



**HAL**  
open science

## Noting/Annotating. Documenting the technology-based performing arts

Clarisse Bardiot

► **To cite this version:**

Clarisse Bardiot. Noting/Annotating. Documenting the technology-based performing arts. Art press 2, 2009, Les enjeux de la conservation des arts technologiques, pp.30-36. hal-02338071

**HAL Id: hal-02338071**

**<https://hal.science/hal-02338071v1>**

Submitted on 17 Nov 2019

**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.

## **Noter/Annoter : comment documenter les arts de la scène à composante technologique**

Clarisse Bardiot

L'essor de l'électronique, puis de l'informatique, a entraîné des bouleversements esthétiques majeurs dans les arts de la scène à partir des années 1960 : téléprésence, acteurs et danseurs dotés de capteurs et autres prothèses, interaction en temps réel entre les performeurs, l'image et le son... Parmi les artistes représentatifs de ce que l'on nomme « digital performance » ou « théâtre virtuel », citons Merce Cunningham, Trisha Brown, Denis Marleau, Dumb Type, Myriam Gourfink, Marcel.Í Antúnez Roca, Michèle Noiret, Caden Manson, Laurie Anderson, Troika Ranch, Palindrome ou Blast Theory.

Les composantes technologiques – des logiciels et interfaces souvent conçus et réalisés spécifiquement par les compagnies – interviennent soit pendant le processus de création (captations vidéo d'improvisations, simulations de mises en scène et de scénographies...), soit pendant la représentation (capteurs, dispositifs de téléprésence, images et sons modifiés en temps réel...). La fréquente utilisation, dans les arts de la scène, de ces technologies rapidement obsolètes, induit un renouvellement de la question de la documentation : il s'agit moins de préserver les œuvres que de conserver des traces rendues éphémères par la nature-même des documents produits par ou pour ces spectacles. Comment les analyser? Faut-il conserver les programmes informatiques spécifiques et les rendre accessibles (lisibles) en fonction de l'évolution technologique ? Dans quelle mesure le hardware et le software doivent-ils être documentés ? Comment effectuer une captation de ces œuvres ? Les questions sont, de fait, nombreuses.

Si ces questions sont cruciales pour l'historien des arts de la scène, elles le sont également pour les compagnies elles-mêmes, notamment en cas de reprise d'un spectacle quelques années (voire quelques mois) après sa première production. D'où la nécessité de documenter ces œuvres fragiles par la mise en place de stratégies adéquates : si nous ne faisons rien, dans quelques années, tout un pan de l'histoire des arts de la scène pourrait ne plus être accessible. Pourtant, les problématiques spécifiques engendrées par les arts de la scène à composante technologique n'ont pas ou peu été prises en compte par les centres d'archives et de documentation spécialisés. Cela implique notamment, alors que les documents techniques sont souvent négligés, de replacer ces derniers au cœur de la recherche et de la préservation en arts du spectacle.

### **Interroger la notion d'authenticité**

Si l'on se tourne vers les arts plastiques, on peut constater deux grandes orientations : conserver les composantes technologiques ou au contraire décrire les effets afin de reconstituer l'œuvre avec d'autres composantes considérées comme équivalentes. Ces deux orientations sont caractéristiques de deux manières d'envisager la notion d'authenticité. Comme le rappelle Pip Laurenson, l'authenticité d'une œuvre d'art est traditionnellement évaluée, dans le domaine de la conservation des arts plastiques, en fonction de son intégrité physique, de son identité matérielle<sup>1</sup>. La préservation consiste alors à maintenir l'œuvre-objet dans son état originel, ou du moins dans un état stable. Tout changement est alors considéré comme une perte ou une altération – mais du fait du caractère éphémère et temporel des œuvres à composante technologique, la notion d'authenticité doit évoluer, et avec elle les mesures de préservation envisagées. Elle propose de substituer à la notion d'état celle d'identité, se référant au modèle musical fondé sur la partition, laquelle introduit

---

<sup>1</sup> Pip Laurenson, « Authenticity, Change and Loss in the Conservation of Time-Based Media Installations », in *Tate*

*Papers*, n°6, automne 2006, publié sur [www.tate.org.uk/research/tate-research/tatepapers/06autumn/laurenson.htm](http://www.tate.org.uk/research/tate-research/tatepapers/06autumn/laurenson.htm)

la notion d'interprétation. La seule préservation de l'œuvre, au sens traditionnel du terme, c'est-à-dire dans ses composantes matérielles, ne saurait être suffisante : il faut aussi mettre en place une stratégie de documentation qui puisse permettre l'interprétation et l'adaptation à un nouveau contexte technologique. Tout comme dans la proposition récente de Richard Rinehart<sup>2</sup>, c'est la notion de partition (et la référence à la musique) qui devient le paradigme pour préserver les œuvres d'art à composante technologique. Il faudrait donc créer un système de notation universel de ces œuvres qui permette de les interpréter avec différentes technologies.

Alain Bonardi pose la question à propos de la musique électroacoustique : « Comment considérer que les résultats d'une nouvelle implémentation d'un traitement numérique sont conformes aux intentions originales du compositeur ?<sup>3</sup> ». La réponse est unanime : il est fondamental de collaborer avec les artistes qui sont, de fait, les premiers conservateurs de leurs œuvres, afin de réunir une documentation la plus détaillée possible. Cette nécessaire collaboration avec les artistes, et avec leurs équipes, repose souvent sur la mise en place de questionnaires, plus ou moins formalisés.

Mais, loin de résoudre les problèmes de documentation, ce modèle de la partition musicale – d'ailleurs remis en cause avec la naissance de la musique électroacoustique et l'utilisation des diagrammes ou des patches – en ajoute encore : les outils de notation développés pour la danse, par exemple les notations Laban et Benesh<sup>4</sup>, ne sont pas aussi généralisés que la notation musicale, et ne comprennent pas d'outils descriptifs permettant de rendre compte des dispositifs technologiques.

### **Patch et captation vidéo**

Plutôt que de développer un système de notation, nous proposons de développer un outil d'annotation. Devant la multiplicité des documents (parfois plusieurs centaines de fichiers, sans parler du hardware), il est bien sûr impossible de tout annoter. Il nous semble que deux stratégies sont ici complémentaires : la première consiste à créer des liens entre de multiples documents, ce qui permet un commentaire et un éclairage des documents entre eux (création de bases de données relationnelles) ; la seconde consiste à identifier le document principal comme une épine dorsale à partir de laquelle les autres documents viennent s'organiser.

Le problème qui se pose alors est le suivant : avec quel type de document mettre en place un tel système d'annotation ? Nous avons identifié deux possibilités, que nous allons rapidement examiner : les patches et les captations vidéo. Héritier des diagrammes électroniques, souvent réalisé avec un logiciel tel que Max/ MSP, le patch est un module logiciel de commande et de traitement du signal qui permet de déclencher une vidéo ou une lumière, par exemple. L'un des problèmes principaux est son interactivité : l'utilisateur (performeur, compositeur, vidéaste, régisseur...) ne cesse de manipuler le patch, de l'ajuster, au cours de la performance ; il le transforme d'une représentation à l'autre. Autrement dit, le patch est un instrument, non une partition à interpréter, dont l'élaboration ne répond à aucune norme. Une même œuvre peut inclure plusieurs patches, parfois en interaction, ce qui ne fait qu'augmenter la complexité du dispositif<sup>5</sup>. Ainsi, même si nous avons développé un premier exemple d'annotation de diagrammes électroniques pour *9 Evenings, Theatre & Engineering*, il nous semble difficile de généraliser cette approche<sup>6</sup>.

---

2 Richard Rinehart, « A System of Formal Notation for Scoring Works of Digital and Variable Media art », in *Leonardo - Journal of the International Society for the Arts, Sciences and Technology*, MIT Press, Volume 40, n° 2, 2007, pp. 181-187.

3 Alain Bonardi et Jérôme Barthélémy, « Le patch comme document numérique : support de création et de constitution de connaissances pour les arts de la performance », in *Le Document numérique dans le monde de la science et de la recherche*, actes du 10<sup>e</sup> Colloque International sur le Document Numérique (CIDE), INIST, Nancy, 2007, p. 168.

4 Ces systèmes permettent de noter le mouvement afin de préserver et transmettre le répertoire chorégraphique.

5 Sur la question spécifique de la préservation des patches, cf. les recherches actuelles menées par l'IRCAM dans le cadre de Caspar : [www.casparpreserves.eu](http://www.casparpreserves.eu)

6 Clarisse Bardiot a mené un travail de recherche sur *9 Evenings, Theatre & Engineering*, un festival qui a eu lieu en 1966 à New York et qui a réuni dix artistes et une trentaine d'ingénieurs issus de Bell Telephone Laboratories (Murray Hill,

La captation vidéo des spectacles est aujourd'hui une pratique très répandue. Réalisée et produite le plus souvent par la compagnie elle-même (pour la promotion), elle est souvent d'une qualité discutable, mais n'en demeure pas moins l'une des traces les plus importantes de l'œuvre. Ce type de document a néanmoins tendance à rendre illisibles certains aspects : par exemple, comment différencier sur une bande vidéo ce qui relève de l'interactivité temps réel (par exemple un geste déclenchant un son ou modifiant une image), de la synchronisation d'un danseur avec des médias diffusés en temps différé ? La captation vidéo ne permettant pas de tout saisir de la mise en œuvre des composantes technologiques, il faut lui ajouter un commentaire, c'est-à-dire l'annoter<sup>7</sup>. Son avantage, par rapport au patch, est de proposer un document temporel (que cette temporalité soit ou non celle du spectacle), un flux sur lequel peuvent se greffer des documents présentés au fur et à mesure de son déroulement : croquis de scénographies, commentaires audio, description d'éléments techniques... Cette proposition permet également d'articuler plusieurs strates temporelles : celle du processus de création (éclairer par exemple les recherches menées pour tel aspect du spectacle), de la représentation elle-même (voire de ses différentes versions dans le cas d'un work in progress), et de sa réception, par exemple en ajoutant des commentaires audio : de la compagnie sur son propre travail, ou bien de spectateurs, ou encore une revue de presse. Un tel outil d'annotation peut offrir alors une vision synthétique de la quantité, de la qualité et de l'organisation des documents entre eux, tout en étant au plus près de la démarche propre à chaque artiste, à chaque compagnie. Son développement permet à la fois de rendre compte des technologies utilisées dans le spectacle et d'en donner une description, éventuellement pour proposer une variante.

L'annotation, loin de s'opposer à la notation, permet de concilier la préservation des documents originaux – dès lors que l'on continue d'avoir accès au contenu de ces documents, ce qui, actuellement, demeure problématique – et l'approche descriptive. Il nous semble par conséquent primordial de garder la trace la plus précise possible des composantes technologiques, parce qu'elles sont porteuses de dimensions esthétiques et historiques et parce qu'elles contiennent la possibilité de décrire leurs propres effets.

*Cet article est une synthèse d'un rapport commandé par le ministère de la Communauté française en Belgique, à partir d'une étude de cas sur les spectacles de Michèle Noiret intégrant des technologies. Ce rapport a été réalisé dans le cadre de DOCAM et du CECN.*

---

New Jersey, États-Unis). Publication en ligne, Fondation Daniel Langlois, 2006 : [www.fondation-langlois.org/f/9evenings](http://www.fondation-langlois.org/f/9evenings)

<sup>7</sup> De tels systèmes d'annotation existent déjà dans d'autres domaines. Ainsi le logiciel *Lignes de temps*, dédié à l'analyse filmique, développé à l'IRI (Centre Pompidou).

# Illustrations

**Processus de création**

**Représentation 1**

**Représentation 2**

**Réception**

Outil d'annotation vidéo : schéma de principe. Étude de cas à partir du cycle *Prospective(s)*, chorégraphie Michèle Noiret, 2002-2004.



*De Deux Points de vue*

Chorégraphie de Michèle Noiret, 2007. Dispositif interactif en temps réel avec capteurs, vidéo et son. Danseurs : Florence Viennot et Christophe Béranger. (Ph. Laurent Philippe)

CLARISSE BARDIOT, 9 EVENINGS: THEATRE AND ENGINEERING

DAVID TUDOR, BANDONEON! (A COMBINE) - FONCTIONNEMENT

David Tudor  
Bandoneon! (a combine)

FONCTIONNEMENT

Impact du signal d'entrée section B sur les sorties

Section A    Section B    Section C    Section D    Section E

Les mêmes signaux sonores captés par les quatre micros sont modifiés dans un dispositif électronique fabriqué par Tudor [Processor]. Ce dispositif envoie une information audio à trois instruments électroniques : les quatre cases du Proportional Control System reliées au panneau de raccordement [Patchboard], le panneau de raccordement directement, et un

Exemple d'annotation d'un diagramme. Capture d'écran du site Web réalisé par Clarisse Bardiot sur *9 Evenings, Theatre and Engineering*. [www.fondation-langlois.org/f/9evenings/](http://www.fondation-langlois.org/f/9evenings/)