



InterPARES 2 Project

International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems

Case Study Proposal Arbo Cyber, théâtre (?) Focus 1 - Arts

Martine Cardin, Université Laval

June 2002

Description of the case study subject

This Case Study proposal is related to a company named *Arbo Cyber, Théâtre (?)*. This group created about twenty creations and several laboratories and school workshops between 1985 and 2001. *Arbo Cyber, Théâtre (?)* deals with performing arts, visual arts, as well as with media arts at the same time. In a general way, the group is conducting research that applies to each element of theatrical practice in a multidisciplinary perspective including the use of any artistic discipline. Each one of the projects that is achieved includes the use of recent technologies put in an “immediacy” relation with the audience instead of their “media” forms.

Established in 1985, *Arbo Cyber, Théâtre (?)* has been associated during a long time with the group *Obscure*, and since 1991 it participated in the project *Méduse* in Quebec City. The group has temporarily suspended its public performances; however, its leaders, Robert Faguy and Lucie Fradet, are pursuing ways to digitize:

- toutes les créations produites durant les 15 dernières années. Le but est de produire un cédérom attestant des éléments constitutifs d'une production particulière ou permettant de créer une oeuvre autonome à partir d'éléments de ces créations.
- une réflexion critique sur les productions (Via le site web et le cédérom). Ces publications visent à diffuser les actes de recherche qui animent le groupe depuis les débuts. Outre le fait de vouloir faire connaître les travaux réalisés, ce processus éditorial vise à dégager les acquis pouvant être utiles aux créateurs désirant s'engager dans la création d'un théâtre qui oscille aux confins de l'arbitraire disciplinaire et d'un théâtre qui engage avec le spectateur un dialogue avec de nouvelles bases de langage.

The SIMUL project

Among all the *Arbo Cyber, Théâtre (?)* interventions that will be digitized, one named SIMUL is very interesting for us in its performance dimensions, but also for its financial, archival and legal dimensions.

SIMUL involves a mode of expression that allowed *Arbo Cyber, Théâtre (?)* to create artistic

activities in public places (in the street, in commercial places, etc.) and in unusual contexts of presentation (during parades, for instance.). It aims to create a simulation and a representation of the developments of an ordinary day much in the manner of a documentary. It combines Video + Performance + Installation + Theatre + Sound environment + Text. It is a study of the ordinary every day life confronted with media bombardment of all kinds. SIMUL is a gathering of images. From 8:00 a.m. to 9:00 p.m. a video camera records consecutively the actions of a city member, such as a student, a stage technician, a woman on social welfare, a female trainee house painter, a female hairdresser, a sculptor, an engraver, or a teenage girl. Each fragment of the day that was recorded this way is kept and later used in a production or performance. Each re-run of the play implies the shooting of a new video-day with an anonymous resident of the host place.

Each Simul show is a multidisciplinary event comprising many options that is re-created with each re-run of the play and is developed in a serial process according to the circumstances and the place where it is performed (for example, on the fringes of the Quinzaine internationale de théâtre de Québec, at a live broadcasting on the radio station CKRL-MF in Quebec, during the 20 jours du théâtre risqué in Montreal and the 20 jours du théâtre risqué in Quebec, and at the gallery “Sans nom” of Moncton and The Sound Symposium in Newfoundland,. The SIMUL’s options are:

- *Video-installation: The accumulation of a video day + A synchronization + A processing + An environment.* The video-installation is an integral and autonomous part of the project SIMUL and is made of the accumulation of the video-days. Each tape is presented in a non-stop and accelerated way so that a thirteen hour day is reduced to one hour. The necessary synchronization of the tapes leads the audience to notice the simultaneity of the actions. The frame processing (the rhythm of the sequences, the freeze-frame mode, the colours and so on) captures both the ritual of the daily life (meals, transport, work, spare time, and so on) and the hazards of the shooting (by using a mirror showing the image of the camera or capturing the reaction a person becoming aware of the presence of the camera). An anecdotal environment in development expressing the everyday nature backs the video monitors.
- *Marathon performance (13 hours): Video-days + An artist used as a starting point (Claude Gauvreau, Érik Satie, Francis Bacon, Jean Tinguely, Michaël Snow...) + Inspired theatrical actions + Artistic actions + An improvised text + A moving camera + Video art + Audio art + Scenic design.* Using the video installation and the basis of these days recorded from 8:00 a.m. to 9:00 p.m. and broadcasted as they are by the same number of monitors, the actors-performing artists are gradually developing daily attitudes, inspired by the works of an artist chosen for the occasion. If necessary, some performing artists, creating or developing works reflecting the idea of the artist used as a starting point, are added. The actions of these performing artists are processed by video and broadcast on a giant screen. An author improvises a text dictated by the same restrictions and starting point. His voice as well as different sources of sound are stored up, and then mixed and re-amplified by an audio artist. During the last hour each participant gives a summary of his day, using the process of the accumulation, the intensification or the repetition. Throughout the performance, the audience is invited to walk freely in this “time-space”. A synthesis video of 13 minutes is produced from the marathon

- *Short performance* (1 hour): *Video-days + a starting point (a simulated accident, the absurdity of the daily life...) + inspired actions*. While a suggestive text is improvised, some actors evoke daily life through actions from the video-days played at a fast pace. According to the means available for the event, different elements can be added to the exploration; either an actor/performing artist wandering in the city and providing the dramatic thread of a situation that is different each time, by reporting his doings with a cellular phone (*Hors les murs*), or a group of performing artists creating a specific environment (*Éclaté*). This play is also suitable for live radio broadcasting.

SIMUL est par essence de nature EID (Experiential, Interactive and Dynamic). Chaque projet est réalisé dans une perspective multidisciplinaire qui implique le recours à n'importe quelle discipline artistique : thème dramaturgique, littérature, jeu dramatique, arts visuels (scénographie), arts audio ou arts technologiques (éclairage, vidéographie, etc.) et comprend l'utilisation de technologies récentes posées dans un rapport d'immédiateté aux récepteurs, plutôt que sous leurs formes "médiatiques". Par SIMUL, *Arbo Cyber théâtre (?)* propose de renouveler le rapport au spectateur en lui faisant prendre une part active (avec ou sans participation directe) au spectacle théâtral. (Le point d'interrogation inséré entre parenthèses dans le nom de la compagnie traduit cette démarche en représentant la frontière entre le produit artistique nommer " théâtre " et ses variantes multidisciplinaires innommables.)

En marge de la dimension artistique, SIMUL comporte des aspects financiers, légaux et archivistiques extrêmement intéressants. SIMUL n'a pas été qu'une forme d'expression artistique, cela a aussi été un moyen de financement pour *Arbo Cyber, Théâtre (?)*. Grâce à la vente d'environ 150 actions/SIMUL, la compagnie a récolté l'argent nécessaire pour la réalisation d'un catalogue rassemblant les traces archivistiques de l'ensemble de ses performances SIMUL. Des actions ont été vendues à des particuliers ou à des entreprises en retour de quoi *Arbo Cyber, Théâtre (?)* s'est engagé à mettre en oeuvre un projet performatif de nature textuelle, gestuelle, sonore et/ou vidéographique. À la différence des actions financières, le souscripteur d'une action/SIMUL ne reçoit cependant pas de bénéfice monétaire. Le souscripteur acquiert un moment d'« action » dans la proposition globale d'une performance SIMUL. Les projets SIMUL ont donc été créés avec ces quelques 150 moments d'action performative. Le souscripteur d'une action a reçu un certificat qui constitue une preuve que son action a été réalisée et qui atteste des droits sur la performance. Notons que la portion d'action jumelée au nom d'un souscripteur est exclusive et que tous les certificats émis sont tous différents. De plus, *Arbo Cyber, Théâtre (?)* s'est engagé à délivrer un reçu pour déductions d'impôts, à expédier au souscripteur toutes les informations concernant les activités de la troupe et à envoyer une copie du journal compilant la tenue des actions performatives.

Les actions SIMUL ont également engendré certains problèmes légaux. *Arbo Cyber, Théâtre (?)* a été poursuivi par l'Union des artistes parce qu'il n'avait pas rémunéré les citoyens participants aux *video-days* selon le tarif syndical prescrit. L'affaire s'est conclue hors cour dans la mesure où *Arbo Cyber théâtre (?)* a démontré au syndicat que ses performances SIMUL n'étaient pas des créations théâtrales mais des œuvres d'arts visuels conformes aux normes. Ce faisant, il avait le droit de donner aux participants des vidéos un dédommagement financier plutôt qu'un salaire professionnel.

Enfin, les actions SIMUL sont liées à des obligations de respect de la vie privée. Certains vidéos ayant pour but de témoigner de la vie de citoyens ordinaires ont été faits dans des lieux publics, tels que des centres hospitaliers. À ce sujet, la permission de filmer dans ces lieux a été obtenue à la condition que les productions respectent l'anonymat des individus. À cet égard, *Arbo Cyber théâtre (?)* s'est engagé à ce que le traitement des images fasse en sorte qu'il soit impossible d'identifier quiconque.

Rationale

L'intérêt de réaliser un Case Study SIMUL est de permettre une meilleure compréhension des processus de création et d'exploitation documentaire d'une activité artistique de nature EID, avant et après sa numérisation.

Ce qui fait la particularité de SIMUL est que dans chacune des réalisations chaque portion disciplinaire a sa propre autonomie. L'œuvre vidéographique par exemple, intégrée scéniquement à maintes reprises, n'existe pas seulement pour servir le thème dramaturgique mais peut être visionnée pour elle-même. Par la mise en contexte de ces canaux autonomes en provenance de différentes disciplines, le groupe crée ultimement une forme de langage propre. Ainsi, le spectateur est confronté à une approche maximaliste caractérisée par la présence simultanée de plusieurs données de signification – certaines sous forme documentaire et d'autres pas – qui l'obligent à en dégager diverses lectures possibles, comme s'il disposait d'une large panoplie de directions principales. Il doit en outre assumer une situation d'extrême voisinage, aussi bien avec les "accessoires" et le matériel de régie technique, qu'avec les matériaux du "décor" et les divers "performeurs".

Conçues sur la base de "design d'espaces" non traditionnels, les réalisations explorent le "hors-champ" en créant de nouveaux lieux produits à l'aide de technologies visuelles et sonores. Ces lieux ne sont accessibles que par des déplacements physiques ou par le moyen des transmissions électromagnétiques. Ces "design d'espaces" comportent en plus, le cas échéant, les conditions de l'installation, au sens strict des arts visuels. De plurisignification implicite et allusive, le textuel devient, à la perception, davantage texture, densité et enveloppe sonore. Comportant plusieurs niveaux de sens, le texte atteint les limites du compréhensible sans s'appuyer sur l'habitude de narration. Les textes écrits supportent une part importante des rythmes qui jalonnent la durée totale. Sitôt émis, le textuel s'allie aux autres contenus sonores pour découper l'espace par la distribution des sources de diffusion. Ces contenus autres, composés de musiques et montages originaux, sont introduits de façon ponctuelle à des fins de marquage périodique, et non comme trame continue de support à l'action.

Par la spécificité de chacun des éléments mentionnés ci-haut, le jeu de l'acteur devient distancié. Pour trois motifs principaux : la relation aux spectateurs, les singularités du texte et la présence active des moyens médiatiques. Cette distanciation n'est pas, à la manière de Brecht et ses suivants, celle qui résulte de la volonté théorique d'un auteur. Elle naît de la structure du texte, qui construit un récit par l'orchestration rythmique de monologues imbriqués les uns dans les autres. Ce qui réclame de l'acteur à la fois d'interpréter son personnage et d'entrer et sortir, comme dans une partition musicale, plutôt que de se situer dans la logique continue de l'action/réaction typique du théâtre d'acteur. Cette distanciation naît également de la proximité

du spectateur. Sa très grande proximité confronte l'acteur à sa propre dichotomie : il agit de façon " autonome " dans l'enveloppe de l'interprétation; il réagit de façon "autonome" aux mimiques, gestuelles, sons que lui procure la proxémique des spectateurs. Cette distanciation naît enfin du fait que l'acteur n'est pas, avec son personnage, le seul agent d'interprétation. L'utilisation des technologies du son et de l'image fait que l'acteur doit parfois se rendre muet et invisible, et parfois ne plus être que matériau (et non plus interpréter) pour l'amplification et la diffusion.

L'édition électronique actuellement en cours vise à produire des témoignages authentiques sur les productions SIMUL réalisées ou encore à permettre la production de nouvelles oeuvres autonomes pouvant être réalisées à partir des archives électroniques de ces créations. Bref, Arbo Cyber théâtre (?) travaille non seulement à reconstituer numériquement sa structure de production et d'exploitation documentaire mais aussi à concevoir un système de recyclage de ses archives.

Research methodologies

Au plan méthodologique, je propose essentiellement deux choses. 1) documenter les contextes de production et 2) modéliser les processus de création et d'exploitation documentaires.

Documentation des contextes de production: À partir des interviews auprès des créateurs ainsi qu'une recherche effectuée dans les archives administratives d'*Arbo Cyber, Théâtre (?)*, nous préciserons les contextes ayant originalement présidé aux créations originales et ceux relatifs à la création du cédérom.

Sur le plan des outils, le questionnaire développé par InterPARES1 pourra constituer un point de départ. Nous bonifierons cette méthodologie d'enquête en utilisant des outils développés par une équipe multidisciplinaire de l'Université de Laval dans le cadre du Laboratoire d'ethnologie urbaine.

L'enquête permettra de cerner des éléments de contextes artistiques, légaux, financiers, technologiques, etc. plus spécifiquement liés aux:

- a) Postulats axiomatiques et paradigmatiques qui donnent une cohérence et des significations aux actions/SIMUL.
- b) Règles de réalisation qui structurent les "designs d'espaces", installations et autres composantes entrant dans les projets.
- c) Normes qui prescrivent des obligations dont : droits relatifs à la propriété intellectuelle, exigences induites par les contrats liant une performance à un souscripteur, conditions d'émission des certificats d'authenticités, contraintes et obligations en matière de respect des normes syndicales ainsi obligations liées à la protection de la vie privée.

Modélisation des processus de création et exploitation : À partir des directives de mise en scène SIMUL, de la documentation accumulée par les entrevues ainsi que des schémas de réalisation pour le cédérom, conception de *workflow* des projets SIMUL dans une approche comparative afin de saisir les différences entre le produit originalement créé et celui reproduit

numériquement.

- a) Cet exercice permettra de voir comment les documents originaux sont créés et intégrés dans les performances originales et, comment ils sont modifiés par le processus de marquage électronique.
- b) L'édition électronique exige non seulement reproduire le contenu des divers types de documents entrant dans les performances SIMUL mais aussi de les insérer dans les contextes dans lesquels ils ont contribué au déroulement de l'œuvre. En conséquence, nous regarderons quels sont les interfaces SIMUL développés et quelles sont les nouvelles informations liées aux lectures multidisciplinaires et multimédia, aux "design d'espaces" ainsi qu'aux jeux d'acteurs et spectateurs qui doivent être consignés.
- c) Comment la transposition électronique peut respecter les normes inhérentes aux projets.

Timeline :

Septembre 2002 - Février 2003 : Réalisation des entrevues et documentation.

Mars à Décembre 2003 : La réalisation de la modélisation devra suivre celle de la production du cédérom. Les créateurs Robert Faguy et Lucie Fradet de *Arbo Cyber théâtre(?)* prévoient compléter l'opération au cours de l'automne 2003. En conséquence, le volet modélisation s'effectuera de concert avec le travail de production de numérisation. Nous serons ainsi à même d'observer les difficultés inhérentes à la réalisation d'un tel produit et même de participer aux discussions scientifiques entourant le processus de résolution des problèmes.

Case study team:

Compte tenu des contraintes géographiques et linguistiques, il m'est difficile de faire équipe avec d'autres chercheurs d'InterPARES2 pour réaliser un projet portant sur un cas francophone situé dans la ville de Québec. Dans cette perspective, je propose de diriger cette étude avec un assistant de recherche, étudiant à la maîtrise en archivistique à l'université Laval.

Il me sera cependant possible de m'associer avec des chercheurs du *Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène* (LANTISS) de l'Université Laval. Je serais ainsi en mesure de compter sur une équipe de chercheurs de renommée internationale, spécialistes de l'étude des langages et des perceptions engendrés par les nouvelles relations entre l'espace scénique et l'espace technologique.

Le LANTISS a été créé en janvier 2002. Il vise à permettre l'exploration des liens télématiques servant à la création de projets de création artistique nécessitant la transmission de différents types de données dans un cadre d'interaction permanente. Il est à la fois un lieu concret, c'est-à-dire une salle multimédia vouée à l'expérimentation et, un lieu intellectuel, où converge les travaux scientifiques menées par divers créateurs. Dirigé par José Luis Thenon, professeur titulaire en théâtre à l'Université Laval, le LANTISS regroupe trois groupes de partenaires:

- Des professeurs-chercheurs de l'Université Laval provenant de multiples disciplines artistiques.

- Le centre de création du créateur québécois Robert Lepage et ses collaborateurs. Situé à la Caserne Dahoulsie dans le vieux Québec, ce centre est à la fois d'un lieu de répétition de spectacles pour la scène, un atelier de construction de décors et un studio de tournage. Toutes les créations du groupe de Lepage, Ex Machina, y sont développées. Des artistes qui collaborent depuis plusieurs années avec la compagnie y sont aussi installés: Jacques Collin (concepteur d'images), Carl Fillion (scénographe) et Marie-Chantale Vaillancourt (costumière et scénographe). On trouve aussi des compagnies qui oeuvrent dans les domaines du cinéma, de la publicité et de l'infographie : Casting Cauffopé et Mirage Multimédia. Expertise. www.exmachina
- Le groupe Avatar et son centre de recherches appliquées baptisé, le Nom de la chose. Situé dans le complexe Méduse du vieux Québec, ce groupe a développé une expertise reconnue sur la question des performances réseaux et télématiques avec des pôles de connexion aussi diversifiés que des grands centres de nouvelles technologies européens, des centres de recherches canadiens, des résidences situées en Afrique et même des installations temporaires situées en pleine forêt de la région de Portneuf au Québec. www.meduse.org/avatar.

Ces relations sont non seulement organisationnelles mais aussi physiques puisque des liens informatiques relient les partenaires afin de supporter directement un programme de recherche sur la télématique et le développement d'interfaces légères et évoluées pour les transmissions réseaux.

La programmation du LANTISS rejoint deux axes principaux. Le premier vise la compréhension des mécanismes de perception et d'interprétation des nouveaux langages créés par l'intégration des nouvelles technologies à l'espace scénique. Le deuxième axe vise à contribuer au renouvellement de la pratique scénique par la création d'interfaces développées par les nouvelles technologies. Ces axes sont développés à travers quatre grands programmes d'activités:

A- Le corps orchestre : De plus en plus, les expériences scéniques tendent à associer l'ensemble de la mécanisation des opérations d'éclairages, de projections et de mixage aux mouvements des performeurs sur scène. Or différents systèmes de détection de mouvements et de présence géographique, le corps agit en tant que contrôleur des opérations. L'exemple le plus frappant qui résulte des recherches militaires sur la télédétection, est l'arrivée récente sur le marché de projecteurs d'éclairage robotisés qui peuvent suivre, grâce à un système de détection personnalisée (source émettrice, détecteur de mouvement etc.), le mouvement de chacun des performeurs. Le LANTISS poursuit des recherches sur les paramètres pouvant être contrôlés électroniquement et/ou mécaniquement.

- Développement et création de nouvelles interface corps/machine; senseurs, programmes informatiques et logiciels à travers des langages de contrôle déjà existants (MIDI, MSC, DMX 512, SMPTE, etc.)
- Nouvelles utilisations de ces paramètres de contrôle et de traitement des images et des sons.
- Nouveaux paramètres de contrôle interactif par les données émises par le corps.

B- Mécaniques de scène : Le développement de la mécanique a évolué de concert avec les

percées technologiques. Les infrastructures mécaniques des théâtres (plateaux et cintres mobiles, scènes hydrauliques, etc.) ont contribué à créer de nouvelles esthétiques et de nouveaux genres spectaculaires. De même, les développements de la robotique ont renforcé les possibilités de changements scénographiques et leur exactitude de contrôle à distance. Dans la mesure où chaque théâtre possède maintenant ses particularités en ce domaine, cela devient un casse-tête lorsqu'un spectacle se promène en tournée. En conséquence, beaucoup de groupes optent de plus en plus pour des systèmes mécaniques souples et mobiles qui peuvent s'adapter à de multiples conditions de présentation. Dans cette perspective, le LANTISS mène des recherches visant à développer des systèmes de contrôle permettant d'œuvrer dans des environnements mobiles et autonomes.

C- Relation corps et environnement virtuel : Les activités du LANTISS sur cet aspect concernent la recherche dans la mise en relation de deux modes de représentation spatio-corporelle soit les arts dits de présence (théâtre, danse, etc.) et les arts dits médiatiques (cinéma, vidéo et nouvelles technologies de l'image et du son). À cet égard, le LANTISS se préoccupe de :

- Développement de matrice de spatialisation des sons et des images dans un environnement architectural et scénographique.
- Recherches sur le jeu de l'acteur en confrontation avec ces nouveaux médias. Remise en cause de certains principes de jeu par l'utilisation des technologies. Investigation de nouvelles méthodes de présence scénique par l'entremise d'éléments médiatiques.
- Recherches associées aux mouvements de nouvelle communication sur la pragmatique et les processus de réception associés à cette intégration multi et interdisciplinaire. Codification et interprétation de ces nouveaux éléments de langage scénique.
- Recherches sur la perception cognitive des images et des sons associés aux nouveaux schèmes de diffusion.

D- Présence et distance – Télématicque : Les réseaux de télécommunication actuels permettent à peu de frais l'envoi de divers types de signaux qui servent à l'élaboration de projets télématiques de différentes natures. À cet égard, Le LANTISS travaille à : l'optimisation de systèmes de transmission de données (audio, vidéo, informatique, etc.) en ligne (via lignes téléphoniques basse et haute vitesse et satellites) et des systèmes de transmission de données en circuit fermé (système sans-fil).

Le LANTISS est actuellement dans une phase d'implantation. Il a reçu en janvier dernier une subvention du CFI pour supporter le développement de ses ressources techniques et le recours à des experts conseils de haut niveau pour l'optimisation opérationnelle de l'ensemble de ses composantes. Grâce à cette subvention, plus d'une vingtaine de systèmes différents, numériques et mécaniques, seront interconnectés pour échanger des données de contrôle et de synchronisation. La particularité de ces systèmes spécialisés fait également en sorte qu'ils seront développés sur des plate-forme différentes, ce qui rend long et complexe l'installation et la mise en réseau des diverses composantes multimédia. En technologie de scène, de nombreux standards de communication sont utilisés selon que l'on utilise l'éclairage, le son, l'informatique ou la vidéo si bien que le LANTISS prendra soin d'établir un plan de formation assez évolué pour bien supporter les ressources techniques devant supporter des projets de recherches.

Le LANTISS prévoit être totalement fonctionnel que vers septembre 2003. D'ici là, ses activités scientifiques résident dans les projets mis en œuvre par ses partenaires. Celui d'*Arbo Cyber théâtre (?)* en est un puisque Robert Faguy, co-fondateur et co-directeur de la compagnie est aussi directeur adjoint du LANTISS. Concepteur, metteur en scène et performeur en arts multidisciplinaires, il s'intéresse au renouvellement du processus de communication avec les spectateurs et l'utilisation des nouvelles technologies à la scène. Il est chargé de cours en théâtre au département des littératures à l'Université Laval et en arts vidéo et multimédias à l'université du Québec à Chicoutimi. Il déposera sous peu sa thèse de doctorat sur la problématique de l'intégration de la vidéo à la scène en s'appuyant sur les diverses expériences scéniques québécoises réalisées au cours des trente dernières années.

L'établissement de tels liens serait avantageux car, grâce à un tel partenariat, il sera probablement possible d'obtenir des subventions de recherche d'autres organismes québécois. De plus, je crois que nous avons tout à gagner d'une telle association puisqu'à l'échelle internationale, il existe peu de centres exclusivement voués à la question des progrès technologiques des arts et de la scène. En conséquence, ce laboratoire québécois constitue un lieu de pointe qu'il faudrait nécessairement considérer d'une manière ou d'une autre.

Ressources nécessaires

La réalisation de ce Case Study exige l'allocation de ressources suffisantes pour:

- engagement d'un étudiant à la maîtrise selon les taux du CRSH (minimum de 150 heures par trimestre à l'automne et à l'hiver et engagement à temps plein à l'été).
- Équipement informatique : achat d'un ordinateur et branchement Internet
- Papeterie et fourniture nécessaire aux entrevues.
- Frais pour aide à la traduction (?)