra Massera a accepté de travailler avec nous gracieusement.

nature destinée à revoir, dans le but de les consolider, nos approches théoriques, nos méthodes et grilles d'analyses. A cette fin, nous avons mobilisé différents instruments théoriques et informatiques conçus pour accompagner le chercheur dans une telle entreprise. Voici les premières conclusions de cette expérience.

## 2. Cadres théoriques et techniques

Depuis une quinzaine d'années, nos travaux ont pour objet la recherche sur les manuscrits et archives des écrivains. Nos critiques et interprétations des œuvres se nourrissent des éléments apportés par la connaissance du processus de genèse pour de meilleures analyses. En lien avec nos objets de recherches, des corpus latino-américains non traités par des institutions patrimoniales (bibliothèques publiques ou nationales par exemple), notre démarche scientifique a combiné des domaines qui ont longtemps été disjoints mais qui se voient aujourd'hui toujours plus associés dans le cadre d'une approche informatisée de la recherche en sciences humaines et sociales, et plus particulièrement des « sciences du texte ». L'une est patrimoniale, l'autre est critique et analytique, la dernière est informatique ; l'association de ces trois dimensions au sein d'un même projet de recherche est devenue usuelle dans le champ émergent des « Humanités Numériques », puisqu'elles incarnent, jusqu'à un certain point, les différentes étapes d'un projet en sciences humaines associant construction, mise en forme et exploitation de corpus d'auteurs devenus données informatiques.<sup>4</sup>

A cet égard, la numérisation des manuscrits (dans le respect des différents états de l'art du domaine) constitue fréquemment l'étape liminaire du projet de conversion « numérique » des corpus, celle qui permet, d'abord, de préserver les documents des manipulations<sup>5</sup> et dans le même temps, de les transformer en données susceptibles d'être diffusées en ligne pour être connues et exploitées par la recherche. Dans le cadre du projet ANR-CHispa, nous avons organisé le classement, la numérisation et l'édition numérique des archives de José Mora Guarnido (Espagne, 1894-1968, Montevideo), de Carlos Denis Molina (1916-1983, Montevideo) et de Carlos Liscano (Montevideo, 1949). Cet ensemble comporte plus de 4500 documents, près de 15 000 images<sup>6</sup> et à peu près 200 heures d'enregistrements. Parallèlement à ces travaux, nous avons construit des méthodes pour éditer et exploiter informatiquement les corpus et archives des artistes. Ainsi, nous avons travaillé :

- sur l'association de la description des archives aux informations scientifiques jugées fondamentales par les équipes et donc sur la manipulation des codages en XML (XML, XML-EAD ou XML-TEI) et sur l'utilisation du Dublin Core pour le moissonnage des informations ;
- sur les moyens de recourir à différentes interfaces et installations logicielles dans le but de travailler avec des équipes internationales et de permettre aux membres du projet d'éditer, en les encodant facilement, des corpus numériques (Notix, Omeka, Oxygen)<sup>7</sup> ;
- sur des ontologies associant l'ensemble de ces langages et illustrant les réflexions des équipes scientifiques.<sup>8</sup>

---

<sup>4</sup> A ce propos, nous indiquons ici que nous sommes membres du consortium CAHIER : <http://cahier.hypotheses.org/>

<sup>5</sup> Sur ce point, et sur la situation des archives en Amérique latine et en Afrique, voir l'article Idmhand, Fatiha, Riffard, Claire, Walter, Richard, « L'édition électronique de manuscrits modernes : enjeux critiques et génétiques » in, Frédéric Clavert, Étienne Cavalé, Olivier Legendre, Dana Martin, *Humanités numériques : mode d'emploi pour le chercheur en sciences humaines et sociales* » (à paraître en 2017) ; Fatiha Idmhand, Cécile Chantraine Braillon, Norah Giraldo Dei Cas « Latin-american manuscripts through/with digital tools », New York, 29-05-2016, LASA 50th Congress (diaporama en ligne sur [Academia.edu](http://Academia.edu)).

<sup>6</sup> Toutes ces archives peuvent être consultées sur <http://eman-archives.org/hispanique>. À partir de février 2017, elles vont être installées sur une nouvelle plateforme en vue de leur archivage à long terme.

<sup>7</sup> C'est ainsi que nous avons testé le développement d'une plateforme (**e-Man**) à l'aide du logiciel Omeka : elle a permis de tester notre ontologie par l'élaboration d'une solution combinant technique et exégèse.

<sup>8</sup> La collaboration à des programmes d'éditions numériques des archives littéraires en France (au sein de l'Institut des textes et manuscrits modernes UMR8132 par exemple) et à l'étranger (avec la Biblioteca Nacional del Uruguay (**Delmira Agustini**) et les archives historiques et littéraires de la Facultad de Humanidades de l'Universidad de la República de

Ces travaux ont débouché sur un double constat : le premier est que la préparation des données des sciences humaines en vue de leur exploitation informatique demande du temps, beaucoup de temps, en raison du manque d'automatisation de nombreuses tâches. En effet, l'offre logicielle actuelle ne répond que partiellement aux besoins des chercheurs souhaitant à la fois éditer leurs contenus et les accompagner d'un discours critique nécessaire à leur compréhension et exploitation dans un certain domaine. Ainsi par exemple, s'il est vrai que le codage en XML-TEI donne la possibilité d'intégrer, en vue d'un traitement informatisé de nos objets d'étude, la dimension herméneutique propre aux sciences humaines, « caractéristique essentielle de notre présence au monde »<sup>9</sup>, l'utilisation de ce langage de balisage pose des problèmes en raison d'un certain « piège de la tentation exhaustive » que la TEI, qui tend vers l'extrême précision, peut induire mais surtout en raison du manque d'outils facilitant cet encodage TEI et permettant l'automatisation de certaines tâches.<sup>10</sup> Cet allongement du temps passé à préparer les données peut parfois décourager, allant même jusqu'à supplanter la période d'analyse (l'exploitation des données)<sup>11</sup>. Pour notre expérience, nous avons voulu réintroduire le temps de l'herméneutique dans un corpus composé de données numériques préparées par le programme CHispa (données converties et préparées par nos soins) avec des données numériques collectées avec tous les supports dont nous disposons actuellement. Or, il s'est avéré que les réponses à nos questions de recherche, souvent complexes, étaient encore trop partielles ou trop rares, le plus souvent en raison de notre faible connaissance des outils permettant d'exploiter les données informatiques recueillies. Par ailleurs, nous avons également mesuré combien un certain manque de précision dans nos cadrages théoriques limitait nos interprétations. Ceci a été particulièrement frappant lorsque nous avons tenté soit de dévoyer des logiciels comme Omeka, en vue d'une utilisation plus large dans nos domaines scientifiques<sup>12</sup>, soit lorsque nous tenté d'employer The observer ou Face Reader, outils performants mis au point dans d'autres domaines scientifiques mais pas directement adaptés au nôtre. En effet, alors que les logiciels ont fait ce pour quoi ils ont été conçus, ils ont également fait ressurgir les écueils de nos grilles d'analyse et amoindri nos ambitions de systématisation. Nous y reviendrons ultérieurement, de façon plus détaillée, sur ces points.

Pour clore cet état des lieux contextuel, il nous faut nous arrêter un instant sur les cadres théoriques que nous utilisons pour analyser le processus de création de l'œuvre de théâtre. Ceux-ci s'inspirent des récents travaux critiques de théoriciens de théâtre, des analyses de la direction théâtrale et du jeu d'acteurs, qui tiennent compte de l'obsolescence de la forme performative de l'œuvre dramatique. On se doit de mentionner ici Patrice Pavis, Sophie Proust, Jorge Dubatti et Hans-Thies Lehmann, entre autres<sup>13</sup>. Notre étude des processus de genèse d'une œuvre d'art se fonde, elle, sur l'apparat théorique forgé par la méthode « génétique », telle qu'elle est développée

---

Montevideo (CEIU et du SADIL) a permis d'éprouver, par l'expérience de terrain, l'ontologie progressivement construite depuis 2005. Celle-ci peut être consultée sur le carnet de recherches du projet CHispa : <http://chispa.hypotheses.org>

<sup>9</sup> Jean Grondin, *L'Herméneutique*, Paris, Presses Universitaires de France, coll. « Que sais-je ? », 2006.

<sup>10</sup> Comme, par exemple, l'attribution d'identifiants uniques – susceptible d'automatisation, mais pas à la portée de l'humaniste même familiarisé avec XML et la TEI.

<sup>11</sup> De plus, alors que le cœur de notre domaine de recherche accorde une très grande importance à l'herméneutique, les cadres « formels » de ces programmes et langages informatiques la restreignent considérablement en limitant l'intégration des interprétations. Ces restrictions ont pourtant pour objectif de faciliter l'échange des informations et donc, des explications et analyses du chercheur ! Voir à ce propos les travaux menés par le groupe de recherche « R2CAHIER » (Ioana Galleron, Fatiha Idmhand et Cécile Meynard) sur les études littéraires assistées par ordinateur : <https://www.academia.edu/Pour-des-etudes-litteraires-assistees-par-ordinateur>.

<sup>12</sup> Voir à ce propos notre communication « Omeka / e-Man / CHispa...Quelle(s) « technique(s) » au service des sciences du texte ? » in Journée « Projets scientifiques avec Omeka. Nouveaux usages d'édition et de valorisation des fonds, archives et corpus scientifiques », Paris, Lundi 13 juin 2016. [Diaporama en ligne sur HAL et [Academia.edu](http://Academia.edu)] Voir également, Jacques Ellul, *La Technique ou l'Enjeu du siècle*, Paris, A.Colin, 1954.

<sup>13</sup> Ces théoriciens sont bien sûr les auteurs de nombreux ouvrages mais nous pensons notamment au suivants : Patrice Pavis, *La Mise en scène contemporaine*, Paris, ed. Armand Colin, 2008 ; Sophie Proust, *La Direction d'acteurs*, Paris, ed. L'Entretemps, 2006. Jorge Dubatti, *Filosofia del teatro I, II, III*, Buenos Aires, ed. Atuel, 2007, 2010, 2014 ; Hans-Thies Lehmann, *Le Théâtre post-dramatique*, Paris, ed. L'Arche, 2002.

au sein de l'Institut des textes et manuscrits modernes. Cette épistémologie critique des textes est née dans les années 1960, en marge de la « nouvelle critique », et a été théorisée par Louis Hay, Almuth Grésillon et Pierre-Marc de Biasi.<sup>14</sup> Elle vise à « élucider le processus global de production d'une œuvre »<sup>15</sup> à partir de la collecte des traces matérielles de la création de celle-ci. Initialement, elle a été développée comme une méthode pour la « génétique des textes » appuyée sur les manuscrits d'écrivains et l'étude des traces écrites, mais, depuis quelques années, son cadre théorique ne cesse d'évoluer pour intégrer, progressivement, les différentes formes de la création contemporaine<sup>16</sup>, telles que le cinéma, la photographie, la bande dessinée<sup>17</sup> et le spectacle vivant. Ce mouvement de la théorie génétique accompagne un contexte qui porte de plus en plus d'intérêt aux processus de création (artistique), aux *making-off*<sup>18</sup>, à l'atelier du créateur et aux traces, comme un moyen de matérialiser un monde qui se dématérialiserait. Dans ce cadre, il n'est pas étonnant que la complexité de la genèse théâtrale/du spectacle, comme de l'œuvre cinématographique par exemple<sup>19</sup>, occupe les réflexions des généticiens<sup>20</sup> en raison des complexités inhérentes à ces arts : pluralité des instances auctoriales engagées dans la création du spectacle, polymorphie des traces disponibles (ou de leur absence parfois) et surtout, spécificités des phases de finalisation de ce type d'œuvre dont l'issue peut être à la fois éditoriale (avec publication du texte de théâtre ou non, sortie du film en salle) et/ou spectaculaire (avec une mise en scène, une ou plusieurs représentations).

Dans sa thèse de doctorat, Florent Siaud a particulièrement étudié la complexité de la genèse du spectacle vivant<sup>21</sup> et tenté de proposer un cadre pour cette étude génétique. Remarquant, à raison, que les généticiens manquent d'éléments pour expliquer le « désordre » qui surgit avec le temps des répétitions<sup>22</sup> – car « les manuscrits de répétition, dotés d'un statut textuel à la fois composite et ambigu, opposent au chercheur leur « fractionnement » ou leur « lisibilité hasardeuse »<sup>23</sup> –, Siaud a proposé, comme l'a fait Sophie Proust<sup>24</sup> avant lui, de miser sur le rôle capital de l'assistant à la mise en scène dans la collecte des traces. Pour lui, la spécificité d'un tel corpus d'archives aux « formats variés », aux auctorialités diffractées<sup>25</sup> et au caractère fondamentalement éphémère du spectacle<sup>26</sup> requiert la présence de ce témoin de première ligne.

<sup>14</sup> Pierre-Marc De Biasi, *La Génétique des textes*, ed. CNRS, 2016. Almuth Grésillon, *Éléments de critique génétique*, PUF, Paris, 1994.

<sup>15</sup> Pierre-Marc De Biasi, *La Génétique des textes*, *ibid.*, p. 65.

<sup>16</sup> La revue *Genesis* (<https://genesis.revues.org/>) témoigne des avancées et de la construction théorique de cette discipline en pleine expansion.

<sup>17</sup> <http://www.item.ens.fr/>

<sup>18</sup> Comme nous l'avons constaté lors du colloque international de Jeunes chercheurs en critique génétique, *Making off*, organisé à Louvain-la-Neuve du 14 au 15 mars 2013 en partenariat avec l'Université catholique de Louvain, CECILLE (EA 4074, Université Lille 3), l'Institut des textes et manuscrits modernes (ITEM, UMR 8132) et le Laboratoire MoDyCo (UMR 7114, Université Paris Ouest Nanterre La Défense) - <http://littcompucl.blogspot.be/2013/03/colloque-international-jeunes.html>

<sup>19</sup> Voir à cet effet le séminaire consacré à cet art par l'ITEM : <http://www.item.ens.fr/index.php?id=141>

<sup>20</sup> Voir à ce propos : Almuth Grésillon et Nathalie Léger (éd.), *Genesis*, « Théâtre », n° 26, 2006 ; Almuth Grésillon, *La Mise en œuvre*, Paris, CNRS Éditions, 2008 ; Dominique Budor, Almuth Grésillon et Marie-Madeleine Mervant-Roux (dir.), *Genèses théâtrales*, Paris, CNRS Éditions, coll. « Textes et manuscrits », 2010.

<sup>21</sup> Florent Siaud, *Les Processus de la mise en scène. Polyphonie et complexité dans la création scénique*, Thèse de doctorat soutenue le 15-12-2014 à Lyon.

<sup>22</sup> « Face à ces archives protéiformes et difficiles à apprivoiser, les généticiens multiplient symptomatiquement les métaphores autour de la polymorphie, du désordre ou de l'inapprivoisé », Florent Siaud cite à ce propos l'article de Almuth Grésillon et Jean-Marie Thomasseau, « Scènes de genèses théâtrales », *Genesis*, no. 26, Paris, 2005, p. 30. *In Les processus de la mise en scène. Polyphonie et complexité dans la création scénique*, *op.cit.*

<sup>23</sup> Florent Siaud renvoie ici à l'article de Jean-Marie Thomasseau, « Les manuscrits de la mise en scène », dans *L'Annuaire théâtral*, n° 29, printemps 2001, p. 101-122. *Ibid.*

<sup>24</sup> Sophie Proust, *La Direction d'acteurs dans la mise en scène théâtrale contemporaine*, *op.cit.*, p. 184. Sophie Proust, « Les processus de création de quelques metteurs en scène new-yorkais », dans *Les Cahiers de théâtre Jeu*, n° 136, 2010, p. 84.

<sup>25</sup> Marie-Madeleine Mervant-Roux, « Construire à plusieurs la machine à jouer. Figures de l'invention technique dans *La Dispute* mise en scène par Patrice Chéreau » in *Genesis*, n°41, 2015.

<sup>26</sup> Florent Siaud : « Reste que cette hétérogénéité a beau être plus frappante pour les écrits de répétition que pour les avant-textes d'écrivains, elle n'est que le symptôme de la brutalité définitoire de l'archive. Comme l'écrit Arlette Farge

En sachant que la génétique pose comme préalable à l'étude la constitution du *dossier de genèse*, soit la collecte par le chercheur de l'ensemble des traces du processus de création et leur examen détaillé en vue de leur organisation chronologique<sup>27</sup>, il est évident que la présence/l'action d'un tel témoin ne peut qu'enrichir le *dossier* génétique. Siaud construit ainsi une méthode de travail pour cet assistant<sup>28</sup> et introduit le concept d'archives « intermédiaires » dans le cadre de la création d'un spectacle ; nous reprendrons ce concept dans cet article.<sup>29</sup> Toutefois, Florent Siaud ne saisit pas l'introduction de ce concept pour le penser dans une perspective numérique ; en réalité, il l'écarte de sa réflexion, plutôt axée sur l'absence de cadre pour l'assistant à la mise en scène. Dans un contexte informatisé, comment réaliser une étude du processus de la mise en scène qui tienne compte de l'intermedialité des archives et des auctorialités (assistants, acteurs, régisseurs, etc.) susceptibles de transformer (ou d'interférer) le projet du dramaturge ?

### 3. Le retour d'« ULISES »

Le théâtre est l'un des arts qui survit, peut-être plus facilement, à la disparition de son auteur. Il peut en effet connaître de nouvelles genèses et de nouvelles auctorialités : une pièce de théâtre est, le plus souvent, d'abord écrite, mise en scène, jouée devant un public, rejouée durant une période, avant d'être délaissée pour toujours ou pour des années, voire pour des siècles. Un jour elle peut être reprise, partiellement réécrite, transformée et rejouée dans un nouveau contexte historique ou spatial, et ouvrir une nouvelle réception, une nouvelle lecture. Dans un contexte qui généralise l'informatisation des méthodes et qui multiplie ce que nous appelons des « promesses numériques et logicielles », nous nous sommes demandé s'il était effectivement si « simple » de réaliser une étude scientifique de données collectées lors du processus de création d'un spectacle. Pour le savoir, nous avons étudié la possibilité d'une méthode (en vue d'une « preuve de concept »)<sup>30</sup> permettant de suivre, pour l'étudier, une telle genèse. Pour notre expérience, nous nous sommes appuyés sur les données informatiques accumulées dans le cadre du projet ANR-CHispa et plus particulièrement, en vue de l'étude scientifique, sur le dossier génétique d'une pièce de théâtre du répertoire « mythologique »<sup>31</sup> de Carlos Denis Molina, *El regreso de Ulises/Le retour d'Ulysse*.

---

à propos de l'archive judiciaire du XVIII<sup>e</sup> siècle, celle-ci est « difficile dans sa matérialité » car « démesurée, envahissante comme les marées d'équinoxes, les avalanches ou les inondations. » (Arlette Farge, *Le Goût de l'archive*, Paris, Seuil, coll. « Points », 1989, p. 10) ». In *Les processus de la mise en scène. Polyphonie et complexité dans la création scénique*, op.cit.

<sup>27</sup> Toutefois, la multiplicité des instances susceptibles de devenir auctoriales, comme l'a encore récemment montré Marie-Madeleine Mervant-Roux, ne demanderait-elle pas d'intégrer les techniciens et ingénieurs parmi les personnes susceptibles d'infléchir le processus de genèse.

<sup>28</sup> Son protocole de travail pour le chercheur-assistant à la mise en scène intéressé par l'étude du processus de création est inspiré de l'ethnologie et de l'anthropologie. Il met en regard les défis posés par le renouvellement actuel des approches scientifiques des sciences humaines, et la réalisation d'expériences de terrain. Son travail éclaire sur la « réalité humaine complexe » inhérente à toute étude de la genèse de la mise en scène et sur la notion même de corpus, puisque les documents et archives d'un spectacle sont par essence lacunaires, incomplètes. Il signale à ce propos les pistes développées par Gay McAuley en Australie autour des « Performance studies » et de leur rapprochement « into the methodological terrain of ethnography » : Gay McAuley, *Space in Performance. Making Meaning in the Theatre*, The University of Michigan Press, 1999, p. 12. In *Les processus de la mise en scène. Polyphonie et complexité dans la création scénique*, op.cit. In *Les processus de la mise en scène. Polyphonie et complexité dans la création scénique*, op.cit.

<sup>29</sup> Dans la mesure où la mise en scène « fait interagir plusieurs disciplines artistiques » et donc plusieurs médias, il lui semble nécessaire de dépasser les concepts d'une génétique plutôt orientée vers le texte, pour aller vers une génétique du spectacle. *Ibid.*

<sup>30</sup> Voir <https://chispa.hypotheses.org/laxe-2-du-projet-chispa-ulises>

<sup>31</sup> Cécile Chantraine Braillon mène en effet, depuis 2011, un travail de recherche sur le concept de « théâtre mythologique ». Elle a déjà publié un certain nombre d'articles sur le sujet tels que : « Penélope, Ariana y Eurídice... una nueva generación de mujeres en el teatro mitológico del Río de la Plata (años 40 y 50) » in *Mitos de la sabiduría femenina entre tradición y subversión. Su recepción en las letras hispánicas*, *Analecta Malacitana*, n°101, C. Viñals (coord.), 2015, 111p ; « Carlos Rehermann vs Sandra Massera : donner corps au texte de théâtre » in Cécile Chantraine Braillon, Fatíha Idmhand, Norah Giraldi Dei Cas, *Théâtre contemporain dans les Amériques*, collection Trans-Atlántico, P.I.E. PETER LANG, Bruxelles, 2015, p. 193-20 ; « Théâtre à l'antique dans le Rio de la Plata » in Dei Cas Giraldi, Norah, Blixen

L'expérience s'inscrit dans le cadre plus large d'une étude sur la circulation d'un certain théâtre, le théâtre mythologique, entre l'Europe et les Amériques dans les années 1945-1960. Le mythe est étudié ici comme un cas de transfert culturel<sup>32</sup> franco-uruguayen qui, selon nos hypothèses, aurait été exporté dans les Amériques entre 1941 et 1942 par Louis Jouvet et sa troupe « L'Athénée ». La mise en scène, durant cette tournée, d'une partie du répertoire de Jean Giraudoux, notamment de *La Guerre de Troie n'aura pas lieu*<sup>33</sup>, aurait introduit le « théâtre mythologique à la française » sur le continent.<sup>34</sup>

Les témoins de la « première genèse » de *El regreso de Ulises* datent des années 1942-1950, il s'agit :

- de quatre états génétiques de la pièce, respectivement classés CDM-AA2-08-C1 à C4 ;
- 36 feuillets épars (fragments de scènes de la pièce), respectivement classés CDM-AA2-08-F1 et F2.

Il faut également ajouter à ce dossier des extraits de la pièce publiés dans la presse de l'époque et des éléments exogénétiques intéressants pour comprendre sa réception, comme des correspondances reçues suite aux représentations de 1948 et de 1950. L'ensemble de ces documents « papier » (aucune captation sonore/audiovisuelle n'a été retrouvée à ce jour) appartient aux archives d'Alcides Giraldi et a été numérisé et mis en ligne par le projet CHispa.<sup>35</sup> Ces données numériques ont été publiées accompagnées de métadonnées aussi complètes que possible à ce jour, encodées dans des formats moissonnables, intéropérables et ouverts comme le Dublin Core et le XML.

Pour organiser l'expérience de 2016, la remise en scène de la pièce a été confiée à une metteuse en scène uruguayenne de renommée internationale, Sandra Massera, déjà auteure de deux mises en scène de pièces de théâtre « mythologiques »<sup>36</sup>. Pendant dix-huit mois, de mai 2015 à novembre 2016, nous avons suivi son travail et collecté, pour les étudier, toutes les traces de cette nouvelle création : Sandra Massera a principalement travaillé en Uruguay, mais elle a également réalisé une résidence artistique d'un mois en France, en avril 2016. À cette occasion, elle a pu réfléchir à la circulation des modèles artistiques à travers les époques et les cultures. Elle a par ailleurs travaillé sur des pistes de mises en scène à l'occasion d'un atelier théorico-pratique organisé dans la métropole lilloise<sup>37</sup> ; avant cet atelier, et après plusieurs lectures de la pièce qu'elle a d'ailleurs amendée pour la moderniser, Sandra Massera avait déjà établi une série de propositions concernant des scénographies possibles, pensé et choisi les acteurs, et travaillé sur les costumes et le jeu.<sup>38</sup>

---

Carina, Braillon-Chantraine, Cécile, Idmhand, Fatiha (eds.), *Navegaciones y regresos. Lugares y figuras del desplazamiento*, collection Trans-Atlántico, P.I.E. PETER LANG, Bruxelles, 2013, p. 217-229.

<sup>32</sup> Michel Espagne, Michel Werner (dir.), *Transferts. Les relations interculturelles dans l'espace franco-allemand*, Paris, Éditions Recherche sur les civilisations, 1985.

<sup>33</sup> Rolland Denis, *Louis Jouvet et le théâtre de l'Athénée, Promeneurs de rêves en guerre de la France au Brésil*, Paris, éd. L'Harmattan, 2000.

<sup>34</sup> L'étude des contextes dans lesquels ce type de théâtre est joué (le Cône Sud de l'Amérique des années 1950 pour ce cas) montre, selon Cécile Chantraine, qu'il y a probablement une relation entre le contexte de crises (sociales, politiques) et la remise en scène des mythes.

<sup>35</sup> Voir supra note n°5.

<sup>36</sup> Voir le travail de Cécile Chantraine sur la mise en scène du mythe de Pandore, « Carlos Rehermann vs Sandra Massera : donner corps au texte de théâtre » publié dans Cécile Chantraine Braillon, Fatiha Idmhand, Norah Giraldi Dei Cas, *Théâtre contemporain dans les Amériques*, collection "Trans-Atlántico", P.I.E. PETER LANG, Bruxelles, 2015, p. 193-209.

<sup>37</sup> [https://www.meshs.fr/dutexteal160307180301\\_\\_\\_1280x1024x1x1280x863x1\\_fr\\_\\_\\_\\_\\_rwr\\_\\_\\_\\_\\_..php](https://www.meshs.fr/dutexteal160307180301___1280x1024x1x1280x863x1_fr_____rwr_____..php)

<sup>38</sup> En France, Sandra Massera a donc dirigé une lecture-performance d'extraits de la pièce, le 31 mars 2016 à l'Université de Valenciennes, interprétée par Scheherazade Zambrano Orozco et elle-même. L'événement a été filmé en caméra HD, fixe et mobile. Puis, du 4 au 8 avril 2016, elle a animé une *masterclass* portant sur l'apprentissage de la mise en scène sur le plateau SCV de l'Imaginarium de Tourcoing : cet atelier théorico-pratique a ainsi bénéficié des équipements d'excellence de la plateforme technologique IrDive (lauréate de l'appel à projets 2011 « Equipements d'Excellence »). Basée sur le texte de *El regreso de Ulises*, la *masterclass* a réuni une quinzaine de participants, amateurs ou praticiens du théâtre, qui ont été filmés en permanence par un dispositif de captation audiovisuelle. Dans la Grande Salle d'Art, trois petites caméras fixes HD sur pied ont filmé, selon des angles différents, les différentes actions accomplies par la

L'atelier de Lille s'inscrivait donc dans la continuité des premières répétitions de la troupe, qui avaient démarré au mois de mars 2016 et devaient reprendre intensément au mois de mai 2016. Cette *masterclass* a constitué, en quelque sorte, une étape de transition entre la « phase de recherche avec les acteurs »<sup>39</sup> et lesdites répétitions. En effet, Massera travaille le jeu d'acteur en des temps bien différenciés : elle réalise d'abord un travail corporel basé sur différents exercices et tests réalisés avec ses acteurs, puis s'engage dans un protocole de répétitions plus classiques qui, dans un premier temps, ne suit pas l'ordre des scènes. Elle ne travaille sur le « filage » qu'une fois satisfaite par ces tests, et ce jusqu'à la générale. Son approche esthétique est inspirée des travaux des historiens de l'art Kenneth Clark et Césaire Brandi ; comme eux, elle travaille selon deux représentations possibles du monde : une vision naturaliste et une vision symbolique. Il faut également ajouter qu'il existe chez elle une certaine dimension co-créative puisque son compagnon, Carlos Rehermann, romancier et auteur de pièces de théâtre, est très impliqué dans ses travaux. Sandra Massera a plusieurs fois mis en scène les œuvres de son époux, tandis que lui a participé à la création scénographique des pièces de sa compagne.<sup>40</sup>

Après la période de répétitions, la première de la pièce a eu lieu le 25 octobre 2016 à Montevideo (Uruguay). Entre le 25 octobre 2016 et le 21 novembre 2016, la pièce a été jouée huit fois à Montevideo (Sala Verdi et Sala Balzo/SODRE) et une fois à San José, ville de naissance du dramaturge Carlos Denis Molina.

Ce second dossier de genèse est donc plus hétérogène que celui des années quarante et cinquante, non seulement parce que nous avons eu accès à davantage de documents mais également parce que nous avons utilisé tous les instruments en notre possession pour recueillir des données. L'ensemble comporte donc à la fois des sources numérisées, mais également des sources nativement numériques ; il s'organise comme il suit :

- des photocopies, dessins et notes (l'ensemble a été numérisé) ;
- des enregistrements et des photos provenant de caméras, tablettes et téléphone ;
- des publications sur Facebook.

Comment organiser cet ensemble en vue de l'analyse ? Considérons d'abord la première genèse de *El regreso de Ulises*. Les premières analyses de la pièce écrite vers 1942 ont été réalisées par Cécile Chantraine, elles sont basées sur les traces écrites et iconographiques conservées dans les archives Carlos Denis Molina. Ce dernier ne conservait alors que très peu de brouillons de travail, parfois aucun.<sup>41</sup> Pour cette pièce, seuls quelques avants-textes correspondant à la fin de la phase rédactionnelle existent à l'heure actuelle. Il est donc particulièrement difficile de reconstituer sa pratique dramaturgique de l'époque : travaillait-il des brouillons ? d'où écrivait-il ? quelles étaient ses sources d'inspiration ? autant de questions qui restent aujourd'hui en suspens ainsi que ses intentions de mise en scène au-delà des indications didascaliques. Il est toutefois certain qu'il souhaitait voir sa pièce sur un plateau, puisqu'il a soumis la première version de son texte au concours du Ministère de l'Instruction Publique afin d'obtenir des financements pour la production du spectacle.

Considérons maintenant la seconde genèse de la pièce. Dans le cadre d'une approche « intermédiaire » de cette mise en scène, il nous a fallu, tout en collectant les données à exploiter,

---

metteur en scène et les participants pendant quatre jours. Puis, le cinquième jour, ces derniers ont rejoint la salle du Labtest pour être filmés par quatre caméras HD fixées au plafond (type caméra de surveillance) et contrôlées à distance depuis un espace de régie placé derrière des vitres sans tain. Nous avons ainsi pu collecter, en tout, une cinquantaine d'heures d'images. Tout en organisant ce processus de récréation, il s'agissait pour nous de collecter un certain nombre de données exploitables afin que nous puissions les analyser au moyen des outils numériques existants.

<sup>39</sup> *Ibid.*, p. 96.

<sup>40</sup> Carlos Rehermann réalise les croquis de scénographie et de costumes des pièces de Sandra Massera et se charge également de leur production au sein de la troupe « El Teatro del Umbral » qu'elle a fondée.

<sup>41</sup> Ce qui n'est plus le cas à partir des années soixante-dix. Pour les pièces postérieures à cette date, on constate que le fonds d'archives contient une abondante quantité de brouillons, carnets et prises de notes diverses.



recenser les outils qui existent à l'heure actuelle pour conserver et étudier ces archives numériques. Dans une démarche *open access*, nous avons d'abord privilégié la recherche d'outils *open source*, développés par/dans le milieu académique (le plus souvent par des projets financés par les ministères de l'Enseignement Supérieur et Recherche ou de la Culture, ou par l'Europe). Nous avons d'abord exploité notre périmètre le plus proche, la France et l'Europe, puis recherché des solutions ailleurs dans le monde, dans les Amériques notamment. Bien sûr, cet inventaire aurait pu admettre une liste plus longue mais à des fins d'efficacité, nous avons travaillé avec des outils dont les initiateurs nous étaient proches. Notre état de l'art est donc fondé sur des outils disponibles en 2015-2016<sup>42</sup> et nous a amenés à repérer et classer ces outils de la façon suivante :

a) Les outils conçus pour « l'archivage ». Souvent conçus sous forme de plateforme de dépôt, ils ont pour but la conservation et la documentation du processus de création d'une œuvre performative. Une plateforme comme *La Fabrique du Spectacle*<sup>43</sup>, portée par Sophie Lucet, permet d'accéder aux ressources produites lors du processus de création d'œuvres théâtrales et rendues disponibles par les metteurs en scène. En Argentine, nous pouvons citer l'exemple de *TeatriX*, mise en place par Jorge Dubatti.

Ce type de plateforme est plutôt consultatif ; les données collectées sont fournies par les auteurs à des fins éditoriales dans le cadre, ou non, d'expériences à impact culturel ou sociétal (comme pour le projet européen *Crossing Stages*<sup>44</sup>). L'existence de ce type de plateforme est extrêmement utile pour disposer et accéder aux ressources : on peut y visionner des pièces et les utiliser pour leur dimension documentaire dans un cadre pédagogique (puisque *La fabrique du spectacle* est aussi associée à l'Université Ouverte des Humanités) ou pour illustrer une recherche scientifique. Des dispositifs comme *La fabrique du spectacle* () sont avant tout dédiés à la diffusion des œuvres ce qui, en raison du caractère éphémère du spectacle vivant, est un apport considérable.<sup>45</sup> En revanche, ces bases de données n'offrent pas de moyens techniques permettant au chercheur de télécharger, d'exporter et de recréer sa propre banque de données à partir des ressources mises en ligne. Il le pourrait, mais cela suppose de mettre en place, en dehors de *La fabrique du spectacle* ou de *TeatriX*, des moyens de fouille de données.

b) Les outils « d'archivage et d'exploitation ». Ce type d'outils est destiné à faciliter la fouille de données et donc la recherche. Parmi ceux que nous avons repérés, nous avons testé *Rekall*, une initiative numérique qui vise à associer la conservation des traces de la création des arts de la scène et leur exploitation au sein d'une même infrastructure numérique. Lancé par Clarisse Bardiot et par une équipe de développeurs, ce logiciel permet aux artistes de réunir les documents qu'ils produisent tout au long du processus, et de les consulter en permanence, notamment lorsqu'ils doivent travailler de façon discontinue (résidences fractionnées, reprise d'un spectacle etc.). L'installation du logiciel est plutôt simple et l'équipe *Rekall* organise des formations pour accompagner la prise en main de l'outil. C'est à l'occasion du workshop du 16 octobre 2015<sup>46</sup> que nous avons testé le logiciel, dont l'atout principal réside dans la *timeline* qui permet d'intégrer chronologiquement les différents témoins de la création.

Malheureusement, *Rekall* n'accepte que les documents vidéo et, dans son état actuel, il n'est pas possible d'y intégrer d'autres types de documents numérisés. Si l'on considère la dimension

---

<sup>42</sup> Certains outils pourront avoir évolué et d'autres disparus, une fois cet article publié.

<sup>43</sup> <http://www.fabrique-du-spectacle.fr/>

<sup>44</sup> <http://crossingstages.eu/>. Le projet européen *Crossing stages*, dirigé par l'Université Carlos III de Madrid, a consisté à suivre, documenter et analyser le processus de réinterprétation des mythes antiques, à travers la réalisation de plusieurs performances artistiques. Les documents issus de ce processus (vidéos, photos, textes etc.) ainsi que des articles de chercheurs impliqués dans le projet ont été mis en ligne sur le site du projet, mais aucun dispositif permettant l'exploitation scientifique de ces créations n'a été développé.

<sup>45</sup> Nos fins n'étant pas immédiatement la diffusion des œuvres, nous n'avons pas (encore) utilisé cette plateforme pour publier nos enregistrements de la pièce.

<sup>46</sup> Ce *bootcamp* a été proposé le 15 octobre 2015 dans le cadre du projet MESHES Emergents (2015-16), DORRA-DH (Développement d'outils et d'un réseau de la recherche en Arts dans le champ des Humanités Numériques) porté par Clarisse Bardiot et Nicolas Thély.

intermédiaire du dossier génétique de l'œuvre performative, elle ne peut donc être exploitée avec ce seul outil. Nous l'avons donc testé comme moyen d'analyse des captations vidéos mais, malheureusement, nous nous sommes rendu compte qu'il ne permettait pas la récupération automatique des métadonnées déjà saisies dans les sources<sup>47</sup>. Il permet en revanche la saisie de métadonnées. Dès lors, *Rekall* semble se prêter davantage au démarrage d'un projet et non à l'exploitation de données existantes.

- c) La troisième catégorie concerne des outils uniquement destinés à l'analyse, à « l'exploitation ». Parmi eux, nous avons d'abord testé ceux qui permettent l'intégration d'un certain discours critique et donnent la possibilité de construire une herméneutique numérique. Le logiciel *Lignesdetemps* avait été conçu, comme *Rekall*, dans le but d'annoter des vidéos. Contrairement à *Rekall*, il n'a pas pour vocation la conservation. Nous avons donc utilisé *Lignesdetemps* pour annoter et commenter les films réalisés lors de la masterclass « Du texte à la scène » du mois d'avril 2016. Pour nos tests, nous avons choisi d'utiliser l'outil en *standalone*<sup>48</sup>, pour des raisons de respect de droit à l'image des participants. Les documents sont donc conservés sur nos serveurs pour l'instant.

Le tutoriel en ligne<sup>49</sup>, bien que peu détaillé, permet de se familiariser rapidement avec l'outil, qui s'avère assez simple d'utilisation et plutôt ergonomique. L'avantage de cet outil est qu'il génère presque automatiquement un découpage plan par plan de la vidéo, ce qui permet de gagner du temps. Il est également possible de réaliser aisément d'autres découpages, en fonction de critères d'étude personnels (contenus, formes, lectures, etc.), de nommer ces séquences et de les décrire. Dans le cas précis des images que nous avons analysées, nous avons voulu étudier la construction du jeu d'acteurs à travers l'ordre des consignes données aux différents participants par la metteur en scène. Pour cela, nous avons décrit les séquences et sommes ensuite passées à l'élaboration du dit « bout à bout » de façon à créer notre propre montage vidéo à partir des fragments définis au préalable, en ajoutant des intertitres et des images.

Malheureusement, en l'état actuel du logiciel, ce « bout à bout » ne peut être extrait de l'outil et n'est consultable que sur *Lignesdetemps*. Quant à la fonction « prise de notes », elle s'opère

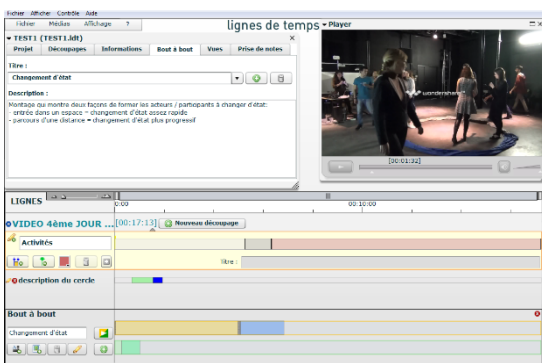


Figure 2: Fenêtre ouverte sur Lignes de temps. Focus sur une séquence de la masterclass avec sa description.

facilement et peut être simultanée au défilement de la vidéo, mise en pause, ou/et segmentée. Toutefois, l'enregistrement de ces notes implique de générer un nouveau découpage de la vidéo, même si les notes ont déjà été prises à partir de l'un des découpages préalablement établis. Non seulement le travail est répété, mais il n'y a plus de lien entre ce dernier et le découpage issu des notes : celles-ci semblent indépendantes alors qu'initialement, il s'agit bien d'annoter un premier découpage. Enfin l'ensemble des données produites peut être extrait dans un fichier xml établi selon le modèle Cinélab.<sup>50</sup>

<sup>47</sup> Ces analyses ont été réalisées à partir de la version du logiciel disponible à cette URL <http://www.rekall.fr/download-rekall/>. Les dernières consultations remontent au 28 juillet 2016 et au 05 janvier 2017.

<sup>48</sup> *Lignesdetemps* permet d'installer une version en local (*standalone*) et offre également une application sur la plateforme du site de l'IRL. <http://ldt.iri.centrepompidou.fr/ldtplatform/accounts/login/?next=/ldtplatform/ldt/workspace>, dernière consultation le 28 juillet 2016.

<sup>49</sup> <http://www.iri.centrepompidou.fr/outils/lignes-de-temps/#download>, dernière consultation le 28 juillet 2016.

<sup>50</sup> <http://liris.cnrs.fr/advene/cinelab/>, dernière consultation le 28 juillet 2016.

Nous avons ensuite testé d'autres dispositifs numériques, qui n'ont pas été spécifiquement conçus pour les arts du spectacle, mais qui ont ouvert des perspectives intéressantes pour la conservation et l'analyse de ces derniers. Le logiciel *Omeka* est celui que nous avons testé pour mettre à la disposition de la communauté scientifique les archives numérisées de Carlos Denis Molina. La conception modulaire de ce logiciel, avec une personnalisation basée sur l'ajout de plug-ins, permet d'éditer, avec des métadonnées encodées en Dublin Core et XML, des documents numériques de natures diverses : manuscrits

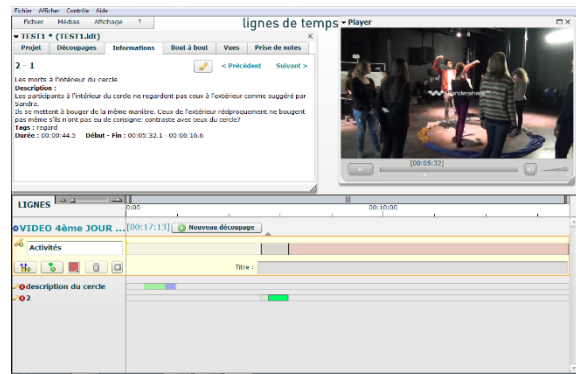


Figure 3 : Fenêtre ouverte sur Lignes de temps.  
Focus sur le bout à bout

numérisés, iconographies, vidéos et sons. Comme outil d'édition, *Omeka* offre de nombreux avantages. Parmi les plug-ins qu'il propose, l'un d'entre eux, *exhibit builder*, facilite l'édition d'une analyse critique et contextualisée d'un corpus de documents numérisés. Ce module « d'exposition virtuelle » ouvre la place au discours critique, à l'herméneutique nécessaire à la compréhension des analyses génétiques. Un autre module, « neatline », offre la possibilité d'organiser la présentation des documents dans leur chronologie, selon une « timeline » personnalisable. Cependant, ce logiciel, initialement conçu pour réaliser des bibliothèques numériques et donc pour exposer ses données sous une certaine forme, ne se prête pas à toutes les distorsions et suppose qu'une arborescence cohérente ait été pensée en amont.<sup>51</sup> Les finalités de diffusion d'*Omeka* sont facilitées par la simplicité du logiciel mais les moyens d'exploiter les données publiées demandent quelques compétences techniques dont le chercheur n'a pas forcément conscience lorsqu'il le choisit.

Nous avons également testé des applications informatiques portées par des projets en *visual studies*, notamment celles qui sont développées dans le cadre des programmes ANR-VISUALL (Mathias Blanc, IRHiS-CNRS) et SCV (Sciences et Cultures du Visuel / Imaginarium de Tourcoing). La *Visuall Tek*<sup>52</sup> est composée de trois outils logiciels : *Ikonikat* pour l'analyse d'images fixes, *Coddeix* pour l'annotation d'images mobiles, *V-Atlas* pour la comparaison d'images mobiles. Ces outils numériques offrent la possibilité de réaliser des analyses visuelles : nous les avons testées sur des photographies prises par Carlos Denis Molina et notamment une photo des années quarante appartenant au dossier de genèse de la pièce *El regreso de Ulises*. Il s'agissait ainsi de comprendre le rôle de ces photos dans le processus de création : s'agissait-il de photos de répétition ? de documents de consultation exclusivement exogénétiques ? d'éléments de création qui ont été intégrés au processus génétique (endogène) ? ou simplement, d'autres créations artistiques de Carlos Denis Molina ? Le travail avec *Ikonikat* a apporté quelques réponses à ces questions.

Cette application a été pensée pour étudier, de façon collective, des images fixes. Le dispositif testé étant encore pilote, il n'a donc pu être utilisé que sur le site de l'Equipex IrDive<sup>53</sup>, à l'Imaginarium de Tourcoing (Nord, 59). A partir d'une tablette ou d'un écran tactile, *Ikonikat* permet de visualiser les images et de les annoter à l'aide du doigt en dessinant des zones de force. Ce travail peut être réalisé en groupe et donner lieu à des comparaisons. L'idée est de réaliser l'annotation sans parler et d'échanger ensuite, entre participants, sur l'expérience réalisée. Si la prise en main de l'outil a été rapide et son utilisation tout à fait ergonomique, nous avons été étonnées des résultats d'une approche collective de ces photographies : les échanges ont été nombreux pour commenter les lignes de force et les zones de sens tracées par chacun des participants sur l'image.

<sup>51</sup> La simplicité d'*Omeka* nous a amenées à l'utiliser, dans un premier temps, pour développer la plateforme e-Man (<http://eman-archives.org/hispanique/molina>), mais à des fins de pérennisation des données du projet CHispa, nous avons finalement transposé l'ensemble de la plateforme sur un autre site. Ce transfert étant en cours, nous ne sommes pas encore en mesure de donner la nouvelle URL.

<sup>52</sup> <http://scv.hypotheses.org/projets/visuall-tek>

<sup>53</sup> <http://www2.irdive.fr/>, dernière consultation le 28 juillet 2016.

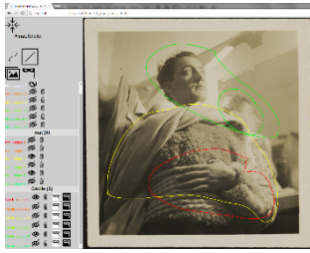


Figure 4 : entourage de zones de sens

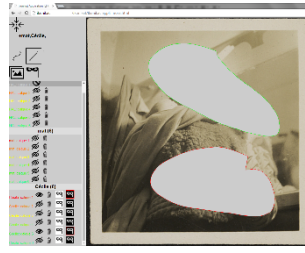


Figure 5 : détourage de zones de sens

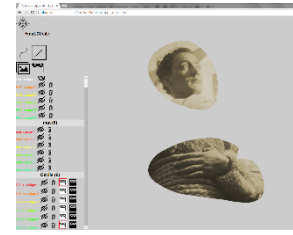


Figure 6 : création des masques

En plaçant le chercheur dans la position de spectateur (avant d'être analyste), *Ikonikat* l'oblige à tenir compte des perceptions des autres participants : la visualisation des zones détournées sur la photo choisie et, réciproquement, de la photo sans les zones détournées a permis, d'emblée, de repérer des éléments qui faisaient sens et rendaient ce cliché compréhensible à l'ensemble des spectateurs. Dans ce cas précis, nous avons été frappés par la coïncidence entre les annotations des différents participants réunis au cours de l'expérience. L'étude du cliché qui a été réalisée *a posteriori*, à partir des données issues d'*Ikonikat*, nous a permis de conclure que les photographies étaient le fruit de compositions : nous pensons désormais qu'elles relèvent d'un travail artistique relativement élaboré, réalisé par un photographe dont nous n'avons pas encore déterminé l'identité et qu'elles doivent probablement faire partie du processus de création de l'œuvre : elles devraient donc être incluses dans les phases rédactionnelles comme sources endogénétiques. Si l'on considère que le fonds Carlos Denis Molina comporte plus de 300 photos, et comme nous l'avons dit plus tôt, l'auteur n'a pas conservé tous les états rédactionnels et archives de ses œuvres, certaines photographies pourraient donc être considérées comme des traces. Mais revenons-en à *Ikonikat* : ce logiciel permet de visualiser le document de différentes façons, avec deux types d'annotation (détourages et/ou lignes de force) et/ou avec les annotations d'un ou plusieurs collaborateurs. Un tel travail a mis en exergue l'intérêt de cette autre forme de « crowdsourcing » où il ne s'agirait plus d'écrire mais de dessiner. Sachant que pour l'expérience menée en 2016 nous disposons de plus de quatre cent photos et de centaines d'heures d'enregistrements, on imagine le temps considérable qu'un tel travail d'analyse, s'il était réalisé à la main, pourrait nécessiter. De là, l'intérêt d'une association entre la lecture du chercheur et la mobilisation d'une « collectivité » autour de ces images.

A l'IrDive, nous avons également utilisé les caméras et équipements du site, pour organiser les captations de la masterclass « Du texte à la scène ». Ces caméras sont elles-mêmes associées à deux logiciels d'analyse comportementale acquis par l'IrDrive ; il s'agit des seuls outils sous licence d'exploitation que nous avons utilisés dans le cadre de nos expériences : *The Observer* et *Facereader*.

Développés par la société hollandaise Noldus<sup>54</sup>, ils permettent de réaliser des analyses comportementales très précises. Comprendre la direction du jeu d'acteur par l'analyse et pouvoir, potentiellement, l'automatiser afin d'analyser des heures de captations de répétitions par exemple constituerait un véritable atout pour nos recherches. *The Observer*, que nous utilisons actuellement, est aussi simple à prendre en main que *Lignedetemps* mais beaucoup plus précis dans les découpages et dans la saisie des annotations. Il permet, de plus, l'export de celles-ci en XML. En revanche, s'agissant d'un logiciel propriétaire, il ne peut être utilisé qu'à l'IrDrive. *The Observer* et *Facereader* posent un préalable auquel nous n'avons pas songé : l'intégration d'une grille d'analyse en amont de l'utilisation. Conçus pour les domaines des neurosciences, ces logiciels attendent des grilles pour automatiser l'étude. En révisant les travaux des principaux théoriciens du théâtre sur la direction d'acteurs et de la mise en scène<sup>55</sup>, nous avons trouvé un certain nombre de pistes ? qui pourront nous permettre d'établir une grille d'analyse, en vue d'une catégorisation systématique de cette

<sup>54</sup> <http://www.noldus.com/>, dernière consultation le 28 juillet 2016.

<sup>55</sup> Notamment Sophie Proust, *La Direction d'acteurs, op.cit.* ; Jean-François Dusigne (ed.), *La Direction d'acteurs peut-elle s'apprendre*, Paris, ed. Solitaires intempestifs, 2015.

pratique, pouvant être intégrée à une sémantique de programmation. Pour l'analyse de nos heures d'enregistrements, il a été nécessaire de construire ces catégories et d'avancer sur ce domaine théorique par l'expérimentation<sup>56</sup>.

Enfin, si les logiciels *The Observer* et *Facereader* peuvent être considérés, quoique privés, comme de bons outils d'analyse de la performance actantielle, une initiative *open source* équivalente est actuellement élaborée par Rémi Ronfard (INRIA) avec le logiciel *Scénoptique*. Celui-ci établit, à partir d'une captation unique de la représentation (réalisée en Ultra Haute Définition), des recadrages précis de l'image. Le logiciel est muni d'un *tracker* capable d'évaluer des mouvements des acteurs sur scène, il permet ainsi de réaliser différents types de montage « verticaux » et de suggérer à l'utilisateur le montage qui lui convient le mieux. Cet outil, en développement, offrirait sans doute des possibilités nouvelles pour l'édition critique de vidéos de spectacles.

#### 4. Conclusions et perspectives de l'expérience

D'ores et déjà, nous pouvons signaler que l'informatisation des pratiques, des corpus et le recours aux outils numériques pour l'analyse et l'exploitation des données est une source de gain de temps réel. Elle étend les possibilités de l'étude initialement envisagée et rend possible le traitement, en quelques semaines, d'une importante quantité de documents (six cents photos, des centaines d'heures d'enregistrement, des comparaisons sur davantage d'éléments, etc.) de façon à confirmer ou infirmer des pistes scientifiques.

Mais ce contexte de travail informatisé rend très vite visibles les écueils de nos cadres théoriques. Ce qui, jusqu'à présent, avait été établi à partir de l'analyse de quelques documents par quelques analystes est mis en question par l'informatique. En ces temps de transformations numériques, la re/construction de ces cadres s'impose à nous en même temps que la recherche. Pour la recherche en arts de la scène, où l'analyse d'un seul processus de création suppose, comme nous l'avons déjà dit, l'étude d'un nombre considérable de documents de différentes natures, la re/définition du cadre théorique et l'élaboration des outils informatiques ou des méthodes pour l'exploitation de différents outils informatiques sont des plus-values pour la recherche. Ces retours d'expériences montrent effectivement qu'il est très difficile de miser sur un seul logiciel pour répondre à différentes questions scientifiques qui se posent à des moments différents de l'étude. L'utilisation d'une seule méthode informatique nous paraît donc impossible. Nous avons vu que pour réaliser une étude du processus de création d'un spectacle à partir d'un corpus d'archives des années 1940 jusqu'à l'analyse d'une nouvelle œuvre des années 2000, qui tienne compte de la dimension intermédiaire des documents et archives traités, l'étude de chacun de ces temps de la création a nécessité une approche informatisée spécifique. Parallèlement, nous avons pu constater qu'aucun des résultats obtenus n'était le fruit du seul logiciel : le scientifique, et lui seul, établit à partir des informations collectées et des données qu'il analyse, les conclusions en lien avec ses pistes de recherches.<sup>57</sup> A ce moment de notre travail, il nous semble que l'informatisation de la recherche en théâtre et en arts performatifs requiert à la fois des méthodes informatico-critiques diversifiées et contrastives, mais également, des temps de (re)constructions théoriques.

---

<sup>56</sup> Nos travaux actuels portent sur donc sur l'élaboration d'une telle grille qui serait susceptible, à son tour, de constituer une base pour une ontologie.

<sup>57</sup> Le cas d'*Ikonikat* est révélateur à ce niveau puisque le développement de cette application, « conçue initialement pour assister les chercheurs dans leur pratique », s'oriente désormais vers un usage pédagogique et vers un public scolaire: « l'ergonomie intuitive de ces outils permet d'envisager leur exploitation à des fins didactiques pour manipuler des images, décrypter une composition picturale ». Voir [http://www.cnrs.fr/inshs/Lettres-information-INSHS/lettre\\_infoinshs40.pdf](http://www.cnrs.fr/inshs/Lettres-information-INSHS/lettre_infoinshs40.pdf), dernière consultation le 28 juillet 2016.