



HAL
open science

Théâtre et nomadisme numérique : quels usages dans les processus de création au sein d'une compagnie ?

Laurence Martin

► To cite this version:

Laurence Martin. Théâtre et nomadisme numérique : quels usages dans les processus de création au sein d'une compagnie ?. RJC-EIAH Montpellier 2016, Jun 2016, Montpellier, France. hal-03248189

HAL Id: hal-03248189

<https://hal.science/hal-03248189>

Submitted on 3 Jun 2021

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.

Théâtre et nomadisme numérique : quels usages dans les processus de création au sein d'une compagnie ?

Laurence Martin
3ème année de doctorat

Praxiling UMR 5267
Bâtiment Marc Bloch
Université Paul-Valéry, Route de Mende
34199 Montpellier cedex 5
laurence.martin@univ-montp3 .fr

Résumé

Cet article présente une réflexion sur les usages des outils numériques en contexte artistique. Nous mettrons au jour, grâce à des données récoltées dans une approche ethnographique, de nouvelles pratiques quotidiennes concernant les membres de compagnies engagées dans un projet de création de théâtre contemporain. Ainsi, après avoir caractérisé le contexte artistique, nous présenterons la représentation théâtrale comme un processus au cours duquel certains outils numériques sont utilisés. Dans cette pratique dynamique et nomade, l'appropriation des outils du web 2.0 aide les membres à s'organiser et à faire avancer le processus de création tout en étant à distance les uns des autres.

Mots clés : usages numériques, théâtre, collaboration, processus.

Introduction

Aujourd'hui, l'intégration des technologies numériques dans les activités humaines comme le travail ou l'éducation conduit à l'émergence de nouveaux usages, modifiant alors les pratiques sociales. Ici, nous nous intéresserons au monde du théâtre et en particulier à la compagnie de théâtre engagée dans un projet de représentation. Nous proposons d'étudier ce terrain dans une approche ethnographique pour comprendre comment les membres passent d'une activité à l'autre pour faire avancer la mise en scène, du choix du texte à la représentation de la pièce, et comment, dans ce processus, les outils numériques participent aux activités. Nous présenterons dans ce court article quelques-uns de ces usages.

Observer le Travail Quotidien de la Création Théâtrale

Le Théâtre et les Technologies Numériques

La fabrication du théâtre en tant que pratique sociale et professionnelle collective (Pruner, 2005) intègre des outils numériques servant ou non le projet artistique. Le matériel de la régie (lumière, son, vidéo) et la

diffusion audio-visuelle des représentations témoignent du lien actuel entre le théâtre et les technologies numériques. D'autres outils participent, en coulisse, au travail quotidien ; « les comédiens apportent maintenant tous leur ordinateur en salle de répétition » (Thibault-Chamberlan, 2014 : 64). C'est à ce travail invisible que nous nous sommes intéressés.

Le Projet Théâtral ou comment « Créer Ensemble » ?

La compagnie en tant que groupe est distribuée sur différents lieux (en fonction du temps). Elle est une entité dans laquelle se déroulent des pratiques individuelles et collaboratives qui pourraient être analysées au regard des travaux de De Certeau (1990) et de Vygotski (1985). Ces pratiques sont mises en œuvre par ses membres, considérés comme des spécialistes de la création. Nous faisons l'hypothèse que l'analyse de ces pratiques dans un contexte artistique pourrait aider « à adopter et à développer une approche anthropocentrique des techniques et des systèmes de travail » (Rabardel, 1995 : 9).

Méthodologie et Cadre Théorique

Ce travail de recherche exploratoire s'appuie sur des notes et des documents récoltés dans une démarche ethnographique (Cefai, 2010) lors d'observations participantes, en tant que comédienne membre d'une compagnie. Ce premier corpus a été complété par des enregistrements d'entretiens informels réalisés auprès de deux comédiennes et deux metteurs en scène, engagés dans des compagnies différentes. L'analyse de l'ensemble de notre corpus nous a permis d'identifier quelques pratiques numériques dans la co-conception d'un objet artistique théâtral.

Pratiques Numériques dans le Processus de Création Nomade et Collectif.

Processus de Création d'une Représentation Théâtrale

Le processus de création d'une représentation de théâtre s'organise autour de trois grandes étapes qui ne sont pas linéaires : l'élaboration d'un projet (textuel ou

non), le travail de plateau et la diffusion du spectacle. Une des caractéristiques de ce processus est la gestion de l'espace et du temps. L'équipe se retrouve dans plusieurs lieux, de façon ponctuelle, et une grande part du travail est réalisée à distance lors de déplacements. D'un point de vue temporel, les délais de création sont de plus en plus courts, en particulier dans les villes où les tarifs de location de salle sont exorbitants. Il s'agit donc de s'organiser rapidement entre la constitution de l'équipe et la première représentation publique. Les membres ont donc besoin de communiquer mais aussi de créer à distance.

Des Pratiques Numériques Nomades.

Notre étude a permis d'identifier différents usages liés au processus théâtral. Les lieux de création sont divers (cafés, voiture, métro, domicile, lieux de répétition, lieux de représentation) et le besoin de noter et de consulter des informations sur le travail de la compagnie est constant (lors d'un repas, d'un déplacement, le soir, dans l'attente d'un rendez-vous...). Dans ce processus nomade, et parfois spontané, même si le papier et le crayon paraissent indispensables, les membres mettent en place des pratiques autour de divers artefacts comme l'ordinateur ou le téléphone portable. Le texte est souvent numérisé et l'échange de documents, de croquis, de maquettes passe le plus souvent par le mël. Les usages construits autour de cet outil semblent stabilisés en ce qui concerne la communication mais génèrent parfois des problèmes d'organisation lors de la co-écriture à distance (des membres rencontrent des difficultés de classement des différentes versions du texte) ou de la planification des répétitions. La co-écriture ou l'annotation du texte à distance permet aux membres de réduire leur temps passé dans les transports mais aussi de collaborer sans contrainte d'espace et de temps. Des outils de co-écriture à distance comme le traitement de texte en ligne (« google docs »), permettant d'écrire le texte, de l'annoter et d'y ajouter des images et des liens hypertextes sont utilisés par certaines compagnies :

Une comédienne : Chaque personnage a son google docs et ensuite on a créé un google docs pour toutes les scènes et tous les personnages et euh voilà qui centralise tout et parfois hop on crée une petite surprise à l'autre, on rajoute un truc.

Des usages spécifiques émergents et les outils de collaboration en ligne tendent à remplacer le mël. Ici, la comédienne a créé une page en ligne, non publique, sur laquelle chaque membre de sa compagnie peut ajouter des idées sous différents formats (textes, images, sons) et les partager avec ses pairs de façon synchrone ou asynchrone. Sur cette page, des liens hypertextes renvoient chaque comédien à une page dédiée au personnage qu'il va jouer. Dans cet espace, seuls le comédien et le metteur en scène collaborent, ce

qui leur permet d'échanger davantage d'informations que lors des rendez-vous collectifs où le temps de face-à-face est souvent très réduit.

Les comédiens ont, par ailleurs, besoin de mémoriser le texte et les indications de mise en scène. Dans cette activité, certains d'entre eux consultent le texte numérisé sur leur téléphone portable mais aussi l'enregistrent grâce à l'outil dictaphone intégré et l'écoutent n'importe où. D'autres comédiens continuent toutefois à emporter partout le texte imprimé pour pouvoir l'annoter et, surtout, y dessiner dessus.

Conclusion

Lors de la création d'une représentation de théâtre, des outils numériques aident les membres de la compagnie dans l'accomplissement de certaines tâches. Le mël présente des usages relativement stables comme instrument de communication mais il est peu à peu remplacé par des outils de collaboration en ligne (traitement de texte en ligne, planificateur de réunion) pour les activités de co-écriture ou de co-annotation de la pièce et celles de planification des répétitions. Le téléphone portable s'intègre dorénavant au processus d'apprentissage du texte et à l'appropriation, par le comédien, du rôle qu'il devra jouer dans la pièce. Ces outils répondent à un grand besoin de mobilité des membres qui doivent travailler individuellement et collectivement à distance et en face-à-face, et souvent sur plusieurs projets lors d'une même période. Des modes de coopération et d'apprentissage se rencontrent aussi dans les milieux de l'enseignement et de la recherche et il serait intéressant de les mettre en perspective autour de la genèse instrumentale (Rabardel, 1995), en particulier autour du processus de construction des schèmes d'utilisation associés à ces artefacts.

Références

- Cefaï, D. (sous la dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, éd. L'EHESS, 2010.
- De Certeau, M., *L'invention du quotidien, Arts de faire 1*, Paris, Folio, 1990.
- Pruner, M., *La fabrique du théâtre*, Paris, Armand Colin, 2005.
- Rabardel, P., *Éléments pour une approche anthropocentrique des techniques dans le système éducatif*, Actes du Séminaire de Didactique des disciplines technologiques, Cachan, 1995.
- Thibault-Chamberlan, S., *Culture médiatique et pratique théâtrale*, *Jeu : revue de théâtre*, Vol. 1, 2014, p. 64-67
- Vygotski, L. S., *Pensée et Langage*, Paris, Eds Sociales., 1985.

