



InterPARES 2 Project

International Research on Permanent Authentic Records in Electronic Systems

Title: Rapport final de étude de cas 01 :
Arbo Cyber, théâtre (?)
(Français)¹

Statut: Final (public)

Version: 1.1

Date de Soumission: Septembre 2004

Date de Parution: Septembre 2007

Auteur: Projet InterPARES 2

Writer(s): Martine Cardin
Département d'histoire, Université Laval

Unité de Projet: Focus 1

URL: http://www.interpares.org/display_file.cfm?doc=ip2_cs01_final_report_french.pdf

¹ Note: Various sections of this report, including the introduction and sections A and B, were originally written in English.

INTRODUCTION

This is the final report of the *Case Study : Arbo Cyber théâtre (?)* realized under the direction of Pr. Martine Cardin with the assistance of Philippe Perron, student in Archival Studies in Université Laval.

The report is written in French but the overview is in English and a translation of the “Plan d’enquête” has been also made.

- A. Overview
- B. Statement of Methodology
- C. Description of context
- D. Narrative answers to the core research questions
- E. Narrative answers to applicable domain and cross domain research questions
- F. Bibliography of relevant material, including articles about the methods and works of the subject(s)
- G. Glossary of Terms
- H. Preliminary Model

Appendixes:

- 1. Dossier d’entrevue
- 2. Plan d’enquête.
- 3. Inquiry producers and activities
- 4. Questionnaire agrégé
- 5. Form & Guide écoute
- 5. Guide écoute Entrevue 2a
- 6. Guide écoute 2a & 23 questions
- 7. Ludo organigramme

A. OVERVIEW

The Case Study is related to a theatre company named *Arbo Cyber, théâtre (?)*. Established in 1985 in Quebec City, the troop has produced about twenty creations and several laboratories and school workshops between 1985 and 2001. In a general way, *Arbo Cyber, théâtre (?)* use several elements of theatrical practice and any artistic discipline in a multidisciplinary perspective. Thus, its production deals with performing arts, visual arts, as well as media arts, at the same time (so each production accumulate videos, performances, installations, theatre, sound environment, texts and more). Each achieved project includes the use of recent technologies put in an “immediacy” relation with the audience instead of their “media” forms.

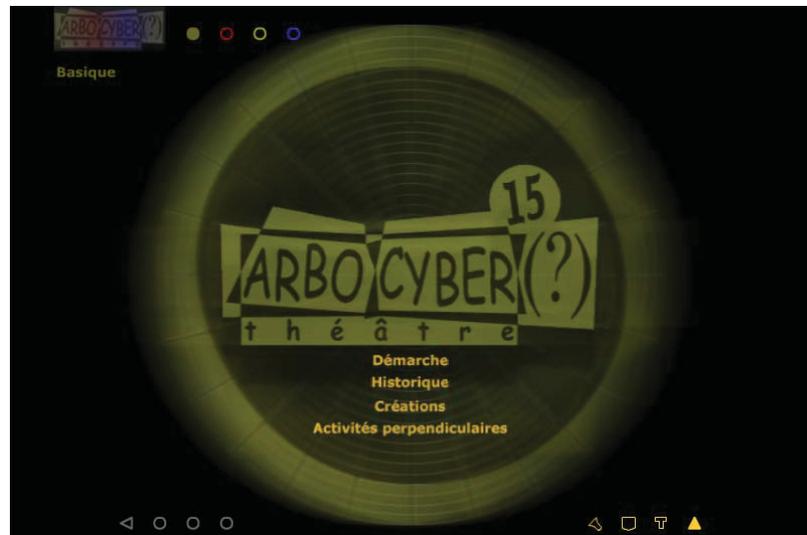
Arbo Cyber, théâtre (?) has suspended its public activities, but still continues research activities in an experimental perspective. Its leaders, Robert Faguy and Lucie Fradet, are pursuing such activities by digitizing the creations of the past fifteen years of *Arbo Cyber* and creating new artistic productions in an electronic environment. Such project is more than a digitalization of records in a memory-making perspective, it is a new activity of artistic and documentary creation (conceived from *Arbo Cyber’s* foundation) with emphasis on the research dimension of works. The project aims is to give to Arbo Cyber

the possibility of sharing its documents, acquired knowledge and experience with other creators who wish to go deeper in the creation of a theatre playing with discipline's boundaries and using new languages to create new stage/public relations and dialogues.

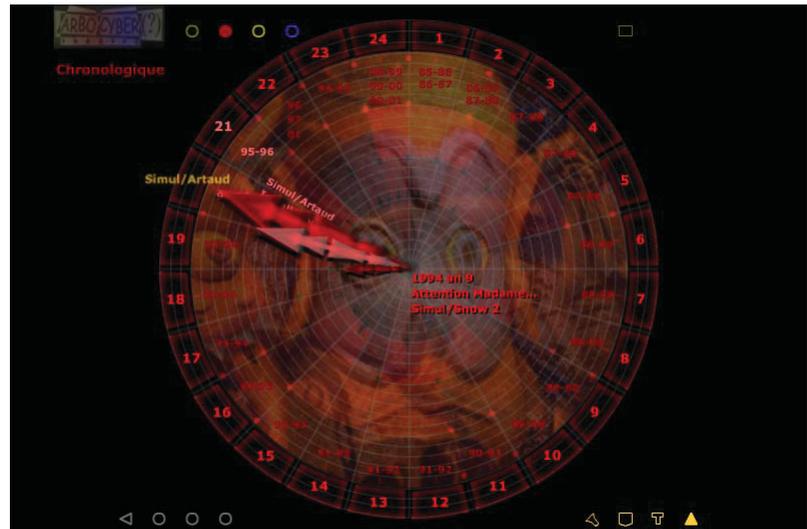
At the beginning, Arbo Cyber wanted to create a cdrom, which represent the components of its peculiar productions, since their first productions, and give possibility of producing new, works using those components. In the process, it appeared clear to Faguy and Fradet that a dvdrom would be a better medium and they adapted their project in this way. But, in the course of the realization of the Dvdrom, new technological possibilities lead them to reformulate again the project. They decide to do an interactive and dynamique web site which have been named *Ludosynthèse* (www.lit.ulaval.ca/arbo cyber).

The Ludosynthèse is articulated on four (4) modules: basic, chronological, systemic, ludic. Even if they are intrinsically connected, they propose to spectators-users different informations and propose to them various forms of participation. These modules are:

Basic: this section is a kind of introduction of the three following ones and gives more contextual informations on the troop (mission, mandates, etc.), the funding agencies, the artists (biographic notice, photos, etc.), the performances (short description), etc.



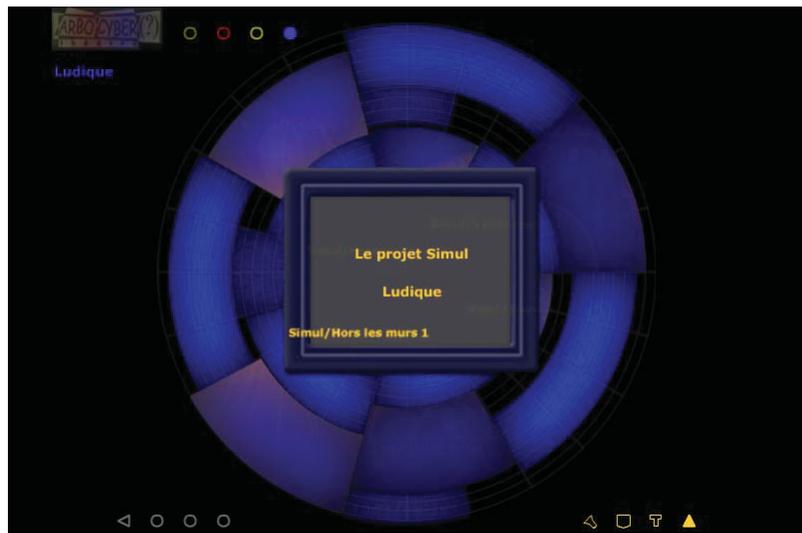
Chronological: this section presented in the time-line the activities of the troop. It proposes a global view of each realized productions: plans, video extracts, photos, summary, presentation of the theme of the show, etc.



Systemic: this section presents more specifically the activity of research of the troop. In fact, it shows the thoughts, the intention and theoretical concepts which had fed *Arbo Cyber, theater (?)*. The spectators - users can get an understanding of how these concepts have been applied in each productions.



Ludic: this section aims to trigger a performance making process by a spectator-user. After having seen in the historical section the result of a method, which have been explained in the systematic section, the spectator-user is invited to play with his or her own experiences. This section allows *Arbo Cyber, theater (?)* to reintegrate the participation of the spectator in the core of its *Ludosynthèse*, a way to put back interactivity in its memory site.



By the way of these modules, the *Ludosynthèse* is not only a testimony on *Arbo Cyber's* past performances and its artistic spirit (philosophy, artistic method, etc.), but it also allows a spectator-user to do or to recreate performances in *Arbo* style with digital media. Thus, beside a memory-making achievement, the *Ludosynthèse* can be seen as an interactive game trying to play in a dynamic way with a spectator-user in order to make him think about the relation existing between art and the use of new media.

Originally, the subject of the Case study have been defined in the perspective of the Cdrom/Dvd-rom project. In this context, its focus was on an *Arbo's* production named *SIMUL*: a simulation and a representation of the developments of an ordinary day by using a combination of artistic and technological media. Each *SIMUL* show is a multidisciplinary event comprising many options and developed in a process according to the circumstances (unusual contexts of representation like during parades for instance) and the place (in the street, in commercial places, etc.) where it is performed. In this perspective, the intend was to specify and to document the activities related to *SIMUL* projects, as well as the documents produced by *SIMUL* under all their forms, whether digitized or not.

However, when Arbo's project have turned to do be an interactive web site, it became not always possible to isolate SIMUL from the rest. SIMUL provides good examples. But, it was clear that a widened analysis would be needed in order to get an enlightenment on the Ludosynthèse process. In this context, we did focus on SIMUL performances as long as it was relevant and representative matters. Otherwise the focus have been put of the *Ludosynthèse* seen as a whole.

Moreover, the Cd-Dvdrom was supposed to be finalized by the end of autumn, 2003. But the project have been delay with the change and the *Ludosynthèse* is still not completely developped. But its parameters was enough defined to allow us to modele its process of creation and development and to draft the functioning of the Ludosynthèse in the future.

In the creators mind, the Ludosynthèse is not supposed to reproduce the productions in a exhaustive way. They rather want to provide a representative overview on Arbo's artistic activities. Therefore, this Case allow to see how original creative materials accumulated by *Arbo Cyber, théâtre (?)* have been appraised by creators themselves, digitized and integrated to an electronical Arbo's memory site. It also shows how selected archives can be modified by a process of electronic marking and how they can remain more or less links to some analogical documents.

According to the creators, the Ludosynthèse would never be a memory site without a proper presentation of the context within which the records created by each show take place. Thus, the making of the Ludosynthèse initiated a memory-making process by which they tried to capture the very meanings of their achieved productions and to make understand as clear as possible Arbo's structure, its modes of functioning and its artistic practices. In short, a synthesis of the past activities was essential in order to feed the present activities of the Ludosynthèse and to prepare its functioning. Steps of this memory-making process have been: 1) the organization of Arbo's archival fonds 2) the conception of a chart able to integrate the historical overviews (description), the philosophy (artistic conceptualization) and the games practices (application); 3) the developpement of the Ludosynthèse itself.

In the course of the process, Arbo completed its memory, by adding pieces or links between documents kept in its archives. At the same time as the digitalization of their documents, creators reproduced documents which were incomplete or not enough normalized². Such operation aims to assure the aestheticism and the "representativeness" of the testimonies they wanted to give. Beside they produced brand new documents in order to re-build missing links between the existing archives, and to put the documentary production in historical perspective. This last operation had be seen as essential to protect the understanding of the artistic process of creation. By such means, the Ludosynthèse became a body of old and new documents in digital forms which can be considered by Arbo's artists as the "ultimate evidence".

Therefore, the study of the Ludosynthèse creation process allows to observe which are the informations which must be electronically recorded in order to preserve the significations of the records related to theatrical multidisciplinary and multimedia readings, to the "design of spaces", as well as to actors and to spectators performances must be electronically recorded in order to preserve the significations of the records. In short, how a live multidisciplinary artistic performance can be described and transposed in an electronic environment; how historical perspectives can be express in such transposition, how specific aspects of the Arbo Cyber productions which have been need to be documented and describe by the way of the Ludosynthèse. The workflow of activities gives the possibility to study the documents keeping (and eventual access) system provide by the Ludosynthèse. Finally, in a more global perspective, this Case

² As instance, they re-wrote some texts and re-drawn the "plantations", when an original document was just a draft, a mnemonics support.

study can documented the issue related to the digitalization of analogical material as strategy for long-term preservation.

B. STATEMENT OF METHODOLOGY

La collecte des informations par entrevues suppose un fondement méthodologique assurant que les données soient recueillies, rendues accessibles, utilisées, traitées et conservées de manière à respecter à la fois les exigences scientifiques, légales, éthiques et archivistiques de la recherche. Cela a fait en sorte que plusieurs points ont été examinés avant le début des entrevues avec les informateurs³ :

- **Orientation de l'enquête**

Une opération de documentation a permis d'approfondir les connaissances générales sur les problématiques de recherche IP2 et sur l'objet spécifique de l'étude de cas. À l'aide de documents fournis par Arbo, de son site Web, de l'organigramme de sa Ludosynthèse et de textes sur le théâtre multidisciplinaire et la conservation des documents de théâtre, nous avons acquis une image générale des pratiques artistiques de la troupe. La problématique dégagée repose sur certaines particularités propres au domaine du théâtre, notamment sur sa nature éphémère, c'est-à-dire l'absence d'une fixité dans l'expérience de l'événement, sur la multiplicité des systèmes de signes utilisés pour les représentations, dont plusieurs appartiennent à un mode non consigné de diffusion, et sur la difficulté de reconstituer une œuvre théâtrale et son expérience par le médium électronique sans distorsion ni perte de signification. Évidemment, ces particularités supposent une réalité documentaire (traditionnelle et électronique) riche et complexe particulièrement parce que les fins du théâtre ne sont pas de produire des documents, comme le font par exemple les auteurs ou les peintres, mais des *événements* auxquels se rattache une production documentaire traditionnelle ou électronique.

À partir de ce constat, la délimitation des orientations de l'enquête a été définie autour de trois grands questionnements: 1) le producteur, 2) ses activités et 3) sa production documentaire. Nous avons approfondi ces aspects en regard de cinq contextes d'InterPARES1 (provenance, légal, procédural, documentaire et technologique), et des 23 questions de recherche d'InterPares2.

- **Type d'enquête**

Nous avons choisi de réaliser une structure d'enquête mixte comportant des entrevues semi-dirigées sur le producteur et ses activités et des entrevues dirigées sur la production documentaire électronique. Ce choix a été déterminé en tenant compte des potentiels et des limites de chacune des options. Une structure mixte s'est imposée en raison du peu de connaissance que nous possédions, en tant qu'archiviste, sur les activités artistiques d'une troupe de théâtre, de surcroît multidisciplinaire et d'avant-garde. Bien que nos connaissances archivistiques dans le domaine de la production documentaire nous permettent d'élaborer un questionnaire propre à collecter de l'information de qualité à propos des documents électroniques et de leur fonctionnement, elles ne nous permettaient pas de faire la même chose pour les activités théâtrales, ni pour les implications artistiques, intellectuelles et philosophiques qui les définissent. La souplesse d'un plan d'enquête permettait donc de documenter et de mieux comprendre le contexte de création et de gestion des documents dans le domaine artistique avant de recourir à un questionnaire plus rigide afin d'identifier et de modéliser une production électronique issue de ces activités.

³ Voir ROBERGE, Martine (1995) Ces éléments ne pas sont tous obligatoirement mis en forme dans un texte particulier. Ils servent de bases intellectuelles et/ou d'indications pratiques dirigeant et facilitant la production de documents et de rapports nécessaires à la réalisation des études de cas.

• Élaboration des outils méthodologiques

Un plan d'enquête a été conçu pour soutenir les entrevues semi-dirigées (voir IP2 – CS1 *Plan d'enquête – producteur et activités productrices des documents*). Le plan a été réalisé à partir d'outils méthodologiques existants que nous avons adaptés en tenant compte des informations obtenues à l'étape de documentation. Plus spécifiquement, nous avons utilisé une grille d'analyse conçue selon une approche systémique des pratiques culturelles⁴ et le *Cadre de référence* RETREAUVQ⁵, qui constitue une application de cette grille. De plus, nous nous sommes appuyés sur une méthode ethnologique développée par le Laboratoire d'ethnologie urbaine de l'Université Laval⁶. Le tout a permis de déconstruire en de multiples facettes d'analyse le producteur et ses activités et de bâtir un instrument de contrôle intellectuel organisant en thèmes et sous-thèmes la problématique à documenter.

Le plan est structuré en trois sections. 1) Mise en contexte de l'informateur. Cette section comporte des informations factuelles concernant les informateurs. 2) Le producteur de documents. Cette section est fondée sur les critères de définition d'un producteur de fonds d'archives⁷. 3) Les activités productrices des documents. Cette section développe les activités selon les principales fonctions d'Arbo Cyber, théâtre (?) dans les perspectives juridique, technologique, documentaire et procédurale. Une traduction anglaise a été réalisée voir : IP2 - CS1 inquiry producers and activities

Pour soutenir la démarche d'entrevue dirigée, nous avons élaboré un questionnaire portant sur les documents produits par Arbo (IP2 -CS1 *Questionnaire agrégé*). Il s'agit d'une synthèse de plusieurs questions formulées jusqu'à présent par les diverses équipes InterPARES2.

Ce questionnaire a été réalisé en partant du principe que la liste des 23 questions s'adressait d'abord aux chercheurs d'InterPARES2. Ces questions sont les questions à être documentées de façon plus ou moins approfondie par les *Case Studies*. Dans cette optique, nous avons organisé intellectuellement les 23 questions en 13 thèmes généraux comportant au besoin des sous-thèmes. On retrouve dans la première colonne du tableau ci-dessous, la liste de ces thèmes et sous-thèmes avec les questions qui s'y rapportent.

| Thèmes et sous-thèmes | Lien avec les 23 questions : |
|-------------------------------------|---|
| 1. Activités du producteur | 1 : What activities of the creator have you investigated? 2 Which of these activities generate the digital entities that are the objects of your case study? |
| 2. Fonctions des entités numériques | 3 : For what purpose(s) are the digital entities you have examined created? |
| 3. Nature des entités numériques | 4 : What form do these digital entities take? (e.g. e-mail, CAD, database) |

⁴ CARDIN, Martine, «Archives in 3D», *Archivaria*, n° 51, printemps 2001, pages 112-136.

⁵ RETREAUVQ (Recherche et Écoute de Témoignages et de Récits de vie Électroniquement Archivés par l'Université Laval et la Ville de Québec) est une recherche dirigée par Martine Cardin depuis 1991. Ce projet subventionné par la Ville de Québec vise le développement d'un système automatisé donnant accès à 800 heures d'archives sonores numérisées portant sur les pratiques culturelles dans le cadre de la vie urbaine.

⁶ ROBERGE, Martine, *op. cit.*

⁷ These criteria are describe in «The concept of the archival fonds : theory, description, and provenance in the post-custodial era», by Terry COOK, in *The archival fonds: from theory to practice*, edited by Terry EASTWOOD, p.43-44. Firstly, Michel DUCHEIN has exposed them in «Le respect des fonds en archivistique. Principes théoriques et problèmes pratiques», *La Gazette des archives*, 1977, vol.97, p. 71-96.

| | |
|--|--|
| 3.1 Forme, attributs et comportement des entités numériques | 4a : What are the key formal elements, attributes, and behaviour (if any) of the digital entities? |
| 3.2 Composants numériques et spécification des entités | 4b : What are the digital components of which they consist and their specifications? |
| 3.3 Relations entre les aspects intellectuels et les composants techniques | 4c: What is the relationship between the intellectual aspects and the technical components? |
| 3.4 Identification des entités numériques | 4d: How are the digital entities identified (e.g., is there a [persistent] unique identifier)? |
| 3.5 Hiérarchisation et organisation des entités numériques | 4e : In the organization of the digital entities, what kind of aggregation levels exist, if any? 4f : What determines the way in which the digital entities are organized? |
| 4. Création des entités numériques | 5 : How are those digital entities created? 6 :From what precise process(es) or procedure(s), or part thereof, do the digital entities result? 7 : To what other digital or non-digital entities are they connected in either a conceptual or a technical way? Is such connection documented or captured? |
| 4.1 Système technologique | 5a : What is the nature of the system(s) with which they are created? (e.g. functionality, software, hardware, peripherals etc.) 5b: Does the system manage the complete range of digital entities created in the identified activity or activities for the organization (or part of it) in which they operate? |
| 4.2 Procédures et processus de création | 6 : From what precise process(es) or procedure(s), or part thereof, do the digital entities result? |
| 4.3 Liens entre les entités numériques et/ou analogiques | 7 : To what other digital or non-digital entities are they connected in either a conceptual or a technical way? Is such connection documented or captured? |
| 5. Repérage et accès | 8 : What are the documentary and technological processes or procedures that the creator follows to identify, retrieve, and access the digital entities? 9 : Are those processes and procedures documented? How? In what form? |

| | |
|---|--|
| 6. Utilisation des entités numériques et leurs effets | 12 : How does the creator use the digital entities under examination? 13 : How are changes to the digital entities made and recorded? 14 : Do external users have access to the digital entities in question? If so, how, and what kind of uses do they make of the entities? |
| 7. Compétence et responsabilité | 15 : Are there specific job competencies (or responsibilities) with respect to the creation, maintenance, and/or use of the digital entities? If yes, what are they? 16 : Are the access rights (to objects and/or systems) connected to the job competence of the responsible person? If yes, what are they? |
| 8. Mesures de contrôle : fiabilité, authenticité et exactitude | 10 : What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation? |
| 8.1 Fiabilité | 10 What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation? |
| 8.2 Authenticité | 10 : What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation? 11 : Does the creator think that the authenticity of his digital entities is assured, and if so, why? |
| 8.3 Exactitude | 10 : What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation? |
| 9. Archives : sélection et valeurs | 17 : Among its digital entities, which ones does the creator consider to be records and why? 18 : Does the creator keep the digital entities that are currently being examined? That is, are these digital entities part of a record keeping system? If so, what are its features? |
| 10. <i>Documents-keeping system</i> (conservation des documents numériques) | 18 Does the creator keep the digital entities that are currently being examined? That is, are these digital entities part of a record keeping system? If so, what are its features? |
| 10.1 Spécificité du <i>documents-keeping system</i> | 18a Do the recordkeeping system(s) (or processes) routinely capture all digital entities within the scope of the activity it covers? |
| 10.2 Héritage du <i>documents-keeping system</i> | 18b From what applications do the recordkeeping system(s) inherit or capture the digital entities and the related metadata (e.g. e- mail, tracking systems, workflow systems, office systems, databases, etc.)? |

| | |
|---|---|
| 10.3 Organisation des entités dans le <i>documents-keeping system</i> | 18c Are the digital entities organized in a way that reflects the creation processes? What is the schema, if any, for organising the digital entities? |
| 10.4 Accès aux entités conservées dans le <i>documents-keeping system</i> | 18d Does the recordkeeping system provide ready access to all relevant digital entities and related metadata? |
| 10.5 Saisie des modifications dans le <i>documents-keeping system</i> | 18e : Does the recordkeeping system document all actions/ transactions that take place in the system re: the digital entities? If so, what are the metadata captured? |
| 11. Standards de description (métadonnées) | 22 : What descriptive or other metadata schema or standards are currently being used in the creation, maintenance, use and preservation of the recordkeeping system or environment being studied? 23: What is the source of these descriptive or other metadata schema or standards (institutional convention, professional body, international standard, individual practice, etc.?) |
| 12. Changements technologiques | 19 : How does the creator maintain its digital entities through technological change? 19a : What preservation strategies and/or methods are implemented and how? 19b : Are these strategies or methods determined by the type of digital entities (in a technical sense) or by other criteria? If the latter, what criteria? |
| 13. Normes, politiques et obligations légales, morales ou éthiques | 20 : To what extent do policies, procedures, and standards currently control records creation, maintenance, preservation and use in the context of the creator's activity? Do these policies, procedures, and standards need to be modified or augmented? 21 : What legal, moral (e.g. control over artistic expression) or ethical obligations, concerns or issues exist regarding the creation, maintenance, preservation and use of the records in the context of the creator's activity? |

Les thèmes ne suivent pas toujours l'ordre des 23 questions. Une telle mise en ordre vise essentiellement à rendre le questionnement plus fluide pour la cueillette des informations sans toutefois compromettre la structure du rapport.

Nous avons classifié les questions provenant des divers questionnaires produits par les équipes IP2 en fonction des thèmes et sous-thèmes. Nous avons ensuite supprimé les redondances en nous assurant de préserver les concordances avec les divers questionnaires. Ces concordances ont été consignées comme suit :

- 23Q = 23 questions de recherche
- 22Q = ex-22 questions
- Pos = Possible questions
- IP1 = InterPARES1 (CSIP1)
- Auth = Authenticity
- Dom1 = Domain 1
- Dom2 = Domain 2
- Cdom = Cross-domain Questions
- Mod = Modelling
- Hof = Hofman Modelling Sub-Questions
- Horiz = Horizon
- ArOnt = Ontario Archives

On remarquera la présence dans cette liste des 23 questions Ip2. Cela s'explique par le fait que certaines de ces questions pouvaient s'adresser telles quelles aux informateurs. De plus, elles traitaient parfois d'aspects qui n'apparaissaient nulle part ailleurs ou encore elles constituaient de bonnes synthèses. Dans cette optique, nous avons donc agrégé les 23 questions dans notre liste à l'exception des questions 1,2 et 3. Ces questions ont été peu développées parce que nous avons considéré que leurs sujets relevaient davantage du *Plan d'enquête*. Inversement, nous n'avons pas tenu compte du fait que ce plan d'enquête nous avait aussi permis de recueillir des réponses à certaines questions du questionnaire agrégé. Nous avons estimé plus prudent d'élaborer un questionnaire complet et autonome afin de couvrir l'ensemble de la problématique et aussi afin de vérifier la validité des réponses précédemment obtenues.

Le questionnaire agrégé a été rédigé en français pour répondre à la réalité du Case Study d'Arbo Cyber, théâtre (?). Il serait relativement facile à traduire car bien que certaines questions aient été modifiées pour des raisons de synthèse et pour l'adapter à la réalité d'Arbo Cyber, théâtre (?), un grand nombre de questions a été simplement traduit de l'anglais.

- **Choix des informateurs et protocole de confidentialité**

Au plan du choix des informateurs, l'acceptation de notre étude de cas exigeait que les personnes soient identifiées avant même le début des travaux. Plus spécifiquement, nos informateurs sont les deux derniers membres de la troupe Arbo Cyber, théâtre (?). Faisant partie de la troupe depuis sa fondation, ces informateurs ont pu fournir des informations enrichissantes, non seulement sur les activités artistiques étudiées dans une perspective archivistique, mais aussi sur la notion de documents (pour une troupe de théâtre en particulier), leur production, leur exploitation, de même que leur mise en valeur.

Pour répondre aux exigences de l'Université Laval en matière d'éthique de la recherche impliquant la participation de sujets humains⁸, nous avons soumis une *Demande d'approbation d'un projet de recherche*. L'obtention d'une *Autorisation de procéder à la recherche* était indispensable pour que Martine Cardin puisse utiliser des fonds provenant de la subvention InterPARES2. Cette autorisation a exigé la mise en forme d'un *Formulaire de consentement* devant être signé par tous les informateurs avant les entrevues. Certaines précautions ont également été prises concernant des droits d'utilisation de matériels éventuellement prêtés ou donnés par les informateurs. Cela a donné lieu à la rédaction des *Formulaire de prêt* et *Formulaire de don*.

Concernant l'anonymat, même lorsque les informateurs ne le demandent pas (ce qui est le cas pour Arbo), la méthode ethnologique recommande l'utilisation de mesures afin de dénominaliser le matériel. L'emploi d'un numéro d'informateur utilisé dans tous les documents est l'un des moyens privilégiés. À cet égard, si l'on considère la fonction de nos informateurs (des artistes, personnalité publique), et le contexte de nos entrevues (des artistes parlant de leurs œuvres et de leurs processus de création), ainsi que le fait que l'anonymat n'a pas été requis par les informateurs, on comprendra que la dénominalisation des informations dans le présent rapport et les annexes qui y sont associées est limitée.

- **Cueillette et analyse des données**

Les entrevues semi-dirigées ont été réalisées à l'été 2003. Le déroulement des entrevues n'a pas nécessairement suivi l'ordre de notre plan d'enquête, puisque celui-ci rempli en fait deux fonctions. D'abord, il a servi à repérer rapidement en cours d'entrevue les sujets abordés (l'absence de structure rigide fait en sorte que l'informateur peut traiter plusieurs sujets simultanément) et à évaluer si la quantité et la qualité des informations touchant un sujet sont suffisantes. Ensuite, le plan d'enquête a permis de dégager des descripteurs utiles pour l'indexation des informations recueillies.

⁸ <http://www.ulaval.ca/vrr/deontologie/index.html>

Le traitement des entrevues semi-dirigées a été réalisé à l'aide d'un formulaire et d'un Guide d'écoute (IP2 –CS1 *Form&Guide écoute*). Chaque entrevue a été découpée chronologiquement en unités d'information significative. Chacune de ces unités a été minutée et ensuite indexée à partir de mots-clés tirés du plan d'enquête. Des extraits significatifs ou un résumé sommaire a été ajouté à chaque segment. Nous y avons également mentionné explicitement les extraits faisant référence à des concepts, ou à des dérivés lexicaux de ces concepts, utilisés par InterPARES2. Enfin, nous avons associé les unités d'information à divers contextes de pertinence. L'ensemble a été saisi dans une base de données Microsoft *Access*. L'analyse des données dans la perspective des contextes (provenance, légal, procédural, documentaire et technologique) a été effectuée à partir des données ainsi traitées.

Les entrevues dirigées ont été réalisées durant l'automne 2003. Le déroulement de ces entrevues a suivi de manière relativement stricte le questionnaire agrégé. La même méthodologie a été appliquée pour traiter les informations recueillies. Comme nous l'avons fait pour les entrevues semi-dirigées, un guide d'écoute a été élaboré pour documenter les entrevues à partir de leur déroulement chronologique et pour les indexer (*IP2-CS1 Guide écoute 2a*). Puisqu'une réponse pouvait toucher simultanément plusieurs thèmes, les réponses ont été associées à l'ensemble des questions auxquelles elles faisaient référence. Le tout a été saisi dans une base de données. Les résultats ont été ensuite ordonnés en fonction des 23 questions (*IP2-CS1 Guide écoute 2a & 23 questions*).

Afin de permettre la critique des résultats des entrevues, nous avons consigné, durant les processus de préparation et de réalisation, des informations contextuelles dans un dossier d'entrevues (*IP2-CS1 Dossier d'entrevues*) Outre les fiches d'identification et de présentation de chaque informateur, ce dossier comporte un rapport d'entrevue fournissant des détails pour chaque entrevue, sur le degré d'anonymat, les restrictions d'accès, de reproduction et/ou de publication des documents, le calendrier des rencontres, de même que des informations sur les supports de consignation et de conservation des entrevues.

C. DESCRIPTION OF CONTEXT

Contexte de provenance

Sous la «protection» du regroupement artistique Obscure, la troupe Arbo Cyber, théâtre (?) naît le 5 décembre 1985 avec la création d'un premier spectacle, *Elagabalus*, par quatre membres fondateurs : Robert Faguy, Lucie Fradet, Gilles Artaud et François Bibaud. Un an plus tard, en novembre 1986, la troupe s'incorpore sous la 3^e partie de la loi des compagnies. Quelques années plus tard, la troupe fait modifier son statut légal et est reconnue comme un organisme de charité afin de pouvoir recevoir des dons et émettre des reçus d'impôt⁹.

Le nom de la troupe, qui est formé d'une syllabe du nom ou du prénom de chacun des membres fondateurs, signifie, par Arbo, l'arborescence, le retour aux origines et, par Cyber, le lien à la cybernétique, aux sciences de la communication qui examinent la relation entre l'homme et la machine. Ces deux concepts, associés à celui de théâtre en questionnement «(?)», font d'Arbo Cyber, théâtre (?) un regroupement d'artistes d'avant-garde intéressé par la frontière entre tradition et technologie, entre présence et médiatisation.

Les mandats juridiques et la mission d'Arbo Cyber, théâtre (?) sont inscrits dès l'émission des lettres patentes de la troupe en 1986 :

⁹ L'année de cette modification reste imprécise. Il est possible qu'elle ait eu lieu en 1996 avec le projet Actions/SIMUL.

- Regrouper en corporation les personnes intéressées à mener à terme des recherches portant sur chacun des éléments de la pratique théâtrale, dans une perspective multidisciplinaire impliquant le recours aux moyens de toute autre discipline artistique ;
- Promouvoir la production et la présentation publique d'œuvres résultant de ces recherches ;
- Offrir, à ces fins, des sessions de travail axées sur la formation, dans le respect des lois existantes ;
- Publier tout document témoignant aussi bien des œuvres produites que des points de vue critiques et théoriques liés à ces travaux.

Les mandats d'Arbo Cyber, théâtre (?) s'inscrivent dans une perspective singulière, au croisement du théâtre de recherche et de l'art multidisciplinaire. Profondément gravée au sein même de ces mandats se trouve la signature «philosophique» de la troupe, qui est l'établissement d'une relation avec le spectateur, d'une interactivité, en donnant minimalement à ce spectateur la possibilité, voire le devoir de faire des choix. Pour Arbo Cyber, théâtre (?), les choix du spectateur, qui aboutissent fatalement à l'inclusion ou à l'exclusion de celui-ci, font en sorte de ne pas tout lui «donner tout cru », mais plutôt de le faire réfléchir et de l'impliquer dans la production même du spectacle par sa participation ou son refus de prendre part à l'action. Pour ce faire, différentes stratégies sont employées, notamment celles entourant le texte et le son, utilisés davantage en tant que trame rythmique plutôt que dramatique ; celles entourant le jeu, associé à l'interaction avec le spectateur ; celles entourant la vidéo et l'espace, utilisés de manière à créer des nouvelles aires de performance, souvent simultanées et polyphoniques. L'utilisation parallèle de tous ses signes, qui font appel à un système de lecture, de décodage ou d'interprétation propre à chaque spectateur, est ce qu'Arbo Cyber, théâtre (?) nomme son concept maximaliste, quelque part le cœur même de sa conception artistique.

Ultimement, le but fondamental d'Arbo Cyber, théâtre (?) était, et reste encore dans une certaine mesure, la volonté de transformer la société. Une sorte de détermination *politique* (peut-être esthétique) donc, opérée par cette transformation de la relation au spectateur, qui permet de transformer celui-ci en lui offrant un point de vue actif sur un sujet, en forçant une prise de position.

Avant de suspendre ses activités de performance devant public, Arbo Cyber, théâtre (?) se composait de deux instances : un conseil d'administration et une équipe de production. Le conseil d'administration, instance décisionnelle, était formé de 4 membres, jusqu'à la reconnaissance d'Arbo Cyber, théâtre (?) en tant qu'organisme de charité. À ce moment, le conseil dû compter 5 membres, de manière à éviter les conflits d'intérêt. Une équipe artistique nouvelle était constituée pour chaque activité artistique, éventuellement pour chaque activité de recherche, de formation ou de publication. Ainsi, chaque activité se développait autour de sa propre équipe et demandait une structure différente, parfois plus collective, parfois plus individuelle. Le nombre d'employés, leurs qualifications et compétences, leurs responsabilités, de même que le processus créatif propre à chaque production demandaient à Arbo Cyber, théâtre (?) de maintenir une structure souple et variable.

Depuis qu'Arbo Cyber théâtre (?) a suspendu ses activités devant public, seuls deux membres demeurent actifs dans la troupe, Robert Faguy et Lucie Fradet. Leur dernière activité est la Ludosynthèse, «pierre tombale ludique». Toutes les décisions regardant la réalisation de l'activité sont prises de manière consensuelle par les deux membres. Ceux-ci n'ont aucunement l'impression d'agir en tant qu'administrateur. Il leur semble que seuls agissent encore les individus artistiques.

Arbo Cyber, théâtre (?) était membre d'Obscure, du complexe Méduse, de In vitro (Recto-verso, Pluramuses et Arbo), de même que de l'ACT (Association des compagnies de théâtre), de l'UDA (Union des artistes) par adhésion à l'ACT, et du Conseil québécois du théâtre.

Les grandes fonctions d'Arbo Cyber, théâtre (?), naturellement proches des mandats juridiques, sont au nombre de cinq : l'administration, la recherche, la performance d'œuvres, la formation et la publication.

La fonction administrative est productrice de documents de gestion. Les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?), considérant la troupe davantage comme une entité artistique, ne se préoccupent pas vraiment de la question administrative, l'évitent ou en diminuent considérablement l'importance. En ce sens, la gestion de la Ludosynthèse ne leur paraît même pas une considération. Une fois qu'elle sera créée, il ne restera plus qu'à «garder un œil dessus», et pour ce faire les individus artistiques suffiront, puisqu'il n'y aura plus de «comptes administratifs à rendre à personne». Cette fonction implique ou impliquait néanmoins la recherche de financement, la production de rapports gouvernementaux, la tenue de livres, la mise en marché, la direction de production (horaires) et la gestion de personnel.

La fonction de recherche, bien qu'indépendante, se confond souvent avec la suivante, la performance d'œuvre, puisqu'elles convergent parfois vers les mêmes buts, qu'elles ont régulièrement les mêmes résultats, qu'elles procèdent d'un même cheminement. Cette fonction de recherche n'a donc pas réellement pour tâche de produire des «documents finaux». Au contraire, elle crée des tests, des ébauches, des brouillons qui seront remis à neuf, retravaillés physiquement ou intellectuellement lorsqu'ils seront appelés à être intégrés à une production. La dénomination «recherche» est en fait une façon pour Arbo Cyber, théâtre (?) de se distinguer d'un théâtre dit expérimental, qui ne correspond pas à ses volontés artistiques. Ainsi, la troupe pose différentes hypothèses qu'elle cherche à vérifier. Ce qui conduira essentiellement à une présentation devant public, mais pas nécessairement à un spectacle. La recherche peut donc prendre plusieurs formes : des lectures, des laboratoires ou des présentations publiques à différentes phases de développement.

La performance (création de spectacles) est à proprement parler la réalisation d'œuvre par une troupe de théâtre multidisciplinaire, un regroupement d'artistes en provenance de tous les milieux, ayant par conséquent un rapport ambivalent avec la notion d'œuvre. Ainsi, chaque production se développe autour d'une stratégie particulière, voire singulière, appartenant parfois au théâtre, parfois aux arts visuels, à la performance, faisant appel à l'ouïe plutôt qu'à la vue. Arbo Cyber, théâtre (?) compte un total de 25 représentations de spectacles devant public : 13 productions et 12 projets SIMUL.

La fonction de formation est inscrite dès le départ dans les objectifs d'Arbo. Parce que les recherches de la troupe ne sont pas courantes, Arbo Cyber, théâtre (?) a immédiatement ressenti le besoin de développer son public et de créer un lieu privilégié pour débattre des nouvelles façons de voir l'art. Les activités de formation ont surtout été effectuées avec des étudiants, parce qu'Arbo Cyber, théâtre (?) les considérait comme un public neuf et généralement ouvert, n'ayant pas encore subi la corruption de la culture diffusée par les médias traditionnels. Arbo Cyber, théâtre (?) participait à des *midis rencontres* où il parlait de son travail et présentait des vidéos, reconstituait des spectacles avec des jeunes, invitait ceux-ci à des séances d'improvisation vidéo, à des avants-premières, mais ce que les artistes souhaitaient surtout c'était de créer un processus dialectique en donnant aux jeunes la possibilité d'entrer en contact avec le processus de création et le matériel particulier utilisé pour la réalisation de son théâtre d'avant-garde.

La fonction de publication est inscrite dans les mandats de la troupe et vise à rendre compte des résultats de ses recherches sur le théâtre multidisciplinaire. Plusieurs stratégies de publication ont été retenues par Arbo Cyber, théâtre (?) qui a utilisé et/ ou utilisera le support papier, vidéo et électronique. Le type des publications peut se diviser en deux : les comptes rendus des productions et les réflexions critiques. Ainsi, Arbo Cyber, théâtre (?) a produit des compilations vidéos des journées SIMUL, deux vidéos d'art (Mania et Cinq minutes vidéo), de même que quelques articles parus en revues, soit à titre personnel (individuel), soit à titre collectif, signé Arbo Cyber, théâtre (?). La Ludosynthèse, par son caractère à la fois récapitulatif, réflexif et démonstratif, se situera à la frontière de ces deux types de documents.

Contexte juridique (juridico-administratif)

Le contexte juridico-administratif est le système légal et organisationnel auquel appartient l'entité créatrice des documents. Ce contexte montre les devoirs mais aussi les droits de l'entité créatrice, notamment par différentes lois, normes ou règlements.

En novembre 1986, après la réalisation d'une première prestation publique (*Elagabalus*), la troupe Arbo Cyber, théâtre (?) décide de s'incorporer, sous la troisième partie de la Loi sur les compagnies (C38), à titre d'organisme à but non lucratif. En raison de son incorporation, ce titre obligeait la troupe à rédiger annuellement un rapport d'activités au gouvernement. Plus tard, la troupe s'est enregistré en tant qu'organisme de charité selon la Loi fédérale de l'impôt sur le revenu (L.R.C. (1985), ch. 1 (5^e suppl.)). Cet enregistrement exemptait la troupe d'impôts sur le revenu et lui donnait la capacité de délivrer des reçus pour dons de charité¹⁰.

Les subventions gouvernementales étaient le mode privilégié de financement pour Arbo Cyber, théâtre (?). Ce mode de financement créait certaines obligations, puisque les fonds étaient remis pour un projet développé sur papier qui, suite à l'obtention de la subvention, devait être réalisé en répondant à certains objectifs annoncés. Certaines *tactiques* devaient être employées pour la rédaction des demandes de subvention, puisque les organismes subventionnaires avaient certaines exigences non négociables. Notamment, Arbo Cyber, théâtre (?) ne pouvait demander deux fois une subvention pour la même performance. Cette contrainte l'obligeait à diviser les demandes en fonction de certaines étapes de réalisation : par exemple, une demande pouvait être faite à titre personnel par un des artistes pour les Laboratoires, une autre au nom de la troupe pour le financement du spectacle. Le même système de division devait être employé en fonction des demandes aux différents paliers de gouvernement. Ne pouvant accepter pour un même spectacle deux bourses provenant de deux niveaux de gouvernement, Arbo Cyber, théâtre (?) faisait en sorte de faire des demandes différentes et bien spécifiques pour chaque palier gouvernemental.

La liste des organismes subventionnaires est la suivante :

- Ministère des affaires culturelles, Ministère de la culture et des communications (Conseil des arts et des lettres)
- Conseil des arts du Canada
- Ville de Québec (Entente entre la Ville de Québec et le Ministère de la culture et des communications)
- Programmes d'emplois (fédéraux et provinciaux)

Arbo Cyber, théâtre (?) a également reçu des revenus de :

- Actions/SIMUL (dons)
- Les P'tits cochons (dons)
- La vente de billets de spectacle.

Face au gouvernement, Arbo Cyber, théâtre (?) doit également répondre à certaines obligations de production et de conservation de documents. La troupe doit notamment produire un rapport annuel concernant ses activités et respecter les durées légales de conservation de ses documents comptables. Malgré le fait qu'Arbo Cyber, théâtre (?) ait cessé la plus part des activités, l'incorporation étant demeurée active, la troupe est toujours tenue de respecter ces obligations, d'agir conformément à ses lettres patentes.

¹⁰ L'incorporation à titre d'organisme à but non lucratif exemptait peut-être déjà la troupe d'impôts.

Pour la réalisation de ses activités plus spécifiquement administratives, Arbo Cyber, théâtre (?) a engagé plusieurs employés à l'aide de programmes ponctuels d'aide à l'emploi. Ces embauches étaient soumises à la Loi sur les normes du travail (L.R.Q. N-1.1) et au Code du travail (L.R.Q., c. C-27) du gouvernement québécois.

Pour l'embauche d'artistes, Arbo Cyber, théâtre (?), étant membre de l'ACT (Association des compagnies de théâtre), devait répondre aux exigences de l'Union des artistes (UDA). L'UDA est un syndicat professionnel qui représente les artistes interprètes oeuvrant en français au Québec et ailleurs au Canada. L'UDA est reconnu en vertu de la Loi sur le statut professionnel et les conditions d'engagement des artistes de la scène, du disque et du cinéma (L.R.Q., c. S-32.1) et de la Loi concernant le statut de l'artiste et régissant les relations professionnelles entre artistes et producteurs au Canada (1992, ch.33)¹¹. L'UDA, en réglementant les relations de travail entre interprètes et producteurs, se trouve donc à définir le nombre minimal de répétitions exigées pour une production, les cachets, les *per diem*, etc. De plus, pour qu'un membre de l'UDA puisse jouer dans une production, il faut que toute l'équipe ait la permission de l'UDA ou en soit membre.

Puisque pour les projets SIMUL, Arbo Cyber, théâtre (?) ne respectait pas les exigences entourant le nombre de répétition et les cachets, la troupe a eu certains problèmes avec l'UDA. Étant membre de l'ACT, Arbo Cyber, théâtre (?) était considéré par l'UDA comme une troupe de théâtre. Par contre, pour les projets SIMUL, Arbo Cyber, théâtre (?) ne considérait pas qu'il faisait du théâtre, puisque son processus de création était davantage associé à celui de la «performance» telle que définie par les arts visuels (il n'y avait pas de répétitions). Le débat qui en a résulté a permis l'élaboration d'une entente cadre.

L'UDA est également, mais de manière ambivalente, responsable du droit à l'image pour les interprètes. L'utilisation d'une vidéo contenant la prestation d'un artiste membre de l'UDA pourrait être sujette à certaines conditions. Cela n'est pas ressorti clairement des entrevues, mais il semble qu'un extrait vidéo utilisé à des fins promotionnelles par une troupe ne puisse pas dépasser une certaine durée maximale (peut-être 5 minutes) sans quoi les artistes y apparaissant devraient être rétribués. Néanmoins, il est possible que cette obligation ne s'applique pas à l'utilisation d'archives. De plus, la propriété des bandes vidéos ou la nature des contrats passés avec les artistes pourraient modifier ces limitations. Un avocat spécialisé dans le droit d'auteur a recommandé à Arbo Cyber, théâtre (?) de toujours demander aux artistes figurant dans une vidéo la permission de l'utiliser. Idéalement, ces questions auraient dû être réglées dès la signature des contrats avec les artistes.

Entre le premier et le deuxième entrevue, les membres de la troupe se sont renseignés auprès de l'UDA concernant certaines de ces questions touchant de manière spécifique la réalisation de la Ludosynthèse (puisque celle-ci utilisera et diffusera des images d'artistes). Bien que les réponses obtenues n'éclaircissent pas l'ensemble des interrogations soulevées par le droit à l'image, elles nous permettent malgré tout de savoir que dans le contexte numérique (diffusion via Internet) l'utilisation d'image (archives) d'artistes n'est pas soumise à une quelconque obligation issue de l'UDA. En fait, l'UDA ne peut que demander à Arbo Cyber, théâtre (?) qu'il obtienne la permission des artistes figurant sur les images diffusées. La question devient donc éthique plutôt que légale. Advenant le cas où Arbo Cyber, théâtre (?) devait payer pour la diffusion d'images (signer de nouveaux contrats avec certains artistes), il est probable que, la Ludosynthèse étant un projet à but non lucratif, les membres de la troupe modifient leurs *critères* de sélection d'images afin de ne pas avoir à déboursier pour leur utilisation.

¹¹ La Loi sur le statut professionnel des artistes des arts visuels, des métiers d'art et de la littérature et sur leurs contrats avec les diffuseurs (L.R.Q. S-32.01) ne s'applique pas puisque, datant de 2002, elle est postérieure à la suspension des activités devant public de la troupe.

Pour l'utilisation des textes d'auteurs ou la protection de ses propres textes, Arbo Cyber, théâtre (?) est soumis à la Loi sur le droit d'auteur (L.R. 1985, ch. C-42) et pour le dépôt légal à la Loi sur la Bibliothèque nationale du Québec (L.R.Q. B-2.1) et la Loi sur la Bibliothèque nationale : Règlement sur l'envoi de documents à la bibliothèque nationale (L.R. 1985, ch. N-12). Ainsi, dans ses activités de recherche ou de performance d'œuvres, comme pour la réalisation de ses activités électroniques (la Ludosynthèse), Arbo Cyber, théâtre (?) est tenu de respecter le droit d'auteur et de rétribuer un créateur pour l'utilisation de son matériel. Toutefois, certaines libertés ont déjà été prises avec le droit d'auteur, notamment pour l'utilisation d'un texte d'Antonin Artaud qui avait fait l'objet d'une ré-interprétation par la troupe ou pour l'utilisation d'une pièce musicale de Philip Glass qui avait été modifiée et associée à une vidéo tirée des *Bacchantes 2*. La version de la vidéo qui utilise la pièce musicale modifiée de Philip Glass n'est pas diffusée puisque Arbo Cyber, théâtre (?) n'a pas demandé la permission pour le faire et qu'il ne veut pas s'engager à payer des droits pour son utilisation. Pour le dépôt légal, lorsqu'il agit «à titre d'éditeur», Arbo Cyber, théâtre (?) est tenu de déposer à la bibliothèque nationale du Québec (BNQ) et du Canada (BNC) livres, brochures, affiches, enregistrements sonores et documents électroniques. La BNC demande également le dépôt des enregistrements vidéo.

Arbo Cyber, théâtre (?), qui ne considérait pas le texte comme un support de représentation aussi important que la sonorité et le rythme, improvisait souvent ces *textes* au cours des représentations théâtrales. Aussi, plusieurs des *textes* de la troupe n'ont pas été soumis au dépôt légal, car il aurait fallu une consignation écrite sous un mode de publication.

Les questions légales entourant les photographies semblent vagues dans l'esprit des membres d'Arbo Cyber, théâtre (?). Lorsque les photographies des performances étaient prises par un tiers, les membres de la troupe n'ont pas l'impression d'en être le propriétaire et se croient tenus de demander une permission afin de pouvoir les utiliser. Arbo Cyber, théâtre (?) devra clarifier cette question, parce que s'il avait payé les photographes pour la réalisation des clichés, il n'est pas tenu de demander une permission d'utilisation, étant le premier propriétaire des œuvres¹². Son code d'éthique exige que le nom du photographe y soit associé.

À l'égard de la réalisation des performances à proprement parler, le contexte juridico-administratif ne semble pas créer de réelles obligations pour Arbo Cyber, théâtre (?), qui considère ses préoccupations comme étant artistiques plutôt que juridiques. Néanmoins, la troupe devait se soumettre aux obligations propres à chacun des lieux utilisés pour la réalisation de ses performances. Par exemple, pour le tournage des journées-vidéos (SIMUL), Arbo Cyber, théâtre (?) devait demander la permission de tourner dans les lieux publics, ce qui lui était parfois refusé. Malgré tout, puisque les artistes considéraient avant tout la dimension artistique de la contrainte, plutôt que la dimension légale, la censure était intégrée à la journée-vidéo, le temps de l'interdiction étant marqué par un passage au rouge d'une durée équivalente. Un lieu pouvait accorder sa permission afin de servir de lieu de tournage, mais imposer certaines conditions, un certain code d'éthique. Ainsi, afin de tourner une journée-vidéo dans un hôpital psychiatrique, les artistes ont dû se soumettre à des procédures strictes destinées au respect des patients.

Par contre, puisque ce qui est filmé n'est pas le performeur mais ce qu'il voit (la caméra est située derrière son épaule), une question concernant les tournages demeure obscure : la caméra ne filme pas la personne qui accepte de l'être, mais ceux qui croisent son chemin durant la journée-vidéo. Ainsi, toutes les personnes filmées par Arbo Cyber, théâtre (?) ne sont pas consentantes (p. ex. des passants dans la rue ou des gens au restaurant). Malgré tout, Arbo Cyber, théâtre (?) suppose que ces personnes ont effectué une

¹² «Lorsqu'il s'agit d'une gravure, d'une photographie ou d'un portrait et que la planche ou autre production originale a été commandée par une tierce personne et confectionnée contre rémunération et la rémunération a été payée en vertu de cette commande, celui qui a donné la commande est, à moins de stipulation contraire, le premier titulaire du droit d'auteur». Loi sur le droit d'auteur (L.R. 1985, ch C-42, 13, 2)

autocensure et n'ont été filmées que dans la mesure où elles le désiraient¹³. Certaines de ces personnes n'ont malgré tout peut-être pas envi de se retrouver sur Internet. Pour les membres de la troupe, cette question se règle tout de même assez facilement, puisqu'ils affirment que si quelqu'un se voit dans la Ludosynthèse et qu'il ne le veut pas, ils retireront l'image et en trouveront une autre pour illustrer leur propos.

Le projet SIMUL a également donné naissance à une méthode artistique de financement inspirée d'Antonin Artaud et de son théâtre de la cruauté : les Actions/SIMUL. Ces actions sont basées sur le double sens du mot *action*, associé à la fois au sens comptable (Stock Exchange) et au sens artistique (performatif) du mot. Un spectateur pouvait donc acheter une *action* de la troupe. Dans les faits, le donateur, en échange d'un don, recevait un reçu d'impôt et un certificat qui lui indiquait que l'action ou partie d'action (performance) pour laquelle il avait contribué avait réellement été effectuée. D'un point de vue artistique, le donateur devenait donc propriétaire d'une part d'une œuvre. Cependant, d'un point de vue légal, Arbo Cyber, théâtre (?) a toujours gardé les droits sur ses œuvres. Même le certificat remis au donateur n'est qu'une copie puisque l'original est conservé électroniquement par la troupe.

Quant à la participation des spectateurs aux représentations théâtrales, Arbo Cyber, théâtre (?) s'était donné un code d'éthique qui faisait en sorte de ne jamais obliger un spectateur à agir dans le spectacle. Si sa participation était demandée, elle n'était pas obligatoire. De plus, les spectacles étaient toujours conçus de manière à permettre aux spectateurs de ne pas agir ou même de se retirer.

Notamment par l'attention portée au respect des spectateurs dans le choix ou le traitement des photographies, l'anonymat est un concept important pour Arbo Cyber, théâtre (?). Ainsi, lorsque la troupe utilise des commentaires de spectateurs pour faire sa publicité, que les commentaires soient bons ou mauvais, elle censure le nom des auteurs et ne laisse que le prénom ou les initiales. Cela fait en sorte que l'*identité* de l'auteur est protégée, mais qu'il est toujours capable de se reconnaître. En plus, Arbo Cyber, théâtre (?) croit que cela est en quelque sorte garant d'une certaine authenticité, puisqu'il y a là une forme de signature

Les souscripteurs aux Actions/SIMUL avaient le droit de demander l'anonymat et ce droit sera respecté même dans l'utilisation qui pourrait être faite des actions dans la Ludosynthèse.

À l'égard de la formation, la troupe n'a jamais été soumise à aucune contrainte d'ordre légale. Ses participations à des conférences ou des ateliers étaient plutôt faites de manière informelle. Les membres de la troupe ne devaient ainsi souvent qu'établir une relation orateur/auditoire et interagir avec celui-ci afin de transmettre son message.

LISTE DES LOIS RENCONTRÉES

- *La loi des compagnies* (C38 Québec)
- *Loi de l'impôt sur le revenu* (L.R.C. (1985), ch. 1 (5^e suppl.)) [Organisme de charité : Peut-être Loi canadienne sur les corporations canadiennes : Partie II Corporation sans capital action (Canada) ou la même Loi sur les compagnies (Québec)].
- *Loi sur les normes du travail* (Québec) (L.R.Q. N-1.1)
- *Code du travail* (Québec) (L.R.Q., c. C-27)
- *Loi sur le statut professionnel et les conditions d'engagement des artistes de la scène, du disque et du cinéma* (L.R.Q., c. S-32.1)
- *Loi concernant le statut de l'artiste et régissant les relations professionnelles entre artistes et producteurs au Canada* (1992, ch.33)

¹³ Comme plusieurs des images sont accélérées 13 fois (performances courte durée, synthèse-vidéos et probablement Ludosynthèse), Arbo croit également qu'il est très difficile de reconnaître les gens qui apparaissent à l'écran.

- *Loi sur le droit d'auteur* (L.R. 1985, ch. C-42 Canada)
- *Loi sur la Bibliothèque nationale du Québec*¹⁴ (L.R.Q. B-2.1)
- *Règlement sur le dépôt des documents publiés* (c. B-2.1, r. 0.1)
- *Loi sur la Bibliothèque et les Archives du Canada*, (2004, ch. 11)
- *Règlement sur l'envoi de documents à la bibliothèque nationale*¹⁵ (1995 DORS/95-199)

Contexte procédural : les pratiques organisationnelles (business rules)

Durant les entrevues, principalement la première série, nous avons accumulé une bonne quantité d'informations concernant le contexte procédural d'Arbo Cyber, théâtre (?). Nous avons questionné les membres de la troupe sur leurs méthodes, leurs procédures de travail, leurs façons de faire en regard aux différentes fonctions préalablement identifiées. Plusieurs des informations rassemblées ici ne concernent donc pas directement la production électronique de la Ludosynthèse. Par contre, elles sont (ou ont été) nécessaires à la compréhension générale des pratiques artistiques et de la philosophie d'Arbo Cyber, théâtre (?). La structure du présent rapport nous a obligé à diviser les données relatives au contexte procédural. Aussi, tout ce qui touche le processus de création et de l'utilisation de la Ludosynthèse se retrouve en réponse à la question 6 des 23 questions.

• Administration

La question administrative n'a pas été étudiée en rapport à son contexte procédural, peut-être parce que pour les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) il s'agit en quelque sorte d'un mal nécessaire (être producteur était ce qui leur donnait la possibilité d'être créateur). Les activités de la fonction sont essentiellement de s'occuper du financement, de faire des rapports au gouvernement, de tenir les livres, faire la mise en marché, diriger les productions (horaires), gérer le personnel.

Bien qu'Arbo ait arrêté de produire des spectacles devant public, la réalisation de la Ludosynthèse fait en sorte de garder active une portion de la fonction administrative, notamment le financement et la rédaction de rapports aux gouvernements ou aux organismes subventionnaires. De plus, les aspects interactifs et dynamiques de la Ludosynthèse, qui ont pour but de reproduire l'interactivité des productions originales et ultimement d'engendrer une rétroaction, de même que la nature du support électronique (Internet) devraient provoquer la nécessité de maintenir une activité de gestion de la Ludosynthèse : *maintenance* des participations (performances) des spectateurs-usagers et maintenance des liens électroniques. En ce sens, bien que les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) pensent pour le moment créer un produit (la Ludosynthèse) totalement autonome, il serait surprenant que celui-ci puisse s'autogérer entièrement. Ainsi, bien que les artistes pensent fermer légalement la compagnie après la mise en ligne de la Ludosynthèse et pouvoir la surveiller uniquement de manière artistique, il n'en demeure pas moins que la pérennité du site devra être assurée.

¹⁴ Loi sur la Bibliothèque nationale du Québec : «La Loi sur la Bibliothèque nationale du Québec impose aux éditeurs le dépôt, gratuit et généralement en deux exemplaires, de tout document publié au Québec». «Le premier règlement sur le dépôt des documents publiés est entré en vigueur le 1er janvier 1968. Il s'appliquait alors aux livres, brochures, livres d'artistes, journaux, revues et partitions musicales édités au Québec. Suivirent les cartes géographiques en 1980. Le règlement actuellement en vigueur (Décret 359-92, 18 mars 1992), englobe tous les documents cités ci-haut auxquels se sont ajoutés les affiches, les cartes postales, les estampes, les reproductions d'œuvres d'art, les enregistrements sonores, les microformes, les documents électroniques et les logiciels». (Site de la BNQ)

¹⁵ Loi sur la Bibliothèque nationale : Règlement sur l'envoi de documents à la bibliothèque nationale : «Les éditeurs canadiens sont tenus d'envoyer à la Bibliothèque nationale du Canada deux exemplaires de tous les livres, brochures, publications en série, microformes, livres sonores, enregistrements vidéo, documents électroniques publiés sur support (tels que les disques compacts ROM, les disques compacts interactifs, les disquettes d'ordinateur, etc.), et un exemplaire des enregistrements sonores musicaux et des troupes multimédias qu'ils publient». (Site de la BNC)

- **Recherche**

À l'égard des activités de recherche, le côté artistique du travail d'Arbo Cyber, théâtre (?) faisait en sorte de donner beaucoup de liberté aux membres de la troupe. À tel point qu'il n'y avait pas vraiment, voire pas du tout, de processus scientifique à suivre ou d'exigence particulière à remplir puisque la fin était essentiellement artistique ou esthétique. Malgré tout, la troupe se documentait beaucoup, non seulement pour se tenir à jour à l'égard de sa pratique, mais aussi afin de satisfaire son besoin d'exactitude. Par exemple, si les membres de la troupe préparaient un spectacle sur un artiste particulier, ils pouvaient constituer un dossier de documentation afin de connaître l'état de la recherche sur l'artiste et faire reposer leur spectacle sur des études et des données véridiques, crédibles.

Selon Arbo Cyber, théâtre (?), la recherche théâtrale se construit en opposition au théâtre expérimental qui n'est fait que d'une suite d'expérimentations sans relation nécessaire d'une performance à l'autre. À l'opposé, la recherche théâtrale implique de relier les expériences (les productions) par un *thème* unificateur, d'avoir une hypothèse à vérifier, de faire une synthèse des résultats et de les transmettre. Malgré tout, ces *étapes* de recherche ne sont aucunement constituées en un processus. Par exemple, la transmission des résultats ne se révèle être qu'une étape ponctuelle qui ne se réalise pas de manière systématique.

Néanmoins, la récurrence de quelques activités de recherche pourrait laisser deviner un certain processus, toutefois moins opérationnel que philosophique. Les activités de la fonction recherche se résument essentiellement au trois formes suivantes :

- Des lectures : présenter du matériel textuel devant public.
- Des laboratoires : présenter du matériel inachevé, brute, afin de recevoir les commentaires du public. Cette étape de recherche aboutit généralement à un spectacle achevé.
- Des spectacles présentés à différentes phases de leur achèvement. Les spectacles changent, s'améliorent à chaque reprise.

À ces formes de recherche vient se greffer un processus de rétroaction, souvent très informel puisque aucune trace n'en est conservée, qui consiste (après une activité devant public) en un système d'échanges entre les performeurs ou concepteurs et les spectateurs. Les commentaires des spectateurs nourrissaient Arbo Cyber, théâtre (?) dans sa démarche artistique. La troupe pouvait ainsi aller plus loin dans son travail de création, tout en permettant aux spectateurs d'aller plus loin dans leur travail d'interprétation ou de compréhension.

Nous ne décortiquons pas ici les étapes de réalisation de la fonction recherche puisqu'elles sont similaires, voire souvent intégrées à celles des performances.

- **Performance**

La réalisation d'une performance pour Arbo Cyber, théâtre (?) consistait d'abord en la nécessité de trouver un concept pour lequel la troupe prenait toujours la liberté d'utiliser le média offrant le meilleur potentiel de réalisation. Ceci impliquait une possibilité, voire exigeait la capacité de changer de stratégie disciplinaire à chaque développement d'un nouveau concept (théâtre, performance, installation...). L'utilisation du *médium* est à tel point souple que :

Informateur : «ultimement, il n'y aurait pas eu de support en tant que tel que c'aurait pu être tout aussi bien pour nous autre une œuvre».

Bien que l'œuvre puisse être diffusée par de multiples supports, le théâtre demeure la base commune à l'ensemble des performances d'Arbo Cyber, théâtre (?). En ce sens, il y a toujours présence humaine à l'intérieur d'une relation «directe», sans médiation. Bien que les machines aient parfois pris beaucoup de

place dans certaines représentations, la présence de l'humain performeur en contact avec des humains spectateurs dans un espace/temps précis était une caractéristique essentielle à une production de la troupe.

La nature *directe* de cette relation entre des humains, relation caractérisée par l'absence d'un support de médiation, voire de consignation, rend non seulement impossible l'acte de témoignage de cette relation, mais aussi (conséquemment) de l'ensemble de la représentation de façon satisfaisante. Pour témoigner de ses performances, Arbo Cyber, théâtre (?) doit donc trouver un moyen de documenter les types de relations qui pouvaient exister dans le cadre des spectacles.

Pour Arbo Cyber, théâtre (?), le théâtre était un lieu qui permettait d'expérimenter tous les mécanismes interactifs. Les spectacles étaient toujours conçus en fonctions des spectateurs, ceux-ci étant toujours intégrés à la représentation, soit par les choix de focalisation qu'ils devaient opérer, soit par leur choix de participation ou de non-participation à la représentation. Néanmoins, l'interaction ne devait jamais aller à l'encontre de la volonté artistique de la troupe et de la signification qu'elle voulait donner à son spectacle. Car pour Arbo Cyber, théâtre (?), l'interaction ne signifie pas de jouer avec le hasard, mais bien de créer une stratégie de représentation qui permet l'intégration des spectateurs, qui leur laisse une part active dans la représentation et qui facilite ou modifie leur travail d'interprétation. Dans ce système d'interaction, le spectateur a et n'a pas à la fois de réel pouvoir de modification sur le spectacle. Il peut alimenter la réalisation de la performance, modifier le parcours qui mène à la conclusion en faisant réagir les performeurs de telle ou telle façon, mais il ne peut pas ou ne doit pas changer le sens du spectacle qui est pensé, organisé et immuable. Afin de ne pas laisser la signification du spectacle se perdre en raison du processus interactif, la troupe concevait des mécanismes de régulation qui lui permettaient de maintenir la performance dans la visée souhaitée. Par exemple, dans *Outrage à l'image*, le performeur devait imiter les gestes des spectateurs. Parfois, un spectateur pouvait prendre beaucoup de plaisir à jouer avec le performeur et chercher à pousser trop loin l'expérience, ce qui pouvait devenir un risque pour le matériel ou même les personnes. La troupe avait donc instauré un système de pauses qui intervenaient plus ou moins rapidement en fonction du degré de participation des spectateurs. La participation du spectateur «était [donc] une vraie interaction, dans le processus des communications, qui est dynamique parce que le feedback peut modifier la source», mais en même temps elle est contrôlée parce que rien ne doit faire sortir le spectacle de son intention originale.

En ce sens, il est important de mentionner que le spectateur n'avait souvent que l'impression de contrôler le spectacle, que l'image d'une véritable interaction. Par exemple dans *Voisins*, les spectateurs, que l'on incitait à choisir l'un ou l'autre des belligérants pour l'encourager à la violence, n'avaient aucun contrôle réel sur le spectacle. Qu'ils aient choisi de soutenir ou d'essayer d'arrêter la violence, le choix ne changeait rien puisque les performeurs avaient un plan qui était celui de mener l'escalade de la violence à son apogée pour ensuite pousser les spectateurs devant l'absurdité de cette escalade.

Là où le processus d'interaction fonctionne probablement le mieux (ou de manière la plus naturelle), c'est dans le processus de rétroaction mis en application à la fin des spectacles, lectures, ateliers et laboratoires. Car de ces moments, Arbo Cyber, théâtre (?) tirait des informations pertinentes nécessaires à la poursuite de son projet, au développement de son concept. Cela permettait de voir si le spectacle était sur la bonne voie et de réintégrer les commentaires des spectateurs à l'intérieur du travail déjà accompli.

CRÉATION D'UN SPECTACLE : L'EXEMPLE DES SIMUL

Les SIMUL ont été une série de spectacles (1989-1996) utilisant de multiples stratégies afin d'exprimer le même concept, pour rendre compte de la banalité du quotidien mais de manière artistique, pour faire une œuvre à l'aide de ce qui n'en est pas une. Le développement du projet SIMUL s'organise autour de la définition du concept de Simultanéité et de celui de Simulation :

- Simultanéité : Ce concept implique la présence de nombreux *objets* dans une contemporanéité spatiale et temporelle. Cette multiplicité des objets fait appel au concept maximaliste, qui oblige le

spectateur à choisir parmi tout ce qui lui est présenté afin de créer sa propre interprétation du spectacle.

- Simulation : Ce concept vise à définir les rapports existants entre le réel et le fictionnel. Il s'agit du rapport au réel, du rapport au fictionnel, de l'interprétation du réel.

Les différentes stratégies artistiques utilisées par Arbo Cyber, théâtre (?) dans la réalisation du projet SIMUL étaient :

- Les Performances courtes durées
- Les Performances marathons
- Les Actions/SIMUL
- Les Installations
- Les Synthèses vidéo

Les deux types de performances SIMUL reposent sur une ou des journées-vidéos. Pour effectuer une journée-vidéo, une personne résidante de la ville hôte du spectacle est filmée durant 13 heures, de 8H00 à 21h00, pendant la réalisation de ces activités régulières. À chaque reprise du projet SIMUL, à chaque nouveau spectacle, les vidéos des SIMUL précédents venaient s'ajouter à la nouvelle performance. Ces vidéos avaient pour but de capter sans montage, c'est-à-dire sans sélection ni réorganisation d'images ou de séquences, le quotidien d'une personne dans sa totalité et sa banalité. Ce quotidien était découpé selon les fonctions sanitaires, l'alimentation, le travail, les loisirs, etc. de manière à le voir en quelque sorte dans une perspective anthropologique. Seules deux formes de censure pouvaient rompre la nécessité de totalité. La première visait le respect du performeur. Dès que celui-ci avait besoin d'intimité, la caméra passait au noir. La seconde répondait à la demande d'une autorité de ne pas filmer dans un lieu spécifique, par exemple un restaurant. Dans ces cas, la caméra passait au rouge, montrant l'interdiction.

Pour les performances courtes durées, la vidéo était accélérée 13 fois afin d'atteindre une durée totale d'une heure. Pendant la représentation, la vidéo était accompagnée de performeurs qui jouaient également pendant une heure. Pour le spectateur, l'accélération de la vidéo et la présence de performeurs étaient un bombardement d'information. Le premier SIMUL était un jeu sur la vitesse. Pendant que la vidéo allait très vite, les performeurs jouaient très lentement pour créer une opposition, un croisement.

Pour les performances marathons, les journées-vidéos défilent en temps réel. Un artiste particulier était associé au spectacle (Artaud, Snow, Tinguely, Bacon) et les performeurs transposaient à la manière de cet artiste ce qui se déroulait dans les journées-vidéos. Les performeurs étaient au nombre de 3. Ils étaient indépendants l'un de l'autre, mais effectuaient des actions simultanées. Durant la performance des acteurs, une caméra se promène de l'un à l'autre des performeurs en essayant de créer une sorte de logique narrative, de suivre un parcours significatif.

Les installations SIMUL sont une exposition faite dans les lieux du spectacle. Les visiteurs peuvent se promener dans l'air de jeu et visionner les vidéos dans le décor original de la représentation.

Les synthèses vidéos, qui appartiennent à la fonction de publication, sont des documents visuels créés à partir des images filmées d'une représentation des SIMUL. Lorsque nous aborderons la question des publications, nous reviendrons sur les vidéos.

PROCESSUS GÉNÉRAL DE RÉALISATION D'UN SPECTACLE (Tous, incluant les SIMUL)

Lors des entrevues, les informateurs n'ont pas pu mettre en lumière un processus unique et précis. Les différentes formes de spectacles et les multiples médias utilisés pour leur représentation n'ont pas permis d'approfondir –jusqu'au niveau opérationnel – les étapes de réalisation et les documents produits. De plus, le caractère artistique d'une troupe de théâtre et la volonté des membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) d'être en quelque sorte dissociés d'une fonction «gestionnaire» de manière à mettre en valeur la liberté

d'action de l'artiste rendent difficile la découverte de processus normalisés de travail ou de production documentaire.

Néanmoins, il importe de savoir qu'Arbo Cyber, théâtre (?) avait certaines «règles de l'art», au sens de comportements professionnels, inscrites de manière implicite à son fonctionnement. En ce sens, durant un travail de production, s'il y avait un «manquement» de la part d'un concepteur ou d'un artiste, cela se ressentait. Les membres de la troupe savaient «quand quelqu'un n'avait pas fait sa job». La troupe avait donc des attentes évidentes lorsqu'elle lançait une production, mais rien de tout cela n'est consigné par écrit.

Avant de commencer à donner des informations sur le processus de travail, les informateurs ont attiré notre attention, voire nous ont mis en garde sur le fait que le processus a été différent pour chaque production.

Voici pourtant ce que nous avons été en mesure de mettre en lumière avec l'aide des informateurs. Nous avons spécifiquement questionné les informateurs à deux reprises concernant leur processus de travail. Les éléments d'information indiqués sont donc le résultat d'une combinaison des informations recueillies en deux temps. (cf :IP2 - CS1 *Modèle* pour une présentation plus schématique de ce processus).

- 1- Une idée de base vient en tête d'un concepteur, membre de la troupe. Celui-ci cherche, explore, crée un concept qu'il présentera à ses pairs. Cette étape de travail ne produit aucun document officiel. Le concepteur produit selon ses propres méthodes et besoins et sous la forme qu'il le désire : notes, brouillons ou documents.
- 2- Le concepteur expose ensuite son idée aux autres membres de la troupe, mais de manière plus importante au Conseil d'administration d'Arbo Cyber, théâtre (?) qui doit donner son approbation pour le projet, pour le calendrier de la saison et pour la direction artistique. Cette étape génère un ou des procès-verbaux.
- 3- Lorsque l'approbation du Conseil d'administration est reçue, le concepteur rédige une demande de subvention afin de pouvoir produire le spectacle. Selon les dires des informateurs, cette étape sert beaucoup au développement de l'idée de base, parce qu'il faut la consigner de manière officielle et de façon à la rendre claire, pertinente et intéressante aux yeux de l'organisme subventionnaire.
- 4- Si la demande de subvention est acceptée, le processus de production démarre. La première étape de ce processus est de revoir les concepts et l'idée de base, parce que la subvention accordée n'est jamais aussi élevée que le montant demandé. Le budget est donc revu et le spectacle remis à des dimensions plus mesurées.
- 5- Le concepteur doit ensuite former son équipe de production. Il part donc à la recherche de personnel, c'est-à-dire de concepteurs sonore et visuel, d'interprètes, etc. Les contacts se font soit par bouche à oreille, soit par téléphone (peut-être par courriel). Aucun document ne ressort de cette étape (sauf peut-être les courriels qui ne sont pas gérés). Il s'agit de contacts informels, de sollicitation. Toutefois, une petite présentation textuelle pouvait être parfois écrite pour faciliter la présentation des concepts.
- 6- Quelque part par ici doit avoir lieu la signature des contrats. Nous n'avons pas parlé de cet élément avec les informateurs.

- 7- Survient ensuite une rencontre de tous les concepteurs (texte, décor, costumes, vidéos, son). Cette réunion sert de mise au point afin que tous travaillent de concert à un même but. Les concepteurs travaillent ensuite individuellement (étapes 7, 8, 9, 10 et 11), mais reviennent faire des séances de travail en équipe.
 - 8- Si nécessaire, un texte est écrit pour le spectacle. Cette étape n'est pas toujours vraie puisque certaines représentations recourraient à l'improvisation. Par exemple, pour les SIMUL, mis à part le premier, les textes étaient improvisés en direct.
 - 9- Simultanément à la rédaction du texte, d'autres concepteurs s'occupent de la création du décor et/ou de la disposition scénique (scénographie), de même que de la réalisation des costumes. Pour la disposition scénique, la troupe faisait parfois appel à des spécialistes en informatique, notamment pour l'éclairage, qui pouvait être contrôlé par un programme informatique trafiqué, ou pour la conception d'appareil ou de système particulier (par exemple l'estrade d'écoute pour la pièce *Voisins*). La scénographie est réalisée le plus rapidement possible afin de permettre aux performeurs de répéter dans le décor qui sera utilisé pour les représentations. Le scénographe doit produire la plantation du spectacle, c'est-à-dire consigner sur papier les informations nécessaires à la mise en place du matériel pour la création du décor. Le responsable des costumes doit également produire des dessins, des ébauches, afin d'obtenir l'approbation des concepteurs du spectacle.
 - 10- D'autres concepteurs sont attachés à la création des vidéos. Arbo Cyber, théâtre (?) faisait beaucoup d'enregistrement et de traitement de vidéos en cours de représentation, mais certaines devaient être enregistrées à l'avance, notamment les journées-vidéos du projet SIMUL. Pour les autres spectacles, les documents issus du processus de rodage sont conservés, en tant que brouillons. Ces brouillons auraient pu être réutilisés plus tard au sein d'une représentation.
 - 11- D'autres concepteurs travaillent à la création de la bande sonore. Ces concepteurs étaient parfois des spécialistes en informatique. Comme pour les vidéos, certaines sont créées à l'avance, alors que d'autres sont produites durant les performances. Pour les SIMUL, il n'y a pas de travail préalable. Tout l'environnement sonore était fait en direct, enregistré, traité, puis rediffusé. Pour les autres spectacles, des «ébauches» faites durant les tests pouvaient être conservées.
 - 12- Apparaissent simultanément les répétitions avec les comédiens. Ces répétitions s'étendent sur une période d'environ 1 à 2 mois. S'il y avait un texte, la première étape était une lecture. Les répétitions étaient constituées de séances d'improvisation en groupe, de pratiques ou de travail individuel avec le metteur en scène. Pour les SIMUL, ces répétitions étaient remplacées par des rencontres de conception. Celles-ci, parce que les SIMUL étaient faits dans la philosophie des arts visuels (performance), étaient des séances de travail où les concepteurs planifiaient une représentation en traçant le canevas de manière à savoir quoi faire, sans réellement savoir quoi faire.
- Informateur : «Tu prépares tes affaires, puis tu te jettes à l'eau, peu importe ce qui arrive».
- 13- Après le nombre de semaines nécessaires de répétition (6 pour répondre au critère de l'UDA), la troupe est prête pour la générale technique. Il s'agit de la place privilégiée pour les concepteurs qui travaillent avec la technologie, puisqu'ils peuvent enfin mettre en application leurs appareils ou leurs systèmes. À cette étape, les comédiens se mettent au service des concepteurs afin de permettre la jonction entre l'humain et la machine.

[Quelque part avant l'étape suivante, la troupe a procédé pour certains spectacles à une étape supplémentaire appelée Laboratoire. Cette étape était une présentation devant public, d'une partie du matériel, une présentation brute, un test. La troupe recueillait les commentaires des spectateurs, vérifiait son matériel et y apportait les modifications nécessaires. Souvent, des jeunes étaient invités à ces Laboratoires qui s'inscrivaient alors dans un processus de formation. En «jouant sur les mots», les informateurs disent que les Laboratoires ne sont pas réellement une étape du processus de création puisque des demandes de subventions étaient parfois faites spécifiquement pour cette étape. En ce sens, les Laboratoires appartiennent à la fonction Recherche.]

- 14- Lorsque tout est en place, la troupe procède à la générale qui lui permet de s'assurer, en temps réel, que le spectacle est prêt à être présenté au public. Durant les performances, ce qui inclut la générale, les bandes sonores et les vidéos sont enregistrées, puis traitées et rediffusées en cours de représentation. Les performances sont elles-mêmes productrices de documents (bandes vidéos et sonores).
- 15- Lorsque le spectacle est à point, la troupe procède à la première. Une avant-première a déjà eu lieu pour une «Maison des jeunes» (formation).
- 16- Après la première ont lieu les représentations courantes du spectacle. Durant la performance des documents sonores et visuels sont enregistrés, traités et rediffusés. Les actions des spectateurs peuvent également modifier, dans une certaine mesure, la performance.
- 17- Après la performance, les spectateurs sont invités à apporter leurs commentaires sur la représentation. Ces commentaires donnent à la troupe l'opportunité de rétroagir sur le spectacle, de le transformer notamment dans sa conception textuelle, sonore, vidéographique ou scénographique. Il arrivait souvent néanmoins qu'Arbo Cyber, théâtre (?) «laisse courir» son spectacle, sans apporter de modification. Les rétroactions ou même les interactions ne sont jamais parvenues à créer un tout autre spectacle parce que la troupe avait une volonté, un but qu'elle désirait atteindre. Les mécanismes de régulation, actifs lors des représentations, faisaient également en sorte de maintenir la performance dans le chemin tracé par les artistes¹⁶.
- 18- Parallèlement à toutes ses étapes, il ne faut pas oublier que la troupe doit faire la mise en marché du spectacle. Cette opération commence dès les premières rencontres entre les concepteurs. Arbo Cyber, théâtre (?) produit alors différents documents de publicité, par exemple des affiches, des programmes ou des pochettes d'information. Il prévoit également des annonces aux radios communautaires ou au service gratuit de placement média de Télé Québec. Enfin, la troupe planifie encore des rencontres avec des journalistes ou des entrevues, tout en faisant parfois de la promotion dans le réseau des écoles.

- **Publication**

Pour l'instant les publications produites par Arbo Cyber, théâtre (?) se résument à des vidéos et à son ancien site Web. Quoique les informateurs en aient fait aucune mention durant les entrevues, on peut ajouter à cela quelques textes publiés en revue.

Répartis en 3 catégories, 5 documents vidéos ont été créés à ce jour :

¹⁶ Cette remarque nous permet d'avancer que, pour Arbo Cyber. Théâtre (?), tout processus interactif semble impliquer l'existence de mesures de contrôle, car toutes les libertés données aux spectateurs doivent être contrôlées afin d'atteindre, par le spectacle, les buts initialement visés.

- (1) Un concours organisé par le rassemblement *Obscure* : la vidéo est une improvisation sur 3 textes (Becket, Genet et Dostoïevski).
- (2, 3 et 4) Des synthèses des Performances marathon SIMUL (un ensemble d'extraits, pour une durée totale de 13 minutes, d'un spectacle de 13 heures). Ce sont les vidéos-synthèses ou les compilations SIMUL.

Ces vidéos avaient pour but de rendre compte de façon «authentique» d'une performance de treize heures réduite à treize minutes. Normalement, parce que cela en était l'intention, ces vidéos devaient présenter le traitement esthétique du spectacle, sans aucun traitement fait au montage. Le traitement en direct dénaturait déjà l'image en lui donnant l'esthétique propre d'Arbo Cyber, théâtre (?). Selon les informateurs, dans cette situation précise, l'authenticité appartient au fait de conserver cette dénaturation, cette esthétique, sans traitement en post-production¹⁷.

Informateur : «Ça rendait compte un peu de l'authenticité des choses».

Toutefois, pour la réalisation des vidéos-synthèses de certains spectacles, les artistes n'ont pas réussi à répondre à leur exigence d'absence totale de traitement. Selon les informateurs, cela n'était pas possible en raison de la mauvaise qualité des documents¹⁸.

À la lumière des entrevues, il apparaît que l'authenticité des compilations SIMUL est garantie, entre autres choses, par le fait que les artistes qui ont réalisé le traitement vidéographique et sonore durant les représentations originales sont les mêmes qui ont effectué les synthèses. Un lien semble donc se créer dans l'esprit des informateurs entre authenticité et continuation du travail par un même artiste, un même intervenant.

Dans leur contenu, les compilations cherchent à faire des transitions entre certains moments d'une performance. Il ne s'agit donc pas de redonner au spectateur de la vidéocassette la même émotion qu'au spectateur de la performance, notamment parce que les notions de «direct», d'espace et de temps ne sont pas reproductibles. Seule l'incapacité à reproduire la durée a pu être limitée par la sélection d'extraits jugés représentatifs (traduisant de façon authentique) de ce que devait représenter le spectacle. Pour choisir les extraits, les artistes se basaient sur l'idée que l'aboutissement d'une action devait être plus représentatif que son processus de réalisation. Ainsi, si dans un SIMUL un performeur consacrait une heure à la réalisation d'un sandwich pour le manger par la suite, le choix des images pour la compilation se faisait au moment de l'aboutissement de l'action, au moment de manger le sandwich. Les compilations cherchaient donc des instantanés du résultat des actions, sans chercher à traduire le processus de création.

Bien que les compilations SIMUL soient considérées par Arbo Cyber, théâtre (?) comme étant des traces authentiques de ses productions, elles ne seront pas numérisées afin d'être intégrées à la Ludosynthèse. Effectivement, la Ludosynthèse cherche davantage à montrer l'ensemble du processus de création (des créations), ce qui est finalement l'exact opposé des compilations.

Un débat avait lieu autour de ces compilations, à savoir s'il s'agissait de documentaires ou d'œuvres d'art. La troupe ne peut pas, voire ne veut pas mettre de côté l'aspect documentaire, puisque les compilations permettent de montrer ce qui a été fait, de témoigner. Pourtant, ces compilations doivent également être considérées comme étant des œuvres d'art, puisqu'elles sont créées par un geste artistique dans le montage et le traitement, cela lors des productions, mais aussi lors des post-productions.

¹⁷ En plus de préserver l'authenticité de la performance, cette absence de traitement en post-production permettait à Arbo Cyber, théâtre (?) de démontrer l'intérêt de faire du traitement vidéographique et sonore en direct.

¹⁸ Deux bandes ont pu être synthétisées sans traitement. Les autres ont dû être retravaillées.

Arbo a conservé les bandes originales des vidéos, à la fois celles de productions et celles des post-productions. Seule la copie maîtresse des compilations a été faite sur numérique, afin de pouvoir ajouter le générique et rabouter les 3 compilations.

- (5) Une vidéo artistique à partir des *Bacchantes 2*. Nous avons déjà parlé de cette vidéo dans la section portant sur le contexte juridique.

LUDOSYNTHÈSE

Comme il est précisé dans l'overview de ce rapport, la Ludosynthèse est conçue autour de quatre (4) modules distincts qui proposent aux spectateurs-usagers des informations différentes et exigent différentes formes de participation. Ces 4 sections sont les suivantes :

- *Section basique* : cette section est en quelque sorte un résumé des trois suivantes, mais qui apporte en plus quantité d'informations contextuelles de nature historique. On peut y lire la naissance de la troupe (mission, mandats, etc.), apprendre le nom des organismes subventionnaires, voir la photographie des artistes, lire sur leur démarche, avoir une brève description des performances, etc.
- *Section historique* : cette section est un exposé chronologique des activités de la troupe. Elle propose aux spectateurs-usagers de s'informer sur l'ensemble des productions réalisées, de voir les plans, de voir des extraits, des photographies, de lire un résumé, d'apprendre à connaître l'artiste qui faisait l'objet du spectacle, etc.
- *Section systémique* : cette section rend compte plus spécifiquement de l'activité de recherche de la troupe. En fait, elle montre la pensée, les raisonnements, les concepts théoriques qui ont nourri Arbo Cyber, théâtre (?). Les spectateurs-usagers peuvent également vérifier l'application de chacun des concepts à l'intérieur des productions.
- *Section ludique* : cette section cherche à faire agir le spectateur-usager, lui faire faire une performance. Après avoir vu dans la section historique le résultat d'une démarche qui aura été expliquée dans la section systémique, le spectateur-usager sera invité à mettre en application ses acquis. Cette section permet donc à Arbo Cyber, théâtre (?) de réintégrer la participation du spectateur au cœur même de sa Ludosynthèse, de remettre l'interactivité au sein d'un bilan historique.

Du point de vue du contenu et de la forme de la Ludosynthèse, notamment pour la section ludique, Arbo Cyber, théâtre (?) n'a aucun modèle. D'ailleurs, sa démarche, c'est-à-dire mettre en ligne un objet qui se veut interactif, est contraire à la démarche habituelle. De manière générale, un site fait la promotion d'un organisme fonctionnel, il est l'outil d'une entité vivante. Dans le cas d'Arbo Cyber, théâtre (?), la démarche est tout autre, puisqu'il souhaite créer quelque chose d'interactif pour une entité «morte».

Dans sa démarche de création de la Ludosynthèse, Arbo Cyber, théâtre (?) tentera, contrairement aux Compilations SIMUL, de montrer le processus de création à l'intérieur des performances (par exemple montrer la réalisation du sandwich), voire même d'y intégrer sa démarche totale (montrer différents états d'une production, des ébauches, du travail en boucle). D'ailleurs, le rôle de la partie systémique sera de décortiquer les productions, d'en montrer l'évolution. Par exemple, la Ludosynthèse ne devrait pas que témoigner des activités de création de voix ou de corps de synthèse. Elle devrait être en mesure de recréer certains principes qui ont été utilisés par la troupe, de montrer les étapes et de «transformer les principaux principes en interactivité électronique».

Malgré tout, il sera impossible de reproduire certains concepts essentiels du théâtre, à savoir l'espace, le temps, la présence humaine. Puisque ni la technologie ni la médiatisation ne permettent de les reproduire, la troupe devra traiter ces concepts au moyen de textes servant de mise en contexte.

Évidemment, les informateurs ont soulevé la possibilité de créer un environnement 3D capable à tout le moins de reproduire l'espace. Toutefois, des contraintes d'ordre financier rendent impossible la réalisation de ce genre de projet par Arbo Cyber, théâtre (?).

PROCESSUS DE RÉALISATION DE LA LUDOSYNTHÈSE¹⁹

Au départ, l'idée de la Ludosynthèse vient d'un projet destiné à faciliter les activités de formation effectuées par la troupe. La troupe avait fait une demande de subvention pour Développement de public. Une fois la subvention obtenue, les artistes devaient alors produire un cédérom destiné à être distribué en classes de manière à ce que les élèves puissent se faire une idée sur Arbo, son théâtre et ses recherches avant la venue de la troupe à l'école. À ce moment, la partie interactive de la Ludosynthèse n'était que très peu développée, voire inexistante. L'interactivité se faisait par la présence des artistes en classe et la réalisation d'ateliers.

Quand Arbo a décidé de mettre un terme à ses activités devant public, le projet de cédérom s'est transformé en «pierre tombale ludique». Dès lors, la Ludosynthèse a commencé à prendre forme en s'organisant autour de trois des sections exposées plus haut, c'est-à-dire : laisser des traces des activités effectuées, montrer le chemin intellectuel parcouru et permettre aux spectateurs-usagers d'essayer certains concepts à l'aide de «jeux», d'interactions.

De cédérom, la Ludosynthèse est passée par l'étape du dévédérom, pour sa capacité de stockage, avant de devenir un site Intrenet interactif, pour sa capacité de diffusion.

FORMATION

Durant les entrevues, la question d'un processus dans l'activité de formation n'a pas fait l'objet d'un long développement. La multiplicité des différentes stratégies de formation fait d'ailleurs obstacle à la découverte d'un processus unique. Trop de disparité entre une conférence, une présentation vidéo, la présence d'étudiants à une avant-première ou la reconstitution d'un spectacle par une classe d'étudiants rend impossible l'établissement d'un processus qui était très souvent informel. Par exemple, des professeurs pouvaient, par téléphone, inviter la troupe à venir rencontrer ses étudiants.

Néanmoins, dans ses ateliers en relation avec ses spectacles, Arbo Cyber, théâtre (?) cherchait à montrer son «esprit» particulier, en faisant agir les participants et en reprenant certains éléments provenant des «vraies» productions. Par exemple, le spectacle *Outrage à l'image* a été refait et adapté pour et avec des élèves d'une école secondaire. Il s'agissait exactement du même processus que celui utilisé lors de la production réelle, mais reproduit en atelier.

Parce que la formation, même lorsqu'elle atteint ses plus hauts niveaux de complexité, ne fait que reprendre des concepts développés pour les productions originales, elle ne sera pas développée dans la Ludosynthèse. Seule une liste des activités réalisées sera ajoutée dans la section basique.

¹⁹ Le processus de réalisation de la Ludosynthèse est détaillé à la question 6 et schématisée dans le document Modèle.

Contexte technologique

APPAREILS ET TECHNOLOGIES :

Dès sa naissance, Arbo Cyber, théâtre (?) intégrait la présence des machines à l'intérieur de ces activités. La technologie était (et l'est encore) un des éléments clés de l'existence de la troupe. En effet, dans leurs performances, les artistes créaient de manière presque obligatoire un système de relations impliquant à la fois le technologique et les humains. *Obscure*, le regroupement artistique auquel Arbo Cyber, théâtre (?) était associé, avait un parc d'équipements. Bien que Arbo Cyber, théâtre (?) concevait parfois ses spectacles en fonction des équipements disponibles, il lui fallait souvent en louer d'autres soit de nature différente soit afin de pouvoir en utiliser davantage. Pour de nombreuses productions, des appareils (des prototypes) ont été conçus en fonction des besoins spécifiques de la troupe. Par exemple, pour la pièce *Voisins*, un système spécial d'écouteurs permettant de parler à chaque spectateur individuellement avait été créé. Dès *Elagabalus*, première pièce représentée par Arbo Cyber, théâtre (?), des systèmes ont été trafiqués. Dans ce cas, il s'agissait d'un programme qui, destiné à contrôler un diaporama, était devenu l'élément régissant l'éclairage du spectacle. La troupe n'a plus de traces de plusieurs de ces systèmes, souvent simplement qualifiés de «connexions bizarroïdes».

Néanmoins, dans la conception même d'Arbo Cyber, théâtre (?), les outils technologiques originaux ne sont pas nécessaires à la re-présentation des performances. Ces outils technologiques sont effectivement considérés par les informateurs comme étant des outils qui, au moment où ils ont été utilisés, ont fait leur travail, mais qui ne sont aucunement irremplaçables. En ce sens, si une pièce était re-présentée aujourd'hui, un nouvel outil pourrait, aux yeux des concepteurs, produire le même résultat, voire en obtenir un meilleur. Aussi, selon les membres de la troupe, conserver la machine pour la machine n'a aucun sens. La technologie est donc accessoire à l'authenticité des reproductions. Le rapport d'exactitude se situe à un autre niveau. Par exemple, *Inextricablement monotone* était une critique des médias utilisés en 1988. Si la performance était à refaire, d'autres médias seraient aujourd'hui utilisés et critiqués.

Bien que la technologie soit considérée comme remplaçable, les œuvres l'intégraient à ce point qu'il y avait toujours un schéma technique qui s'inscrivait dans la conception. Chaque élément technologique trouvait sa place exacte dans le dispositif scénique afin de créer un environnement efficace et pertinent pour la représentation.

Prise sous un autre angle, la technologie peut également apparaître comme une contrainte qui fait parfois obstacle à la création artistique. Toutefois, Arbo Cyber, théâtre (?) s'est construit (a élaboré sa philosophie et sa démarche artistique) autour de l'intégration de ces contraintes dans la conception même de ses œuvres. Les contraintes technologiques font donc partie des projets artistique de la troupe (dont la Ludosynthèse) et servent à les nourrir, à les pousser plus loin. Ainsi, pour la troupe les contraintes technologiques semblent un matériel artistique plutôt qu'un obstacle à la création.

Les informateurs ont identifié quatre types de technologie qu'ils ont utilisés au sein de leurs productions :

- 1- La vidéo : intégrer le média vidéographique au théâtre en créant de nouveaux espaces de représentation.
- 2- Le son : créer des environnements sonores complexes, lui donner la possibilité de créer un espace spécifique.
- 3- La radio : utilisée dans les dramatiques radiophoniques, permettait aux personnes qui écoutaient d'intervenir dans la performance. La radio permettait de jouer le média, de montrer le côté direct des performances.
- 4- Nouvelles technologies : ordinateurs, objets numériques. Par exemple : pour *Elagabalus*, un programme contrôlait l'éclairage de façon mécanique. Pour *Bacchantes 2*, un ordinateur créait la

bande sonore en direct en fonction des gestes d'un comédien²⁰. Pour *Logomachie*, une voix dominante a été créée à partir du mélange de celles des quatre personnages principaux. Cela a été fait à l'aide d'un programme informatique. Dans les SIMUL, la bande sonore était souvent faite en direct, à l'aide d'un ordinateur et d'un système d'enregistrement Pro Tools.

À l'égard de la conservation, qui était pour Arbo Cyber, théâtre (?) un véritable besoin, le manque d'outils technologiques a parfois rendu impossible la conservation de certaines traces, la constitution d'archives complètes. Aujourd'hui, avec les nouvelles technologies, il lui serait plus facile de conserver davantage de traces, «d'archiver de manière cohérente». Les nouvelles dimensions Expérimentale, Dynamique et Interactive de la technologie lui donneraient plus de moyens, plus de stratégies d'archivage.

LUDOSYNTHÈSE ET CONTRAINTES TECHNOLOGIQUES

Pour la Ludosynthèse, c'est le média électronique qui permet l'interactivité. Ainsi, il sera possible pour Arbo Cyber, théâtre (?) de reprendre les concepts de la troupe et de les transposer, de la faire revivre d'une manière plus dynamique que sur le papier. Ce sera donc une transposition technologique qui pourra traduire «authentiquement» l'«intention» originale.

Malgré tout, sur un ordinateur, l'utilisateur ne peut pas faire n'importe quoi. L'interactivité et la liberté sont plus limitées. Éventuellement, l'utilisateur pourrait en venir à briser son ordinateur, mais il ne pourra pas modifier l'intérieur (le programme) de ce qui lui est présenté. Ainsi, l'interactivité repose sur des mécanismes contrôlés d'avance, puisque le spectateur-usager ne peut pas modifier la source. Pour cette raison, les processus de régulation, nécessaires dans les performances, n'auront pas d'application dans la Ludosynthèse.

Afin de préserver le plus d'interactivité possible, la navigation de la Ludosynthèse sera le plus libre possible, laissant au spectateur-usager, comme dans les performances originales, le devoir de faire des choix. L'interactivité se retrouvera également dans la possibilité, donnée aux spectateurs-usagers par la technologie, de garder des traces de leur participation à la Ludosynthèse, soit par une photographie ou une vidéo. La technologie offrira même à Arbo Cyber, théâtre (?) la possibilité de recevoir ces documents et de les réintégrer à l'intérieur de la Ludosynthèse.

Le support de la Ludosynthèse a été d'abord un cédérom, puis un dévédérom afin de pouvoir cumuler plus d'images, de sons et de vidéos. Finalement, la Ludosynthèse est devenue un site Internet, qui permettra une meilleure interactivité avec les utilisateurs tout en offrant une *capacité de stockage* plus grande. Cette capacité de stockage demandera néanmoins de tenir compte de certaines contraintes technologiques. Effectivement, pour des raisons de durée de téléchargement, Arbo Cyber, théâtre (?) ne peut pas diffuser l'intégral d'une production dans la Ludosynthèse. Le système peut supporter les fichiers PDF pour les textes, mais pour les performances, ce sera inévitablement des extraits. Pour cette raison, l'exhaustivité n'est pas un critère d'authenticité pour les informateurs, notamment parce que la technologie n'est pas assez avancée.

Il est également important de mentionner que, par rapport à un cédérom, le Web comme support de la Ludosynthèse augmente les possibilités de rétroaction. Par exemple, les informateurs envisagent maintenant la possibilité de créer un forum afin de permettre les échanges sur le théâtre et l'intégration des technologies. Toutefois, lors des entrevues, ils n'avaient pas encore pris conscience de toutes les implications que pouvait avoir le changement de support de diffusion. Ainsi, quoique les artistes souhaitent fermer légalement la troupe après la création de la Ludosynthèse, la présence de celle-ci sur

²⁰ Une vidéo captait les mouvements du comédien et, en fonction de leur amplitude et de leur position dans l'espace, les paramètres de la bande sonore pouvaient être modifiés.

Internet les forcera à s'occuper du site, par exemple pour en assurer la pérennité, en vérifier les liens, en surveiller les droits (Copyright), répondre aux courriels ou animer le forum.

Actuellement, la technologie ne permet pas à Arbo Cyber, théâtre (?) d'exploiter adéquatement son principe de multiplicité des signes, des systèmes de signification, des médias. Bien qu'ayant des possibilités multimédias, l'ordinateur ne permet pas de recréer un environnement complet en mélangeant le son, les images, la présence humaine. Par exemple, l'image diffusée par ordinateur ne peut provenir que d'un seul écran alors que durant une performance, le nombre d'écrans était beaucoup plus élevé. Technologiquement, la troupe se retrouve donc face à une absence d'une simultanéité d'émission, de diffusion, contrairement aux performances qui exploitaient cette simultanéité.

Contexte documentaire (records keeping system)

ARBO CYBER, THÉÂTRE (?) ET LES ARCHIVES

Dès la création de la troupe, l'intention de garder des traces s'inscrit dans les objectifs d'Arbo Cyber, théâtre (?). Cette attention particulière portée aux traces laissées par la réalisation des activités théâtrales trouve son fondement dans la philosophie de la troupe, dans sa conception de l'art théâtral et multidisciplinaire qui, par l'utilisation d'une médiatisation de certains éléments de spectacles (vidéo, son, etc.), permet une réutilisation constante des anciens documents dans les performances nouvelles. Ainsi, la nature même de certains spectacles poussait la troupe à conserver ses documents afin de les réintégrer dans le spectacle suivant. C'est le cas notamment des projets SIMUL qui cumulaient spectacles après spectacles les journées-vidéo tournées par les projets précédents. Cette pratique de la récupération des traces pour des étapes subséquentes de travail est à ce point ancrée dans les méthodes employées par les membres de la troupe, que bien que la troupe ait cessé ses activités, il n'est pas impossible, selon les dires des informateurs, qu'ils reprennent du matériel archivé afin de poursuivre des activités artistiques soit de façon individuelle ou avec un autre groupe. En ce sens, ajoutons que les informateurs ne considèrent pas seulement la Ludosynthèse comme un «testament», mais qu'il la voit également comme une source d'information et de documents destinés à de futurs utilisateurs, comme une consignation définitive vouée à une passation du flambeau : la création d'une mémoire.

Un second facteur, soulevé par les informateurs et qui explique le besoin de conserver des traces des performances, était lié aux exigences des organismes subventionnaires. En fait, la troupe ressentait le besoin de préserver des traces de ses activités afin d'être capable de montrer, d'expliquer son travail et la nature de ses performances. Pour les membres de la troupe, une simple description textuelle semblait ni suffisante ni satisfaisante afin de faire comprendre adéquatement leur démarche et leur concept. Une partie du travail d'Arbo Cyber, théâtre (?) s'expliquait donc par le recours à l'image, aux archives.

Les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) font remarquer qu'au théâtre la *tradition* documentaire a toujours été basée sur le texte, que les archives sont essentiellement textuelles. Par contre, l'intégration d'autres disciplines pratiquées par la troupe réduit considérablement l'importance accordée au textuel en amplifiant celle d'autres formes documentaires (disciplinaires), notamment la vidéo et le son. Alors qu'en fonction de la *tradition* le texte théâtral se suffit à lui-même (pour être joué et conserver une vision cohérente d'un spectacle), les textes d'Arbo Cyber, théâtre (?) ne suffisent pas à rendre compte de ce qui est présenté au public, encore moins d'en conserver une image cohérente. La nature des spectacles de la troupe requiert donc un travail important de contextualisation nécessaire à la constitution d'une image satisfaisante destinée à témoigner d'une pratique non conventionnelle. Ajoutons à cela, que de toute évidence cet aspect de l'insuffisance textuelle et la nécessité de contextualisation apparaissent comme un impact important pour la réalisation de certaines parties de la Ludosynthèse.

Toutefois, bien que l'archivage était ressenti comme un besoin vital par les membres de la troupe, besoin d'autant plus grand que celle-ci prépare actuellement son bilan (la Ludosynthèse), certaines contraintes ont fait en sorte que les traces n'ont pas toujours été recueillies, en terme de quantité ou de qualité, de manière satisfaisante. Alors qu'on peut penser aux problèmes financiers de la troupe ou au manque de temps destiné à concevoir une pratique ou un système adapté à la préservation des traces, les artistes ont fait remarquer que « c'est toujours un peu un luxe de penser à la pérennité d'une œuvre » de théâtre ou de performance à tout le moins. Le problème matériel, ou technologique, apparaît également sur la liste des contraintes à l'archivage. En fait, les médias permettant l'archivage étaient limités pour la nature des travaux d'Arbo Cyber, théâtre (?). Par exemple une caméra, bien que devenu le médium d'archivage actuel de prédilection des troupes de théâtre – notamment par la réalisation d'un film de théâtre²¹ –, n'offre qu'un seul point de vue, ce qui est l'exact opposé des intentions d'Arbo Cyber, théâtre (?) qui cherchait par tous les moyens à multiplier les points de vue durant les représentations. Une seule caméra, «c'est comme le texte sorti de son contexte», elle ne permet pas de rendre compte de l'aspect maximaliste, elle ne force pas le spectateur à faire des choix. Si à l'époque la technologie ne permettait pas à la troupe «d'archiver de façon cohérente», il semble qu'aujourd'hui elle lui donnerait de meilleures possibilités. En effet, les aspects *experiential*, *interactive* and *dynamic* des médias offrent plus de moyens, de stratégies. Bien qu'il existe maintenant certaines possibilités de création d'environnements électroniques en trois dimensions, la technologie n'est pas encore apte à rendre compte efficacement d'un espace et d'un temps complexe, tel qu'utilisés par le théâtre et exacerbés par Arbo Cyber, théâtre (?).

GESTION DOCUMENTAIRE

À l'égard de la gestion documentaire, quoiqu'une personne a déjà été engagée pour classer et identifier les vidéos et les documents sonores dans un instrument électronique constitué d'une base de données FileMaker et d'une application de gestion d'étiquettes, il apparaît qu'aucun système cohérent soit destiné à faire le lien entre l'ensemble des documents constituant le fonds d'archives d'Arbo Cyber, théâtre (?). Il n'existait donc qu'un système partiel de classement, système qui a été défait et remodelé au début du projet de la Ludosynthèse – c'est-à-dire remettre physiquement ensemble tous les documents concernant chaque production – afin de rendre l'information plus facilement utilisable.

Arbo Cyber, théâtre (?) n'a pas de calendrier de conservation. Les seuls délais qu'il doit respecter sont ceux des «termes comptables». Toutefois la troupe ne gère pas ces délais puisqu'elle garde de manière systématique l'ensemble de la documentation qu'elle produit. Cette conservation intégrale fait en sorte que la troupe n'applique pas de critères de sélection sur sa documentation et qu'elle n'a pas réellement encore procédé à son évaluation. Le seul critère appliqué actuellement par Arbo Cyber, théâtre (?) concerne certains dossiers de documentation constitués à propos de divers organismes avec lesquels il a collaboré. Puisque ces dossiers sont faits de publicités, de plans de salle de spectacle, bref d'informations générales, les informateurs pensent s'en débarrasser, les considérant ni comme les leurs ni comme étant liés directement aux activités de la troupe. Rappelons enfin ici que certains documents, textes dramatiques et iconographies, sont soumis au dépôt légal, impliquant une attention particulière lors de leur création.

La grande sensibilisation d'Arbo Cyber, théâtre (?) envers ses archives a fait en sorte d'en centraliser la conservation. Aussi, tous les documents produits se retrouvent-ils normalement en un lieu unique, soit le domicile des informateurs. De plus, Arbo Cyber, théâtre (?) essayait de toujours conserver les originaux des documents. Néanmoins, pour certaines productions, des artistes ont pu en conserver quelques-uns, plus spécifiquement ceux dont ils étaient responsables – certains brouillons ou traitements en direct de documents vidéographiques et sonores – mais pour lesquels les informateurs ont généralement conservé une version vidéo en filmant l'ensemble de la performance. Cette particularité fait en sorte que le fonds «numérique» de documents originaux relatifs aux performances d'Arbo Cyber, théâtre (?) est plutôt restreint, bien qu'une trace soit préservée sur support vidéo.

²¹ On peut voir à ce sujet PICON-VALLIN, Béatrice (dir.), *Le film de théâtre*, Paris, CNRS Éditions, 1997, 286p.

Selon les informateurs, tous les documents textuels qui ont été créés de manière électronique ont été imprimés pour leur conservation. La troupe ne s'est donc pas réellement occupé de leur préservation sur support électronique. Pour certains de ces documents textuels, mais aussi pour des documents d'autres types ou formats, la troupe ne possède plus l'équipement informatique nécessaire pour les lire.

Enfin, parce que le fonds d'archives est conservé dans un domicile privé et qu'il commence à envahir beaucoup les lieux, les informateurs pensent à le verser. L'organisme auquel ils pensent est l'Aparté. Il s'agit d'un centre de ressources pour le théâtre, dont le mandat est de conserver la mémoire du théâtre à Québec.

Physiquement, les documents de la troupe sont conservés dans un classeur de quatre tiroirs et dans diverses étagères pour les documents vidéo et sonores. Ces derniers ont dû un jour être déplacés et leur classement matériel ne correspond plus nécessairement à la classification établie par l'instrument de recherche électronique. Le classeur est divisé en fonction de grandes catégories de documents :

- Tiroir 1- Rapports gouvernementaux et tout ce qui touche les trois paliers de gouvernement ;
- Tiroir 2- Tout ce qui a été fait à l'égard de la mise en marché ;
- Tiroir 3- Classé par production : du budget aux notes de conception (certains manques) ;
- Tiroir 4- Documentation sur d'autres organismes ou échangée avec eux²².

Nous n'avons pas fait l'inventaire avec les artistes des documents, précédant la Ludosynthèse, conservés sur supports électroniques. C'est pourquoi les réponses données aux 23 questions, principalement la 4, la 5 et la 18, complète les informations précédentes.

À PROPOS DE DOCUMENTS PRODUITS

À l'égard de l'administration, les documents de la troupe sont principalement les rapports au gouvernement, livres de compte, demandes de subvention, budgets, procès-verbaux du Conseil d'administration, etc. Dès que l'informatique est arrivée au sein de la troupe, les documents administratifs (généralement des textes) ont été produits à l'aide de l'ordinateur. Aussi, une bonne partie des archives administratives d'Arbo Cyber, théâtre (?) se retrouve-t-elle en format numérique. Néanmoins, le support numérique ne semble pas réellement être considéré comme un support de conservation, puisque tous les documents administratifs sont imprimés et conservés sur papier. La *copie* électronique pourrait être considérée, ultimement, comme un résidu qu'on n'efface pas parce qu'il est là, répondant à un certain besoin, voire une intuition de sécurité.

Dans la mesure où la recherche n'est pas pour la troupe une quête d'information mais un processus de création et dans la mesure où elle est distincte de la performance, les traces documentaires de cette fonction sont plutôt difficiles à dénicher. Selon les informateurs, on peut voir dans les demandes de subvention, dont le rôle est de faire le bilan des activités de la troupe et d'en montrer l'évolution, certaines traces des activités de recherche. Toutefois, les textes des demandes de subventions sont trop courts, obligeant à les mettre en relation avec d'autres documents. La recherche se nourrit donc également de notes d'impressions, des commentaires des spectateurs, de lettres et de critiques des journaux. Néanmoins, le statut de ces documents à l'égard de la recherche n'est pas clair : ils constituent effectivement des sources d'information nécessaires à la recherche, mais sont issus pour la majeure partie du travail des performances, et ce, quoique l'on doive considérer les Laboratoires, bien qu'effectués devant public, comme faisant partie de la recherche.

²² Une partie du contenu du tiroir 4 est la documentation visée par le critère de sélection mentionné plus haut.

L'organisation des documents, qui a été refaite pour la réalisation de la Ludosynthèse, nous montre que les performances se trouvent au cœur dans la structure documentaire d'Arbo Cyber, théâtre (?). Les informateurs ont rassemblé tous les documents en fonction de chacune des productions afin de faciliter la construction de la Ludosynthèse. Les documents issus des performances sont nombreux, ils vont des notes de remue-méninges aux brouillons de travail, en passant par les plantations de spectacles, les photographies²³, les dossiers de documentation (Bacon, Artaud...), les vidéos et bandes sonores des pré-productions (sauf les SIMUL) et celles effectuées durant les représentations (le traitement sonore et visuel fait en direct), etc. Chaque activité peut également avoir des documents qui lui sont propres. Par exemple, les SIMUL ont les Actions/SIMUL, c'est-à-dire le certificat assurant la réalisation d'une *action* par les membres de la troupe et le reçu d'impôt. De plus, des photographies jugées représentatives de chacune des productions ont été laminées. Seuls les documents de mise en marché, c'est-à-dire les affiches et affichettes, les programmes, les publicités dans les journaux, voire le cahier de presse et les entrevues, semblent avoir été traités à part, puisqu'un tiroir du classeur leur est consacré. Nous n'avons pas demandé d'explication à ce sujet. Nous ne savons pas non plus quel est le traitement réservé aux contrats signés entre Arbo et les artistes.

Quoiqu'il en soit, ces documents de performances posent un problème de *représentativité* générale face à leur objet. Effectivement, il est difficile, voire impossible d'associer un type de support aux œuvres d'Arbo Cyber, théâtre (?). Le théâtre et la performance, notamment, ne sont pas sujets à une consignation totale de la multiplicité de leurs médias, ou de leurs systèmes signifiants (texte, son, gestuel, décor, proxémique...), si ce n'est dans l'accumulation de plusieurs systèmes²⁴. Toutefois, même cette accumulation demeure incomplète puisqu'il est impossible de représenter certaines réalités dont la durée temporelle, l'espace et, de manière peut-être encore plus importante, la relation entre humains, relation qui est la base du théâtre et qui ne peut d'aucune façon être consignée sur un support. Ce problème de *représentativité* des documents devient encore plus aigu lorsque l'on pense que la troupe changeait de stratégies de performance à chaque nouveau projet, qu'elle tentait à chaque reprise de repousser les limites précédentes. Enfin, rappelons que la conception artistique de l'œuvre d'art chez Arbo Cyber, théâtre (?) est si peu limitative, que les informateurs avouent qu'«ultimement, il n'y aurait pas eu de support en tant que tel que c'aurait pu être tout aussi bien pour nous une œuvre».

La troupe ne s'est pas réellement occupée d'une production officielle de documents relatifs à ses fonctions de formation. Le modèle utilisé est le même que celui des performances, toutefois avec encore peut-être moins de formalités puisque la dynamique des activités de formation était différente. Par exemple dans le cas d'ateliers, seuls sont parfois conservés les documents vidéo ayant servis à créer une image de synthèse et non l'image de synthèse qui était diffusée, sans être enregistrée. Bien qu'Arbo Cyber, théâtre (?) ait produit un programme pour faire la promotion de ses activités dans les bibliothèques, le processus de contact avec le milieu était très informel. Un cahier pédagogique pour le ministère de l'éducation a été réalisé dans le but d'obtenir un programme de formation dans les écoles, programme pour lequel Arbo n'a finalement pas été retenu. Une trousse pédagogique avait également été réalisée pour soutenir une activité de reconstitution du spectacle *Outrage à l'image* avec des élèves d'une école secondaire. Nous ne savons pas si ces documents sont conservés dans les archives de la troupe.

Pour ce qui est de la publication, mis à part les compilations vidéos, les activités de la troupe dans cette branche ne nous permettent pas de fournir des informations concernant la pratique documentaire.

²³ Lors des premiers spectacles des photographes étaient engagés pour prendre des photographies. Aux yeux des informateurs, ces photographies sont considérées comme ayant un haut degré de *représentativité*, puisqu'il y a quelque chose d'officiel dans l'embauche d'un professionnel.

²⁴ Le moyen considéré comme étant le plus apte à rendre compte de l'ensemble des systèmes signifiants est la vidéo, c'est-à-dire un film de la représentation. Ce moyen est contesté philosophiquement ou artistiquement par plusieurs qui ne le considèrent uniquement comme étant le meilleur des pis-aller.

Néanmoins, il s'agit de publications légalement déposées. Quoique les notions de maintien d'intégrité ou d'authenticité des archives dans les publications en général ne semblaient pas réellement préoccuper Arbo Cyber, théâtre (?) ou affecter son travail, il est apparu qu'elles jouaient un rôle important à l'égard des compilations vidéos. En effet, le but des compilations était de présenter une image «authentique» (représentative) des performances en n'effectuant aucun travail de traitement sur les images originales de manière à montrer l'ambiance, l'esthétique propre de la troupe. Malgré tout, cet idéal d'absence de traitement n'a pu être concrétisé pour l'ensemble des vidéos, ce qui n'a pourtant pas empêché leur publication. À l'opposé, dans la Ludosynthèse des photographies sont modifiées volontairement (pour des questions éthiques par exemple) ou des textes sont réécrits (retranscrits) et modifiés, à tous le moins dans leur forme, afin de compléter des informations, et cela sans que ces transformations portent atteinte (selon la troupe) à l'authenticité de leurs documents. En ce sens, Arbo Cyber, théâtre (?) agit donc un peu comme si l'authenticité était liée aux documents non pas par la notion de préservation de l'intégrité physique, mais par l'existence d'un lien direct entre le produit de l'artiste et l'artiste lui-même, comme si la filiation des produits et la supervision de leur recyclage par l'artiste réfutaient tout problème de d'authenticité, d'exactitude et de fiabilité.

L'*ancien matériel* diffusé dans la Ludosynthèse sera principalement des photographies et des vidéos, puisqu'il semble que les textes seront ou réécrits ou récupérés du site Internet précédent. La troupe pense néanmoins diffuser certains textes de réception critique, d'ébauches ou de brouillon. Parmi le *nouveau*, une banque d'images devra être constituée afin de permettre aux spectateurs-usagers de construire une journée SIMUL. En fait, presque tout ce qui appartient à la mise en contexte des performances et à l'interaction avec les spectateurs-usagers (*jeux*) sera du nouveau matériel permettant de «répondre plus à ce [que la troupe] veut démontrer». Pour ce qui est de l'interaction à proprement parler, Arbo Cyber, théâtre (?) souhaite créer un *système* qui permettra aux spectateurs-usagers de conserver une copie des documents qu'ils créeront, de les envoyer dans une banque de données et de participer à un forum afin d'en discuter.

Il est intéressant de remarquer que les Compilations Vidéos ne seront pas intégrées à la Ludosynthèse. Effectivement, même si elles sont considérées comme des traces authentiques (parce qu'issues d'un processus particulier, qui est celui de montrer l'aboutissement d'une action et non sa réalisation), elles ne traduisent pas l'intention de la Ludosynthèse qui est de montrer le processus de création des performances. Ainsi, les vidéos ont leur processus et la Ludosynthèse le sien. Ce sont deux œuvres indépendantes, qui auraient pu être mises ensemble, mais qui, en fonction de l'intention des artistes, ne peuvent être réunies. De plus, remarquons que pour les Compilations Vidéos, l'«authenticité» appartient à l'absence de traitement, alors que pour la Ludosynthèse ce n'est plus forcément un critère. Néanmoins, les traitements ne sont pas faits dans le but ultime de faire du traitement. Un document n'est modifié qu'en réponse à des contraintes, notamment éthiques. Toutefois pour la troupe, répondre à une contrainte n'entraîne pas de perte d'authenticité, puisque ce sont les mêmes artistes qui sont présents du début jusqu'à la fin du processus. Aussi, l'authenticité est-elle garantie par leur seule présence, leur propre action. Il s'agit d'un processus qui intègre, voire qui assimile les contraintes.

Enfin, des liens ne seront pas faits entre la Ludosynthèse et le fonds d'archives. En ce sens, ce n'est pas l'intention d'Arbo Cyber, théâtre (?) de faire en sorte qu'un document utilisé dans la Ludosynthèse soit codifié et identifié de façon à être associé à une série dans son fonds.

D. NARRATIVE ANSWERS TO THE CORE RESEARCH QUESTIONS

1. Quelles activités du producteur avez-vous étudiées ?/ *What activities of the creator have you investigated ?*

L'objectif principal de cette recherche était d'étudier la réalisation de la Ludosynthèse d'Arbo Cyber, théâtre (?), c'est-à-dire un site Web commémoratif, considérée comme entité expérimentale, interactive et dynamique. Toutefois, au-delà du simple regard ponctuel sur une activité unique d'un producteur, nous avons étudié l'ensemble des activités d'Arbo Cyber, théâtre (?), de façon à inclure ses productions documentaires analogique et numérique. Parce que la Ludosynthèse se construit dans le dialogue entre le présent et le passé, le document «traditionnel» et le document numérique, cette étude élargie nous a permis de répondre à la nécessité de comprendre la démarche artistique de la troupe dans sa totalité et d'être en mesure d'évaluer correctement non seulement les processus créatifs de la troupe dans ses productions numériques, mais aussi les impacts positifs ou négatifs des différents contextes sur ces processus.

Dans cette perspective, nous avons étudié cinq grandes fonctions²⁵ ou activités d'Arbo Cyber, théâtre (?), à savoir :

- **l'Administration**

Qui inclut le financement, la tenue de livres, la gestion de personnel, la direction de production, la mise en marché, la production de rapport au gouvernement, etc.

- **la Recherche**

Distincte de la Production de spectacles, la Recherche implique que les artistes réalisent un processus similaire à celui des scientifiques, c'est-à-dire poser une hypothèse, la vérifier, produire une synthèse, une conclusion et en diffuser les résultats. Pour la troupe, cette activité se traduit par la production ou présentation devant public de Lectures ou Conférences, de Laboratoires (ébauche d'œuvres à retravailler) et de Phases de spectacles.

- **la Production de spectacles (Performance d'œuvres)**

Qui est l'activité principale d'Arbo Cyber, théâtre (?). Elle comprend bien sûr la réalisation de performances, mais également de manière intrinsèque celle des trames sonores, des vidéos, de scénographies, des costumes, etc.

- **la Formation**

Qui inclut les activités reliées au développement de public, principalement dans les écoles (à tout le moins auprès des jeunes), par des Ateliers, des Reconstitutions, des Représentations spéciales, etc.

- **la Publication**

Qui inclut la diffusion des résultats de recherche, par l'intermédiaire d'articles, de compilations vidéos (vidéos synthèses), d'un site Internet²⁶ et de la Ludosynthèse.

Quoique toutes ces activités aient été étudiées, la Recherche, la Production de spectacles et la Publication ont été analysées plus en détail, car elles concernaient directement la création de la *Ludosynthèse*. De plus, la Ludosynthèse étant une œuvre de mémoire construite à l'aide d'archives, surtout analogiques, nous avons abordé diverses activités associées, notamment la création, la sélection, la description, la conservation et la numérisation.

²⁵ Ces fonctions ont été établies à partir des mandats juridiques de la troupe tels qu'indiqués dans ses lettres patentes.

²⁶ L'ancien site Internet de la troupe n'est déjà plus en ligne.

2. Parmi celles-ci, quelles activités génèrent les entités numériques objets de votre étude de cas? *Which of these activities generate the digital entities that are the objects of your case study?*

Bien qu'Arbo Cyber, théâtre (?) ait toujours fréquenté le monde électronique, celui des machines et des ordinateurs, on se doit de noter que ses productions d'œuvres ou ses recherches n'appartiennent pas au monde numérique à part entière. En d'autres termes, parce que le théâtre est constitué d'un espace, d'un temps et d'une présence humaine (directe), mis à part la Ludosynthèse, aucune œuvre ou performance d'Arbo Cyber, théâtre (?) n'est entièrement numérique. Dans l'univers d'Arbo Cyber, théâtre(?), nous sommes donc exposés à un monde où les pratiques mixtes sont courantes.

Dans cette perspective, l'ensemble des différentes activités d'Arbo Cyber, théâtre (?) ont créé ou créent toujours des documents numériques. Toutefois, dans la perspective plus restreinte de notre étude, il s'est avéré que les activités qui créent les documents numériques et qui ont retenu notre attention, sont principalement les productions de spectacles et les publications, plus spécifiquement la production (programmation) de la Ludosynthèse et des documents qui la constituent (numérisation et intégration).

Remarquons enfin que plusieurs documents qui existent déjà numériquement seront renumérisés afin d'être intégrés à la Ludosynthèse. Par exemple, lors de performances, certaines bandes sonores étaient travaillées directement à l'aide de l'ordinateur. Par contre, la trace qui en reste et qui sera intégrée à la Ludosynthèse (après numérisation) pourra être le son tiré de l'enregistrement analogique vidéo qui captait simultanément l'ambiance sonore du spectacle. Autre exemple, les textes sous format électronique ne sont pas intégrés ou liés à la Ludosynthèse, ils sont copiés/collés de la source ou souvent retranscrits, le contenu informationnel ayant une valeur supérieure au contenant de l'information.

3. Dans quels buts, pour quelles utilités sont créées les entités numériques étudiées? *For what purpose(s) are the digital entities you have examined created?*

La Ludosynthèse, considérée comme l'entité numérique principale de notre étude, ainsi que les documents numériques créés pour sa réalisation sont conçus afin de produire la «Pierre tombale ludique» de la troupe, à la fois document commémoratif et évènement dynamique, interactif. Ainsi la Ludosynthèse, en plus de faire œuvre de mémoire en témoignant d'expériences du passé, permet aux spectateurs-usagers de revivre, par l'intermédiaire d'un nouveau média (électronique) et d'une *re-conceptualisation*, les performances originales d'Arbo Cyber, théâtre (?).

Informateur : «[Cela] ne donnera pas nécessairement ce que le monde vivait sur scène et dans la salle, mais c'est d'essayer de prendre le principe et de le transposer. Ce qui va former une nouvelle œuvre, en quelque sorte»²⁷.

Effectivement, la nature même des activités d'Arbo Cyber, théâtre (?), telles que décrites aux questions précédentes, oblige le recours à des stratégies particulières de conservation à des fins de (re)diffusion.

²⁷ Ces notions de re-conceptualisation ou de transposition des principes gagneraient à être rapprochées des idées développées par le Variable media network / Réseau des médias variables (Musée Guggenheim et Fondation Daniel Langlois). Face aux «œuvres d'art reposant sur des médias éphémères», le Variable media network propose quatre (4) stratégies de préservation, à savoir le stockage, l'émulation, la migration et la ré-interprétation. L'émulation, mais surtout la ré-interprétation, qui consiste en la possibilité de re-crée une œuvre en respectant sa philosophie, ses valeurs symboliques, métaphoriques ou sa signification par l'intermédiaire de nouveaux supports équivalents mais pouvant être radicalement différents. En ce sens, la Ludosynthèse d'Arbo Cyber, théâtre (?) pourrait être considérée comme une ré-interprétation, mais d'une série d'œuvres de nature multidisciplinaire. En plus, la présence même des artistes au cœur du processus de ré-interprétation permet de réduire au minimum les risques de mésinterprétation.

Pour Arbo Cyber, théâtre (?), ces stratégies s'établissent dans un processus qui conduit directement à la création de nouvelles œuvres, liées au passé, mais également autonomes et ancrées dans le temps contemporain. Actuellement, la tendance en matière de «conservation» de performances de nature théâtrale consiste en la réalisation de «films de théâtre» ou d'enregistrement de performance²⁸. Bien qu'Arbo Cyber, théâtre (?) utilise ces stratégies en mélangeant création et conservation (les vidéos synthèses en sont l'exemple), ces stratégies ne parviennent pas à combler toutes les attentes de la troupe. En effet, l'enregistrement de performances entre en conflit avec un des principes fondamentaux de la troupe, à savoir l'interactivité avec le spectateur. Alors que Arbo Cyber, théâtre (?) multiplie sur scène les signes et les canaux de communication afin d'obliger le spectateur à agir (choisir, se déplacer, changer de point de vue), le film réduit tout à un seul point de vue, diffusé par l'intermédiaire d'un seul écran. C'est pourquoi la Ludosynthèse, via le support électronique, Internet, le multimédia et leur interactivité, apparaît à Arbo Cyber, théâtre (?) comme la meilleure solution afin de témoigner de ses activités, de propager ses concepts et de faire perdurer son esprit.

Dans un autre ordre d'idée, chaque type de documents numériques a un but spécifique, une fonction particulière dans la réalisation ou le fonctionnement de la Ludosynthèse. Par exemple, les photographies numériques, les vidéos et les sons auront pour fonction d'illustrer une production ou de la documenter, de démontrer un concept à l'aide d'un exemple, voire plus simplement d'agrémenter le visuel d'une Interface. Par contre, le dossier de documentation a servi de lieu de consignation de l'ensemble des informations conservées par les membres de la troupe concernant leurs activités. Il est le lieu privilégié de référence pour l'établissement du contenu de la Ludosynthèse. Enfin les fichiers FLASH, fichiers de programmation de la Ludosynthèse, servent à créer, ordonner et faire fonctionner la Ludosynthèse tout en contenant certaines informations d'ordre contextuel et relatives au contenu de chacune des Interfaces.

4. Quelle forme prennent ces entités numériques (courriel, CAD, base de données)?/What form do these digital entities take? (e.g. e-mail, CAD, database)]

La Ludosynthèse est un site Internet programmé à l'aide du logiciel FLASH. Elle se divise en quatre parties, à savoir Basique, Chronologique, Systémique et Ludique. Chacune de ces parties constitue un premier découpage intellectuel des contenus de la Ludosynthèse en fonction de la volonté de la troupe de témoigner de ses activités et/ou de faire participer les spectateurs-usagers à une performance interactive. Au second niveau, toutes les parties comprennent leurs propres subdivisions par thème (Basique), par production (Chronologique et Ludique) ou par concept (Systémique)²⁹.

Pour la création et le fonctionnement de la Ludosynthèse, 10 types de documents ont été identifiés avec les informateurs. Ces types de documents correspondent à l'état de développement de la Ludosynthèse lors de la dernière entrevue. Il n'est donc pas impossible que certains développements futurs de la Ludosynthèse soient produits à l'aide d'autres types de documents. Par exemple, si un Forum est créé ou si un processus de courriel est établi pour l'envoi des performances des spectateurs-usagers par Internet. Les 10 types de documents actuels sont :

- **Bases de données**

Deux bases de données sont créées à l'aide du logiciel FileMaker d'Apple. Il s'agit d'un dossier de *Documentation*, qui recense et «classifie» l'ensemble de l'information conservée par Arbo Cyber, théâtre (?) pour chacune de ses productions originales, et d'un dossier des *Collaborateurs*, qui contient le nom

²⁸ On peut voir à ce sujet PICON-VALLIN, Béatrice (dir.), *Le film de théâtre*, Paris, CNRS Éditions, 1997, 286p.

²⁹ Nous ne développerons pas ici la structure de la Ludosynthèse qui a été présentée précédemment. Par contre, nous rappelons que nous avons mis en annexe l'organigramme de la Ludosynthèse qui permet de juger adéquatement et rapidement de cette structure.

des photographes et autres collaborateurs, de même que certaines informations contextuelles les concernant. Ces bases de données ne seront pas intégrées à la Ludosynthèse.

- **Textes**

Pour la réalisation de la Ludosynthèse, Arbo Cyber, théâtre (?) crée également des textes à l'aide du logiciel Word de Microsoft. L'utilisation de Word est destinée à rendre plus facile le travail d'édition et de mise en forme. Certains textes trop longs ou trop lourds à supporter seront probablement associés à la Ludosynthèse en format PDF d'Acrobat (Adobe).

- **Photographies numériques**

La Ludosynthèse contiendra des photographies numériques traitées à l'aide du logiciel Photoshop d'Adobe.

- **Fichiers sonores**

La Ludosynthèse contiendra des extraits sonores dont les logiciels de traitement n'avaient pas encore fait l'objet d'une sélection lors des dernières entrevues.

- **Vidéos**

La Ludosynthèse contiendra des extraits vidéos qui seront probablement traitées à l'aide du logiciel Final Cut d'Apple.

- **Plans**

Des plans de chacune des productions ont également été refaits à l'aide du logiciel Illustrator d'Adobe. Ces plans sont une reconstitution des lieux de représentation des productions originales. En les refaisant, Arbo a pu normaliser leur présentation et compléter les informations manquantes ou inégalement consignées sur les originaux analogiques. Une fois les plans créés, ils sont transférés dans Fireworks de Macromedia pour en faire des transparents.

- **Jeux**

Des jeux seront également créés pour la section Ludique. Le logiciel utilisé pour leur programmation sera probablement Director de Macromedia. En date de la dernière entrevue, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) n'avaient pas encore commencé à travailler les jeux.

- **Fichiers de programmation**

Des fichiers de programmation et objets Shockwave sont créés à l'aide du logiciel Flash de Macromedia. Flash sert donc à la construction de la Ludosynthèse, de même qu'à l'intégration de l'ensemble des documents précédemment mentionnés (mises à part les bases de données) pour leur mise en ligne.

- **Pages HTML**

Pour leur diffusion via Internet, les fichiers de programmation et les objets seront intégrés à des pages Html à l'aide du logiciel Dreamweaver de Macromedia.

- **Tableaux**

Un document de «pré-programmation», utilisé pour réfléchir le système, sa structure et la «nomenclature», la navigation et le contenu des Interfaces, est fait à l'aide du logiciel Excel de Microsoft. Celui-ci sert également à la constitution d'un document de normes destiné à consigner la procédure de certaines exécutions, la façon exacte de consignation de certaines informations (par exemple le titre d'un document) ou la «nomenclature» d'identification des fichiers numériques. Ce ou ces tableaux ne seront pas intégrés à la Ludosynthèse.

4a *Quels sont les éléments clés de la forme, les attributs et le comportement de ces entités numériques? What are the key formal elements, attributes, and behaviour (if any) of the digital entities?*

À l'égard des attributs, nous avons pu remarquer qu'il ne s'agit pas d'une préoccupation majeure pour les informateurs. En ce sens, les documents ou la Ludosynthèse prise comme une unité contiennent bien certains attributs (visibles), mais ils ne sont pas consignés de façon régulière.

Arbo Cyber, théâtre (?) semble avoir une vision généralisante de la Ludosynthèse, comme si elle constituait un seul document. En ce sens, la question des attributs a d'abord été répondue à l'égard de la Ludosynthèse. Pour l'informateur, la page de crédits qui sera produite à la toute fin du processus de création de la Ludosynthèse deviendra le lieu de consignation des informations contextuelles de types attributs. Aussi, cette page de crédits contiendra les noms de toutes les personnes qui auront travaillé à la Ludosynthèse, de même que ceux des collaborateurs, photographes, vidéographes ou sonoristes de la période analogique. De plus, la section Chronologique, qui consigne les données relatives à chaque performance, et le Dossier de documentation³⁰ permettront de connaître tous les participants (acteurs, producteurs, metteurs en scène...) d'une production originale. Ainsi, dans cette perspective précise, les notions de signature, de date ou de lieu n'ont de sens pour l'informateur qu'en rapport avec le passé. Le lien que les artistes cherchent à établir est principalement celui qui permet de retracer la contribution d'un membre dans une production originale (datée et située).

Suite à cette première réponse, nous avons utilisé la liste des types de documents obtenue à la question précédente afin d'observer avec l'informateur chacun des types de documents pris séparément. Il nous est alors apparu que les documents numériques n'ont pas réellement la même considération que les documents analogiques, un peu comme si l'informateur ne se jugeait pas créatrice de documents électroniques, comme si les documents n'avaient de réelle existence que dans le monde analogique.

Informateur : «Quand c'est nous qui l'avons fait [par exemple une numérisation], sans volonté artistique, [...] là ça va être écrit que le site a été conçu et réalisé par deux personnes...ça sera pas écrit à chaque fois».

Ainsi, les documents numériques ne sont pas signés, sauf si la signature identifie le producteur d'une version originale créée sur support analogique, par exemple un texte d'auteur ou une photographie. Dans ces cas, la signature est consignée mais généralement pour des raisons de droits d'auteur. Enfin, il arrive que des «signatures» soient visibles pour les spectateurs-usagers. Cependant, elles ne sont pas nécessairement liées aux documents, puisqu'elles peuvent apparaître, selon l'informateur, dans la page de crédits.

Pour ce qui est de mentions de dates, d'heures ou de lieux géographiques associés aux documents électroniques, Arbo Cyber, théâtre (?) ne consigne volontairement aucune de ces informations. Encore une fois, ce qui est capital pour les membres de la troupe, c'est le lien au passé. Ce qui est important pour eux, c'est que, par exemple, une photographie numérique soit associée à la date de la production originale (souvent dans la section Chronologique), pas à sa date de numérisation, qui est jugée sans importance, «n'a[yant] pas de valeur significative (Informateur)».

Informateur : «Habituellement la photo a été prise en même temps que la production a eu lieu... ça peut pas être pris après ni avant...il faut que la [...] c'est dans l'instant où ça se

³⁰ Celui-ci ne sera toutefois pas inclus dans la Ludosynthèse. Il s'agit donc d'un outil séparé qui peut éventuellement servir au repérage d'information dans la mesure où un certain accès y est donné.

produit. Si moi je l'ai numérisée plus tard, je pense pas que ça aille de l'importance. Ce qui est important, c'est quand la photo a été prise».

«Finalement, la section chronologique donne les faits, qu'est-ce que s'était, qui était là-dedans, où ça s'est passé, quelles dates, quelle sorte de local... ça donne la plantation, la scénographie et aussi tout dépendant, comme là *Elagabalus*, en ce contexte-là, avait des phases, il y a eu trois phases. On donne aussi les phases qui étaient là. Pour ce qui est des SIMUL, on donne la durée[?] chronologique, la journée-vidéo ou le vidéo synthèse s'il y en a eu un, ou autre événement qui a rapport à ça»

Les sujets ne sont pas inscrits de manière explicite sur les documents numériques. Par contre, dans la Ludosynthèse, un visuel particulier de couleurs, de fonds et d'images représentatives permet de toujours savoir où l'on se situe. Il ne s'agit pas de l'inscription d'un sujet comme tel, mais cela donne avec précision la section où l'on se trouve (par la couleur) et pour quelle production précise (par l'image représentative et le fond).

À l'égard plus spécifiquement de la forme des documents, nous avons relevé que le langage utilisé dans les documents est le français et que, mis à part la nécessité d'utiliser l'anglais dans la programmation (Flash), aucune exigence ne pouvait être relevée. La présentation des documents se fait dans un esprit multimédia où tous les types de documents mentionnés plus haut peuvent être appelés souvent simultanément. En ce qui a trait à des exigences formelles relatives aux fonctions des documents, nous n'avons pas relevé non plus de données significatives. La problématique à cet égard relève davantage de l'esthétisme ou du pragmatisme que de la fonctionnalité. Par exemple la forme des textes est choisie en fonction des goûts personnels des créateurs et la police de caractère en fonction de la facilité de lecture. Toutefois, certaines contraintes technologiques peuvent apparaître, par exemple la taille d'écran. Toutefois, ces contraintes n'affectent pas la fonction des documents.

Enfin, Arbo Cyber, théâtre (?) «souhaite» que certains de ces documents soient modifiables, *dynamiques*, par exemple le SIMUL de la section Ludique :

Informateur : «Ça va se faire automatiquement. Elle va être dynamique dans le sens que l'utilisateur peut envoyer des documents à une espèce de banque de données... d'autres utilisateurs vont pouvoir aller puiser là-dedans, puis à leur tour alimenter la banque de données³¹».

Toutefois, la Ludosynthèse sera programmée d'une façon précise et ne pourra pas être modifiée. Par exemple, les jeux permettront l'interaction avec le spectateur-usager. Cependant, après la partie l'Interface retrouvera sa forme initiale et le jeu pourra recommencer.

Pour ce qui est du comportement des entités, de l'interaction des documents entre eux ou à l'intérieur de la Ludosynthèse, il a été question du logiciel Flash qui permet une programmation à l'aide de bibliothèque partagée. Pour la Ludosynthèse, cela se traduit par le fait que chaque Interface possède sa propre bibliothèque. Celle-ci importe, depuis la bibliothèque partagée, uniquement les documents dont elle a besoin pour sa propre création. De plus, nous avons appris que, lors d'une visite de la Ludosynthèse, il y aura des fonctions activées dès l'arrivée sur une Interface. Par exemple, les sons d'ambiance seront automatiquement activés et les photographies seront visibles. Par contre, toutes les vidéos devront être lancées par le visiteur. Un bouton on/off permettra malgré tout de modifier certains de

³¹ Cette banque de données n'a pas été mentionnée par l'informatrice lors de l'énumération des types de documents créés, puisqu'elle n'avait pas encore été créée. On peut déduire qu'il s'agira d'un espace virtuel où s'accumuleront, en compagnie de celles déjà produites par les membres de la troupe, les performances des spectateurs.

ces paramètres. Enfin, toutes les Interfaces de la Ludosynthèse seront hyperliées, les liens conduisant soit vers une autre Interface, soit vers un fichier attaché (son, image, vidéo), soit vers un autre site Internet³².

4b De quels composants numériques sont faits ces entités et qu'elles en sont les spécifications? /What are the digital components of which they consist and their specifications?

La réponse à cette question est demeurée ambivalente. Néanmoins, comme nous l'avons vu à la question précédente, la Ludosynthèse possède des boutons on/off permettant de contrôler certains paramètres audiovisuels. En plus de ces boutons, la Ludosynthèse sera dotée d'un système de navigation qui sera toujours présent, par-dessus les fonds et les Interfaces. Ce système de navigation «de sécurité» aura des composantes permanentes, mais elles seront appelées à se modifier en fonction du lieu où l'on se situe dans la Ludosynthèse. Par exemple, si nous sommes dans la section Ludique d'une production, le bouton de navigation désignant cet emplacement sera désactivé et visuellement plus pâle que les autres boutons. En plus de ces boutons de position dans la Ludosynthèse, il aura également des boutons précédents, suivants et aide³³.

La possibilité que des visiteurs puissent envoyer leurs performances personnelles dans la section Ludoque de SIMUL nous a fait poser la question des courriels puisqu'il s'agit d'une communication par média électronique. Dans le contexte de la Ludosynthèse, l'informateur nous a répondu que les courriels ne seraient pas gérés ou conservés. Le protocole d'échange entre le spectateur-usager et Arbo Cyber, théâtre (?) par rapport à la Ludosynthèse ne touchera que les performances. S'il le désire, Arbo Cyber, théâtre (?) pourra conserver les courriels, mais dans ce cas il s'agirait d'une conservation à titre personnel non inscrite dans une stratégie quelconque liée à la Ludosynthèse.

Enfin, la Ludosynthèse étant programmée à l'aide du logiciel Flash, le recours au Plug in Flash Viewer sera nécessaire pour sa visualisation. D'autres Plug in du même genre pourraient éventuellement s'avérer nécessaires. Cela dépendra de la façon dont les fichiers seront traités dans la Ludosynthèse. Il n'est donc pas exclu pour le moment que les spectateurs-usagers aient à se procurer Acrobat reader ou un lecteur de fichiers audio, ce qui pourrait fragiliser la pérennité de la Ludosynthèse en créant une dépendance à plusieurs logiciels externes.

4c Quelle est la relation entre les aspects intellectuels et les composants techniques ?/ What is the relationship between the intellectual aspects and the technical components?

Mis à part la certitude que nous avons déjà que la Ludosynthèse est en soi une représentation intellectuelle (re-conceptualisation) d'anciennes performances à l'aide de la technologie, les réponses à cette question sont demeurées plutôt ambivalentes. Nous avons tout de même appris qu'une page index est créée par l'informateur pour chaque Interface. Cette page ne contient qu'une ligne de programmation et n'est destinée qu'à appeler la navigation. Pour l'informateur, il s'agit là d'un document contenant uniquement des composants techniques. La bibliothèque partagée a également été mentionnée puisqu'elle ne contient en fait que des documents requis par les Interfaces, mais qui ne lui sont d'aucune utilité.

³² Cette dernière possibilité n'a pas encore été arrêtée. Il est toutefois possible que des textes soient déposés sur l'ADEL (Auteur Dramatique En Ligne) qui diffuse des textes dramatiques via Internet (voir question 18). Il est également possible que la Ludosynthèse soit liée à des sites diffusant des œuvres d'autres artistes afin de permettre les comparaisons. Par exemple, le SIMUL Bacon pourrait être lié à un site diffusant des reproductions des peintures de Francis Bacon.

³³ Les boutons et le système de navigation sont néanmoins programmés à l'intérieur des Interfaces, ils y sont imbriqués. Aussi, ils ne sont pas indépendants de la Ludosynthèse et n'ont pas à être gérés d'une manière particulière ou différente du reste des entités.

On pourrait ajouter à cela que le dossier de *Documentation* et le document *Collaborateurs* pourrait être considérés comme des documents contenant uniquement des aspects intellectuels, ces éléments devant être ensuite repris et intégrés à la Ludosynthèse. Il sera peut-être possible de dire la même chose du document de normes créé sur Excel. Le lien qui unit ses documents à la Ludosynthèse est uniquement intellectuel. Les membres choisissent, parmi les données colligées dans les bases de données, lesquelles ils souhaitent voir apparaître dans la Ludosynthèse.

Enfin, dans les pages de programmation Flash, il y a un espace que le programmeur peut utiliser afin d'y inscrire des commentaires. Dans cette zone disponible pour chaque Interface, l'informateur recueille des informations nécessaires à la programmation et à l'établissement du contenu. Ces informations sont appelées par l'informateur du «pseudo-code» parce qu'elles renseignent sur les éléments de la programmation, par exemple numéro de couleur, grosseur de la fonte, position des images, du texte et des sons. Dans une certaine mesure, il s'agit d'un système de description de contenu. Nous reviendrons sur cet élément plus tard, notamment à la question 22 qui aborde les standards de description.

4d **Comment sont identifiées les entités numériques ? (y a-t-il un identifiant unique [récurant]?)** / *How are the digital entities identified (e.g., is there a [persistent] unique identifier?)*

Pour l'identification de ses entités numériques, Arbo Cyber, théâtre (?) n'utilise pas d'identifiant unique récurant. Cependant, l'identification des entités numériques est sujette à une forme de convention. Cette convention, appelée par l'informateur sa «nomenclature», impose un respect strict de l'orthographe et de la ponctuation dans l'identification des documents et repose sur des valeurs significatives ou représentatives. Par exemple, El = Elagabalus, Ch = chronologique ou Sys = Systémique (El_Ch ou El_sys)³⁴. Ce système de «codification» par abréviation, est extrêmement important pour la Ludosynthèse puisqu'il indique où l'on est dans la hiérarchisation. Effectivement, en raison des exigences de programmation Flash il ne peut pas exister de hiérarchisation physique de dossiers et de fichiers.

Dans la perspective d'une préservation à long terme, cette «nomenclature» est très intéressante puisqu'elle permettra à l'informateur ou à une autre personne (par exemple, un programmeur ou un archiviste) de se retrouver facilement dans la Ludosynthèse ou les documents qui la composent.

4e **Quelles sortes de hiérarchisation existent dans l'organisation des entités numériques?** / *In the digital organization of the digital entities, what kind of aggregation levels exist, if any?*

Dans la Ludosynthèse, il n'y a pas de hiérarchisation physique des documents. Cette hiérarchisation est plutôt inscrite dans le nom des fichiers, dans la «nomenclature». Pour des raisons pratiques, l'informateur avait établi sa «nomenclature» avant d'être confrontée à Flash. Néanmoins, la cause réelle d'absence de hiérarchisation physique (un fichier dans un dossier dans un dossier) est réellement Flash qui ne permet tout simplement pas la hiérarchisation. Ainsi, tout est au même niveau et ce sont les abréviations, les éléments constitutifs du nom du fichier qui nous renseignent sur leur hiérarchisation. Par exemple, la production *Élagabalus* se retrouvera dans les quatre sections et cela à plusieurs reprises, mais les différents suffixes permettront de savoir dans quelle section se situe le document et quel est son rôle.

³⁴ Le nom du fichier se termine toujours par un trait souligné et trois lettres de la section où l'on se trouve. Le début du nom est la cible, la production. D'autres suffixes s'ajoutent ensuite de manière à identifier des composants plus spécifiques, par exemple un texte ou une photographie.

À l'égard du travail préparatif entourant les documents de la Ludosynthèse, ceux-ci sont intégrés à une hiérarchisation de dossiers. Ces dossiers sont hiérarchisés selon les Sections de la Ludosynthèse (Interface), la Navigation ou les Médias. Néanmoins, les documents portent les mêmes noms que dans Flash, ceux-ci étant simplement copiés d'une application vers l'autre.

4f Qu'est-ce qui détermine la façon dont les entités numériques sont organisées?/What determines the way in which the digital entities are organized?

Le mode d'organisation actuel des entités numériques est dû à une contrainte technologique. Au départ, l'informateur voulait avoir une structure par Section (Interfaces Basique, Chronologique, Systémique et Ludique), Navigation et Médias. Toutefois, Flash n'accepte pas ces types de niveaux et ne permet pas qu'un fichier soit mis dans un dossier. Donc tout a dû être remis au même niveau.

5. Comment ces entités numériques sont-elles créées?/How are those digital entities created?

La production originale en format numérique et la numérisation sont les deux modes de création des entités numériques à l'étude. En ce sens, la Ludosynthèse dans sa construction et sa programmation est à proprement parler une création numérique. De même, les dossiers de *Documentation* et des *Collaborateurs*, les plans et les jeux, tout comme les tableaux de normes et de «pré-programmation» sont créés directement par voie électronique. Par contre, toutes les sources du passé (photographies, extraits vidéos, bandes sonores) sont numérisées, traitées et intégrées à la Ludosynthèse.

Pour plus de détails sur la question de la création des entités, nous renvoyons aux questions 5a et b, mais principalement à la question 6 où nous montrons les façons de faire des membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) pour la création de la Ludosynthèse.

5a Quelle est la nature du (des) système(s) avec le(s)quel(s) elles sont créées ? (fonctionnalités, logiciel, matériel, périphérique?)/What is the nature of the system(s) with which they are created? (e.g. functionality, software, hardware, peripherals etc.)

Arbo Cyber, théâtre (?) utilise deux ordinateurs pour la création de la Ludosynthèse. Un premier ordinateur sert uniquement à la numérisation, alors que l'ordinateur principal est utilisé pour le reste des opérations. Ainsi, une fois les documents numérisés (images, sons, vidéos), ils sont transférés sur l'ordinateur principal qui sert à la programmation, à la création de documents numériques, aux traitements des documents numérisés et à leur intégration aux Interfaces. L'ordinateur principal sert également au stockage et à la production des copies de sécurité des documents et de la Ludosynthèse. Lors de la dernière entrevue, l'informateur pensait acheter du nouveau matériel afin de pouvoir à la fois numériser et travailler sur le même ordinateur³⁵.

Le logiciel d'exploitation du système actuel est Mac Os 9.1. Le choix de ce logiciel d'exploitation est «allé de soi», puisque Arbo utilise le matériel qui était en sa possession avant d'entreprendre la création de la Ludosynthèse. Toutefois, si Arbo se procure du nouveau matériel, comme il en a l'intention, le logiciel d'exploitation sera changé.

³⁵ Nous n'avons pas recueilli d'informations concernant les caractéristiques plus techniques des appareils utilisés, si ce n'est que l'ordinateur principal est un portable de Macintosh.

Les fonctionnalités du système ne sont pas très élaborées³⁶. En fait, le système ne sert qu'à la création de la Ludosynthèse. Ceci limite donc ces fonctionnalités à celles des applications logiciels utilisés. Tel que mentionné à la question 4, ces logiciels sont FileMaker (Apple), Word (Microsoft), Acrobat (Adobe), Photoshop (Adobe), Final Cut (Apple), Illustrator (Adobe), Fireworks (Macromedia), Director (Macromedia), Flash (Macromedia), Dreamweaver (Macromedia), Excel (Microsoft).

Les périphériques utilisés par Arbo Cyber, théâtre (?) sont un numériseur, des magnétoscopes (Béta et VHS), une caméra vidéo, un magnétophone, un modem, un microphone et un disque dur externe. Ces périphériques servent donc essentiellement à la saisie de données, mais également à leur stockage. Les capacités de stockage du disque externe sont de 115 Go, alors que celles de l'ordinateur principal (auquel est branché le disque externe) sont de 4 Go.

Le réseau de communication utilisé par Arbo est l'Internet par téléphone. Toutefois, il nous est apparu qu'Internet n'avait aucun rôle à jouer dans la création de la Ludosynthèse. En ce sens, même les échanges de données avec le programmeur sont faits à l'aide de disques ZIP.

À l'égard de la diffusion de la Ludosynthèse, il est important de noter qu'Arbo Cyber, théâtre (?) ne possède pas de serveur. Une fois la Ludosynthèse terminée, elle sera déposée sur le serveur de l'Université Laval. Lors de la dernière entrevue, les informateurs ne connaissaient pas encore les données techniques de ce serveur.

Enfin, il semble que le système ne soit pas capable de généré lui-même un schéma de son fonctionnement. Ceci est compréhensible, puisque les opérations ne sont pas liées électroniquement. Il s'agit plutôt d'une série d'opération «manuelle» conduite à l'aide de l'ordinateur. Néanmoins, les informateurs ont dessiné un schéma de la Ludosynthèse qui montre la «carte du site», son organigramme, mais pas sont processus de réalisation.³⁷

5b Le système gère-t-il la gamme complète des entités numériques créées dans la ou les activités identifiées pour l'organisation (ou partie de l'organisation) dans laquelle ils fonctionnent? *Does the system manage the complete range of digital entities created in the identified activity or activities for the organization (or part of it) in which they operate?*

Dans la mesure où le système est considéré comme étant les deux ordinateurs et les logiciels utilisés pour créer la Ludosynthèse, oui, le système gère la gamme complète des entités numériques créées pour la réalisation de la Ludosynthèse.

Dans la mesure où c'est la Ludosynthèse qui est considérée comme le système, sa programmation et sa conception font en sorte que le système gère également la gamme complète des entités numériques. Toutefois, si les artistes décidaient de faire des liens entre la Ludosynthèse et d'autres sites Internet (celui de l'ADEL ou un site sur Francis Bacon par exemple), alors le système ne gèrerait plus la totalité des entités puisqu'une dépendance serait créée face aux actions posées par les sites liés (changement d'adresse, fermeture, etc.).

³⁶ Toutefois, si l'on pense les fonctionnalités du système en fonction de la Ludosynthèse elle-même, et non plus en fonction de la création de la Ludosynthèse, la réponse pourrait rejoindre les intentions ayant commandé le choix des divisions de la Ludosynthèse pour la présentation des contenus aux utilisateurs.

³⁷ Voir document en annexe : IP2 – CS1 organigramme Ludo Arbo

6. De quels procédures ou processus précis, ou partie de, sont issues les entités numériques?/From what precise process(es) or procedure(s), or part thereof, do the digital entities result?

La question des processus et des procédures de création demeure une question assez complexe, non seulement parce que ses processus ne sont pas documentés, mais aussi parce que les créateurs eux-mêmes n'ont pas nécessairement l'impression de suivre de tels processus. Tout ce passe souvent comme si les informateurs avaient toujours l'impression d'être uniquement en train d'agir. De plus, il est important de noter que l'idée de processus est obscurcie par le fait qu'une seule personne réalise techniquement la Ludosynthèse, en y travaillant à son rythme, en fonction de ses goûts et de ses besoins. Plusieurs étapes sont donc réalisées de front, sans ordre apparent. Malgré tout, il a été possible de recueillir des informations sur certaines pratiques particulières dans la création de la Ludosynthèse et, en reliant les réponses à plusieurs questions, nous avons pu reconstituer certains éléments de processus. Toutefois, il n'a pas été possible d'établir un processus par type de documents. La réponse demeure donc à un niveau plus général.

Le seul rapport à un processus précis de travail apparaît lorsque l'informateur dit qu'il essaie de procéder en regroupant le même genre de tâches. Par exemple, si elle doit intégrer un même type d'images dans les différentes Interfaces, elle attend d'en avoir plusieurs à intégrer. Elle accumule donc les tâches similaires afin de profiter de la répétition des manipulations semblables. Autrement dit, elle essaie parfois de créer un travail à la chaîne. Des «procédures» informelles sont donc faites ponctuellement et la répétition permet de développer un réflexe. Selon l'informateur, il est important de suivre cette méthode car elle augmente l'efficacité et la rapidité du travail tout en réduisant les risques d'erreurs. Certaines de ces «procédures» sont consignées sur des «petits bouts de papier». Toutefois, cette documentation éphémère, puisqu'elle n'est pas intégrée au cahier de normes, ne sert qu'à la mémoire proche. Par exemple, elle peut servir à l'occasion du traitement (à la chaîne) d'une série de documents ou pour retrouver un chemin d'accès. Dès que ces opérations sont terminées, les «petits bouts de papier» sont détruits.

Informateur : «Mes normes, ce n'est pas très élaboré. Par exemple, si je voulais avoir le contour flou, pour une photo, j'écrivais toutes les étapes sur un petit bout de papier pour que se soit le plus systématique possible».

Aussi d'un point de vue procédural, peu d'étapes sont aux yeux de l'informateur *nécessaires* à franchir dans la création de la Ludosynthèse. L'ordre des étapes n'a pas de valeur significative sur le sens de la production ou sur sa fiabilité, son authenticité ou son exactitude. Selon l'informateur, seuls le respect de sa «nomenclature» et la planification de la programmation doivent nécessairement être considérés puisque sans eux la Ludosynthèse ne peut pas fonctionner et les risques d'erreurs seraient élevés.

À l'égard plus spécifiquement des documents électroniques, il n'y a pas non plus d'étape dans leur création qui, si elle n'était pas effectuée, aurait des conséquences sur le statut des documents. Autrement dit, l'absence de processus clairement défini fait en sorte qu'aux yeux de l'informateur il n'est pas possible de juger les documents (le travail) en fonction d'étapes consécutives. De plus, selon l'informateur, rien dans la façon de faire, dans le processus, la méthode ou les étapes de travail distingue les travaux d'Arbo Cyber, théâtre (?) de ceux d'une autre troupe (créateur d'un site interactif). En ce sens, Arbo Cyber, théâtre (?) utilise un logiciel. Celui-ci impose donc des «limites³⁸» et offre des possibilités. L'originalité se retrouve donc dans la matière, le contenu, pas nécessairement dans la manière (procédurale).

³⁸ Il est important de mentionner que d'un point de vue pratique, l'informatrice nous a dit que le «système» ne lui impose pas de limitations. Certains formulaires seront bien nécessaires, par exemple pour l'envoi des performances par un utilisateur. Toutefois, cela n'est pas ressenti comme une contrainte.

Selon l'informateur, aucune de ses activités n'est soumise à une quelconque forme de contrôle du type ISO, design de système, standards nationaux, internationaux ou professionnels.

PROCESSUS DE RÉALISATION DE LA LUDOSYNTÈSE

Nous avons questionné les informateurs de manière spécifique sur les processus et procédures de création de la Ludosynthèse à plusieurs reprises durant les entrevues. Les données mises ici en ordre sont donc le résultat de l'organisation des réponses obtenues à différents moments du processus de cueillette d'information. (cf :IP2 - CS1 *Modèle* pour une présentation plus schématique de ce processus)

1. Arbo Cyber, théâtre (?) conçoit l'idée de créer un cédérom pour les écoles. Le but était de permettre aux élèves de pouvoir se familiariser avec les idées et le théâtre de la troupe avant sa visite en classe.
2. Demande de subvention (Développement de public) pour la réalisation du cédérom. À cette étape, les artistes doivent rédiger la demande et constituer un dossier. Ils commencent donc à consigner leurs idées pour la réalisation du projet.
3. La demande de subvention est accordée. Toutefois Arbo Cyber, théâtre (?) arrête ces activités devant public. Pour ne pas perdre la subvention, les artistes décident de transformer le cédérom en «pierre tombale ludique». Le but est désormais de laisser des traces des 15 années d'activités de la troupe tout en perpétuant l'esprit de celle-ci par la création d'activités interactives entre les spectateurs-usagers et le produit électronique.

En cours de développement, la Ludosynthèse a changé à plusieurs reprises de support. D'abord cédérom, ensuite dévédérom, elle est désormais un site Internet. Au départ, ces modifications n'affectaient pas la conception du produit. Par contre, depuis que la Ludosynthèse sera diffusée via Internet, plusieurs possibilités nouvelles apparaissent aux yeux des artistes. Malgré tout, au moment de faire les entrevues, ceux-ci n'avaient pas encore mesuré l'ampleur des nouvelles possibilités offertes par le nouveau média.

4. Dans les entrevues, il est ressorti que la première étape (technique) à avoir été réalisée pour la création de la Ludosynthèse a été l'inventaire et la mise en ordre des documents (tous supports confondus) conservés par Arbo Cyber, théâtre (?). Ainsi, les artistes ont pu créer, en complétant les informations manquantes, un dossier de *Documentation* et un dossier des *Collaborateurs* pour chacune des productions³⁹. Ces dossiers ont été créés dans une base de données FileMaker. Ces bases de données ne seront pas intégrées à la Ludosynthèse. Elles servent de référence pour les artistes.
5. Les artistes ont ensuite dressé l'organigramme du site. Cet organigramme est constamment révisé en fonction de la réalisation des étapes subséquentes. Le processus est mémoriel. Au fur et à mesure que des éléments reviennent en mémoire, la Ludosynthèse se modifie. Entre les premiers et la seconde entrevue, l'organigramme a été sensiblement modifié. Par exemple, la section Basique a été ajoutée.
6. En dressant l'organigramme, les artistes ont pu mettre en place conceptuellement le système de navigation tout en établissant de manière minimale les contenus des Interfaces et des sections.

³⁹ Il nous semble important de noter ici que l'ensemble des textes mis dans la base de données a été retranscrit. Ainsi pour les textes, ceux qui seront utilisés dans la Ludosynthèse ne sont pas les textes «originaux» numérisés, comme c'est le cas pour plusieurs autres types de documents.

7. La programmation est préparée dans un processus à part (pré-programmation). Afin de s'assurer d'une structure adéquate, les algorithmes et le travail sur la «nomenclature» sont réalisés dans le logiciel Excel. Ainsi, tout est préparé (données de programmation et indication de contenu) avant le début du travail technique. Pour faciliter son travail, l'informateur programme d'abord une Interface pour chacune des sections de la Ludosynthèse. Lorsqu'elle sera certaine du bon fonctionnement de cette programmation initiale, elle n'aura plus qu'à modifier les contenus en fonction de chaque Interface. Ainsi, s'il arrivait que de la programmation soit à refaire, il ne pourrait s'agir que de détails. Cette façon de faire permet à l'informateur de travailler d'une manière plus routinière tout en réduisant les risques d'erreurs.
8. En même tant que la préparation à la programmation, les artistes s'occupent du graphisme (design des Interfaces). À cet égard, certaines règles existent pour la réalisation du site Internet. Par contre, les informateurs ne savent pas si ces règles seront respectées puisqu'ils ne cherchent jamais à reproduire quelque chose, surtout si cela ne leur plaît pas.

Le graphisme s'effectue en même temps qu'une partie de la numérisation. Ainsi, une mise en place grossière du graphisme est d'abord effectuée, puis un raffinement se fait avec l'intégration d'images numérisées. Dans l'Interface, une image, une texture et des couleurs spécifiques sont allouées à chacune des productions. En plus, une constante (logo, esthétique, etc.) rappelle qu'on est dans l'univers d'Arbo Cyber, théâtre (?).

Le «brouillon» des Interfaces est créé à l'aide du logiciel Photoshop. Pour le moment il n'est pas encore question de programmation à l'aide du logiciel Flash. Ainsi, un document électronique ne peut être terminé que lorsqu'il répond aux exigences définies lors de cette étape de conception⁴⁰. D'autres critères peuvent également apparaître, notamment à l'égard de l'esthétisme ou du degré de satisfaction par rapport à la présentation.

9. Lorsque le brouillon est jugé satisfaisant, l'informateur reprend chaque image dans sa version originale (c'est-à-dire non modifiée ou traitée), la retravaille et l'enregistre dans le format requis (JPEG, PNG, etc.), sous le nom qu'aura son «layer» correspondant dans Flash. Ces fichiers ne sont pas compressés, afin d'être au maximum de qualité. L'Interface est donc ensuite reconstruite dans Flash. Des éléments peuvent être encore modifiés lors de l'élaboration finale de l'Interface.
10. À l'aide du logiciel Flash, les Interfaces sont programmées en fonction de «layers», chacun de ceux-ci correspondant à un type de documents spécifiques. Par exemple, layer texte, layer image, layer son, etc. Dans la zone de commentaires de chacune des Interfaces, l'informateur inscrit des informations concernant le contenu ou la présentation de chacun des «layers». Cette pratique est apparue à la suite de problèmes techniques qui ont fait perdre à l'informateur une grande quantité d'informations, l'obligeant à reprendre du travail précédemment effectué.

Flash permet de simplifier le travail de programmation puisqu'un document (objet) n'a besoin d'être créé qu'une seule fois, même s'il est utilisé à plusieurs reprises et de façons différentes dans la Ludosynthèse. En ce sens, la bibliothèque partagée permet qu'un bouton soit créé pour toutes les Interfaces, puis modifié au besoin lorsque importé dans une Interface spécifique.

⁴⁰ Il n'en demeure pas moins que de nouvelles idées surviennent constamment lors du travail plus technique entourant la réalisation de la Ludosynthèse. D'ailleurs, une place est toujours laissée au retour critique et à la modification. Par exemple pour la réalisation de la section Ludique, celle-ci est en dialogue constant avec la section Systémique, puisque les développements de l'une influence forcément ceux de l'autre.

11. Tout en dessinant les Interfaces, les artistes se sont penchés sur la sélection⁴¹ et la numérisation des images à intégrer à la Ludosynthèse. Les images sont choisies à partir de photographies ou de vidéos. Pour les premières années, le choix a surtout été effectué parmi les photographies, puisque des photographes étaient engagés durant les représentations. Pour illustrer la période où Arbo Cyber, théâtre (?) a cessé d'engager des photographes, la sélection se fait parmi les vidéos. Selon les informateurs, ces vidéos offrent parfois une meilleure sélection, puisqu'ils peuvent plus facilement arrêter un moment précis parmi une séquence.

Les informateurs éprouvent beaucoup de difficulté à décrire un processus de sélection, voire à établir des critères précis. En fait, les informateurs se questionnent à cet égard uniquement lorsqu'ils rencontrent un problème. Par exemple, si une photographie pose légalement certaines difficultés, plutôt que de chercher à définir des critères, les artistes choisissent une nouvelle photographie dont le statut ne suppose aucune ambiguïté. Selon les informateurs, cette façon de procéder ne nuit pas à l'authenticité de la Ludosynthèse, puisque plusieurs images sont considérées aptes à illustrer une même réalité.

Certains critères peuvent tout de même être détachés du discours des informateurs, notamment celui de la *représentativité*, celui de l'esthétisme ou celui de l'émotivité. La sélection est donc grandement réalisée dans le souvenir et la subjectivité.

Si des documents visuels sont manquants, notamment pour *Éco* qui se déroulait dans le noir, les artistes vont chercher d'autres documents, même s'ils sont hors contextes, afin de nourrir la Ludosynthèse. Par exemple, pour *Éco* toujours, des photographies des interprètes seront ajoutées.

12. Une fois les images choisies (photographies), elles sont numérisées sur le poste de numérisation.
13. Ensuite, elles sont mises sur l'ordinateur principal où, à l'aide de Photoshop l'informateur traite l'image selon les besoins de l'Interface. Outre les traitements de nature esthétique, Arbo Cyber, théâtre (?) pense mettre en négatif les spectateurs afin d'éviter qu'ils soient reconnaissables.

Les artistes soutiennent qu'ils ne traiteront pas les documents uniquement dans le but de faire du traitement. Ils visent autre chose, c'est-à-dire faire une synthèse de ce qui est, ce qui implique avec le moins de transformation possible.

14. Une fois le travail concernant une Interface terminé, les documents sont transférés sur le disque externe afin de libérer de l'espace de travail.
15. Le son et les vidéos n'ont encore fait l'objet d'aucun traitement, voir d'aucune sélection. On peut néanmoins, en se basant sur le fait qu'ils ont une fonction similaire aux photographies numériques, supposer qu'ils seront créés en suivant le même «parcours» que ces dernières.

Par contre, pour certains documents sonores, qui sont les seuls à avoir parfois été produits originellement sur supports numériques, il pourra y avoir une re-numérisation, une reconversion. En effet, Arbo Cyber, théâtre (?) n'a souvent conservé que les enregistrements sur bande analogique (le film de la représentation) des documents originaux. Dans la mesure où les artistes ne feront pas de traitement de ces documents sonores, ils se serviront des bandes analogiques.

⁴¹ La question de la sélection est importante dans le projet d'Arbo Cyber, théâtre (?), puisque le choix des documents (photographies, sons, vidéos, etc.) présentés dans la Ludosynthèse doit tenir compte à la fois du lien au passé («traduire de manière authentique les performances originales») et des obligations légales ou éthiques. Nous reviendrons sur cette problématique aux questions 10 et 21.

Toutefois, s'ils envisageaient de retravailler l'un d'eux, ils demanderaient à l'artiste qui a produit le document original s'il l'a conservé.

16. Les textes qui seront accessibles sur la Ludosynthèse seront réécrits⁴². Bien que le texte original serve toujours de base, par exemple une demande de subvention, ce ne sera pas la demande qui sera sur le site mais une version retravaillée pour les besoins de la Ludosynthèse. D'ailleurs, plusieurs textes de la Ludosynthèse seront repris de l'ancien site Internet, qui était déjà la réécriture d'anciens documents de publicité.

Ainsi, les textes seront d'abord transférés ou saisis dans le logiciel Word afin d'en faire l'édition et la correction. Ensuite, ils sont copiés/collés dans le «layer» de la Ludosynthèse où ils doivent apparaître.

17. Dans la Ludosynthèse, les plans sont d'une grande importance car ils servent de référence visuelle pour la compréhension des concepts. Aussi, les artistes ont refait toutes les plantations des productions, c'est-à-dire qu'ils ont redessiné les plans des lieux, incluant l'emplacement de tous les appareils technologiques (éclairage, caisses de son, écrans, caméras...). Cette étape a été réalisée parce que les documents originaux sont incomplets, non normalisés et non esthétiques. Pour des raisons d'«authenticité» donc, mais aussi de normalisation, les artistes ont décidé de refaire exhaustivement l'ensemble des plans en utilisant un seul code pour désigner les objets à représenter.

Une fois l'ensemble des informations scénographique et de régie rassemblé par l'informateur, celle-ci dessine les plans à l'aide du logiciel Illustrator.

18. Les fichiers sont ensuite exportés dans Fireworks afin de créer des images transparentes utilisables dans les Interfaces⁴³.
19. Pour la section Ludique, les artistes devront refaire du contenu audiovisuel. Ce ne seront donc pas nécessairement les archives qui seront utilisées, puisqu'elles sont parfois incomplètes et donc inutiles pour les démonstrations que veut faire la troupe. Ainsi, les artistes refont des documents afin de mieux répondre à ce qu'ils veulent démontrer. Par exemple, les journées-vidéos tournées ne répondent pas toujours à l'idée théorique complète d'Arbo Cyber, théâtre (?). Dans un SIMUL, les fonctions sanitaires, les loisirs, l'alimentation, etc. devaient être représentées. Pourtant, plusieurs journées-vidéos ne montrent pas l'ensemble de ces fonctions. Aussi, pour illustrer de manière complète le concept, les artistes referont des documents qui permettront de saisir d'une façon satisfaisante leurs buts, de voir l'ensemble des fonctions et de permettre aux participants de créer une journée-vidéo complète. Il s'agit donc ici de recréer une documentation plus précise que l'originale, une nouvelle banque d'images à travers laquelle les participants créeront de nouveaux liens, leur propre scénarisation. Ainsi, la Ludosynthèse n'est pas seulement la réunion des archives de la troupe. Il s'agit également d'un processus de consignation (création de nouveaux matériels), de constitution d'une mémoire.

⁴² Les documents administratifs (p. ex. procès-verbaux) ne seront pas intégrés à la Ludosynthèse.

⁴³ Quelque part au cours du développement de la Ludosynthèse, une nouvelle demande de bourse a été réalisée pour compléter la Ludosynthèse. Cette bourse permettra aux artistes de faire la conception des 15 transpositions ludiques, c'est-à-dire de mettre en place, pour chaque performance, son principe conceptuel et son interactivité, de même que son graphisme. Cette demande de subvention n'est toutefois pas réellement liée au processus de construction de la Ludosynthèse. Elle s'inscrit dans la ligne temporelle et non le déroulement procédural.

Lors de la dernière entrevue, les artistes n'avaient pas encore commencé à produire ces nouveaux documents. Leurs processus de création n'est donc pas établi. Les clips qui seront tournés seront enregistrés à l'aide d'une caméra numérique.

20. Pour la section Ludique, il sera très difficile pour les artistes de représenter la fausse interactivité, puisque dans le monde électronique, si l'on pèse sur un bouton, on obtient le résultat qui est programmé. Ce résultat automatique est pourtant le contraire de l'interactivité des performances où la demande du spectateur n'engendrait pas nécessairement de réponse, où l'interaction était régulée. Le contrôle de l'interaction dans la Ludosynthèse fait en sorte de minimiser, voire de détruire la nécessité des mécanismes régulateurs créés pour les performances originales. Pour Arbo Cyber, théâtre (?), le théâtre est un médium ouvert. Tout était donc possible, il fallait avoir une réponse prête pour chaque situation afin de remettre le spectacle sur le droit chemin. Par contre, l'ordinateur est considéré par les artistes comme étant un médium fermé, c'est-à-dire qu'il est programmé et qu'il ne peut répondre qu'à certaines situations. En ce sens, toujours selon les artistes, l'interaction électronique n'est pas véritable, elle se limite en quelque sorte à un choix de réponses qui n'engendrera pas de réel rétroaction.

Dans la Section Ludique, mis à part le SIMUL (qui implique envoi de performances par les spectateurs-usagers) et quelques autres activités de la sortes (p.ex. les P'tits cochons) quelques jeux plus traditionnels permettront aux spectateurs-usagers d'interagir avec la Ludosynthèse. Toutefois, lorsque le jeu prend fin, l'Interface reprend sa forme initiale et le jeu recommence. Pour l'instant, aucune information n'est disponible en ce qui a trait à la création des jeux. Nous savons seulement que le logiciel utilisé sera probablement Director (Macromedia).

21. En cours de réalisation, un processus de révision est fait par essais et erreurs afin de vérifier que tout fonctionne convenablement.
22. Une fois la Ludosynthèse terminée, une série de tests sera réalisée, principalement pour la section Ludique. Des gens extérieurs seront invités à participer en circuit restreint. Ces premiers spectateurs-usagers utiliseront un questionnaire afin de cibler leurs commentaires sur certains points précis de la Ludosynthèse, de son fonctionnement et de son contenu. Cette étape rappelle beaucoup les Laboratoires qui permettaient à Arbo de se réajuster en fonction des commentaires des spectateurs.
23. À la fin complètement, une page HTML sera créée et il y aura une indexation de la Ludosynthèse afin de permettre son repérage sur Internet.
24. À l'égard de la conservation de la Ludosynthèse, les artistes conservent actuellement, de manière chronologique, les différents états de la Ludosynthèse. Cette conservation est faite uniquement par mesure de sécurité. Lorsque le produit final sera livré, les états précédents pourraient être détruits. (Nous reviendrons sur ce propos, notamment à la question 18).
25. À l'égard des documents numérisés pour la Ludosynthèse, il apparaît clairement qu'ils ne remplacent pas les originaux. Toutefois, dans la mesure où la Ludosynthèse devient une production «authentique», il est possible que certains documents analogiques soient détruits. Ce n'est par contre aucunement ce qui est souhaité. Les artistes voudraient au contraire déposer leurs archives.
26. Afin de poursuivre les activités de recherche et maintenir le principe d'interactivité, les artistes pensent joindre à la Ludosynthèse un forum dont les sujets toucheraient notamment le nouveau théâtre, la vidéo au théâtre, la multidisciplinarité. Toutefois, parce que la Ludosynthèse était

encore tout récemment un cédérom, le mécanisme du forum et sa conception n'avaient pas encore fait l'objet d'une réflexion sérieuse lors de la dernière entrevue.

PROCESSUS DE PARTICIPATION À LA LUDOSYNTÈSE

Les informations ci-dessous ne font qu'anticiper le futur de la Ludosynthèse. En raison de l'avancement des travaux, les informateurs n'étaient pas réellement en mesure de fournir un processus plus complet.

Au moment des entrevues, les informateurs n'avaient pas encore pleinement réfléchi aux processus de participation, au mode de navigation utilisé par le spectateur-usager de la Ludosynthèse. Les deux informateurs ne s'entendaient pas tout à fait sur le degré de liberté devant lui être laissé. L'un des informateurs prône de laisser une entière liberté au spectateur-usager, lui permettant de rejoindre n'importe quel endroit du site à partir de n'importe quel autre. L'autre informateur, tout en prônant une grande liberté, veut maintenir un certain encadrement du spectateur-usager, par exemple en ne permettant pas, à partir d'un écran de troisième niveau d'une section, d'atteindre un écran de second niveau d'une autre section.

Par cette idée de liberté, de libre choix donné au spectateur-usager, les artistes souhaitent que la navigation dans la Ludosynthèse reproduise ce qui était demandé au spectateur dans les performances originales. Ainsi, c'est le parcours propre de chaque spectateur-usager qui créera la performance, excluant toute possibilité de créer un parcours idéal. Il n'y aura donc pas de grille, de chemin prévu, mais en quelque sorte des blocs logiques d'accès⁴⁴. Enfin, on pourrait ajouter qu'en essayant de multiplier les voies d'accès aux documents, aux Sections, les artistes essaient de re-«trouver une épaisseur des signes», exactement à l'image des œuvres originales qui multipliaient les médias.

Rappelons que les spectateurs-usagers seront également des créateurs d'entités numériques. Effectivement, la section Ludique permettra aux spectateurs-usagers de réaliser une *performance* ou de participer à une activité dont les résultats pourront être ajoutés à une base de données. Cette base de données pourra ensuite être consultée, voire être utilisée par d'autres spectateurs-usagers. Par exemple, la section Ludique SIMUL présentera un tableau contenant 13 cases à remplir, 13 cases correspondant aux 13 heures des projets SIMUL marathon. Dans une banque de données contenant des clips de 13 secondes, le spectateur-usager aura à sélectionner et à disposer ces clips en fonction des heures du tableau. Le spectateur-usager pourra ensuite visionner sa performance et, s'il le désire, l'envoyer dans la banque de données à laquelle auront accès les autres spectateurs-usagers. Autre exemple, les spectateurs-usagers pourront déguiser un *P'tit cochon* à l'aide d'accessoires (moustache, cheveux, couleurs, pensées) électroniques et l'envoyer dans une banque de *P'tits cochons*.

7. À quelles autres entités, digitales ou non, les entités à l'étude sont-elles reliées soit de façon conceptuelle (intellectuelle) ou technologique (matérielle)? *To what other digital or non-digital entities are they connected in either a conceptual or a technical way? Is such connection documented or captured?*

Les questions 4a et 5b nous ont déjà permis de mettre en lumière la relation qui pourra exister entre la Ludosynthèse et d'autres sites Internet, par exemple l'ADEL (Auteur Dramatique En Ligne) ou un site diffusant des reproductions de peintures de Francis Bacon. En plus de ces liens numériques, il est probable que la Ludosynthèse mentionne l'existence des vidéos synthèses d'Arbo Cyber, théâtre (?), voire qu'elle en fasse la promotion.

⁴⁴ Deux chemins logiques sont toutefois repérables dans les propos des informateurs : ou le spectateur-usager parcourt tout en fonction de la chronologie ou il suit les informations concernant une seule production (historique, concept, ludique). Le spectateur-usager peut parcourir comme bon lui semble la Ludosynthèse, mais les informations sont tout de même organisées en fonction d'une perspective précise.

Dans un autre ordre d'idée, cette question permettait également d'étudier les liens entre la Ludosynthèse et le fonds d'archives de la troupe. Outre le fait que les documents présentés dans la Ludosynthèse ou les informations qu'elle contient proviennent essentiellement du fonds d'archives, aucun autre lien n'est établi. En d'autres termes, les artistes ont fait l'inventaire et mis en ordre leur documentation pour la création de la Ludosynthèse. Ils seront donc capables, grâce au dossier de *Documentation*, de retourner vers l'ancien fonds s'ils en ont besoin. Toutefois, pour le spectateur-usager, aucun lien de cette nature n'est fait, les traces n'apparaissent pas dans la Ludosynthèse (p. ex. une cote). Aucune information sur le site ne permet en ce sens à un utilisateur de faire le passage vers le fonds analogique, celui-ci étant pourtant la source originale, le lieu qui permettrait de retourner vers les documents non traités. En poussant plus loin cette idée, on remarque que même les liens entre les brouillons numériques (une numérisation sonore ou photographique originale par exemple) et la Ludosynthèse ne sont pas maintenus. Seul le nom du fichier permettra de faire un rapport entre l'original numérique et l'image ou le son qui aura été intégré dans le produit final. De plus, l'absence d'un processus normalisé de sélection des brouillons numériques fragilise, voire détruit, l'idée d'une association conceptuelle (à tout le moins volontaire) entre les documents montrant le processus de création et le produit final.

8. Quels sont les processus ou les procédures documentaire et technologique suivis par le créateur afin d'identifier, de repérer et d'accéder aux entités numériques ?/What are the documentary and technological processes or procedures that the creator follows to identify, retrieve, and access the digital entities?

Les fichiers sont nommés en fonction d'une «nomenclature» bien précise dont chaque élément est significatif pour l'informateur. Aussi, ces éléments de signification permettent à l'informateur de connaître facilement le contenu de ses fichiers.

Lors du travail sur les composants d'une Interface, ceux-ci sont classés dans des dossiers en fonction des sections et des Interfaces. Pour repérer un fichier, il s'agit de parcourir le bon dossier en fonction de la section puis de l'Interface. Pour y accéder, il suffit de cliquer sur le fichier. Dans la Ludosynthèse, le seul processus de repérage et d'accès passe par la connaissance de la «nomenclature». Celle-ci est donc nécessaire non seulement au bon fonctionnement de la Ludosynthèse, mais aussi au repérage des documents pour sa création ou sa modification.

Notons que seule l'utilisation du logiciel Flash permettra à un spectateur-usager de consulter la Ludosynthèse. Pour le spectateur-usager, le processus de repérage se fera donc par le parcours des hyperliens qui unissent les documents et les Interfaces entre eux. Pour le moment, il n'a pas été question d'un moteur de recherche qui permettrait le repérage des documents, à l'intérieur de la Ludosynthèse, par la recherche plein-texte ou autre. Notons toutefois qu'à la fin du processus de création, l'indexation de la Ludosynthèse permettra aux utilisateurs d'Internet de la repérer sur le Web.

Il est important de mentionner ici que le système ne possède pas de contrôle de sécurité. Seules des mesures de contrôle physique garantissent la sécurité des documents, l'ordinateur n'étant accessible qu'au domicile des membres de la troupe. En fait, ces mesures de contrôle sont pour l'instant suffisantes, puisque la Ludosynthèse n'est pas en ligne. Conséquemment, tout ce qui sera conservé de manière permanente au domicile des membres de la troupe sera en sécurité (intrusions, modifications, etc.) dans la mesure où l'accès demeure limité. Par contre, tout ce qui sera déposé sur le serveur de l'Université Laval nécessitera probablement certains contrôles. Lors de la dernière entrevue, les normes de sécurité informatique de l'Université n'étaient pas connues par l'informateur. Celle-ci ne s'était d'ailleurs pas réellement arrêtée à ces questions.

9. Ces processus ou procédures sont-ils documentés ? Comment ? Dans quelle forme ?
!Are those processes and procedures documented? How? In what form?

Le processus d'identification, de repérage et d'accès n'est pas documenté.

Informateur : «C'est la mémoire».

Toutefois, le fait de poser la question à l'informateur lui a fait prendre conscience de l'importance de documenter son processus. Il s'est rendu compte, qu'en raison de la complexité de la Ludosynthèse et du manque de documentation, elle ne sera peut-être pas en mesure – dans le long terme – de se souvenir de son processus de repérage, de sa «nomenclature», ou d'en transmettre la connaissance à un autre responsable qui prendrait le relais de la *gestion* ou de la conservation de la Ludosynthèse.

10. Quelles sont les mesures prises par le créateur afin d'assurer la qualité, la fiabilité et l'authenticité des entités numériques et de leur documentation ?/What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation?

Avant de discuter des mesures prises par Arbo Cyber, théâtre (?) afin d'assurer l'exactitude (qualité), la fiabilité et l'authenticité des ses entités numériques, il est important de noter que ces trois *notions* réfèrent à des concepts plutôt vagues pour les informateurs⁴⁵. En d'autres termes, ces concepts ne possèdent pas pour eux de définitions réellement distinctes. Arbo Cyber, théâtre (?), comme nous l'avons mentionné auparavant, se situe dans un processus explicitement lié au passé, à la commémoration, à l'actualisation de la mémoire. Aussi, l'exactitude, la fiabilité et l'authenticité étaient tous, dans l'esprit des informateurs, associés à ce rapport naturel et obligé avec le passé. Les trois notions étudiées par InterPARES2 relèvent donc pour Arbo Cyber, théâtre (?) de la *représentativité* des sources, de la capacité des documents originaux à traduire la réalité antérieure en utilisant le support électronique comme véhicule de cette traduction.

Durant l'entrevue, nous avons d'abord demandé à l'informateur comment il définissait la notion de fiabilité. Toutefois, puisqu'il se dirigeait directement sur la question de la *représentativité*, sur la question de la fidélité aux concepts développés par la troupe ou au contenu des performances dans la réalisation de la Ludosynthèse, nous avons préféré définir pour l'informateur les termes afin de lui permettre de mieux couvrir les différents aspects reliés à la problématique d'InterPARES2. Toutefois, même après avoir défini les notions d'exactitude, de fiabilité et d'authenticité, la *représentativité* revenait constamment nourrir, voire habiter entièrement les réponses de l'informateur.

Informateur : «...ce qu'on montre à l'écran va être représentatif de ce qu'on a fait sur scène».

- **Fiabilité**

L'entrevue montre qu'Arbo Cyber, théâtre (?) n'emploie explicitement aucune mesure particulière afin de s'assurer de la fiabilité de ses entités numériques. En fait, dans l'acception que donne InterPARES au terme fiabilité, cela n'a aucun sens pour Arbo Cyber, théâtre (?). La fiabilité, dans sa dimension reliée au respect d'un processus de création par exemple, n'est pas un sujet de préoccupation pour les membres de la troupe. D'ailleurs, les membres d'Arbo Cyber, théâtre, (?) ne croient pas que les documents

⁴⁵ Dans notre réponse à cette question, nous avons essayé de bien diviser les trois notions de fiabilité, authenticité et exactitude. Cependant, puisque dans l'entrevue on revenait toujours sur l'idée de «représentativité», il arrive parfois que les notions se confondent en créant une rupture dans la linéarité de la réponse.

numériques créés pour la Ludosynthèse permettent d'une quelconque façon de montrer le processus de leur création.

Toutefois, bien que l'informateur ne considère pas la question de la fiabilité comme la concernant, il affirme que ces documents peuvent être considérés comme *fiabiles*, parce que malgré le processus de numérisation, le document ne peut pas être quelque chose d'autre (temps, espace, contenu) que ce qu'il était lorsqu'il était encore sur support analogique.

Informateur : «La photo qu'on va avoir mis là, elle a été prise exactement au moment où l'événement a eu lieu. On peut pas mettre une fausse photo. On peut pas aller refaire un setup de ce qui aurait pu y avoir [...] Alors ce qu'on a, c'est ce qui s'est passé».

Dans cette perspective, on comprend bien pourquoi les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) ne se sentent pas concernés par des mesures de contrôle de création de documents puisqu'ils ne peuvent pas faire de faux, qu'ils n'y voient surtout pas l'intérêt et qu'en plus ils sont eux-mêmes les artistes faisant le lien entre les documents représentatifs du passé et leur nouvelle utilisation. Aussi, toutes les questions concernant le respect de formes particulières et les annotations n'ont pas attirées l'attention de l'informateur. Seul un logo est utilisé afin de marquer chaque page de la Ludosynthèse. Toutefois, l'apposition de logo n'est pas faite dans l'esprit d'une démonstration d'appartenance puisque ce ne sont pas tous les *documents* qui en sont marqués. Les artistes ne se sont pas arrêtés sur ces questions de signature ou de certification puisqu'il considère que l'appartenance des documents et leur fiabilité «v[ont] de soi». D'ailleurs, la fiabilité des documents est si naturelle et à ce point associée au passé dans la conception d'Arbo Cyber, théâtre (?) que les dates qui leurs seront attachées seront celles qui feront référence à l'événement original, la performance. Comme nous l'avons vu plus haut (4a), la date de numérisation d'un document «n'a aucune valeur significative» pour l'informateur. Seule la date de création de la Ludosynthèse, de son dépôt sur le Web, associera le *présent* à la production électronique.

Il convient d'ajouter ici que, conceptuellement, la Ludosynthèse est extrêmement concernée par l'idée de processus, toutefois en dehors du fait même de sa réalisation. En fait, Arbo Cyber, théâtre (?) a toujours réfléchi énormément au processus créatif, mais dans le contexte de ses performances originales.

Par exemple, Arbo Cyber, théâtres (?) a toujours étudié et cherché à modifier la relation entre les performeurs et les spectateurs. En travaillant autour des processus de communication et de médiation, Arbo Cyber, théâtre (?) cherchait à intégrer le spectateur dans les performances, à interagir avec eux, à créer de l'interactivité.

Autre exemple, dans les projets SIMUL, un des buts était de montrer le quotidien dans sa banalité et de faire voir les fonctions humaines naturelles, par exemple fonctions sanitaires, alimentaires, etc. Aussi durant le spectacle, les performeurs reproduisaient de façon théâtrale ces fonctions en les décortiquant étape par étape, en mettant à jour leur processus de réalisation. Plus tard, lorsque les artistes ont réalisé les Compilations Vidéos, ils ont dû se pencher différemment sur le problème des processus. Effectivement, en raison de la réduction de la durée de la *performance* (de treize heures à treize minutes), les artistes devaient choisir les images à diffuser. Dans ce cas précis, ils ont convenu que les vidéos devaient montrer le résultat des processus. Par exemple, manger le sandwich et non pas faire le sandwich.

Ceci nous amène à dire qu'avec la Ludosynthèse, ce qui intéresse Arbo Cyber, théâtre (?) n'est pas de créer un objet dont le processus de création permettra d'en reconnaître la fiabilité. Au contraire, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) souhaitent réellement (pour ne pas dire authentiquement) montrer le processus de création des performances originales. Pour ce faire, l'intention est de rester fidèle aux concepts de base tout en recréant ou reproduisant ses concepts de manière interactive afin de remettre le spectateur-usager au cœur des performances. En ce sens, le rapport au passé est encore une fois l'élément

central de la démarche des membres de la troupe, faisant en sorte que le choix des modes de représentation électronique et de traduction des concepts sont garants non pas d'une fiabilité mais d'une fidélité, au sens d'une *représentativité*.

- **Authenticité**

Pour les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?), comme pour la fiabilité, la notion d'authenticité fait davantage référence à celle de la *représentativité* qu'à celle d'une mise en place de mesures garantissant un contrôle de circulation et de corruption. En ce sens, les informateurs affirment ne prendre volontairement aucune mesure spécifique afin de protéger les documents de la Ludosynthèse contre les altérations à travers le temps ou de manière à pouvoir y repérer n'importe quel changement (intentionnel, accidentel ou environnemental). D'ailleurs, les informateurs ne croient pas que leurs documents puissent être affectés par leur transmission dans l'espace ou le temps. Ils ne pensent pas que cette question s'applique à la réalité d'Arbo Cyber, théâtre (?) et de la Ludosynthèse.

Pour les informateurs, l'idée de *représentativité* reprend donc le dessus sur l'authenticité, notamment parce qu'ils ne croient pas «que [les documents] puisse[nt] être modifié[s] par quelqu'un d'autre». Autrement dit, tout ce passe comme si l'absence de *possibilité* de modification faisait en sorte de déplacer l'authenticité vers la *représentativité*.

Néanmoins, durant l'entrevue, il est apparu que l'utilisation du logiciel Flash pourrait apparaître comme une mesure de sécurité employée par Arbo Cyber, théâtre (?) puisqu'il ne permet pas la copie d'images ou de textes et qu'il est même possible d'empêcher l'impression des pages. Par contre, le logiciel n'avait pas été choisi en fonction de ces qualités, de cette possibilité de protection.

Arbo Cyber, théâtre (?) n'a pas développé de méthode afin de pouvoir s'assurer que les documents ne sont pas altérés⁴⁶. Puisque cette question touchait pour les informateurs davantage la malveillance que toutes autres formes de conséquences pour les entités numériques⁴⁷, ceux-ci ne voyaient pas qui pourrait avoir intérêt à modifier un site comme la Ludosynthèse. En ce sens, la nature même de la Ludosynthèse apparaît aux yeux des informateurs comme une certaine mesure de protection, nous pourrions dire une forme de garantie d'authenticité. D'ailleurs, selon les informateurs le site est protégé puisqu'ils ne voient pas comment, ni pourquoi quelqu'un qui aurait réussi à récupérer une image sur la Ludosynthèse voudrait l'y remettre après l'avoir modifiée. De plus, même si cette personne parvenait à procéder à cette substitution, la copie de la Ludosynthèse permettrait toujours de remettre l'image *originale* en place. En ce sens, la copie de sécurité conservée hors ligne apparaît comme une mesure pouvant être destinée à préserver l'authenticité de la Ludosynthèse.

Enfin, les informateurs ont identifié trois éléments permettant d'associer la Ludosynthèse à Arbo Cyber, théâtre (?) à travers le temps. La première est le logo, la seconde la possibilité de reconnaître un acteur sur une image, la dernière la page des crédits. Ainsi, ce sont davantage certaines informations contextuelles que les documents eux-mêmes ou un quelconque *outil* électronique qui permettront cette association.

- **Exactitude**

Les informateurs se sont sentis concernés par la question de l'exactitude, qu'ils trouvent très significative et très proche de la *représentativité*.

⁴⁶ Les informateurs ne se sentaient d'ailleurs pas concernés par la question de l'enregistrement des dommages causés aux documents ou à la Ludosynthèse.

⁴⁷ C'est un peu comme s'il n'y avait pas d'autres formes de corruption possible. L'état d'avancement des travaux n'a peut-être pas encore permis aux membres de la troupe de se pencher sur les questions de corruption due au temps.

Informateur : «Étant donné qu'on fait un site historique, il faut que ce qu'on y met soit les bonnes informations. C'est ça, c'est comme intrinsèque».

De plus, la question de l'exactitude peut toucher selon les informateurs des types de documents particuliers ou encore certains de leurs aspects. Ainsi, les informations contenues par les photographies, les sons, les vidéos, les plans et les textes⁴⁸ doivent être exactes afin de montrer autant que possible les choses comme elles se sont passées.

Informateur : «Ce qui donne une idée la plus fidèle».

Encore une fois, comme pour les questions de fiabilité et d'authenticité, l'exactitude est garantie par le fait que les personnes qui réalisent la Ludosynthèse sont celles qui créaient ou participaient aux performances originales et qui se sont occupés d'assembler et de conserver les documents de la troupe. La présence des mêmes personnes sur l'ensemble du cycle de production est probablement ce qui explique également qu'il n'y a pas de méthode particulière destinée à rendre possible l'évaluation et la sélection des contenus dans la Ludosynthèse.

Informateur : «On prend ce qu'on a, puis... on n'a pas d'intermédiaire. C'est pas comme si quelqu'un voudrait faire le même travail, mais c'était quelqu'un qui nous connaissait pas vraiment puis qui faisait une recherche. Là, il y aurait ce travail là à faire [par exemple vérifier dans les journaux les dates]. Mais vu que c'est nous qui le faisons...».

Dans la première entrevue, alors que la conversation tournait autour des mêmes aspects, nous avons demandé aux informateurs :

Intervieweur : «Est-ce que ce serait authentique, si c'était quelqu'un d'autre qui le faisait ?»

Ce à quoi on nous avait rapidement répondu :

Informateur : «Non».

Ceci nous montre que les artistes, en intégrant chacune des étapes de réalisation de leurs œuvres, n'ont pas besoin d'établir de processus ou de procédures de création ou de contrôle, car ils sont les maîtres de leur art, les seuls à avoir un pouvoir décisionnel sur leur qualité (de contenu, d'esthétisme...). En détruisant ainsi la nécessité des processus, l'accent est alors mis sur la fonction de sélection. C'est le choix opéré parmi les traces du passé qui permet d'assurer la fiabilité de la re-présentation des traces, leur authenticité et leur exactitude, leur *représentativité*.

D'ailleurs, les informateurs nous ont bien montré qu'un processus peut toujours être repris (recréé) par d'autres. Par contre, la présence des créateurs originaux est irremplaçable et assure à l'œuvre sa valeur (fiabilité, authenticité, exactitude).

Informateur : «Bien, c'est-à-dire il [une personne extérieure mandatée pour faire la Ludosynthèse] le ferait pas de la même façon, mais dans la mesure où il y a des photos d'une production, qu'il prenne n'importe quelles, c'est-à-dire les photos vont être authentiques entre guillemets, la seule affaire c'est que le parcours pour... la légende

⁴⁸ Les textes mentionnés ici sont ceux liés aux données contextuelles et non ceux liés à la réflexion (section systémique). Ceux-ci, étant pour l'informatrice par nature plus subjectifs (ou d'opinion), ne sont pas concernés par l'exactitude au même titre que les autres. Ainsi, ce sont surtout les parties Basique et Chronologique qui sont touchées puisque les autres parties relèvent davantage de la démonstration que de la représentation.

accompagnant la photo ou... le choix dans un processus continue des photos, là bien, ça va être sa lecture à lui. Mais ça ne sera pas nécessairement la lecture des créateurs de départ».

Enfin, Arbo ne croit pas que quelqu'un puisse critiquer ses documents comme étant inexacts. D'abord, Arbo n'a pas d'intérêts ni la volonté de donner des informations inexacts. Ensuite, si une modification est faite, ce sera en fonction d'une contrainte spécifique, par exemple technologique ou légale. Toutefois, le choix d'un document n'étant jamais définitif, puisque plusieurs documents peuvent servir à représenter un même objet, une même performance, toute forme de plaintes ou de critiques de la part d'un utilisateur peut engendrer une modification des documents utilisés dans la Ludosynthèse.

Informateur : «L'exactitude ce n'est pas de montrer qui était là à cette heure là pendant cette représentation-là. C'est de montrer plus l'attitude générale qu'avaient les spectateurs dans un état de représentation. Plus une attitude corporelle ou d'attention, de participation. Mais pas cette personne-là qui doit être là. On ne veut pas démontrer cela. Ce qu'on veut démontrer c'est la relation avec le spectateur et non la relation... comme toi si t'étais venu... regarde, t'étais là... C'est pas ça qu'on veut montrer».

11. Le créateur pense-t-il que l'authenticité de ses entités numériques est assurée ? Si oui, pourquoi ? /Does the creator think that the authenticity of his digital entities is assured, and if so, why?

Oui, Arbo Cyber, théâtre (?) croit que l'authenticité de ses entités numériques est assurée. Toutefois, il semble important de dire que les critères élaborés par les artistes afin de juger de cette *authenticité* relèvent davantage d'une dimension intellectuelle que d'une dimension physique. Autrement dit, *l'authenticité* pour Arbo Cyber, théâtre (?) n'est pas tant liée à la préservation de l'intégrité physique des entités numériques (qui relève d'une certaine fatalité) qu'à une relation de connaissance, d'intimité entre les entités, les événements qu'elles relatent et les artistes.

En fait, si l'on voulait décortiquer les concepts d'InterpPARES2, on pourrait dire qu'Arbo Cyber, théâtre (?) considère que ses documents sont fiables puisqu'ils permettent de rendre compte du processus de réalisation de ses performances originales et de ses conceptions artistiques, que leur authenticité est assurée par l'impossibilité (ou le manque d'intérêt dans la possibilité) de créer de faux documents d'une performance et que leur exactitude (ce qui inclut par ricochet la fiabilité et l'authenticité) est assurée par la présence à l'intérieur de l'ensemble du cycle de production des mêmes intervenants, à savoir les artistes eux-mêmes. D'ailleurs, cette présence au cœur de toutes les activités est probablement l'élément central de la réflexion d'Arbo Cyber, théâtre (?) concernant son rapport à l'authenticité de ses entités numériques.

Encore une fois, on peut remarquer que le fait d'avoir défini pour l'informateur certains concepts non reliés à son champ de pratique, puis de lui avoir posé des questions concernant ces concepts a permis de sensibiliser les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) à des dimensions de la Ludosynthèse et de la conservation d'entités numériques auxquelles ils n'avaient pas pensé.

12. Comment le créateur utilise-t-il les entités numériques à l'étude ?/How does the creator use the digital entities under examination?

La réponse à la question de l'utilisation des entités numériques par ses créateurs reste un peu courte puisqu'en fait les créateurs ne se servent pas de la Ludosynthèse. Celle-ci est créée dans l'esprit d'une «pierre tombale» qui ne devrait pas nécessiter d'intervention de la part des artistes. Conséquemment, la Ludosynthèse pourrait dans un certain sens être comparée à un livre qui, une fois publié, peut encore

servir à son auteur pour des fins de référence, mais qui ne fait plus partie d'un processus de renouvellement ou de modification. D'ailleurs, il n'est pas impossible qu'Arbo Cyber, théâtre (?) crée une copie de la Ludosynthèse sur dévédérom afin de pouvoir la déposer dans les bibliothèques nationales de manière à en assurer une certaine pérennité. En ce sens, comme les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) le font eux-même remarquer, la démarche artistique de la troupe concernant la Ludosynthèse va à l'encontre de celles des autres créateurs de site Web : Arbo fait un site pour montrer la fin de ses activités et non pour faire la promotion de ses productions en cours. Ainsi, d'une manière opérationnelle, la Ludosynthèse n'est d'aucune utilité pour Arbo Cyber, théâtre (?). Rappelons en plus qu'une fois la Ludosynthèse terminée, Arbo Cyber, théâtre (?) est supposé cesser d'exister, c'est-à-dire que les membres de la troupe fermeront les livres et que légalement Arbo Cyber, théâtre (?) ne sera plus.

Ajoutons que le spectateur-usager de la Ludosynthèse peut être considéré comme un créateur, puisqu'il sera appelé à laisser des traces de sa participation à la Ludosynthèse. Outre la consultation, l'utilisation faite par les spectateurs-usagers consistera à produire des performances en ligne grâce à du matériel et des applications fournies par la Ludosynthèse.

| |
|---|
| <p>13. Comment les changements apportés à une entité numérique sont-ils faits et enregistrés ? <i>How are changes to the digital entities made and recorded?</i></p> |
|---|

Il importe d'abord de mentionner que, pour les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?), tout ce qui à trait aux changements (modifications) apportées aux entités numériques de même qu'à l'enregistrement de ces changements ne fait pas partie d'un processus formel de réalisation. En fait, les membres de la troupe considèrent qu'à un moment précis dans le temps le processus de production de la Ludosynthèse arrivera à une fin, ce qui marquera l'impossibilité future d'y apporter des modifications. En d'autres termes, une fois qu'elle sera terminée, la Ludosynthèse ne sera plus modifiée. Cette position à l'égard des modifications et de leurs enregistrements repose encore une fois sur l'idée que la Ludosynthèse est la «pierre tombale» électronique d'une troupe théâtrale ayant cessé ses activités. Ainsi, Arbo Cyber, théâtre (?) n'entend pas revenir sur le travail terminé.

Durant les entrevues, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) ont toutefois admis que si un utilisateur (visiteur) leur demandait de retirer une photographie de la Ludosynthèse (parce qu'il ne veut pas apparaître sur Internet par exemple), ils changeraient cette photographie. Ceci suppose donc que les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) entrevoient (sans la considérer) la possibilité d'apporter des modifications à la Ludosynthèse une fois celle-ci terminée et mise en ligne. Le cours de la discussion a fait en sorte que nous n'avons pas envisagé ces remarques sous l'angle des modifications et de leurs enregistrements. Il est toutefois possible de supposer qu'Arbo Cyber, théâtre (?) n'a pas encore réfléchi aux conséquences de ces remarques. Comme dans toutes les autres étapes de la construction de la Ludosynthèse, les solutions à apporter à cette situation se trouveront au fur et à mesure que les problèmes se présenteront, s'ils se présentent.

Nous avons également soulevé pour l'informateur la question de la participation active des spectateurs-usagers à l'intérieur de la Ludosynthèse. En effet, la réalisation d'une performance dans la partie Ludique pourrait être considérée comme des modifications apportées à la Ludosynthèse. Dans ce cas, il s'agirait de modifications par ajout de contenu, mais à l'intérieur d'une base de données. Ainsi, les clips ou les œuvres numériques des spectateurs-usagers seront intégrés automatiquement à une base de données, sans modifier d'une quelconque façon la Ludosynthèse en tant que produit artistique d'Arbo Cyber, théâtre (?). Il semble pourtant que les artistes n'avaient pas réalisé que cela impliquait une certaine forme de modifications de leur produit. D'ailleurs, lorsque nous avons demandé à l'informateur si Arbo Cyber, théâtre (?) souhaitait garder des traces des productions des spectateurs-usagers (la Ludosynthèse étant sur le serveur de l'Université Laval), il a avoué qu'elle n'avait jamais pensé à cette option, mais qu'elle allait devoir l'envisager.

À l'égard des modifications enregistrées durant le processus de création, l'informateur ne semblait pas se sentir vraiment concernée, un peu comme si il ne créait pas un document (p. ex. une photographie) qui se modifiait dans le temps, mais bien qu'il ne faisait que créer le même document jusqu'à ce qu'il soit terminé. Malgré tout, l'informateur fait des copies des différentes versions de la Ludosynthèse. Toutefois, il ne s'agit pas d'un processus d'enregistrement des modifications. Il s'agit plutôt d'un processus de sécurisation. Ainsi, les back-up et les copies multiples (par exemple le programmeur conserve une copie sur Zip et l'informateur sur cédéroms) ne servent pas tant à garder des traces ou des preuves, qu'à permettre de ne pas devoir retourner trop en avant si du travail était perdu. Ainsi, c'est seulement lors de moment critique que l'informateur fait «des copies de copies de copies de copies». Car en temps normal elle enregistre par-dessus les versions précédentes.

Cette idée de sécurisation nous amène également à dire qu'en plus de la copie de la Ludosynthèse qui sera déposée sur le serveur de l'Université Laval, les artistes entendent conserver une copie sur dévédérom par mesure de protection.

Informateur : «Si les deux se produisent en même temps [destruction des copies en ligne et DVD], bien c'est parce que quelque chose de bien grave est arrivé. [Rire] Fait que là même si on le mettait dans une banque, je ne sais pas si... peut-être qu'on pourrait [la] mettre dans un coffre à la banque, le CD [DVD]...»

De plus, Arbo Cyber, théâtre (?) a commencé à envisager une publication restreinte de la Ludosynthèse sur dévédéroms. Dans ce cas, une sécurité plus officielle serait donnée à la Ludosynthèse, puisque celle-ci pourrait éventuellement faire l'objet d'un dépôt légal.

Dans la mesure où l'idée de modifications n'entre pas réellement en considération dans le travail de l'informateur, tout ce qui touchait les annotations n'avait pas de sens pour lui. En d'autres termes, elle ne voyait pas comment s'appliquait à sa situation l'idée de phases de procédure administrative, de procédure de travail ou de procédure de gestion documentaire, pas plus que des marques laissées sur les documents durant ces procédures. Néanmoins, l'informateur a tout de même remarqué, sans l'associer à une procédure particulière, qu'il se servait de la date d'enregistrement pour différencier certains de ses fichiers. En ce sens, elle ne marque pas les documents, mais se sert de certains points de repère donner automatiquement par le système informatique.

Informateur : «Non, pas de numéro. Moi j'y vais simplement avec la date de sauvegarde».

Intervieweur : «Celle qui est ajoutée automatiquement au bout...»

Informateur : «Oui».

Intervieweur : «Donc, une fois que le document est créé comme tel, on n'y touche plus».

Informateur : «Non».

Enfin, dans la mesure où la troupe n'existera plus, aucune mesure n'est prise ou n'a été pensée afin d'avertir les membres de la troupe des modifications effectuées à la Ludosynthèse sans leur consentement. En fait, l'informateur ne s'était jamais demandé si le système possédait des mesures de contrôle offrant une certaine sécurité.

14. Est-ce que des utilisateurs externes ont accès aux entités numériques en question ? Si oui, comment ? Et quelles sortes d'utilisations font-ils des entités ? *Do external users have access to the digital entities in question? If so, how, and what kind of uses do they make of the entities?*

Les spectateurs-usagers ont accès à la Ludosynthèse, un peu comme on lit un livre – c'est-à-dire sans réel pouvoir de modification – mais avec une capacité d'interaction et de production à l'aide d'éléments

proposés. Ainsi, ces spectateurs-usagers sont en quelque sorte des spectateurs participants dont l'accès au spectacle se fera par Internet. Ils pourront ajouter de l'information à la Ludosynthèse, par l'ajout direct (sans l'intervention des membres d'Arbo Cyber, théâtre (?)) d'une performance qu'ils auront réalisée à une banque de données en ligne. Néanmoins, cette possibilité d'ajout, qui ne sera fonctionnelle que dans la section Ludique, n'apportera pas de modification réelle à la Ludosynthèse. Le spectateur-usager crée donc un nouveau document à l'aide de ceux proposés par Arbo Cyber, théâtre (?). Toutefois, ce document s'ajoute à une base de données, il ne vient pas remplacer les documents en place.

Un programmeur aide l'informateur à la programmation. Toutefois, il ne peut rien faire sans la validation de l'informateur. Il agit plutôt comme personne ressource offrant conseils et soutien.

À la toute fin du processus de création, quelques personnes seront chargées de tester la Ludosynthèse. Elles n'auront cependant aucun pouvoir de modification sur le produit final. Seuls leurs commentaires pourraient amener certaines modifications, effectuées par les artistes.

Finalement, selon l'informateur, ce rapport d'utilisation n'est pas susceptible de changer avec le temps.

15. Existe-t-il des compétences ou des responsabilités particulières de travail qui sont reliées à la création, la maintenance et/ ou l'utilisation des entités numériques ? Si oui, quelles sont-elles ? *Are there specific job competencies (or responsibilities) with respect to the creation, maintenance, and/or use of the digital entities? If yes, what are they?*

De nombreuses questions ont été posées à l'informateur afin de couvrir la totalité de ce sujet. Il en ressort néanmoins qu'aucune compétence particulière n'est associée à la création, à la maintenance et/ou à l'utilisation des entités numériques. Malgré tout, il semble que l'on pourrait mettre la présence des artistes dans l'ensemble du cycle de production, des performances originales jusqu'à la réalisation de la Ludosynthèse, comme une compétence essentielle à la réalisation de l'activité étudiée. Conséquemment, la question ne se posait difficilement dans la perspective de fonctions et de compétences, puisque ce sont les artistes, en tant qu'artistes, qui prennent leurs propres décisions, qui ont leur propre pouvoir.

Une compétence en programmation est toutefois nécessaire. Bien que l'informateur ait une formation en Multimedia interactif, Arbo Cyber, théâtre (?) a recours aux services d'un programmeur afin de soutenir le travail technique relié à la programmation de la Ludosynthèse.

La responsabilité officielle du projet est partagée par les deux artistes. Ils sont ensemble responsables de toutes les tâches reliées à la Ludosynthèse et prennent leurs décisions sur un mode consensuel. Malgré tout, la question des archives, du support technique et de la programmation relève davantage de l'informateur sur qui repose le travail plus concret, ceci sans que cela l'éloigne du travail de conception. D'ailleurs, l'artiste créateur du spectacle original est également celui qui a la charge de la «reconstitution» conceptuelle au sein de la Ludosynthèse.

Les artistes étant les deux seules personnes responsables de la Ludosynthèse, les questions reliées aux autorisations de création, d'utilisation, de mise en circulation, d'accès n'ont aucun sens puisque tout ce fait par consensus. Conséquemment, les documents ne possèdent aucune mention de responsabilité. De plus, les documents créés ne doivent pas répondre à des règles fixées à l'extérieur du contrôle d'Arbo Cyber, théâtre (?), pas plus qu'ils sont susceptibles d'être critiqués ou contrôlés par des autorités externes.

Enfin, puisque aucune tâche entourant la réalisation de la Ludosynthèse ne relève d'une quelconque compétence ou fonction particulière, le système électronique ne possède aucune mesure destinée à limiter l'accès en fonction de compétences ou de fonctions.

16. Les droits d'accès aux entités ou aux systèmes sont-ils reliés aux compétences de travail de la personne responsable ? Si oui, quels sont-ils ? *Are the access rights (to objects and/or systems) connected to the job competence of the responsible person? If yes, what are they?*

Les droits d'accès aux documents ou au système ne sont pas reliés aux compétences de travail. Il n'y a aucune particularité à l'égard de l'accès aux documents. En fait, la question ne se posait pas pour l'informateur. Seuls les membres de la troupe et le programmeur y ont accès : rappelons que la Ludosynthèse est actuellement conservée au domicile des membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) et qu'elle n'est aucunement diffusée. La seule exception de diffusion que nous connaissons est celle touchant notre étude de cas, puisque nous avons reçu de la part d'Arbo Cyber, théâtre (?) une copie du prototype. Néanmoins, la compétence qui nous donne accès à ce prototype ne vient pas de notre capacité d'utilisation des entités, mais bien de notre participation à un projet de recherche, à notre capacité d'analyse des entités dans leur processus de création, de gestion et de conservation. Enfin, lorsque la Ludosynthèse sera mise en ligne, les spectateurs-usagers n'y auront accès qu'à travers Flash, ce qui ne relève toujours pas de la compétence.

17. Parmi ces entités numériques, lesquelles sont considérées par le créateur comme étant des archives (records) ? Pourquoi ? *Among its digital entities, which ones does the creator consider to be records and why?*

L'informateur considère que tous les documents numériques qu'elle crée pour la réalisation de la Ludosynthèse sont des archives. Les documents FileMaker de *Documentation* et des *Collaborateurs*, les textes, les extraits vidéo et sonores, les images, tout devient des archives : chacun des documents pris de manière indépendante et la Ludosynthèse prise comme un tout.

Selon l'informateur, se sont des archives, parce qu'un document d'archives :

Informateur : «c'est un document qui montre... une portion de ce qui n'est plus, de ce qui est arrivé, une portion de réalité. On peut aller re-consulter par la suite pour... n'importe quel autre but ou objectif, ça n'a pas d'importance. Pour moi un archive, c'est ça. Quelque chose qui doit rester là, pour aller puiser dedans plus tard».

Pourtant, lors de la première entrevue, il nous était apparu que les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) entretenaient un rapport ambivalent avec les entités numériques, comme s'il y avait un manque d'attention, ou de considération à l'égard des archives numériques, un peu comme si le document numérisé ne constituait qu'une copie et non un nouveau document autonome. En ce sens, peut-être que le processus de construction de la Ludosynthèse, dont la numérisation occupe une part importante, et le rapport essentiel au passé, à l'original des activités atténuent l'intérêt pour les archives numériques ou le document numérique.

18. Est-ce que le créateur conserve les entités numériques à l'étude ? Ces entités numériques font-elles partie d'un recordkeeping system ? Si oui, quelles sont ses caractéristiques ? *Does the creator keep the digital entities that are currently being examined? That is, are these digital entities part of a record keeping system? If so, what are its features?*

Les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) disent vouloir conserver les entités numériques à l'étude, notamment parce qu'ils les considèrent toutes comme étant des archives. D'ailleurs, lorsqu'on demande à

l'informateur s'il y a ou s'il y a (aura) sélection parmi les entités (afin de conserver celles qui ont une *valeur* permanente), il affirme que non. Pourtant, au fil de la conversation, l'informateur en vient à faire une énumération de ce qu'il croit qu'Arbo Cyber, théâtre (?) devra garder ou détruire. À s'y attarder, il ressort de ce paradoxe qu'Arbo Cyber, théâtre (?) n'a pas développé de critères formels dans le traitement (notamment la sélection) et la conservation de ses archives. En ce sens, une grande part de subjectivité préside à l'élection des entités qui seront conservées, et cela malgré une reconnaissance explicite de la valeur des entités et du rôle qu'elles jouent dans le système documentaire de la troupe. En discutant, on se rend compte que dans l'esprit de l'informateur parfois seule la version finale de la Ludosynthèse sera conservée, alors qu'en d'autres circonstances les versions d'étapes pourront l'être ou même l'ensemble des différents brouillons. De même, sans qu'il soit possible d'en faire ressortir de règle par type de documents, tous les brouillons, toutes les images créées dans Photoshop étaient au départ conservées. Même les «rejets», c'est-à-dire les entités numériques laissées de côtés, n'étaient pas détruits. Toutefois, à partir d'un certain moment, l'informateur dit, sans en donner la raison (peut-être l'accroissement trop rapide de la masse documentaire), avoir cessé de tout conserver.

Malgré ce paradoxe, on ne sent aucune volonté de destruction des entités chez Arbo Cyber, théâtre (?). Au contraire, on comprend très bien l'intérêt des membres de la troupe pour la conservation des documents⁴⁹. D'ailleurs, bien qu'aucune durée de conservation ne soit déterminée⁵⁰, «Je ne sais pas si dans 100 ans on va être encore là [rire](informateur)», les membres de la troupe souhaiterait que «les archives» soient déposées dans un centre de conservation. Cela leur permettrait de retirer de sur leurs épaules le poids de la préservation tout en rendant leurs archives accessibles. Toutefois, dès que l'idée de conservation à long terme apparaît, elle est immédiatement assombri par les évolutions technologiques qui apparaissent comme une barrière quasi insurmontable :

Informateur : «Je pense que ça doit être gardé, dans la mesure où ça va être encore lisible, avec l'évolution des technologies [...] C'est ça les limites finalement».

Malgré ces limites, l'informateur affirme que la technologie n'a pas d'impacts réels sur le choix des documents qui seront conservés, ce choix étant effectué sur la base de critères (informels) intellectuels et non technologiques.

Aux yeux de l'informateur, la Ludosynthèse ne constitue pas une copie de documents gérés ailleurs. Elle est considérée comme un nouvel ensemble documentaire, comme entièrement autonome. En ce sens, la Ludosynthèse n'aurait aucunement besoin des anciens documents analogiques ou numériques pour fonctionner.

À l'égard de l'utilisation d'un *Recordkeeping system*, il convient de dire qu'Arbo Cyber, théâtre (?) ne possède pas de système électronique spécifique pour la conservation de ses entités numériques. Le seul système existant est donc celui utilisé pour la création et le traitement des entités. De plus, ce système ne possède aucune fonctionnalité dédiée à la conservation des entités. Bien que les entités soient déplacées à quelques reprises, il ne s'agit que d'un changement de support. Du disque dur, les entités sont transférées sur des cédéroms ou des dévédecoms, ceux-ci ne devenant que des supports de stockage⁵¹. Entre

⁴⁹ Pour montrer cet intérêt dans l'évolution de la troupe, on se souviendra qu'Arbo Cyber, théâtre (?) essayait de conserver tous les documents qu'il produisait lors de ses performances, et cela afin de pouvoir les intégrer aux performances futures, qui produiraient elles-mêmes des documents à être intégrés aux performances subséquentes.

⁵⁰ Arbo Cyber, théâtre (?) considère toutefois que la Ludosynthèse devra être préservée dans le long terme. Il est cependant incapable de dire combien de temps elle sera conservée en ligne.

⁵¹ Durant l'entrevue, aucune mention n'a été faite concernant une quelconque forme de gestion de ces supports de stockage. Le but du transfert de support, qui est avant tout la sécurité, de même que la nature informelle de ce processus nous font supposer que les supports sont peut-être classés par date d'enregistrement. Cette affirmation n'a toutefois pas fait l'objet d'une vérification.

l'informateur et l'intervieweur, ce processus de transfère par enregistrements sur un support de stockage externe a été désigné comme un «système manuel» de conservation des documents numériques.

Une fois les entités numériques stockées sur cédéroms ou dévédéroms, leur utilisation ou leur lecture se fait dans le même système qui les a créés. En fait ces documents, tous de sources propriétaires, pourraient être lus à partir de n'importe quel ordinateur. Toutefois, le contrôle physique effectué sur les documents, ceux-ci demeurant toujours dans le même lieu et n'étant accessibles que par l'intermédiaire des artistes, ferme le système sur lui-même.

Bien que le système de conservation soit ainsi fermé, il est apparu au fil de la discussion que certains liens devront être maintenus avec des éléments extérieurs à la Ludosynthèse. Pour des raisons technologiques (poids des documents) et de droit, les textes intégraux et les vidéos (synthèses complètes par exemple) ne seront pas intégrés à la Ludosynthèse⁵². Pour ce qui est des textes, Arbo pense qu'il pourrait déposer ces textes sur l'ADEL (Auteurs Dramatiques En Ligne), qui est une librairie virtuelle de textes dramatiques chargée de diffuser les textes et d'en gérer les droits. Dans ce cas :

Informateur : «Il n'y a plus rien d'analogique dans le fond, avec ça, avec ce site de textes là. Si on avait décidé de... d'écrire un livre, publier un livre de tous nos textes, papier, là il y aurait eu un lien analogique.

La Ludosynthèse ferait donc référence à l'ADEL et celle-ci pourrait faire de même pour la Ludosynthèse. Bien que l'idée de faire la même chose avec les vidéos synthèses ait été évoquée pendant l'entrevue, l'organisme qui pourrait en faire la diffusion via Internet n'existe pas encore. La Ludosynthèse maintiendra donc pour l'instant un lien nécessaire vers certaines sources analogiques. En effet, les artistes ont l'intention de se servir de la Ludosynthèse afin de faire la promotion des vidéos. Néanmoins, les vidéos sont considérées par l'informateur comme étant des compléments de la Ludosynthèse, leur existence ne brimant pas l'autonomie du site Internet.

Ainsi, bien que l'informateur ne jugeait pas que la technologie avait un impact sur la conservation (sélection) des documents, il n'en demeure pas moins que, dans une autre perspective, les contraintes de nature technologique nuisent à la Ludosynthèse puisque celle-ci ne peut pas servir de canal de diffusion pour tous les types de documents. En ce sens, s'il est vrai que la sélection des documents numériques pour une conservation permanente repose sur des critères strictement intellectuels selon Arbo Cyber théâtre (?), le choix de la numérisation, de la diffusion ou de l'insertion des documents à l'intérieur de la Ludosynthèse (considéré comme un système de conservation de la mémoire) repose sur des critères liés à la technologie.

18a *Le(s) recordkeeping system(s) saisit-il systématiquement (routinely) toutes les entités numériques dans toutes l'étendu des activités qu'il couvre ?Do the recordkeeping system(s) (or processes) routinely capture all digital entities within the scope of the activity it covers?*

Le fait que le système ait dès le départ été défini comme étant «manuel», ce qui montrait en quelque sorte son inexistence, nous indique qu'il n'y a pas de saisie automatique et systématique des entités. L'informateur doit faire au fur et à mesure les copies jugées nécessaires à des fins de sécurité ou de conservation⁵³. Pour ces copies, l'informateur n'a pas de procédures ou de processus précis et normalisés.

⁵² Nous avons déjà abordé cette question lorsque nous avons traité des liens la Ludosynthèse et des entités numériques extérieures. Voir les questions 4a, 5b et 7.

⁵³ L'absence d'automatisme dans la saisie provoque ici un chevauchement des fonctions qui fait en sorte que la sélection des archives doit être effectuée à l'intérieur du processus de création. Toutefois, la nature non

Informateur : «Non, c'est vraiment essai et erreur. Quand j'ai eu mes problèmes de mémoire, j'ai perdu beaucoup de choses».

Ces problèmes ont par contre nécessité la mise en place de pratiques informelles dans lesquelles on pourrait découvrir une certaine forme de récurrence.

Informateur : en riant, «j'ai un tic nerveux : commande S, commande S».

De plus, à chaque fin de séance de travail une copie est faite sur le disque dur (externe), parfois en écrasant les anciennes données, parfois en étant daté (dans le nom de fichier). Enfin, des copies sont faites sur cédéroms lorsque l'informateur sait qu'il sera sans toucher à la Ludosynthèse pour une durée indéterminée.

En raison de la nature de la Ludosynthèse, c'est-à-dire un produit créé à l'aide du logiciel Flash, son interactivité semble automatiquement préservée (conservée). Autrement dit, l'autonomie de la Ludosynthèse et la programmation des liens entre tous les documents lisibles par l'intermédiaire d'un navigateur Web implique la préservation des aspects interactifs de la Ludosynthèse qu'elle soit en ligne (Internet) ou hors ligne (dévédérom).

Pour ce qui est de la conservation des aspects dynamiques de la Ludosynthèse, la question se pose un peu différemment. D'abord, il importe de rappeler que le seul dynamisme réel associable à la Ludosynthèse semble être celui des performances des spectateurs-usagers, performances qui seront déposées dans une banque de données consultables et réutilisables par les autres spectateurs-usagers. Toutefois, comme nous l'avons déjà mentionné, les artistes n'ont pas encore pris conscience de tous les changements qu'implique le passage du cédérom (fermé) à l'Internet (ouvert). Dans leur esprit, il est possible de produire la Ludosynthèse, puis de la mettre sur Internet et de ne plus s'en occuper. Toutefois, au fur et à mesure que des questions sont soulevées, les artistes voient que le médium choisi offre de nouvelles possibilités et qu'il sera nécessaire pour les exploiter de maintenir un certain degré d'activité autour de la Ludosynthèse. En ce sens, bien que la Ludosynthèse demeure *fermée*, étant entendu qu'elle peut vivre sans accumuler les performances des spectateurs-usagers, les questions posées à l'informateur lui ont montré qu'il serait intéressant de conserver ces performances. La façon de faire n'a pas encore été pensée, mais il serait possible pour les artistes d'aller périodiquement sur le serveur de l'Université et de récupérer les performances qu'ils pourraient ensuite intégrer à une copie «mise à jour» de la Ludosynthèse.

18b À partir de quelle(s) application(s) le *recordkeeping system* hérite ou saisit-il les entités numériques et les métadonnées qui y sont reliées ?/From what applications do the recordkeeping system(s) inherit or capture the digital entities and the related metadata (e.g. email, tracking systems, workflow systems, office systems, databases, etc.)?]

La question ne s'applique pas vraiment à la réalité du système d'Arbo Cyber, théâtre (?) que nous avons précédemment décrit comme un «système manuel» n'offrant pas de suivi réel tout au long du cycle de vie documentaire. Toutefois, si des informations circulent de la création à la conservation, elles sont forcément véhiculées par les logiciels propriétaires utilisés par les artistes, par exemple Photoshop, Illustrator, Flash⁵⁴. Toutefois, nous l'avons déjà abordé et nous y reviendrons, les membres d'Arbo ne connaissaient pas l'existence des propriétés pouvant être associées à un document. Ainsi, l'information qui est véhiculée par les propriétés n'acquiert pas de réelle valeur, n'ayant fait l'objet d'aucun contrôle.

bureaucratique du travail artistique fait en sorte que les artistes n'ont pas d'outils créés afin de les aider à juger à l'avance des valeurs futures de leurs documents.

⁵⁴ La liste complète des logiciels utilisés se trouve à la 4.

18c Les entités numériques sont-elles organisées de façon à refléter le processus de création ? S'il y a en un, quel est le schéma utilisé pour l'organisation des entités numériques ? *Are the digital entities organized in a way that reflects the creation processes? What is the schema, if any, for organising the digital entities?*

Pour la conservation de la Ludosynthèse et de son interactivité, il faut nécessairement que les documents soient conservés en respectant le mode d'organisation, tel qu'il était lors de la création. En d'autres termes, en raison des particularités de la programmation à l'aide du logiciel Flash, les fichiers devront tous être préservés au même niveau et en fonction de la «nomenclature» établie par l'informateur. Dans le cas contraire, la Ludosynthèse ne serait plus opérationnelle.

Grâce à la «nomenclature», il est possible de considérer que l'organisation des entités reflète leur mode de création. Néanmoins, il n'y a pas de plan de classification ou un quelconque schéma destiné à faciliter le repérage ou l'organisation de l'information pour la conservation. En posant la question des schémas, l'informateur s'est aperçue qu'en documentant sa «nomenclature» il serait plus facile pour lui de se souvenir de l'organisation des entités et de laisser des traces pour de futurs intervenants.

18d Le recordkeeping system donne-t-il un accès direct à toutes les entités numériques pertinentes et leurs métadonnées reliées ? *Does the recordkeeping system provide ready access to all relevant digital entities and related metadata?*

La question ne s'applique pas vraiment à la réalité d'Arbo puisqu'il n'y a pas de réel système de conservation. En ce sens, l'accès ne peut pas être direct puisque la stratégie de conservation est de retirer de la circulation les documents en les déposant sur des supports externes. Malgré tout, les artistes ont accès à tous les documents dont ils ont besoin puisqu'ils ont le contrôle absolu sur leur documentation. De plus, les documents étant conservés à leur domicile, l'accès est totalement limité pour les utilisateurs externes. Arbo Cyber, théâtre (?) est donc en contrôle de ses entités, mais sans avoir besoin de mettre en place des mesures de contrôle particulière. Advenant le cas où la troupe déposait ses archives dans un centre de conservation, il serait possible que des mesures spécifiques aient alors besoin d'être élaborées.

Enfin, rappelons que la lecture des documents nécessitera l'utilisation des logiciels avec lesquels ils ont été créés, notamment Flash pour la Ludosynthèse prise dans son entièreté.

18e Le recordkeeping system documente-t-il toutes les actions ou transactions d'entités numériques produites dans le système ? Si oui, quelles sont les métadonnées saisies ? *Does the recordkeeping system document all actions/ transactions that take place in the system re: the digital entities? If so, what are the metadata captured?*

Encore une fois, l'absence d'un réel système de conservation fait en sorte que la question s'applique difficilement au contexte particulier d'Arbo Cyber, théâtre (?). La conservation étant faite sur supports externes (cédérom ou dévédérom), il est impossible que des entités soient modifiées ni que le système documente ces modifications. En effet, les documents seront figés à moins d'être remis sur un ordinateur, puis modifiés pour être ensuite remis sur un support de stockage.

Informateur : «Tu ne peux pas l'altérer le CD. Si quelqu'un copie le CD sur son disque dur, puis là change des choses puis refait un CD, puis le fait passer pour notre CD, peut-être. Mais, je ne vois pas l'intérêt. Je veux dire, il n'y a pas de raisons...»

Évidemment, cette situation impliquerait nécessairement que les artistes soient intégrés quelque part dans le parcours, leur permettant ainsi d'effectuer un contrôle ponctuel sur les modifications apportées.

D'ailleurs, pour les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?), le suivi des modifications renvoyait presque directement à l'altération malveillante, donc à une certaine idée de contrôle des documents. Malgré cela, le contrôle ne semblait pas pour eux une préoccupation majeure, puisque à leurs yeux la nature de leurs produits fait en sorte que personne n'a intérêt à les modifier. En d'autres termes, la nature de leurs activités les protège des modifications (malveillantes) effectuées par d'autres personnes (les seules considérées ici), ce qui fait qu'ils ne s'attardent à aucun procédés de contrôle spécifique.

19. Comment le créateur gère-t-il ses entités numériques à travers les changements technologiques?/How does the creator maintain its digital entities through technological change?

Pour le moment, et c'est un problème auquel Arbo Cyber, théâtre (?) souhaiterait pouvoir accorder plus de réflexion, il n'y a aucune stratégie de gestion des changements technologiques. Faute de moyens, mais aussi peut-être d'attention ou parfois d'actions, certains documents de différents formats ne sont déjà plus lisibles. Dans les activités actuelles de la troupe, il existe d'ailleurs une sorte d'ambivalence entre la création d'un nouveau produit numérique et la sauvegarde d'anciens documents analogiques. Dans cette perspective, la Ludosynthèse peut apparaître comme un moyen accessible à la troupe afin de lui permettre de rattraper certains retards technologiques, sans toutefois qu'il soit possible de la considérer comme un outil de gestion des documents à travers les changements de la technologie.

19a Quelles sont les stratégies et/ ou méthodes de préservation implantées et comment le sont-elles ?/What preservation strategies and/or methods are implemented and how?

À l'égard de la préservation des entités numériques, la stratégie d'Arbo Cyber, théâtre (?) consiste essentiellement à tenter de suivre l'évolution technologique. Toutefois, cela n'est pas inscrit à l'intérieur d'un plan défini et aucune stratégie ou méthode n'a été implantée. Pour le moment, Arbo Cyber, théâtre (?) crée son produit (la Ludosynthèse) et cherche à répondre à ses besoins documentaires principalement associés à l'utilisation (pour référence) d'anciens documents, surtout analogiques, et à leurs contenus. En ce sens, les documents analogiques sont au cœur des préoccupations concernant la préservation, puisque leur transfert vers le media numérique répond à un sentiment d'urgence. D'ailleurs, il est intéressant de constater que la Ludosynthèse ne semble pas être pensée en fonction de l'évolution technologique. On pourrait même dire qu'aux yeux des membres de la troupe, la Ludosynthèse est déjà à jour puisqu'elle repose sur les technologies récentes (dévédérom, Flash...). Autrement dit, Arbo Cyber, théâtre (?) est actuellement préoccupés davantage par la nécessité de déplacer ses documents analogiques (par exemple vidéos) vers des supports numériques (dévédéroms) afin de les préserver et les maintenir accessibles, plutôt que par l'idée de «sécuriser» technologiquement la Ludosynthèse qui est déjà à l'avant plan technologique.

Aux yeux de l'informateur, il apparaît donc clairement que la numérisation offre, pour certains formats de documents à tout le moins (vidéo et son), une sécurité plus grande que le maintien sur support traditionnels. Pourtant, cette solution n'apparaît pas encore comme entièrement efficace, puisque :

Informateur : «on est constamment à la merci de ça [l'évolution technologique]».

Malgré cette désillusion perceptible à l'égard des méthodes de préservation et des supports de conservation, l'utilisation de logiciels commerciaux apparaît à l'informateur comme étant une forme de sécurité supplémentaire, la compatibilité lui semblant être plus assurée, puisque les nouvelles versions des logiciels peuvent lire les entités produites avec les anciennes.

Nous avons également tenu à demander aux artistes s'ils avaient déjà éprouvé de la difficulté à retrouver un document ou une entité numérique en raison du passage du temps (des changements technologiques). Notons à ce propos que, pour l'informateur, le terme «retrouver» a rapidement pris la signification de «pouvoir lire». En ce sens, bien qu'Arbo Cyber, théâtre (?) ait craint pour certains d'entre eux, les documents analogiques n'ont pas encore causé de réel problème.

Informateur : «Non, mais on a été chanceux... de mettre la main sur un lecteur... un magnétoscope Béta. On en avait un, qui est mort. Mais en tout cas, on a réussi à en dénicher un autre».

Pour les documents numériques, aucun problème n'est encore survenu. Toutefois,

Informateur : «Peut-être que les débuts du traitement de textes, ce n'était pas ces logiciels-là, mais on a les copies papiers... si jamais on était pas capable de reprendre quelque chose, on pourrait toujours le retaper ailleurs, ça c'est pas un problème».

En ce sens, par mesure de sécurité, des copies sur supports analogiques de certaines entités numériques ont été effectuées. Dans ce cas, les contenus étant jugés saufs, l'informateur considère avoir conservé ce qui devait l'être. Enfin, il apparaît donc ici qu'en certaine circonstance le passage (retour) du numérique vers l'analogique peut devenir pour Arbo Cyber, théâtre (?) une garantie, une forme de stratégie de préservation.

19b Ces stratégies et/ ou méthodes sont-elles déterminées par le type d'entités numériques (au sens technologique) ou par d'autres critères ? S'il s'agit d'autres critères, quels sont-ils ? *Are these strategies or methods determined by the type of digital entities (in a technical sense) or by other criteria? If the latter, what criteria?*

Comme nous l'avons mentionné à la réponse précédente, Arbo Cyber, théâtre (?) n'a pas de stratégie de préservation de ses entités numériques. Toutefois, on peut affirmer que les activités d'Arbo Cyber, théâtre (?) en matière de préservation ou de conservation repose sur la nature des documents traités. En ce sens, puisque les artistes sont actuellement en train de transférer plusieurs de leurs archives analogiques sur supports numériques, il apparaît que la nature des documents (vidéos, sons, images...) affecte le type de traitement qui leur est accordé. Enfin, cette particularité ne touche pas pour l'instant les entités numériques, car une fois le fonds transféré sur supports numériques, le questionnement sera à reprendre afin de mettre en lumière une nouvelle méthode de préservation.

20. Actuellement, dans quelle mesure les politiques, les procédures et les standards contrôlent-ils la création, la gestion, la préservation et l'utilisation des documents dans le contexte des activités du créateur ? Ces politiques, procédures ou standards ont-ils besoin d'être modifiés ou renforcés ? *To what extent do policies, procedures, and standards currently control records creation, maintenance, preservation and use in the context of the creator's activity? Do these policies, procedures, and standards need to be modified or augmented?*

Il n'existe pas de standards professionnels, de modèles, de politiques dont Arbo Cyber, théâtre (?) doit tenir compte pour la création, la gestion, la préservation ou l'utilisation des entités numériques créées. Par contre, les fonctionnalités des logiciels utilisés pour la création des entités peuvent avoir à cet égard un certain impact. Toutefois, ces fonctionnalités ne peuvent être considérées comme étant des standards ou des modèles et, de toute façon, elles sont intégrées par Arbo Cyber, théâtre (?) comme étant un matériel créatif plutôt qu'une contrainte technologique.

Dans sa réponse, l'informateur a également touché la question du piratage ou de la malveillance.

Informateur : «On est un peu à la merci du piratage, là dans le fond. On va essayer d'établir des... des avertissements, de marquer des avertissements, des trucs comme ça. Y'a pas de normes d'utilisation en tant que telles, parce que... en principe il [la Ludosynthèse] n'est consulté que sur un site Internet, point. Il ne peut pas être repris ailleurs dans un autre contexte. C'est pas comme un logo, là, qui doit avoir... t'sais comme les normes d'utilisation du logo. En principe, il n'est pas supposé être repris nul part. Fait que c'est peut-être ça la politique à énoncer. Il est sur le site, il doit rester-là... pas le droit de piger dedans».

Cette réponse montre assez clairement que les préoccupations de l'informateur touchent davantage le contrôle de l'utilisation de la Ludosynthèse, non pas tant par les membres de la troupe que par les spectateurs-usagers qui la visiteront (ou y participeront) via Internet. Aussi, comme pour tout ce qui touche les questions de réglementation ou de procédures, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) ne se sentaient pas vraiment concernés, la liberté et l'autonomie des artistes primant sur toutes contraintes.

21. Quelles préoccupations, problématiques ou obligations légales, morales ou éthiques (par exemple, contrôle de l'expression artistique) existent à l'égard de la création, de la gestion, de la préservation et de l'utilisation des documents dans le contexte des activités du créateur ? *What legal, moral (e.g. control over artistic expression) or ethical obligations, concerns or issues exist regarding the creation, maintenance, preservation and use of the records in the context of the creator's activity?*

Durant les entrevues, nous avons abordé plusieurs lois touchant la constitution ou les activités d'Arbo Cyber, théâtre (?). Cependant, il s'est avéré que peu d'entre elles avait un impact réel sur les activités entourant la création et la préservation de la Ludosynthèse.

De toute évidence, les questions des droits d'auteur et des droits à l'image sont celles qui affectent le plus la création, le traitement et la diffusion de la Ludosynthèse. Dès le départ, Arbo Cyber, théâtre (?) avait conscience qu'il pouvait y avoir certaines difficultés à utiliser et diffuser des vidéos des anciennes performances dans la Ludosynthèse. L'Union des artistes (UDA) ayant des règlements stricts sur la rétribution des artistes, Arbo Cyber, théâtre (?) craignait devoir soit limiter la durée des extraits vidéos présentés dans la Ludosynthèse soit établir de nouveaux contrats avec les artistes. Après consultation, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) se sont rendus compte que, contrairement à l'existence de contrats pour les représentations de spectacles traditionnels, l'UDA n'a pas de contrat spécifique pour l'utilisation d'images (performances) d'artistes sur Internet.

Informateur : «Tout ce qu'ils [UDA] demandent, c'est le droit à l'image. Puis le droit à l'image fait partie des droits d'auteur. Donc ce n'est pas eux autres qui dans le fond... mais il nous demande de demander la permission pour qu'une personne soit représentée sur notre site».

Autrement dit, il y a un flou entourant l'utilisation d'images (archives de performances) dans un site Internet par une troupe de théâtre. Aussi, plutôt que de s'appuyer sur un cadre juridique, l'UDA demande un respect éthique auquel Arbo Cyber, théâtre (?) pensait déjà se conformer. Néanmoins, le flou persiste puisque l'informateur associe le droit à l'image au droit d'auteur plutôt qu'au respect de la vie privée. D'ailleurs, l'informateur ne s'est pas senti concerné par la protection des renseignements personnels, le respect de la vie privée ou le droit d'accès à l'information. Au contraire, il affirme ne pas collecter d'informations sur les gens. Effectivement, à moins d'en avoir obtenu la permission au préalable, Arbo Cyber, théâtre (?) ne publie pas le nom d'intervenants externes, ni dans ces publicités ni sur Internet. En

fait, Arbo Cyber, théâtre (?) dénominalise généralement sa documentation. Par exemple, le nom d'un donateur ne sera pas indiqué dans la Ludosynthèse à moins que ce donateur ait accordé sa permission. Par contre, lors du tournage des journées-vidéos, alors qu'une caméra suivait un performeur durant une journée entière, ce n'était pas le performeur qui était filmé mais bien, par-dessus son épaule, ce qu'il voyait. Dans ce cas, il pourrait y avoir certaines complications, puisque la caméra a certainement filmé des personnes qui ne le savaient pas. Le choix de certains extraits vidéos pourraient donc s'avérer litigieux.

Malgré tout, Arbo Cyber, théâtre (?) s'est construit un cadre, a établi une ligne directrice implicite (en ce sens qu'elle ne repose que sur le bon sens des artistes), afin d'éviter les problèmes juridiques et d'être éthiquement correct. Par exemple, avant d'utiliser une image représentant un artiste nu, Arbo Cyber, théâtre (?) demandera à l'artiste en question s'il consent à ce que l'image soit diffusée sur Internet. De même, certaines images pourront être modifiées afin de rendre méconnaissables les spectateurs. Finalement, des images ou des extraits vidéos pourraient ne pas être choisies en raison de l'absence d'une permission ou de l'impossibilité d'un traitement permettant de répondre à la ligne directrice de la troupe. Par contre, l'absence de rigidité (d'obligations) dans cette ligne directrice donne aux artistes la possibilité de choisir, parfois, de passer outre en se disant qu'à la moindre plainte ils retireront l'image fautive et la remplaceront par une autre.

Enfin, la question du droit d'auteur touche également le produit même d'Arbo Cyber, théâtre (?), la Ludosynthèse. Effectivement, celle-ci doit être protégée comme toute autre œuvre. Toutefois, Arbo Cyber, théâtre (?) ne semble pas avoir développé de cadre précis afin de s'assurer du respect de ce droit. Mis à part les recommandations de l'avocat de la troupe, celui-ci ayant proposé de mettre un Copyright et un avertissement à l'entrée du site, les artistes ne semblent pas vouloir prendre d'autres mesures. Nos questions semblent par contre avoir éveillé chez l'informateur le désir de s'informer davantage à ce sujet de manière à s'assurer que la Ludosynthèse et la troupe soient en règle et soient respectées⁵⁵.

22. Quels schémas ou standards de description ou de métadonnées sont actuellement utilisés dans la création, la gestion, l'utilisation et la préservation du recordkeeping system ou de l'environnement étudié ?/What descriptive or other metadata schema or standards are currently being used in the creation, maintenance, use and preservation of the recordkeeping system or environment being studied?

Au départ, les notions de schémas et de standards de description ou de métadonnées ne signifiaient rien pour l'informateur. Afin de donner des exemples à nos propos, nous lui avons montré les propriétés qu'il est possible d'associer aux documents créés à l'aide des logiciels courants. L'informateur ne connaissait pas l'existence de ces listes d'informations et ne savait pas que l'on pouvait ainsi décrire les documents numériques.

Par contre, l'informateur a tout de suite remarqué les similitudes entre ces listes et les commentaires qu'elle consigne dans les fichiers FLA générés par FLASH. En effet, le logiciel FLASH permet, durant la programmation, d'inscrire à l'intérieur de «zones grises» des commentaires non accessibles aux utilisateurs. Ces commentaires peuvent être de toutes natures et dépendent de la volonté du programmeur. Dans la Ludosynthèse, l'informateur crée une «zone grise» pour chacune des Interfaces. Toutefois, ces «zones grises» ne constituent pas des listes normalisées d'informations. Étant pour l'informateur plutôt un aide-mémoire, elles n'obligent pas la saisies de données spécifiques. Aussi, ce ne sont pas les dates, heures, titres ou noms d'auteur, mais des informations de contenus, par exemple taille et position des

⁵⁵ Pour des informations complémentaires concernant le contexte juridique (juridico-administratif), voir cette section dans la première partie du rapport.

images, taille des caractères ou numéro de police, qui sont consignées. Enfin, selon l'informateur les informations qu'il consigne dans les «zones grises» le sont «dans un but de fonctionnalité», c'est-à-dire pour l'usage de la programmation et afin de se souvenir du travail accompli surtout s'il y avait certaines tâches à reprendre. En ce sens, elles ne lui apparaissent pas comme des données servant à la description ou à la gestion des entités numériques ni même de leurs droits.

Bien que les «zones grises» puissent contenir toutes les informations voulues, celles consignées par l'informateur ne concernent que les Interfaces de la Ludosynthèse. Ceci exclut donc les documents numériques eux-mêmes (photographies, extraits vidéos, etc.) intégrés à la Ludosynthèse. D'ailleurs, l'informateur ne voyait pas bien les besoins qui pouvaient être reliés à la collecte d'informations comme les métadonnées. Au départ, il semblait même important pour elle que les informations de nature contextuelle ne soient pas apparentes pour les utilisateurs, ce qui pouvait justifier l'utilisation des «zones grises» qui ne sont pas accessibles via Internet⁵⁶.

En rapprochant l'idée d'authenticité à celle de la collecte de métadonnées, l'informateur a pu mieux juger l'importance de celles-ci et du rôle qu'elles peuvent jouer pour les entités numériques. Une fois cette réciprocité établie, nous avons examiné avec l'informateur les propriétés de quelques photographies numériques. Tel que mentionné plus haut, l'informateur ne connaissait pas l'existence de ces propriétés. Les seules informations associées aux entités étaient donc celles enregistrées automatiquement par l'ordinateur lors de la création et de la sauvegarde des fichiers. Ainsi, l'informateur a pu se rendre compte que plusieurs informations pouvant être associées aux entités étaient manquantes ou non pertinentes. Par exemple, l'absence de description de contenu pour les entités ayant un langage sonore ou pictural fait en sorte que, en dehors de la «nomenclature⁵⁷» inscrite dans le titre du fichier, aucun indice ne permet à un intervenant externe (utilisateur, archiviste, etc.) de savoir à quelle performance font référence ces entités. Dans ce cas, c'est la mémoire des membres de la troupe qui supplée aux lacunes informationnelles. Aussi, la disparition subite de ceux-ci pourrait avoir de graves répercussions sur le fonds (numérique) d'archives de la troupe. Autre exemple, le nom d'auteur associé à tous les fichiers créés est le diminutif du prénom (surnom) d'un des membres de la troupe. En d'autres termes, le nom d'Arbo Cyber, théâtre (?) n'apparaît nul part dans les informations associées aux entités observées.

Il importe néanmoins de mentionner que le fait de poser des questions en montrant et en expliquant les enjeux entourant l'emploi des métadonnées (et autres propriétés ou données de description) a sensibilisé l'informateur à cette problématique. D'ailleurs, lorsqu'en parcourant la liste des propriétés du logiciel Photoshop l'informateur a découvert qu'il pouvait associer à ses entités numériques le nom du propriétaire des droits d'auteur (Copyright), elle a tout de suite vu l'intérêt pour Arbo Cyber, théâtre (?) de remplir correctement certaines des propriétés proposées.

Informateur : «Je pense que c'est une façon de s'assurer justement... que ce n'est pas copié».

Enfin, on pourrait dire que les «zones grises», qui accumulent des données à buts fonctionnels pour la programmation, sont des données liées au processus de création de la Ludosynthèse. Pour ce qui est des propriétés associées aux entités numériques, l'automatisme des enregistrements de l'ordinateur étant la seule pratique d'Arbo Cyber, théâtre (?) liée à cette forme de description, il serait difficile de les associer à une ou des activités de la troupe ou à un moment spécifique du cycle de vie documentaire.

⁵⁶ Les fichiers du logiciel FLASH servant à construire les sites Internet sont des fichiers SWF. Ceux-ci servent à la compilation des «layers» constituant une Interface. Ils ne véhiculent pas les fichiers FLA qui contiennent les «zones grises».

⁵⁷ Rappelons que, au moment des entrevues, cette «nomenclature» n'était pas documentée. Aussi, malgré la logique qui la sous-tend, elle peut difficilement être considérée, pour l'instant, comme un élément de description.

23. Quelle est la source de ces schémas ou standards de description ou de métadonnées (convention institutionnelle, corps professionnel, standard international, pratique individuelle) ?/What is the source of these descriptive or other metadata schema or standards (institutional convention, professional body, international standard, individual practice, etc.?)

Puisque Arbo Cyber, théâtre (?) utilise ni schémas ni de standards de description ou de métadonnées, la question ne s'applique pas. Pourtant, les «zones grises» constituent une liste d'informations consignées, sans toutefois qu'elle soit normalisée. Dans ce cas, on pourrait dire que Arbo Cyber, théâtre (?) possède une pratique individuelle, pratique qui repose sur des besoins fonctionnels et techniques associés à la programmation (création) de la Ludosynthèse.

Enfin, advenant le cas où Arbo Cyber, théâtre (?) décidait de remplir les propriétés des entités numériques par l'intermédiaire des logiciels qu'il utilise, la source proviendrait des logiciels eux-mêmes, donc des compagnies informatiques.

Conclusion : Quels problèmes potentiels prévoyez-vous à l'égard de la préservation à long-terme de vos documents électroniques ?

Afin de conclure la dernière entrevue, nous avons voulu demander explicitement à l'informateur comment il envisageait le futur par rapport à la Ludosynthèse et sa préservation à long terme. Selon elle, le problème principal à cet égard touche le «stockage», au sens d'une conservation qui assure la pérennité. Afin de résoudre ce problème, l'informateur pense que la meilleure solution serait d'envoyer le produit à un organisme qui en aurait la charge.

Informateur : «Si il existe un endroit où on peut envoyer copie de nos choses, comme [...] le dépôt légal, où est ce que tu envoies une copie de ton texte ou maintenant il nous demande des copies d'affiches [...] si c'est possible d'envoyer copie de nos choses à un organisme comme ça, de notre cd ou de notre site...»

Ainsi, de manière à garantir la pérennité de la Ludosynthèse, Arbo Cyber, théâtre voudrait pouvoir n'être plus lié (physiquement) à ses archives en laissant à un organisme spécialisé, une institution, la responsabilité de faire évoluer les données en même temps que les logiciels et le matériel.

E. NARRATIVE ANSWERS TO APPLICABLE DOMAIN AND CROSS-DOMAIN RESEARCH QUESTIONS

REMARQUES

Avant de répondre aux questions des Domains et Cross-domains, il importe de mentionner que le *Plan d'enquête* et le *Questionnaire agrégé*, accompagnés des Guides d'écoute des entrevues, permettent de retracer efficacement les sujets ou les questions abordés ou répondus lors des entrevues. Ainsi, par un simple travail de référence, il est possible d'accéder à toutes les informations jugées pertinentes pour les travaux subséquents nécessitant les résultats de l'étude de cas.

Le *Plan d'enquête* permet de cibler dans le *Guide d'écoute des entrevues 1a, 1b et 1c* les sujets abordés lors de la première série d'entrevues. Par exemple, en parcourant le *Plan d'enquête*, on trouve comme sujet : la Ludosynthèse. Puis, sous Ludosynthèse : les Exigences et contraintes technologiques. Dès lors, il suffit de parcourir le *Guide d'écoute des entrevues 1a, 1b et 1c* à la recherche de ce sujet dans les champs Section et Sous-section. Une fois le sujet retrouvé, les informations données par les membres d'Arbo

Cyber, théâtre (?) sont accessibles soit par le résumé du Contenu inclus dans le *Guide d'écoute* soit par l'écoute du fichier sonore (dont le minutage est également fourni par le *Guide d'écoute*).

Grâce au champ Concordance du *Questionnaire agrégé*, il est possible de repérer l'ensemble des questions d'InterPARES qui ont été utilisées et répondues durant l'entrevue 2a. Par le fait même, le questionnaire permet de relever les questions des Domaines et Cross-domaines qui avaient été jugées pertinentes ou applicables à l'étude du cas Arbo Cyber, théâtre (?). Ainsi, après avoir repéré une question dans le *Questionnaire agrégé*, il suffit de retourner au *Guide d'écoute de l'entrevue 2a* afin de lire le résumé de la réponse donnée par les informateurs. Le minutage permet également de retourner à l'entrevue sonore.

Dans les réponses que nous avons données ci-bas, lorsque cela s'avérait pertinent, nous avons inscrit entre crochets les numéros des 23 questions et ceux de notre *Questionnaire agrégé*. Par exemple : [23Q13 / 6.4]

DOMAINE 1

1.1 (a) What types of documents are traditionally made or received and set aside (that is, created) in the course of artistic, scientific, and governmental activities that are expected to be carried out on-line? (b) For what purposes? (c) What types of electronic documents are currently being created to accomplish those same activities? (d) Have the purposes for which these documents are created changed?

Cette question suppose qu'il y a similitude (parallélisme) entre une activité traditionnelle et une activité électronique. Ce n'est pas réellement le cas pour Arbo Cyber, théâtre (?). Avec la Ludosynthèse, la troupe crée une activité nouvelle qui ne reprend pas les modes de créations des documents traditionnels.

(a) Pour ses performances originales, Arbo Cyber, théâtre (?) crée différents documents dont des photographies, des bandes sonores et des vidéos. Certains de ces documents (ou de leurs extraits) seront numérisés et intégrés à la Ludosynthèse. [23Q4 / 3.1.1]

(b) Ils y seront intégrés pour enrichir la Ludosynthèse, servir de support à des démonstrations, servir de témoignage ou de matériaux pour les performances des spectateurs-usagers. Ils deviennent une nouvelle mémoire numérique de la troupe.

(c) et (d) La question ne s'applique pas vraiment. Ce ne sont pas les mêmes activités qui sont reproduites dans la Ludosynthèse. Celle-ci veut représenter les activités des performances originales. Néanmoins, des nouveaux documents sont créés afin de compléter des lacunes dans les documents originaux conservés (p. ex. plantation) ou afin de servir de support de cohésion (p. ex. les Interfaces du site Internet)

1.2 (a) What are the nature and the characteristics of the traditional process of document creation in each activity? (b) Have they been altered by the use of digital technology and, if yes, how?

(a) et (b) La question ne s'applique pas réellement puisque ce ne sont pas les mêmes activités qui sont reproduites. L'activité analogique n'est pas réellement transformée en activité numérique. Chez Arbo Cyber, théâtre (?), il existe bien une volonté de faire voir le processus original de travail en créant des structures permettant aux spectateurs-usagers de réaliser leurs propres performances. Toutefois, ces structures ne permettent pas une re-création des processus originaux. Elles sont plutôt une réinterprétation donnant aux spectateurs-usagers la possibilité de se faire une idée de ce qui se passait avant.

Des informations complémentaires pourront être obtenues en étudiant le Modèle et certaines réponses du rapport. [23Q6 / 4.2.1 à 4.2.6]

1.3 (a) What are the formal elements and attributes of the documents generated by these processes in both a traditional and a digital environment? (b) What is the function of each element and the significance of each attribute? (c) Specifically, what is the manifestation of authorship in the records of each activity and its implications for the exercise of intellectual property rights and the attribution of responsibilities?

(a) La question des attributs n'a pas été très concluante puisque les informateurs ne colligeaient pas volontairement d'informations contextuelles concernant leurs documents numériques. En fait, pour les informateurs l'essentiel semble être de toujours préserver le lien qui unit les documents à leur passé. En ce sens, une photographie numérisée n'a pas de valeur numérique, seule la représentation du passé compte (p. ex. la date et le lieu de la performance originale, etc.). Néanmoins, nos questions ont permis aux informateurs de prendre conscience de la nécessité de considérer les documents numériques comme étant des documents ayant également besoin d'un minimum de contextualisation et de préoccupation. [Voir également 23Q4a / 3.1.2 à 3.1.4]

(b) [Voir 23Q4a / 3.1.2 à 3.1.4]

(c) Pour l'ensemble de la Ludosynthèse, Arbo Cyber, théâtre (?) appose son logo sur chacune des Interfaces. Il a également créé une page de crédits où le nom de tous les participants seront mentionnés. Par contre, les documents numérisés intégrés aux Interfaces ne sont pas «signés» ou «marqués» comme appartenant à la troupe. Seul leur place dans l'ensemble permet réellement de les associer à Arbo Cyber, théâtre (?).

1.4 (a) Does the definition of a record adopted by InterPARES 1 apply to all or part of the documents generated by these processes? (b) If yes, given the different manifestations of the record's nature in such documents, how do we recognize and demonstrate the necessary components that the definition identifies? (c) If not, is it possible to change the definition maintaining theoretical consistency in the identification of documents as records across the spectrum of human activities? (d) In other words, should we be looking at other factors that make of a document a record than those that diplomatics and archival science have considered so far?

Pour répondre à cette question, on peut se référer à 23Q4 (a à f) / 3.1 à 3.5, 23Q13, 6.5 et 23Q10 et 11 / 8.1.1 à 8.3.6

1.7 (a) How do record creators traditionally determine the retention of their records and implement this determination in the context of each activity? (b) How do record retention decisions and practices differ for individual and institutional creators? (c) How has the use of digital technology affected their decisions and practices?

(a) Les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) n'ont aucun critère de sélection défini. Ils affirment au contraire tout conserver. La nature des spectacles rendait d'ailleurs nécessaire la conservation de certains documents (p. ex. les vidéos des SIMUL) parce qu'ils étaient réintégrés aux performances subséquentes. Toutefois, on se rend compte qu'une «sélection naturelle» s'effectue rendant très subjectif tout *processus* (ou plutôt tout geste) de sélection. De plus, l'absence de critères fait en sorte qu'il n'existe pas réellement de structure destinée à prendre en charge les documents conservés.

La question est difficile à considérer du côté de la Ludosynthèse où la sélection fait référence davantage aux documents qui seront numérisés afin d'y être intégrés. Néanmoins, lorsqu'un document numérisé est traité, des brouillons peuvent être rejetés et éventuellement détruits. La subjectivité est encore ici ce qui dirige la sélection des documents conservés.

(c) Il n'est pas réellement apparu que l'utilisation de la technologie modifiait la sélection des documents dans les activités d'Arbo Cyber, théâtre (?). La subjectivité demeure le principal critère de sélection dans la création de la Ludosynthèse, comme cela était le cas pour les performances originales. [23Q18 / 9.4]

DOMAINE 2

2.1 (a) What does record reliability mean in the context of artistic, scientific and government activities? (b) To what extent can the electronic records created in the course of each type of activity be considered reliable and why? (c) What requirements on their form and controls on their creation would make us presume that they are reliable?

2.2 (a) What does record accuracy mean in the context of each activity? (b) To what extent can the electronic records created in the course of each type of activity be considered accurate and why? (c) What controls on their creation would make us presume that these records are accurate?

2.3 (a) What does authenticity mean in the context of each activity? (b) To what extent is the definition of record authenticity adopted by InterPARES 1 relevant to the records resulting from each type of activity and from the use of increasingly complex digital technology?

2.4 (a) On what basis can the records created in the course of each activity be presumed authentic? (b) How, in the absence of such presumption, can their authenticity be verified?

Pour les questions Domain 2 2.1 à 2.4 nous renvoyons directement aux réponses obtenues en entrevues : [Voir 23Q4 / 3.1.2 et 3.1.3 et 23Q10 et 11 / 8.0 à 8.3.6]

Voici néanmoins quelques brefs éléments de réponse.

2.1a Pour Arbo Cyber, théâtre (?), dans le cas de la Ludosynthèse, les notions de Fiabilité, d'Authenticité et d'Exactitude se confondent sous ce que l'on pourrait appeler la *représentativité*. Ce qui importe aux membres de la troupe, c'est que les documents numériques soient représentatifs du passé. Les documents numériques n'ont pas de valeur en tant qu'objet numérique.

2.1b Néanmoins, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) jugent leurs documents fiables, authentiques et exactes parce qu'ils sont (les artistes) au cœur de l'ensemble des processus. Ils peuvent ainsi «certifier» ou «assurer» que les documents représentent bien l'activité passée.

2.1c Il n'y a aucune exigence dans la forme des œuvres ni aucun contrôle dans le processus de leur création qui permettent de présumer de leur fiabilité. Les actions et les choix des artistes sont donc l'unique garantie.

2.2a et b L'exactitude est ce qui se rapproche le plus de la *représentativité* chez Arbo Cyber, théâtre (?). Comme nous l'avons mentionné plus haut, les membres de la troupe souhaitent que la Ludosynthèse représente les activités passées. En ce sens, les informations et les documents se doivent donc d'être exacts. Voir également 2.1a et b

2.2c Il n'y a pas de contrôle sur la création des documents qui semble pouvoir être utilisé afin de présumer de leur exactitude.

2.3a Voir 2.1a

2.3b Une réponse est difficile à donner ici puisque pour Arbo Cyber, théâtre (?), les documents originaux appartiennent aux performances originales, et cela même si de nouveaux documents sont créés pour la réalisation de la Ludosynthèse. Bien que les artistes aient conscience de faire quelque chose de nouveau (une nouvelle œuvre) par la re-présentation (réinterprétation) de leurs performances originales, il n'en demeure pas moins que la Ludosynthèse acquiert difficilement le statut d'un spectacle créé devant public. Au moment de la dernière entrevue, les notions d'authentique, d'original, etc. appartenaient toujours au passé.

2.4a La présence des artistes garantie l'authenticité. De plus, les artistes ne voient pas comment une corruption pourrait arriver ou comment quelqu'un pourrait vouloir s'approprier leurs documents. Voir 2.1b.

2.4b Puisque les artistes ne remettent pas en doute l'authenticité de leurs documents et que leur présence au cœur de l'ensemble des processus en est la garantie, aucune autre structure n'est créée afin de permettre la présomption de cette authenticité lorsque les artistes ne seront plus là.

2.8 What would be the consequence of issuing guidelines for record creation on the nature of the records of each activity?

Dans le contexte artistique, l'utilisation de lignes directrices pour la création des documents pourrait nuire à l'aspect créatif des activités. Il faudrait donc que ces lignes directrices ne briment pas la liberté des artistes. Dans le cas opposé, il est probable qu'elles ne seraient pas suivies.

2.10 What technological and intellectual tools would assist creators to generate records that can be authentically preserved over time?

Pour le moment, il apparaît nécessaire que les artistes prennent conscience du caractère particulier des documents numériques et de la nécessité de les considérer, de les traiter et de les «gérer» comme les documents traditionnels. L'obligation de remplir des métadonnées serait sûrement une voie à envisager afin de forcer la collecte d'un nombre minimal d'informations. Toutefois, ces métadonnées devraient simples et le plus transparentes possible, sans quoi elles ne seront jamais consignées.

2.11 What legal or moral obligations exist regarding the creation, use and preservation of the records under investigation?

Pour répondre à cette question, on peut se référer à 23Q21 / 13.3 et 13.4

DOMAINE 2 - Février 2003 (slightly edited by J. Roeder)

1. After you publish your [work], let's say drafts, notes, letters, or other things are left over. Do you want them to survive intact as long as your [work] lasts?

Arbo souhaite que ses documents (brouillons) demeurent intacts aussi longtemps que l'œuvre. [23Q17 et 18 / 9.1 à 9.5]

2. Let's call these drafts, etc. that you want to survive 'records' for short. Do you label or mark them in any way to show that they are yours?

Certains documents sont marqués à l'aide de logo. La Ludosynthèse en tant que telle sera identifiée de plusieurs façons. Il n'y a pas vraiment de signature. Une page de crédits est envisagée pour faire la référence entre les documents présentés dans la Ludosynthèse et leurs liens avec le passé.

À l'égard des brouillons comme tel, ils ne sont pas marqués de manière spécifique. [23Q10 / 8.1.4]

3. *If someone damages your 'records' in saving them, or if you left mistakes in them, would you want those damages or errors noted?*

Selon les informateurs, la question ne s'applique pas. Leurs documents ne peuvent pas contenir d'erreurs ou être endommagés. Les copies de sécurité garantissent d'ailleurs cette impossibilité. [Voir 23Q10 / 8.2.7]

4. *Are reliable, authentic, and accurate records the same thing?*

Oui, pour les informateurs les notions de fiabilité, d'authenticité et d'exactitude renvoient toutes à peu près à un même concept, celui de la *représentativité*. [23Q10 / 8.0 à 8.3]

5. *Does anyone need to give you permission or authority to create records? Do you have some official capacity that gives your work/records a credibility that would be lacking in the work of someone without such capacity?*

Personne ne doit donner de permission ou acquérir une autorité pour créer les documents. Les artistes produisent leurs œuvres. La qualification provient de l'expérience. En ce sens, les artistes ont produit les performances originales, ils sont donc les mieux placés pour créer la Ludosynthèse. [23Q15 / 7.4 et 7.8]

6. *Does your work follow rules that are laid down by someone else? Do you need authorization to carry out your activity? What is the status of a document that was made in breach of these rules?*

Non, les documents des artistes ne doivent pas répondre à des règles fixées par quelqu'un d'autre. [23Q15 / 7.7]

7. *Is it important for you to follow a specific procedure in creating a work/records? Is there something distinctive about how you create a work/records that distinguishes it from other people's works of a similar nature? Are there steps that you go through that influence the final product in such a way that skipping a step would be noticeable?*

Il n'y a pas de procédure fixe ou d'étape systématique à franchir pour la création des documents ou de la Ludosynthèse. Évidemment, certaines opérations doivent être effectuées suivant une certaine logique, mais cela sans lien avec l'authenticité des documents. Par exemple, les brouillons sont créés avant les versions définitives.

Toutefois, Flash impose une façon de faire dans la programmation en raison de l'utilisation de «layers». Une étape de pré-programmation doit également être effectuée et le respect de la nomenclature est nécessaire au bon fonctionnement de la Ludosynthèse.

On peut dire que des «procédures» sont suivies uniquement lorsque certaines tâches répétitives sont accumulées de manière à simplifier le travail et à réduire les risques d'erreurs. Toutefois, ces «procédures» n'ont pas d'influence sur la valeur des documents. Elles n'ont aucun lien avec la fiabilité, l'authenticité ou l'exactitude.

Ces opérations ne distinguent pas les produits (œuvres / documents) d'Arbo Cyber, théâtre (?). Elles sont effectuées à l'aide de logiciels commerciaux. Ce qui appartient réellement à la troupe, c'est la matière et l'esthétique. [23Q6 / 4.2.2, 4.2.4 et 4.2.5]

8. Does the document/work/record reflect your activity? How do you evaluate this? How does this influence the status of the document/work/record?

Les documents ne montrent pas leur processus de création électronique. Dans le contexte de la création de la Ludosynthèse, c'est d'ailleurs le processus de création analogique, celui des anciennes performances qui est mis de l'avant. Les traces d'une production électronique sont effacées au profit d'une relation constante au passé. [23Q10 / 8.1.6]

9. Are there professional standards or best practices that you rely on to ensure that your work/records is acceptable by your colleagues?

Il n'existe pas de standards professionnels ou de modèles dont les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) doivent tenir compte afin d'être assurés que leurs documents soient acceptables pour leurs «collègues», leurs pairs. Au contraire, les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) cherchent toujours à pousser plus loin les limites de leur discipline. [23Q20 / 13.2]

10. How do you know when your work/records is finished? That it has enough information to be meet the goals for which the work was created? [or] What do you consider the definitive version of your work? Why?

Un document est terminé lorsqu'il répond à ce qui a été défini lors de la conception de la Ludosynthèse, mais surtout lorsqu'il répond à l'idée que s'en font les artistes (p. ex. du point de vue de l'esthétisme). [23Q10 / 8.1.2]

11. Does anyone ever critique or audit your work/records? What standards do they use to evaluate your work/records?

Personne ne doit contrôler ou critiquer le travail électronique de la troupe ni avec des normes, ni avec des standards. Peut-être qu'un critique artistique pourra un jour faire une critique de la Ludosynthèse, mais ce sera alors la valeur artistique du produit qui sera évaluée, pas la production documentaire. [23Q15 / 7.10]

12. Which aspects of your work/records are influenced by accuracy? What does it mean to describe your work/records as accurate?

L'informatrice se sentait très touchée par l'exactitude, proche de la *représentativité*. En fait, comme la Ludosynthèse est «un site historique (Informatrice)», il faut que les informations qui y soient mises soient «les bonnes», qu'elles soient véridiques par rapport au passé. «Ce qui donne l'idée la plus fidèle». [23Q10 / 8.3.1]

13. What is the relationship of your work/records to 'reality'? To what extent is it important that any facts in your work/records be accurate? How would one assess the truthfulness of your work/records?

Voir réponse précédente.

Il n'y a pas de méthode particulière pour évaluer la véracité des informations (quoique des faits peuvent être vérifiés dans les journaux : date de représentation, etc.). En fait, les artistes sont encore une fois au cœur du processus, détruisant la nécessité de créer une méthode d'évaluation de l'exactitude. D'ailleurs, les informatrices ne voient pas quel serait leur avantage à modifier les faits concernant les performances originales. [23Q10 / 8.3.1 à 8.3.3]

14. *Would it be possible for someone to criticize your work/records as inaccurate? How might someone correct your work/records?*

Selon l'informateur cela ne se peut pas. «L'exactitude ce n'est pas de montrer qui était là à cette heure là pendant cette représentation là. C'est de montrer plus l'attitude générale qu'avaient les spectateurs dans un état de représentation». En fait, on se rend compte que le travail ne peut pas être critiqué. Les artistes effectuent une œuvre en écrivant leur histoire. Il n'y a pas de critique possible, mis à part à l'égard de la qualité esthétique ou artistique. [23Q10 / 8.3.5]

15. *Does it matter to you if your work/records might contain an error?*

Aux yeux des informateurs, les documents ne peuvent pas contenir d'erreurs. [23Q10]

16. *How would someone verify your work/records? How would they be able to tell that it is by you? That it was created (at least roughly) at the time it is dated?*

Toutes les Interfaces du site seront marquées à l'aide d'un logo (constitué à l'aide d'un transparent ajouté). Les documents insérés dans les Interfaces (vidéos, sons, etc.) ne sont pas «signés». Si des dates sont visibles, se seront celles associées au passé. La date de la création de la Ludosynthèse devrait néanmoins apparaître quelque part dans le site. [23Q10 / 8.1.3 et 8.1.5]

17. *In 100 years, how would someone know that a work/record is yours? Does this matter, and in what sense?*

Les logos pourront permettre d'associer la Ludosynthèse à Arbo Cyber, théâtre (?). De plus, il sera possible de reconnaître les acteurs sur les photographies ou dans les extraits vidéos. Enfin, il y aura une page de crédits et les distributions (listes des participants) par spectacle. Donc, des informations contextuelles seront données, mais pas de données précises associées à chacun des documents.

En fait, les artistes n'avaient pas vraiment pensé à ce qui se passera dans 100 ans. Le projet de Ludosynthèse est déjà pour eux une façon de redonner vie à des documents qui allaient sombrer dans l'oubli. [23Q10 / 8.2.8]

18. *How would someone know that one of your works/records has not been altered over time? That it remains true to the form and content in which you created it? What is the status of a document/work/record that has been altered?*

Il n'y a pas de méthode afin de s'assurer que les documents ne sont pas altérés dans le temps. La nature du travail artistique (les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?)) ne voient pas quel serait l'intérêt de modifier un site Internet d'artistes) et l'utilisation de Flash (les copies ne sont pas permises) sont apparus pour les informateurs comme une forme de sécurité. De plus, si des altérations étaient faites, la copie hors-ligne pourrait toujours servir à remettre la Ludosynthèse non modifiée en ligne. [23Q10 / 8.2.6]

19. *Do you take measures to ensure that your work/records are not altered over time, or that you can detect any changes (intentional or environmental)?*

Les informateurs affirment ne prendre aucune mesure volontaire afin de s'assurer que leurs documents ne soient pas altérés à travers le temps ou afin de pouvoir repérer n'importe quel changement qui y serait apporté. [23Q10 / 8.2.3 (Pos 41)]

DOMAINE 3

3.1 How do the appraisal concepts, methods and models developed by InterPARES 1 for the administrative and legal records created in databases and document management systems apply to the appraisal of the records of artistic, scientific and government activities resulting from the use of the technology examined by InterPARES 2?

3.2 How do the preservation concepts, methods and models developed by InterPARES 1 for the administrative and legal records created in databases and document management systems apply to the preservation of the records of artistic, scientific, and government activities resulting from the use of the technologies examined by InterPARES 2?

3.3 (a) What preservation paradigms can be applied across activities and technologies? (b) What preservation paradigms are required for specific types of records resulting from each activity?

De manière générale, pour répondre à ces questions, on peut se référer notamment à 23Q17 et 18(a à e) / 9.1 à 9.7 et 10.1.1 à 10.5.3 et 23Q19(a et b) / 12.1 à 12.4

Voici néanmoins quelques brefs éléments de réponse.

La Ludosynthèse est en elle-même une stratégie de conservation documentaire effectuée par le producteur via le média électronique. En ce sens, l'étude de cas permet d'observer *in situ* comment le producteur fait la sélection et la conservation de son matériel. Évidemment, ces fonctions archivistiques sont grandement influencées par la nature d'Arbo Cyber, théâtre (?) (un regroupement d'artistes) et de sa production (des œuvres artistiques). D'ailleurs, les caractéristiques propres du travail artistique semblent mettre à distance tout système de nature plus «bureaucratique». Aussi, la sélection et la conservation dépendent pour une large part de la subjectivité des artistes, mais également des hasards associés aux activités de la troupe (p. ex. organiser dans un classeur les documents pour la création de la Ludosynthèse ou jeter des documents pour récupérer de l'espace).

Les artistes n'ont pas encore pensé au futur de la Ludosynthèse. En ce sens, ils créent actuellement leur «mémoire» à l'aide de documents issus de leurs anciennes activités. La Ludosynthèse peut donc apparaître comme une forme de support à la migration des documents. Par contre, la suite des opérations n'est pas encore un objet de préoccupation pour les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?), et cela même s'ils se sentent déjà à la merci de l'évolution technologique.

POLICY CROSS-DOMAIN

4.1 (a) To what extent do policies, procedures, and standards currently control records creation, maintenance, preservation and use in each focus area? (b) Do these policies, procedures, and standards need to be modified or augmented?

Il n'y a pas de politiques, de procédures ou de standards qui contrôle la création, la maintenance, la préservation et l'utilisation des documents chez Arbo Cyber, théâtre (?). [Voir 23Q20 / 13.1 et 13.2]

4.4 What legal or moral obligations exist regarding the creation, maintenance, preservation, and use of the records of artistic and scientific activities?

Pour Arbo Cyber, théâtre (?), les aspects légaux entourant la production électronique de la Ludosynthèse sont réduits au minimum. Seule la nécessité de respecter le droit d'auteur et le droit à l'image semble importante. Un code de conduite (éthique) informel a donc été développé par les membres de la troupe.

Ce code (p. ex. demander la permission d'utiliser des images / masquer les inconnus / respecter la nudité, etc.) repose essentiellement sur le bon sens des artistes et vise à éviter tous problèmes légaux. [23Q21 / 13.3 et 13.4]

4.5 (a) What principles should guide the formulation of policies, strategies and standards related to the creation of reliable, accurate and authentic records in the digital environments under investigation?

(b) What principles should guide the formulation of policies, strategies and standards related to the appraisal of those records?

(a) Étant un objet de commémoration, la Ludosynthèse entretient surtout un lien avec le passé. Il serait donc nécessaire que les artistes conçoivent la réalisation de la Ludosynthèse comme étant une activité du présent qui doit faire l'objet d'une documentation au même titre que les activités antérieures. Autrement dit, les artistes devront prendre conscience que le travail électronique, même s'il n'utilise pas les méthodes ou les médias traditionnels, exige l'accumulation d'informations contextuelles (de traces) pour leur compréhension dans le futur. De plus, il serait important que dès le début des activités électroniques, les artistes envisagent ce que sera le futur, ce que devraient être les structures nécessaires au fonctionnement et à l'utilisation de la Ludosynthèse sur une longue période de temps. Par exemple, les artistes réchappent actuellement leurs documents analogiques et créent une nouvelle «mémoire» interactive, mais sans se soucier réellement de l'évolution de cette mémoire. Les artistes devraient donc prendre conscience de la nécessité de penser dès le commencement à la façon dont ils s'occuperont de la Ludosynthèse à travers le temps. Sans cela, le processus de sauvetage sera un perpétuel recommencement.

(b) Le processus de sélection est subjectif, voire instinctif. Des principes clairs sont difficiles à mettre en lumière.

4.6 What principles should guide the formulation of policies, strategies and standards related to the long-term preservation of those records?

Les informateurs n'ont pas de méthode de préservation. Ils sont plutôt dans un état de perpétuelle urgence. L'important pour eux est de chercher à suivre l'évolution technologique afin d'éviter la perte d'information ou de documents.

DESCRIPTION CROSS-DOMAIN :

De manière générale, pour répondre à ces questions, on peut notamment se référer à 23Q22 et 23 / 11.1 – 11.3

6.1 What is the role of descriptive schemas and instruments in records creation, control, maintenance, appraisal, preservation, and use in traditional record-keeping systems in the three focus areas?

6.2 (a) What is the role of descriptive schemas and instruments in records creation, control, maintenance, appraisal, preservation, and use in emerging record-keeping systems in digital and web-based environments in the three focus areas? (b) Do new tools need to be developed, and if so, what should they be? (c) If not, should present instruments be broadened, enriched, adapted?

6.3 What is the role of descriptive schemas and instruments in addressing reliability, accuracy and authenticity requirements (including the InterPARES 1 Benchmark and Baseline Authenticity Requirements) concerning the records investigated by InterPARES2?

6.1 à 6.3 Des entrevues il est ressorti que, pour les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?), la «description» joue (ou jouait) un rôle essentiellement secondaire à l'égard de la création ou de l'exploitation des documents.

Une première forme de description apparaît avec la mise en ordre des documents (analogiques pour la plupart) avant le commencement de la réalisation de la Ludosynthèse. En fait, la «description» effectuée ici s'est faite à l'intérieur d'une base de données qui rassemble des informations exhaustives sur chaque performance originale de la troupe. En d'autres termes, il s'agit d'un inventaire qui permet le repérage de documents ou d'informations concernant les performances. Cette base de données permet donc l'exploitation des documents (surtout analogiques).

Une seconde forme de description s'effectue au moment de la programmation. Dans le logiciel Flash, une «zone grise» de commentaires non visibles aux spectateurs-usagers peut être créée. Les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) s'en servent afin d'y consigner des informations (contenus, polices, couleurs, position des images, etc.) concernant les Interfaces de la Ludosynthèse. Cette pratique a débuté à la suite de problèmes techniques qui ont obligé une reprise de certaines opérations déjà effectuées. À cette seconde forme de description, on peut ajouter la rédaction d'un «cahier de normes» à l'intérieur duquel sont également consignées certaines données susceptibles de fournir des informations à l'égard du contenu ou de la «présentation» de la Ludosynthèse.

Il importe enfin de mentionner que les propriétés des documents (vidéos, sons, images, etc.) ne sont pas consignées consciemment. Aucune information (source, auteur, date de création, date de modification, etc.) n'est donc enregistrée de manière volontaire. Les informateurs ne connaissaient pas l'existence de ces propriétés. Ils ont néanmoins rapidement mesuré leur importance, notamment pour le Copyright des images. En ce sens, la description pourrait éventuellement permettre aux membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) de gérer (à tout le moins de montrer) leur droit d'auteur.

6.4 What is the role of descriptive schemas and instruments in archival processes concerned with the long-term preservation of the records in question?

Les membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) créent actuellement un objet mémoriel destiné à redonner vie à des documents proche de l'oubli. La réflexion de la troupe ne touche pas encore la préservation à long-terme. Arbo Cyber, théâtre (?) n'envisageait donc pas la description comme ayant un rôle à jouer dans ce domaine. Par contre, les entrevues effectuées avec les artistes leur ont permis de prendre conscience de cette problématique.

À la fin des entrevues, la description (notamment remplir les propriétés des documents) apparaissait encore aux membres d'Arbo Cyber, théâtre (?) comme un surplus, un «plus» qui peut être complété, mais qui n'est pas essentiel. Néanmoins, les artistes rempliraient probablement certaines des propriétés (copyright / auteur) jugées très importantes, sans être encore certains de consigner une liste exhaustive pour chaque document.

6.7 (a) To what extent do existing descriptive schemas and instruments used in the sectors concerned with the focus areas addressed by this project (for example, the geo-spatial data community) support and inform requirements such as those developed by InterPARES 1? (b) Will they need to be modified to enable these sectors to meet these requirements, or will new ones need to be developed? (c) If so, what should they be?

(a) À priori, il n'existe aucun schéma de description ou autre instrument issu du milieu artistique devant ou pouvant être utilisé par les artistes (de la scène) dans la création de leurs œuvres originales ou de leurs œuvres électroniques.

(b) Devant l'intérêt suscité chez les membres de la troupe par certaines des propriétés (Copyright, auteur) associées aux documents (images, vidéos, etc.), il apparaît que la création d'outils de description adaptés aux besoins des artistes pourrait être envisagée. Toutefois, les entrevues ne nous ont pas permis de relever les besoins des artistes à cet égard. D'ailleurs, il semble que les artistes eux-mêmes ne connaissent pas leurs besoins particuliers. En ce sens, en plus d'éventuels outils de description, des outils de formation ou de conscientisation devraient probablement être créés.

6.9 What is the role of descriptive schemas and instruments in rights management and in identifying and tracking records components, versions, expressions, performances, and other manifestations, and derivative works?

Tel que mentionné précédemment, les schémas de description ou autres outils ne jouaient aucun rôle nécessaire chez Arbo Cyber, théâtre (?). Nos entrevues ont éveillé chez les membres de la troupe un intérêt pour ces questions. Pour Arbo Cyber, théâtre (?), il apparaît désormais que les schémas de description pourraient s'avérer nécessaires dans la gestion des droits. La nature de l'œuvre électronique de la troupe ne nous permet pas d'avancer d'autres éléments de réponse concernant les composants, les versions, etc.

6.10 (a) Is it important to be able to relate the record of artistic and scientific activity to the associated expression, performance, product, work, or other manifestation of it, (b) and, if so, in what ways can descriptive activities facilitate it?

(a) Pour ArboCyber, théâtre (?), l'essentiel est justement de lier le passé au présent à l'aide de documents choisis qui deviennent alors les traces des performances originales, intégrés à un objet électronique. Les documents sont donc liés *nécessairement* à leur performance, sans quoi ils perdent leur sens.

(b) Ainsi, il pourrait être envisagé que deux séries de données soient utilisées pour décrire les documents. Par exemple, une première série devrait servir à l'expression des liens avec le passé (date de production originale, participants, lieu), alors qu'une seconde devrait permettre la consignation de données sur le présent, sur la production électronique (date de numérisation, type de traitement, etc.). Cette division peut paraître évidente pour les archivistes. Il n'en demeure pas moins qu'elle est peut-être la source de certaines «confusions» dans la compréhension, par les artistes, des notions d'authenticité, de fiabilité et d'exactitude.

F. BIBLIOGRAPHY OF RELEVANT MATERIAL, INCLUDING ARTICLES ABOUT THE METHODS AND WORKS OF THE SUBJECT(S)

Arbo Cyber, Théâtre (?)

Fonds Arbo Cyber, théâtre (?) : Ancien site Web, Ébauches de la Ludosynthèse, Organigramme de la Ludosynthèse, Compilation vidéo SIMUL, Dossier de presse, Publicités et Documents de promotion, etc.

ARBO CYBER, THÉÂTRE (?), «(Interrogations)», dans *Cahiers de théâtre JEU*, numéro 52, septembre 1989, pp. 141-146.

BORELLO, Christine, «Un théâtre de recherche sur la perception : portrait d'Arbo Cyber, théâtre (?)», dans *Cahiers de théâtre JEU*, numéro 86, 1998, pp. 101-105.

FAGUY, Robert et Lucie FRADET, «Regards sur l'écran vidéo en présence de l'artiste de chair», dans *ESSE arts + opinion*, numéro 46 (Dossier BALAYAGE : un REGARD sur la VIDÉO).

FAGUY, Robert, «Pour un récepteur hautement résolu...», dans *Protée*, volume 27, numéro 1, printemps 1999, pp. 117-124.

FAGUY, Robert, *Nouvelles technologies au théâtre : la recherche d'espaces virtuels*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 1991, 114p.

PLOURDE, Élisabeth, «Comment se débarrasser de son voisin», dans *Cahiers de théâtre JEU*, numéro 101, 2001.4, pp.144-149.

PLOURDE, Élisabeth, «Arbo Cyber, théâtre (†) : Entretien avec Robert Faguy et Lucie Fradet», dans *Cahiers de théâtre JEU*, numéro 103, 2002.2, pp. 103-107.

Méthodologie

CARDIN, Martine, *Grille de classification et d'identification des pratiques culturelles*, Sainte-Foy, Université Laval, Laboratoire d'ethnologie urbaine, [s.d.].

FETTERMAN, David M., *Ethnography: Step by step*, Newbury Park, Sage Publication (Applied Social Research Methods Series, Volume 17), 1989, 156p.

ROBERGE, Martine, *Enquête orale : trousse du chercheur*, [Sainte-Foy], Laboratoire d'ethnologie urbaine, CÉLAT, Faculté des lettres, Université Laval, 1995, 85p.

VINCENT, Diane, «Comment mener une enquête auprès d'informateurs», dans Jocelyn LÉTOURNEAU, *Le coffre à outil du chercheur débutant : Guide d'initiation au travail intellectuel*, Toronto, Oxford University Press, 1989, pp 144-156.

Archivistique

BACHIMONT, Bruno, «L'archive numérique : entre authenticité et interprétabilité», dans *Archives*, volume 32, numéro 1, 2000-2001, pp.3-15.

BÉLANGER, Micheline, Jean Maurice DEMERS et Claude MINOTTO, *Guide d'imagerie numérique : Numérisation de l'information consignée sur des supports traditionnels*, Archives Nationales du Québec, 1998, 67p.

BOURHIS, Taïk, «Les archives électroniques : la question de l'intégrité», dans *Archives*, volume 32, numéro 1, 2000-2001, pp. 17-31.

BURESI, Charlette et Laure CÉDELLE-JOUBERT (dir), *Conduire un projet de numérisation*, Paris et Villeurbanne, Éditions Lavoisier et ENSSIB, coll. La boîte à outils, 2002, 326p.

CARDIN, Martine, «Archives in 3D», *Archivaria*, n° 51, printemps 2001, pages 112-136.

COOK, Terry, «The concept of the archival fonds : theory, description, and provenance in the post-custodial era», in *The archival fonds: from theory to practice*, edited by Terry EASTWOOD, p.31-85.

DUCHEIN, Michel, «Le respect des fonds en archivistique. Principes théoriques et problèmes pratiques», *La Gazette des archives*, 1977, vol.97, p.71-96.

DURANTI, Luciana, «Reliability and authenticity : The concepts and the implications», *Archivaria*, numéro 39, printemps 1995, pp 5-10.

DURANTI, Luciana, «Le projet de recherche Interpares sur l'authenticité des documents électroniques», *Journées internationales : Archivage à long terme des documents électroniques*, Paris, France, 8-9 mars 2001, [accessible en ligne], www.archivesdefrance.culture.gouv.fr/fr/archivistique/daflucianaduranti.html (dernière consultation 9 août 2004)

GRIMARD, Jacques, «Gérer la préservation à long terme des archives électroniques ou préserver le médium et le message», dans *Archives*, volumes 27, numéro 4, 1996, pp. 21-34.

KALLEL, Sameh, *Gestion et archivage de documents électroniques : évidence, fiabilité et authenticité*, mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval, 1998, 103p.

Théâtre, technologies et archivage de spectacles

Archives de France, *Tableau de tri et de conservation des archives des théâtres publics*, Circulaire AD 99-2 du 30 décembre 1999, [accessible en ligne], www.archivesdefrance.culture.gouv.fr/en/encircAD/DAFad99-2tableau.html (dernière consultation 16 août 2004)

Auteur Dramatiques En Ligne (ADEL), «Auteurs dramatiques en ligne : Bibliothèque virtuelle», [Site Internet], www.adelinc.qc.ca (dernière consultation le 6 août 2004)

CHIROLLET, Jean-Claude, «Statut documentaire et médiologie du spectacle vivant sur Internet : Le théâtre sur Internet en tant que système documentaire», *Site de l'auteur*, [Site Internet], www.ifrance.com/Fractalismes/page28.html (dernière consultation le 6 août 2004)

COMÉDIE-FRANÇAISE, «Archiver le théâtre», in *Comédie-française, les cahiers*, numéro 30, 1999, pp.11-97p.

Fondation Daniel Langlois, «La Fondation Daniel Langlois, pour l'art, la science et la technologie», [Site Internet], www.fondation-langlois.org (dernière consultation le 6 août 2004).

GUIBERT, Noëlle, «À propos de l'archivage des spectacles : Réflexions de Jacques Lassalle», in *La revue de la Bibliothèque nationale de France*, numéro 5 : Archives, Patrimoine et Spectacle vivant, juin 2000, [accessible en ligne], <http://editions.bnf.fr/revue/art55.htm> (dernière consultation le 6 août 2004)

Independent Media Art Preservation (IMAP), «IMAP : Serving the field of independent media art with preservation resources, information, training, and advocacy.», [Site Internet], www.imappreserve.org/index.html (dernière consultation le 9 août 2004).

LOFFREE, Carrie, *Le théâtre québécois contemporain à la lumière de la culture informatique*, thèse de doctorat, Québec, Université Laval, 1999, 263p.

MASSOUTRE, Guylaine, «Mutations dans le théâtre électronique et les arts médiatiques», dans *Cahiers de théâtre JEU*, numéro 77, 1995.4, pp.152-157.

- OLIVEIRA BARATA, José de, «La mémoire. Une forme de courage», dans Société Internationale des Bibliothèques et des Musées des Arts du Spectacle / International Association of Libraries and Museums of the Performing Arts, 19ème Congrès International, Lisbonne 7-11 septembre 1991, Ed.: José Carlos Alvarez. Lisbonne, 1994, p. 21-24, [accessible en ligne], www.theatrelibrary.org/sibmas/congresses/sibmas92/lisb06.htm (dernière consultation 9 août 2004)
- PAQUIN, Louis-Claude, «Le multimédia interactif: Entre machine à contenu et audiovisuel cybernétique», in *Interfaces et sensorialité*, Louise POISSANT (dir.), Sainte-Foy, Presses de l'Université du Québec (Coll. Esthétique des arts médiatiques), 2003, pp.273-300.
- PAVLOVIC, Diane et Serge OUAKNINE (dir), «Théâtre et technologies : la scène peuplée d'écrans», in *Cahier de théâtre JEU*, numéro 44, 1987, pp 91-174. PICON-VALLIN, Béatrice (dir.), *Le film de théâtre*, Paris, CNRS Éditions, 1997, 286p.
- PICON-VALLIN, Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène*, Lausanne, Éditions l'âge d'homme, 1998, 343.
- PICON-VALLIN, Béatrice et Jean-Loup RIVIÈRE, «L'enseignement des notes», in *Cahiers de la Comédie-française*, numéro 30, 1999, pp.12-15.
- PICON-VALLIN, Béatrice (dir.), *La scène et les images : études et témoignages de Maria Teresa Aristei... [et al.]*, réunis et présentés par Béatrice Picon-Vallin, Paris, CNRS Éditions, 2001, 404p.
- POPPER, Frank, «Les arts plastiques et les nouvelles technologies : affinités avec l'art théâtral», dans *Théâtre, multidisciplinarité et multiculturalisme*, Chantal HÉBERT et Irène PIRELLI-CONTOS (dir.), Québec, Nuits blanches, 1997, pp.171-183.
- POPPER, Frank, *L'art à l'âge électronique*, Paris, Éditions Hazan, 1993, 192 p.
- PRUNER, Michel, «3. La mémoire du théâtre», in *La fabrique du théâtre*, Paris, Nathan (Coll. Lettres sup.), 2000, pp.254-259.
- Société Internationale des Bibliothèques et des Musées des Arts du Spectacle (SIBMAS), «Welcome to SIBMAS, the International Association of Libraries and Museums of the Performing Arts / Bienvenue à SIBMAS, la Société Internationale des Bibliothèques et des Musées des Arts du Spectacle, [Site Internet], www.theatrelibrary.org/sibmas/sibmas.html (dernière consultation 9 août 2004)

Cédéroms de troupes de théâtre

- MOMENTUM, *Fin de siècle, de 90 00 : DVD*, 2002.
Site Web de la troupe : www.momentumtemple.net
- NIVEAU PARKING, *Parcours théâtral : 1986-2002*, Mario Villeneuve, 2002.
Site Web de la troupe : www.theatreniveauparking.qc.ca
- RECTO-VERSO, *Un paysage : eine landschaft : a landscape*, Mario Villeneuve, 1999.
Site Web de la troupe : www.meduse.org/recto-verso

Textes légaux cités

Bibliothèque et archives Canada, *Dépôt légal*, Site Bibliothèque et Archives Canada, [accessible en ligne], www.collectionscanada.ca/6/25/s25-200-f.html (dernière consultation 18 août 2004)

Gouvernement du Canada, *Loi sur la Bibliothèque et les Archives du Canada, 2004, ch. 11*, Canada, Site du Ministère de la justice du Canada [accessible en ligne], <http://lois.justice.gc.ca/fr/L-7.7/14303.html> (dernière consultation 18 août 2004)

Gouvernement du Canada, *Règlement sur l'envoi de documents à la Bibliothèque nationale (1995) DORS/95-199*, Canada, Site du Ministère de la justice du Canada [accessible en ligne], <http://lois.justice.gc.ca/fr/N-12/DORS-95-199/23699.html#article-1> (dernière consultation 18 août 2004)

Gouvernement du Québec, *Loi sur la bibliothèque nationale du Québec, L.R.Q., Chapitre B-2.2*, Québec, Éditeur officiel du Québec, [accessible en ligne], http://www.publicationsduquebec.gouv.qc.ca/dynamicSearch/telecharge.php?type=2&file=/B_2_2/B2_2.html (dernière consultation 18 août 2004)

G. GLOSSARY OF TERMS

L'étude de cas Arbo Cyber, théâtre (?) s'est réalisée en français. Conséquemment, certains concepts IP2 ou termes archivistiques ont été difficiles à traduire.

LUDOSYNTHÈSE : Site Internet ayant pour but à la fois 1) de témoigner des performances passées d'Arbo Cyber, théâtre (?) et de son esprit (philosophie, démarche artistique, etc.), et 2) de permettre à un spectateur-usager de participer ou de recréer des performances ou des œuvres à l'aide du média numérique..

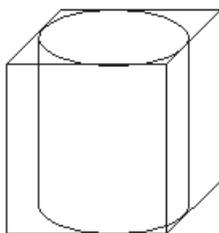
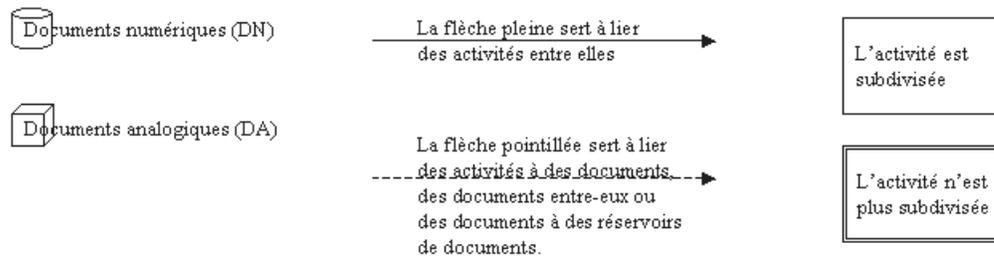
NOMENCLATURE : Système de codification créé par Arbo Cyber théâtre (?) pour nommer leurs documents numériques. Un titre (code) unique permet de connaître la position des documents dans la Ludosynthèse (section), la performance originale à laquelle ils sont associés et leur contenu.

REPRÉSENTATIVITÉ : Le terme *représentativité* a été utilisé afin de mettre en relief les concepts de fiabilité, d'authenticité et d'exactitude. Ces derniers tels que définies par InterPARES2 ne correspondaient pas aux contextes d'Arbo. La *représentativité* est la capacité qu'ont les documents du fonds d'archives à bien illustrer les performances artistiques originales. Elle est fortement associée à la sélection des documents qui seront numérisés pour leur intégration à la Ludosynthèse.

SPECTATEUR-USAGER : Ce néologisme a été créé afin de distinguer entre le spectateur d'une performance originale du spectateur / visiteur / utilisateur, etc. de la Ludosynthèse. En ce sens, le terme «spectateurs-usagers» entend se rapprocher du concept artistique développé par la Ludosynthèse qui implique la participation électronique à l'événement artistique.

H. PRELIMINARY MODEL

Symboles et commentaires



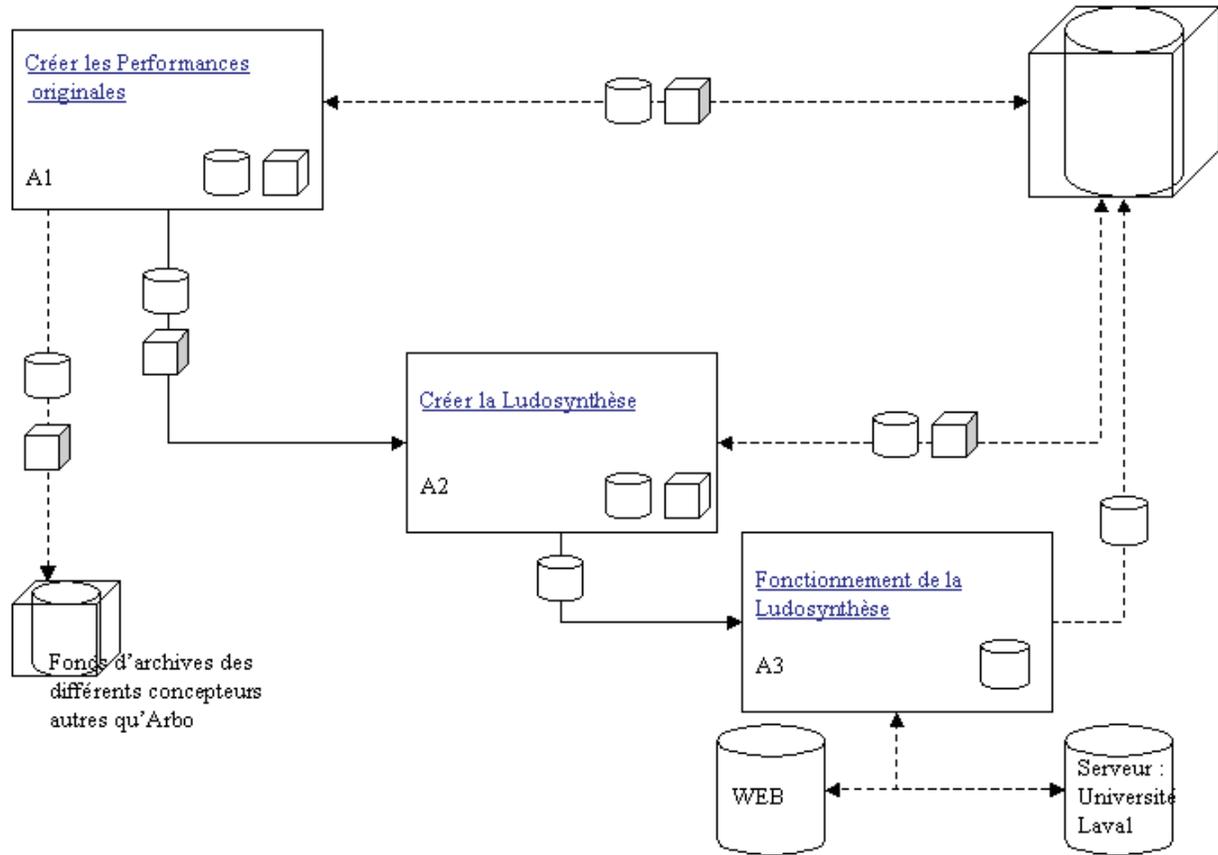
Ce symbole (un cube enfermant un cylindre) désigne le réservoir des documents d'Arbo, la masse documentaire créée dans le déroulement normal des activités de la troupe. Ce réservoir (ou «fonds d'archives») contient des documents analogiques et numériques, actifs ou destinés à une conservation à long terme.

La troupe n'effectue pas vraiment de gestion documentaire. Les membres d'Arbo disent tout conserver indistinctement. Enfin, dans sa production documentaire, Arbo imprime généralement tout ses documents numériques (textuels), afin d'en conserver une copie papier à laquelle il sera toujours possible de référer.

Lorsque ce symbole désigne le «fonds d'archives» d'une entité autre qu'Arbo, nous l'avons indiqué.

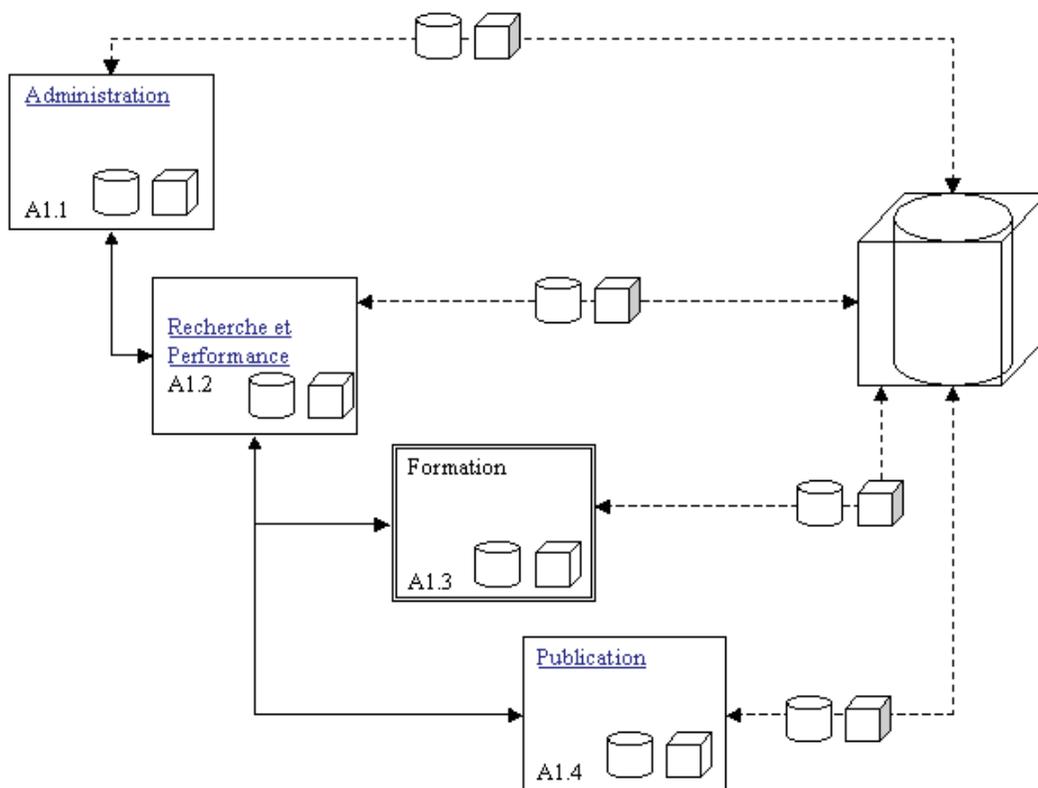
A0

Activités d'Arbo Cyber, théâtre (?)



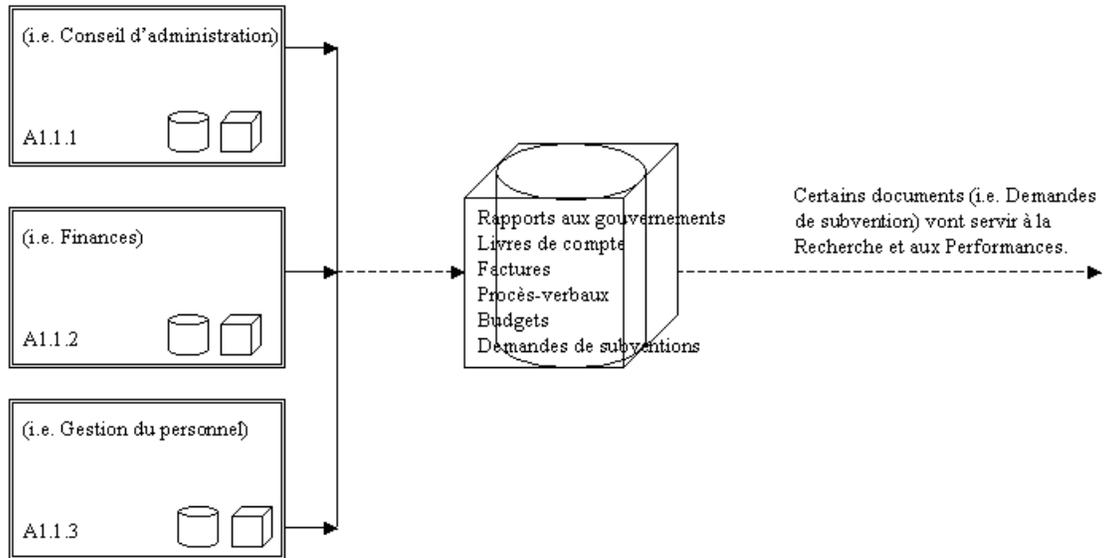
| | | |
|----|--|---|
| A1 | Créer les performances originales | Activités réalisées par Arbo pour la création de spectacles devant public. Arbo a mis fin à ces activités. |
| A2 | Créer la Ludosynthèse | Activités de création de la Ludosynthèse. Arbo réalise actuellement ce projet. |
| A3 | Fonctionnement de la Ludosynthèse | Utilisation de la Ludosynthèse par des spectateurs-usagers. Arbo veut poursuivre son action uniquement par le biais de ces activités. |

A1 Créer les Performances originales

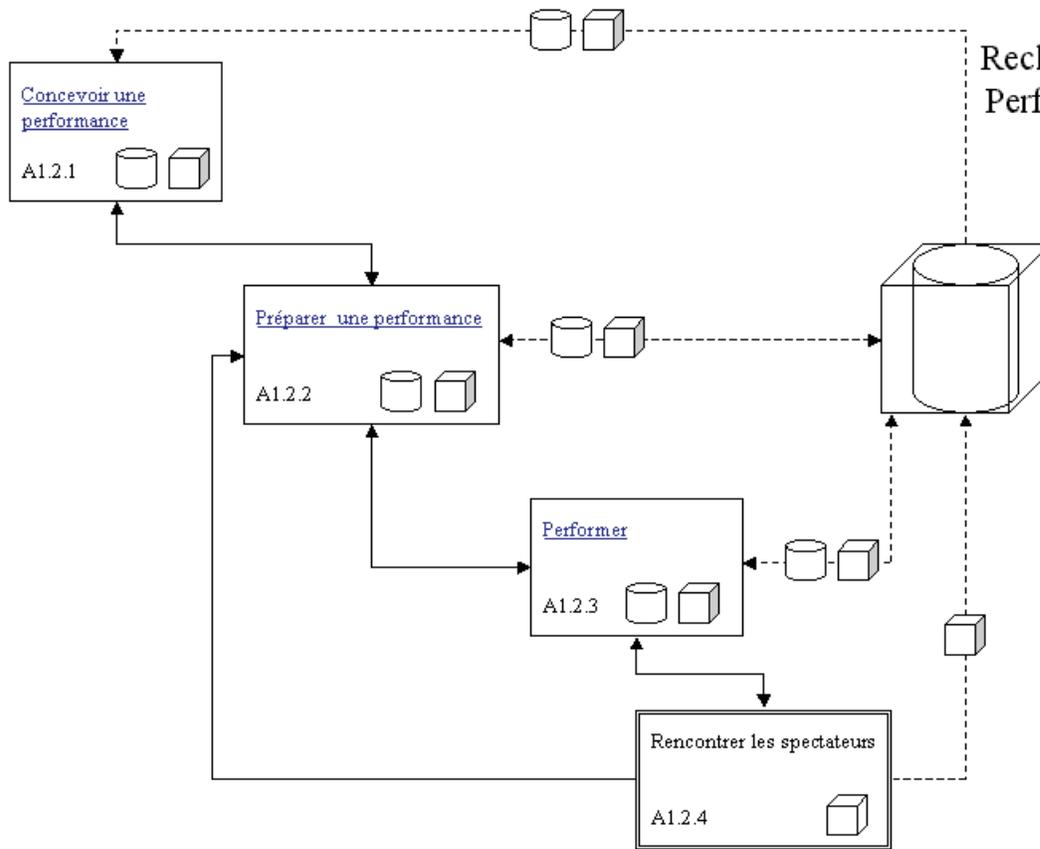


| | | |
|-------------|----------------------------------|--|
| A1.1 | Administration | Activités administratives générées par la création des spectacles. |
| A1.2 | Recherche et Performances | Activités «artistiques» sous-tendant la production des spectacles. |
| A1.3 | Formation | Activités pédagogiques: conférences, rencontres dans les écoles, activité à la bibliothèque à Halloween, etc. Comme tenu de sa diversité, il est difficile ne schématiser plus en détail le processus de cette fonction. |
| A1.4 | Publication | Publication produites par les activités d'Arbo |

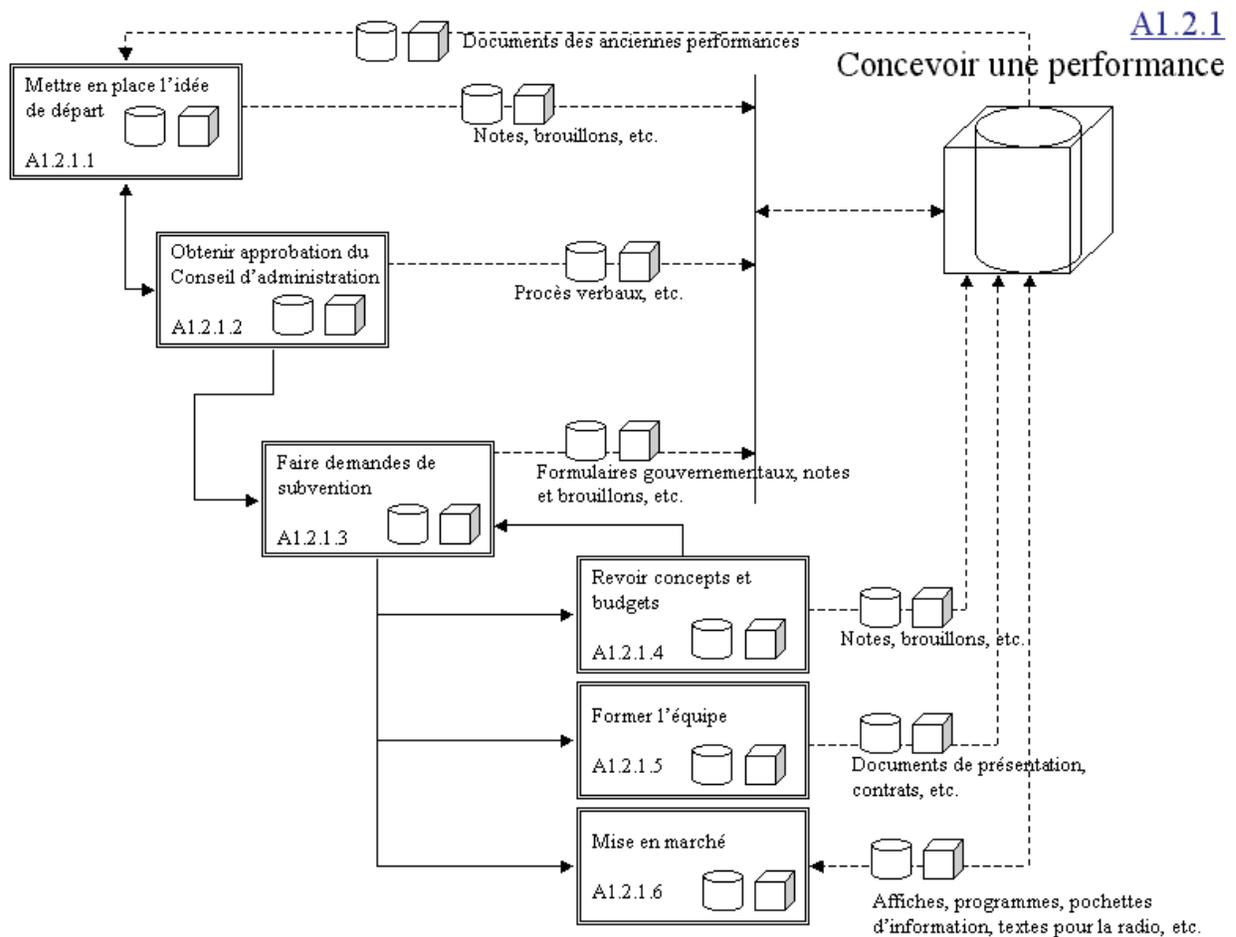
A1.1 Administration



A1.2 Recherche et Performance

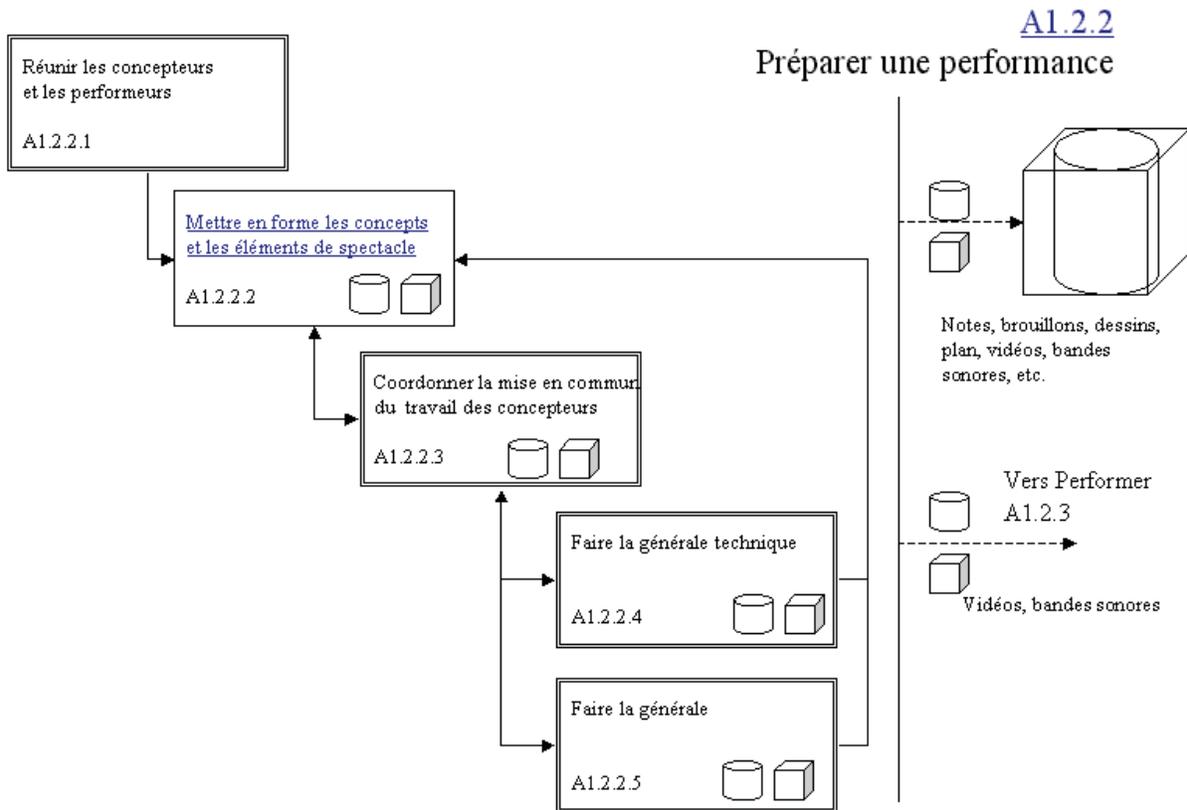


| | | |
|---------------|-----------------------------------|---|
| A1.2.1 | Concevoir une performance | Activités servant à mettre en place la structure de production des spectacles. |
| A1.2.2 | Préparer une performance | Préparation «artistique» des spectacles (répétitions, création bandes sonores, etc.) |
| A1.2.3 | Performer | Création du spectacle devant public. |
| A1.2.4 | Rencontrer les spectateurs | Après une représentation, les artistes et les spectateurs échangent sur leur expérience. Rétroaction possible vers (A1.2.2) ou (A1.2.3). Dans le premier cas, la performance peut être modifiée dans ses fondements. Dans le deuxième, les commentaires modifient le jeu des acteurs ou les façons de produire les Actions (sonores, vidéographiques ou technologiques) sans nécessiter une remise en cause des concepts de base de la performance. |



| | | |
|-----------------|--|---|
| A1.2.1.1 | Mettre en place l'idée de départ | Un concepteur, membre de la troupe, trouve et met en forme (ébauche) une idée pour un spectacle. |
| A1.2.1.2 | Obtenir l'approbation du Conseil d'administration | Le Conseil d'administration donne son accord pour que l'idée du concepteur devienne un projet pris en charge par la troupe. |
| A1.2.1.3 | Faire demandes de subvention | La troupe fait des demandes de subvention pour obtenir du financement. |
| A1.2.1.4 | Revoir concepts et budgets | La troupe peut avoir à réviser les concepts décrits ou les budgets annoncés dans la demande, soit pour faire une nouvelle demande soit pour ajuster le spectacle au financement obtenu. |

| | | |
|-----------------|------------------------|---|
| A1.2.1.5 | Former l'équipe | Arbo prend contact avec d'autres artistes (acteurs, artistes du son, artistes de la vidéo, etc.) afin de former l'équipe de production. |
| A1.2.1.6 | Mise en marché | Arbo réalise des outils pour faire la promotion de ses spectacles. Des documents produits lors d'étapes subséquentes (photographies de répétition, dessins, etc.) viendront s'intégrer à certains documents produits dans cette activité (i.e. affiches). |

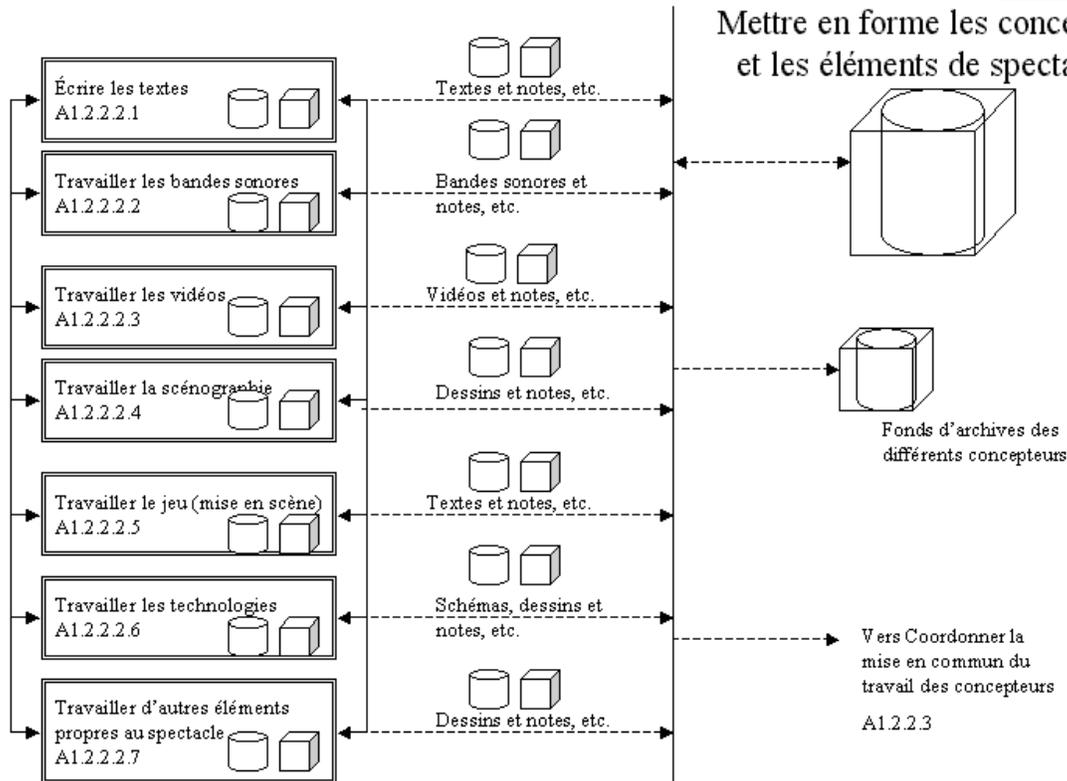


| | | |
|-----------------|---|---|
| A1.2.2.1 | Réunir les concepteurs et les performeurs | Les concepteurs et les performeurs se rencontrent afin de s'entendre sur le travail à effectuer pour la création du spectacle. |
| A1.2.2.2 | Mettre en forme les concepts et les éléments du spectacle. | Les concepteurs et les performeurs travaillent individuellement aux éléments du spectacle en fonction de leurs responsabilités. |
| A1.2.2.3 | Coordonner la mise en commun du travail des concepteurs | Les concepteurs et les performeurs se rassemblent pour mettre en commun leurs idées et travaux. Cela peut provoquer un retour vers A1.2.2.2. Jusqu'à présent, les documents créés sont préparatoires aux performances devant public. Cependant, certains peuvent avoir un statut de document complété. Par exemple, les bandes sonores préenregistrées et les vidéos SIMUL (enregistrés et traités avant les performances). |
| A1.2.2.4 | Faire la générale technique | Les artistes font une répétition en intégrant les appareils technologiques. L'activité s'effectue comme une représentation, mais avec rétroaction plus grande. Des documents sonores et vidéographiques peuvent être produits. S'ils sont conservés, ils sont intégrés au «fonds d'archives» d'Arbo. |
| A1.2.2.5 | Faire la générale | Les artistes font une répétition générale reproduisant à l'identique et en temps réel le spectacle qui sera présenté au public. L'activité s'effectue |

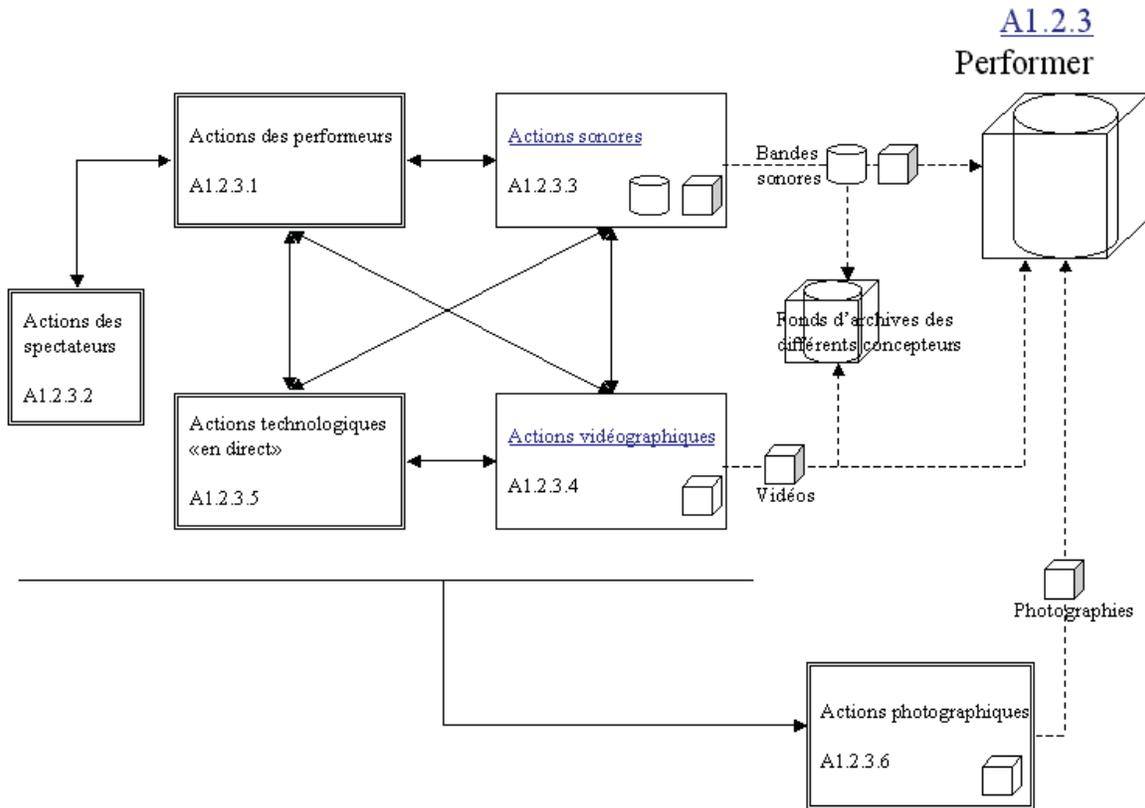
| | |
|--|--|
| | <p>comme une représentation mais avec rétroaction plus grande. Au besoin, le spectacle peut être modifié. Les générales sont des pré-performances: voir (A1.2.3) pour le détail. Des documents sonores et vidéographiques peuvent être produits. S'ils sont conservés, ils sont intégrés au «fonds d'archives» d'Arbo.</p> |
|--|--|

A1.2.2.2

Mettre en forme les concepts et les éléments de spectacle



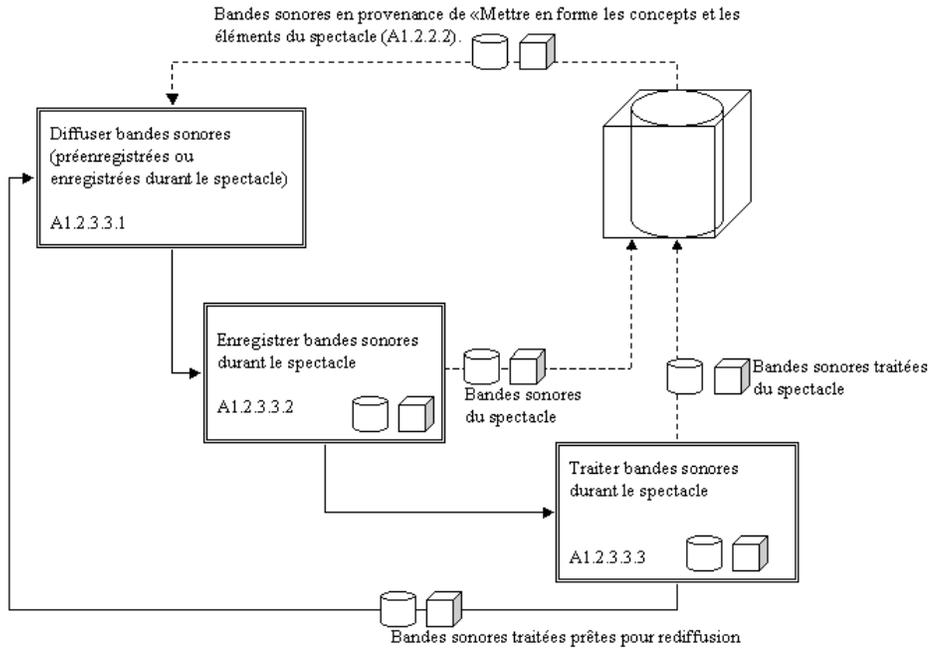
| | | |
|-------------------|--|---|
| A1.2.2.2.1 | Écrire les textes | Écrire les textes originaux ou adapter ou préparer l'improvisation. |
| A1.2.2.2.2 | Travailler les bandes sonores | Produire des bandes à diffuser et/ou préparer le <i>processus</i> pour l'enregistrement et la rediffusion en direct. |
| A1.2.2.2.3 | Travailler les vidéos | Produire des vidéos à diffuser (i.e. SIMUL) et/ou préparer le <i>processus</i> pour l'enregistrement et la rediffusion en direct. |
| A1.2.2.2.4 | Travailler la scénographie | Mettre en place le décor, la disposition des appareils, l'éclairage, etc. |
| A1.2.2.2.5 | Travailler le jeu | (Mise en scène) : mettre en place les actions des performeurs et leurs interactions avec le public et la technologie. |
| A1.2.2.2.6 | Travailler la technologie | Construire les appareils et les dispositifs technologiques. Par exemple, trafiquer un système de diapositives pour automatiser l'éclairage. |
| A1.2.2.2.7 | Travailler d'autres éléments du spectacle | Maquillage, costumes, accessoires, etc. |



| | | |
|-----------------|--------------------------------|---|
| A1.2.3.1 | Actions des performeurs | Les performeurs actent selon la mise en scène établie et réagissent aux réactions des spectateurs de même qu'à l'environnement scénique et technologique. |
| A1.2.3.2 | Actions des spectateurs | Les réactions des spectateurs peuvent provoquer une rétroaction dans le spectacle. Les performeurs agissent en fonction des réactions des spectateurs. |
| A1.2.3.3 | Actions sonores | Les artistes du son agissent dans le spectacle en diffusant, enregistrant et traitant du son. |
| A1.2.3.4 | Actions vidéographiques | Les artistes de la vidéo agissent dans le spectacle en diffusant, filmant et traitant des images. |
| A1.2.3.5 | Actions technologiques | Faire fonctionner les appareils technologiques, l'éclairage, les écouteurs [Voisins], etc. |
| A1.2.3.6 | Actions photographiques | Principalement pour les premières années, les représentations (performances) sont photographiées par un professionnel. Plus tard, il n'y a plus de photographies des spectacles, uniquement des vidéos. |

A1.2.3.3

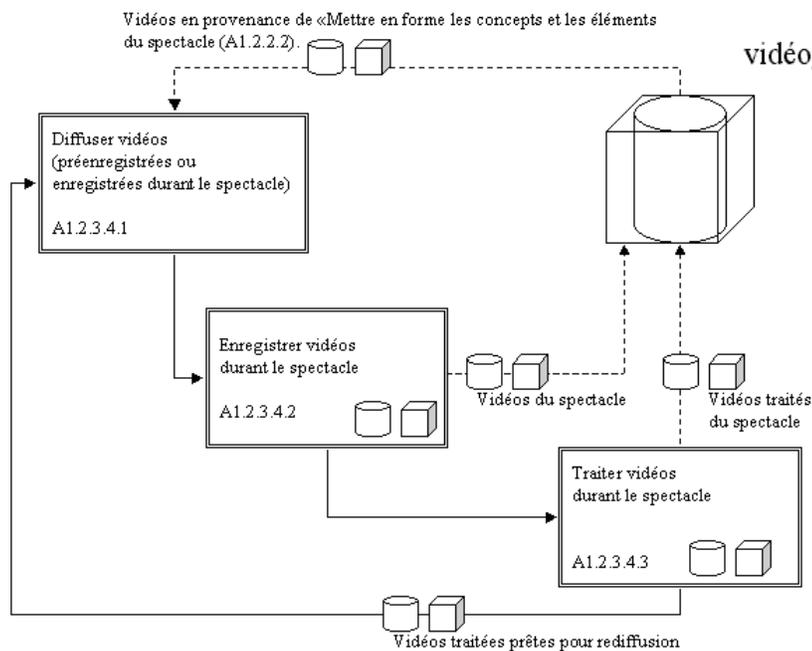
Actions sonores



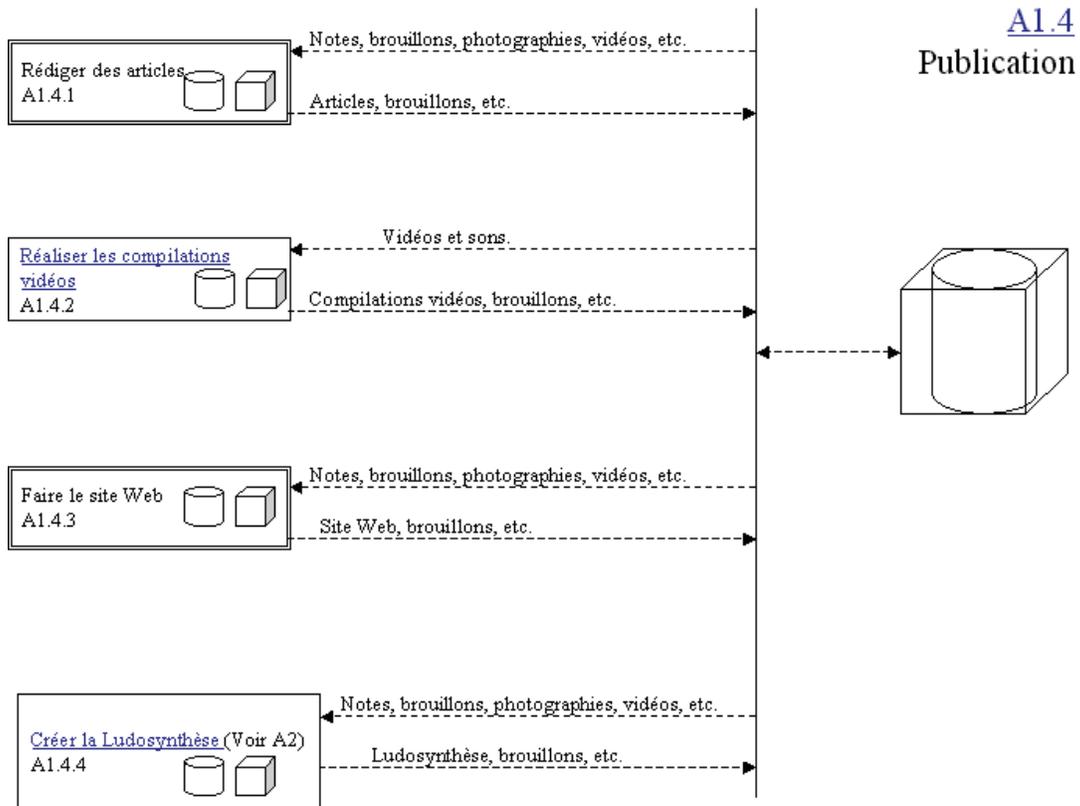
| | | |
|-------------------|---|---|
| A1.2.3.3.1 | Diffuser bandes sonores | Durant le spectacle, les artistes du son doivent diffuser les bandes sonores préenregistrées ou enregistrées en cours de représentation. |
| A1.2.3.3.2 | Enregistrer bandes sonores | Durant certains spectacles, les artistes du son enregistrent l'environnement sonore de la représentation. |
| A1.2.3.3.3 | Traiter bandes sonores durant le spectacle | Durant certains spectacles, les artistes du son traitent les sons enregistrés afin de les rediffuser (A1.2.3.3.1) en cours de représentation. |

A1.2.3.4

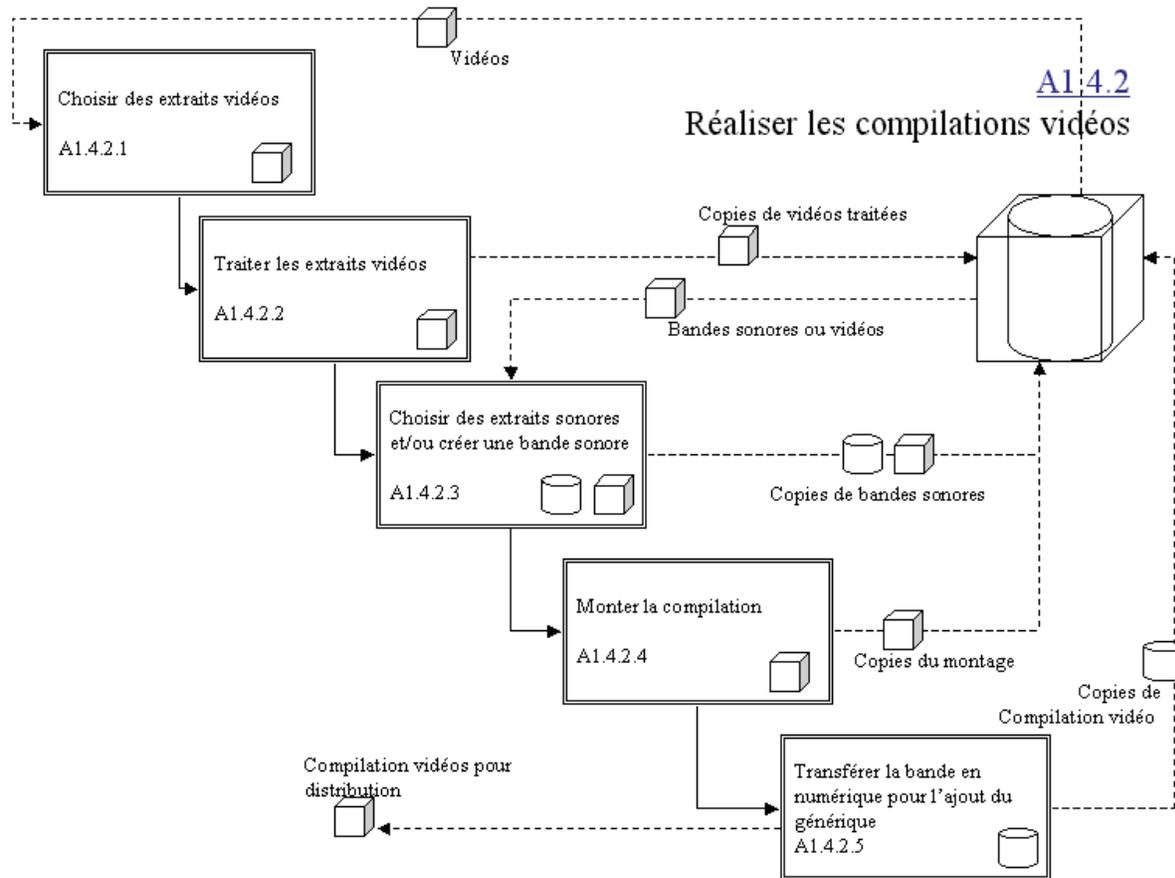
Actions vidéographiques



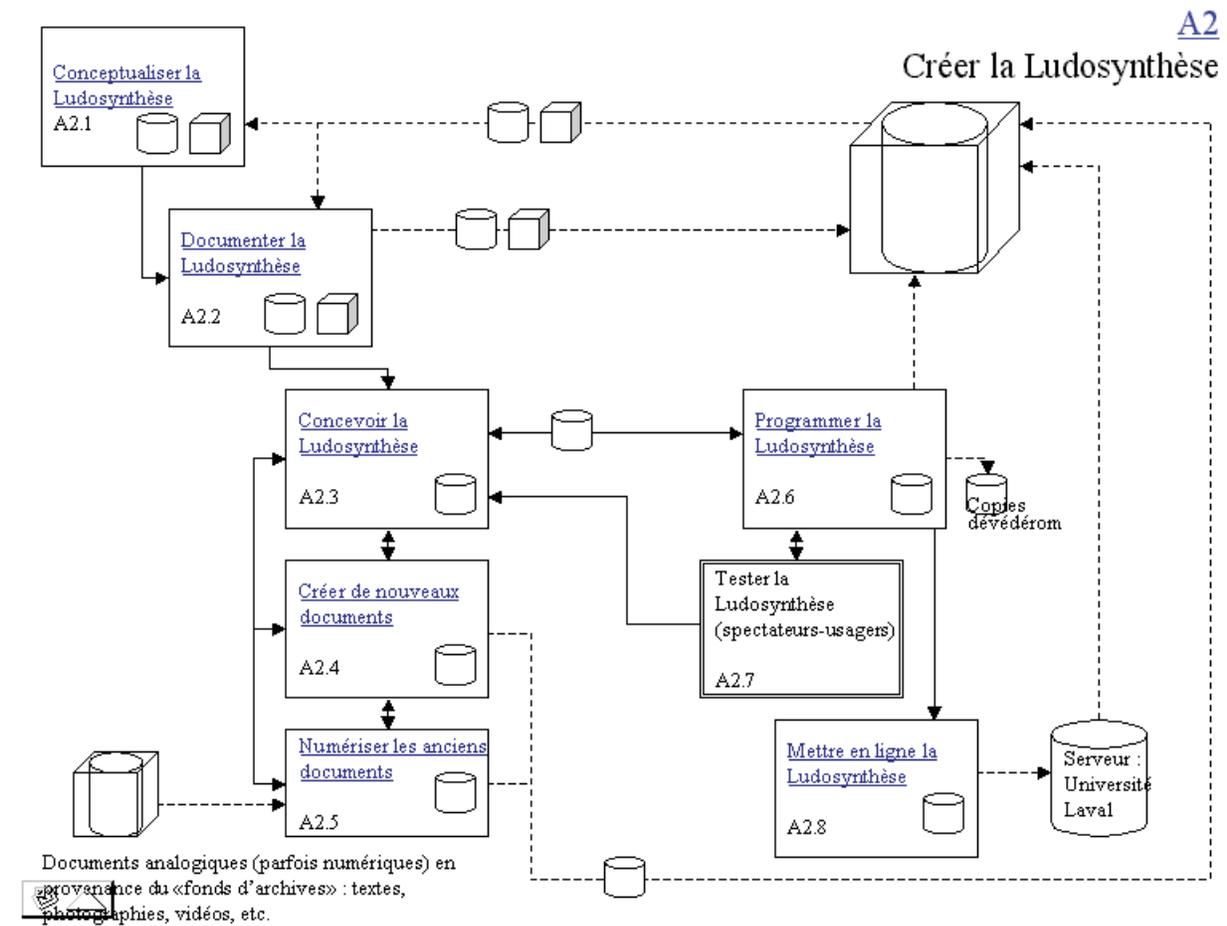
| | | |
|-------------------|---|---|
| A1.2.3.4.1 | Diffuser vidéos) | Durant le spectacle, les artistes de la vidéo doivent diffuser les vidéos préenregistrées ou enregistrées en cours de représentation. |
| A1.2.3.4.2 | Enregistrer vidéos durant le spectacle | Durant certains spectacles, les artistes de la vidéo filment le spectacle ou certaines actions particulières du spectacle. |
| A1.2.3.4.3 | Traiter vidéos durant le spectacle | Durant certains spectacles, les artistes de la vidéo traitent les vidéos enregistrées afin de les rediffuser (A1.2.3.4.1) en cours de représentation. |



| | | |
|---------------|---|---|
| A1.4.1 | Rédiger des articles | Pour des revues, les membres d'Arbo ont écrit des articles afin d'exposer leurs idées sur le théâtre. Les articles sont parfois illustrés de photographies ou d'images extraites des vidéos. |
| A1.4.2 | Réaliser les compilations vidéos | Pour certains SIMUL, Arbo a produit des vidéos d'une durée de 13 minutes chacun afin de rendre compte des spectacles. |
| A1.4.3 | Faire le site Web (ancien) | Il s'agit d'un embryon de la Ludosynthèse, mais sans interactivité ou dynamisme. Son processus de création, quoique beaucoup plus simple, ressemble à celui de la Ludosynthèse. Voir A2. |
| A1.4.4 | Créer la Ludosynthèse | La Ludosynthèse s'inscrit dans les activités de publication, mais sa nature et l'importance qu'elle prend dans les activités actuelles de la troupe permettent de l'étudier comme un processus à part. Voir A2. |

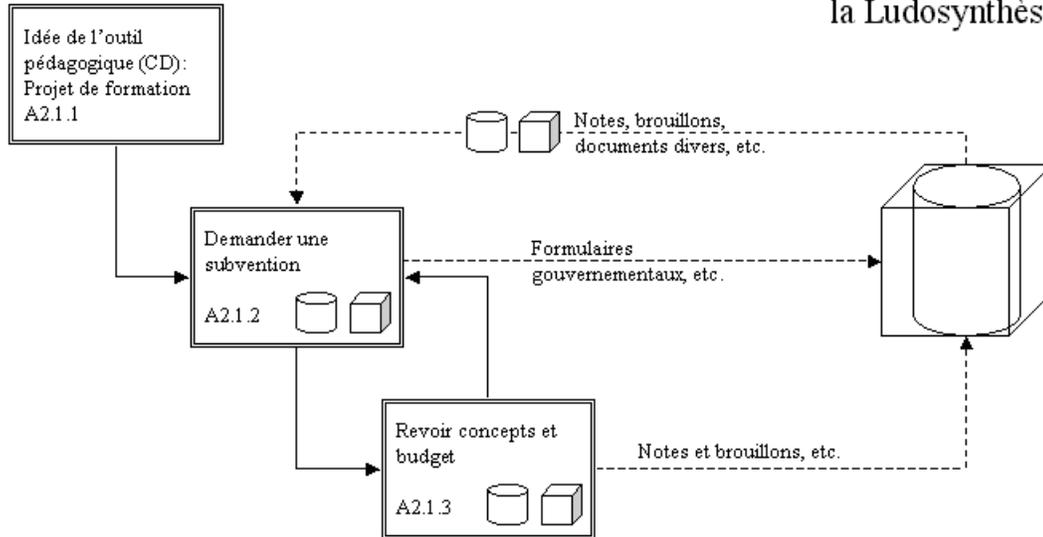


| | | |
|-----------------|---|---|
| A1.4.2.1 | Choisir des extraits vidéos | Les artistes chargés de la compilation font un choix d'extraits parmi les vidéos de la performance originale. |
| A1.4.2.2 | Traiter les extraits vidéos | Les extraits choisis sont traités, lorsque nécessaire (c'est-à-dire le moins possible). |
| A1.4.2.3 | Choisir des extraits sonores et/ou créer une bande sonore | Des extraits sonores sont choisis ou une bande sonore est créée pour être associés aux extraits vidéos. |
| A1.4.2.4 | Monter la compilation | Montage des images et de la bande sonore. |
| A1.4.2.5 | Transférer la bande en numérique pour l'ajout du générique | Transfert de la vidéo en format numérique pour l'ajout du générique. La vidéo originale demeure malgré tout en format analogique. |



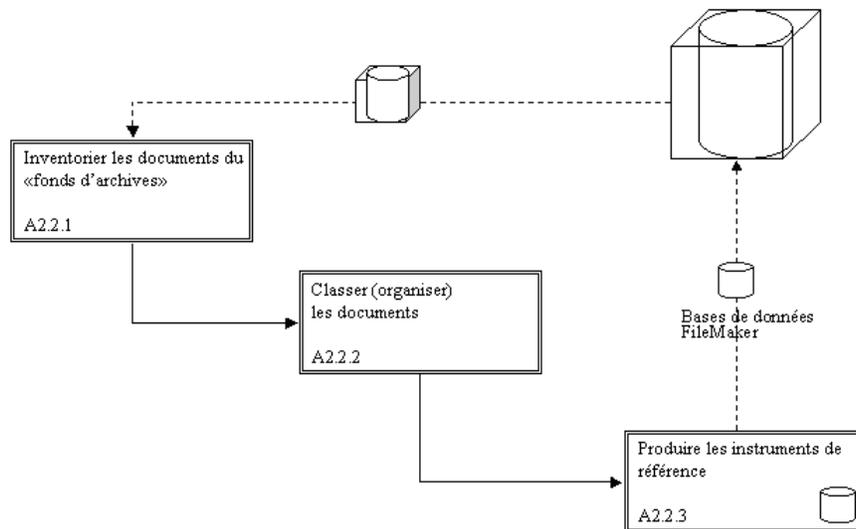
| | | |
|-------------|--|--|
| A2.1 | Conceptualiser la Ludo | Travail autour de l'idée et demandes de subvention pour la formalisation de cette idée. |
| A2.2 | Documenter la Ludo | Inventaire et classement du «fonds d'archives» pour connaître la documentation. |
| A2.3 | Concevoir la Ludo | Préparation avant la programmation de la Ludosynthèse simultanément à la création et à la numérisation des documents pour construire les brouillons d'Interface et à la programmation finale. |
| A2.4 | Créer de nouveaux documents | Création de documents pour suppléer aux lacunes du «fonds d'archives» ou pour ajouter du nouveau matériel. |
| A2.5 | Numériser les anciens documents | Numérisation des documents analogiques devant être intégrés à la Ludosynthèse. |
| A2.6 | Programmer la Ludo | Programmation informatique de la Ludosynthèse telle que conçue. |
| A2.7 | Tester la Ludo | Avant la mise en ligne, des spectateurs-usagers sont invités à tester la Ludosynthèse. Ils commentent leur visite et de rapportent les erreurs. Le cas échéant, les artistes apportent des corrections en retournant à A2.3 ou A2.6. |
| A2.8 | Mette en ligne la Ludo | Lorsque la Ludosynthèse sera terminée, elle sera mise en ligne pour que les spectateurs-usagers puissent la visiter librement. |

A2.1 Conceptualiser la Ludosynthèse



| | | |
|---------------|---|---|
| A2.1.1 | Idée de l'outil pédagogique et projet de formation | Au départ, l'idée était de faire un céderom destiné aux étudiants dans les formations offertes par Arbo. |
| A2.1.2 | Demander une subvention | Arbo fait une demande de subvention pour réaliser le céderom. Lorsque la troupe a modifié le projet de céderom en Ludosynthèse, une autre demande de subvention est faite pour développer la section ludique. |
| A2.1.3 | Revoir les concepts et budgets | Arbo peut avoir réviser les concepts décrits ou les budgets annoncés dans ses demandes, pour faire une nouvelle demande ou pour ajuster la Ludosynthèse aux exigences du financement obtenu. |

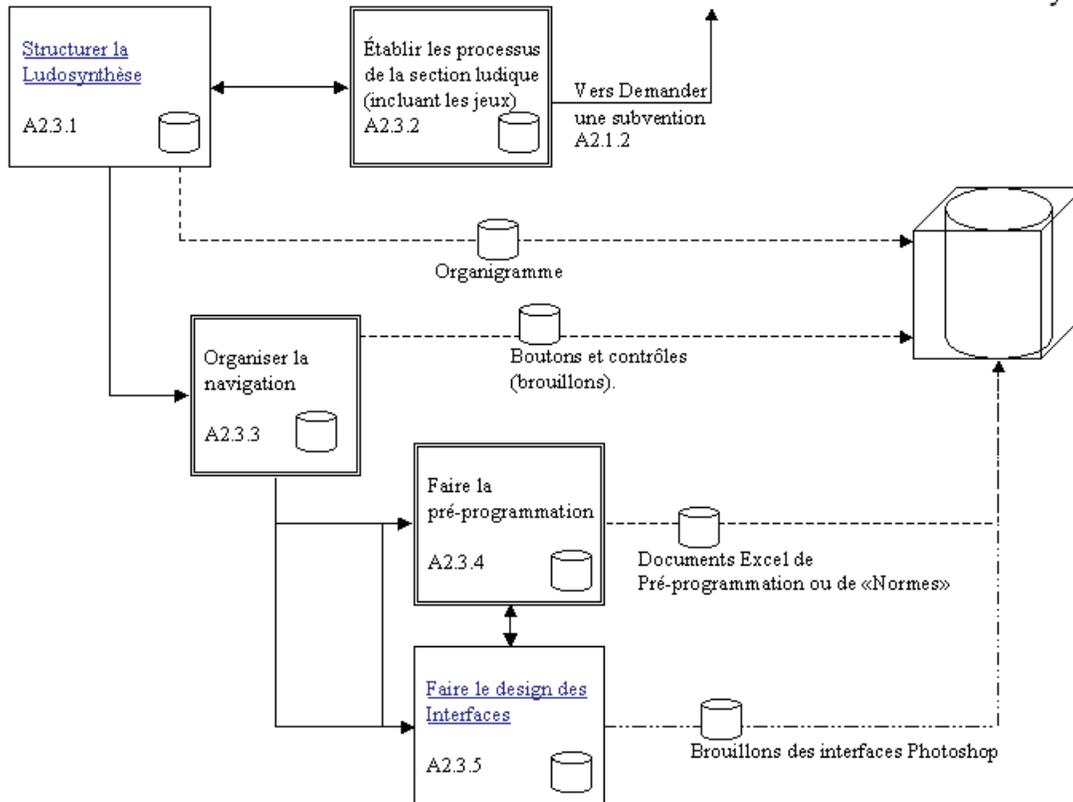
A2.2 Documenter la Ludosynthèse



| | |
|--|---|
| A2.2.1 Inventorier les fonds d’archives Arbo | Arbo a recensé les documents issus de ses activités. |
| A2.2.2 Classer les documents | Arbo a organisé ses archives en fonction de chacune des performances. |
| A2.2.3 Produire des instruments de référence aux archives | Arbo a créé une base de données de documentation (qui identifie des documents et consigne l’information sur les performances) et une base de données «Collaborateurs» qui rassemble des informations sur les différents participants aux performances d’Arbo. |

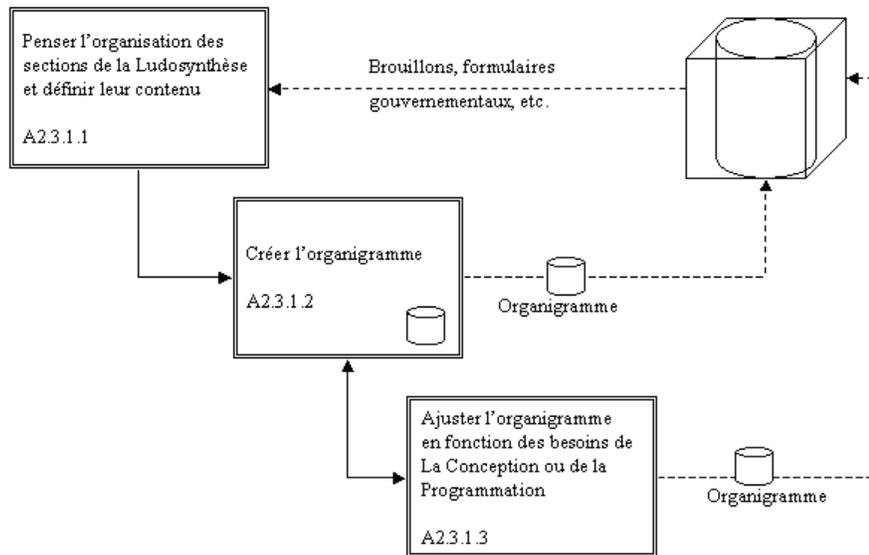
A2.3

Concevoir la Ludosynthèse



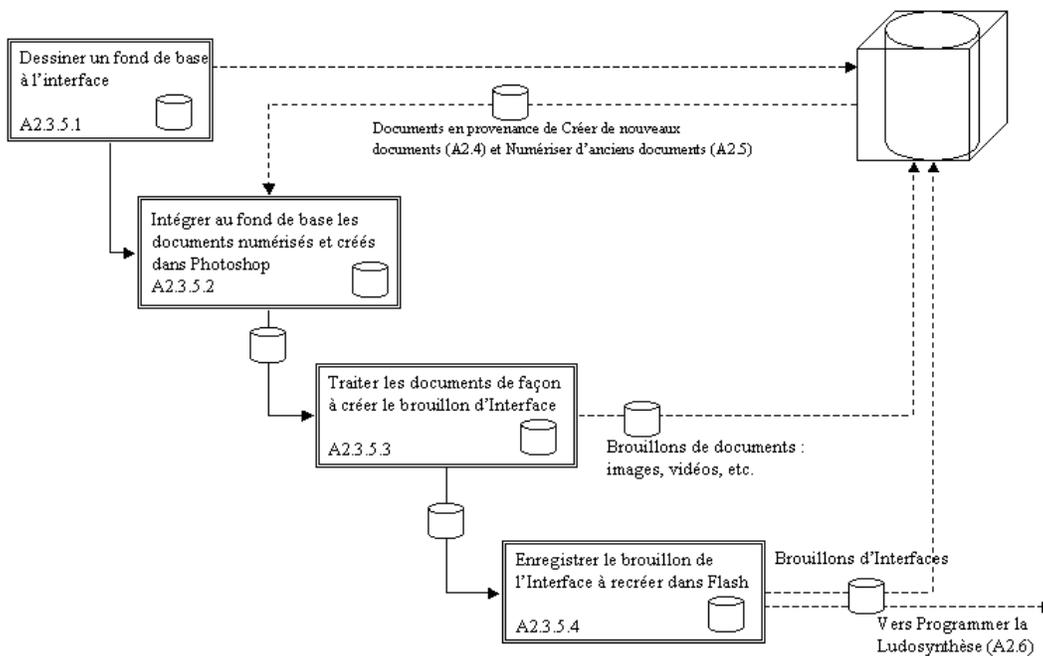
| | |
|---|--|
| A2.3.1 Structurer la Ludo | Mise en place la structure générale de la Ludosynthèse. |
| A2.3.2 Établir les processus de la section ludique (incluant les jeux) | Activités de conception qui consiste à établir les processus ludiques (interactifs) de la section du même nom. Simultanément à la conception de l’organigramme (le plan), les <i>jeux</i> sont conçus puisqu’ils ont une influence sur l’ensemble de la Ludosynthèse. Une demande de subvention a été faite uniquement pour le développement de ces processus. |
| A2.3.3 Organiser la navigation | Penser le système de boutons et le référentiel qui permet aux spectateurs-usagers de naviguer dans la Ludosynthèse. |
| A2.3.4 Faire la pré-programmation | S’assurer des algorithmes, des noms des fichiers, de la nomenclature, des opérations à produire, de la présence de l’ensemble des contenus, etc. La pré-programmation donne naissance à un document Excel dans lequel les informations nécessaires à la programmation sont consignées. |
| A2.3.5 Faire le design des Interfaces | Les artistes préparent un brouillon (avant programmation) de chacune des Interfaces (accueil des sections et chacune des «pages» de la Ludosynthèse). |

A2.3.1 Structurer la Ludosynthèse



| | | |
|-----------------|--|--|
| A2.3.1.1 | Penser l'organisation des sections et définir leur contenu. | Concevoir la structure de la Ludosynthèse en établissant les Sections (Basique, Chronologique, Systémique et Ludique) et en définissant le contenu de chacune d'elles. |
| A2.3.1.2 | Créer l'organigramme | Établir les liens intellectuels qui permettent de visualiser la structure et les contenus. |
| A2.3.1.3 | Ajuster en fonction de la conception et de la programmation | Au fur et à mesure que le travail avance, des modifications peuvent être apportées à la structure ou aux contenus, ce qui produit des ajustements de l'organigramme. |

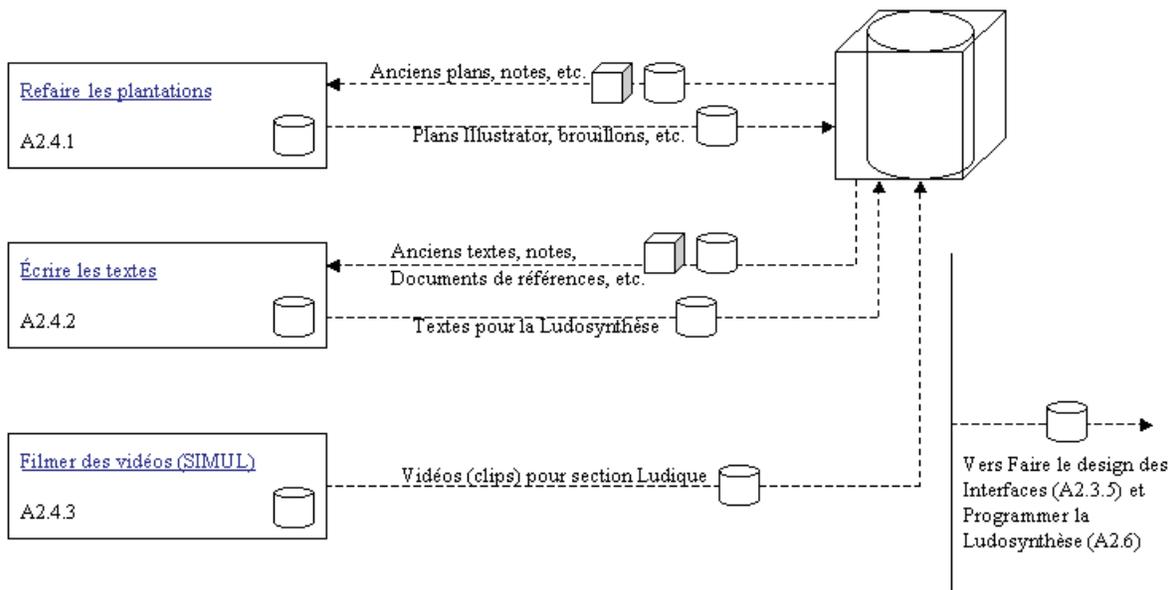
A2.3.5 Faire le design des Interfaces



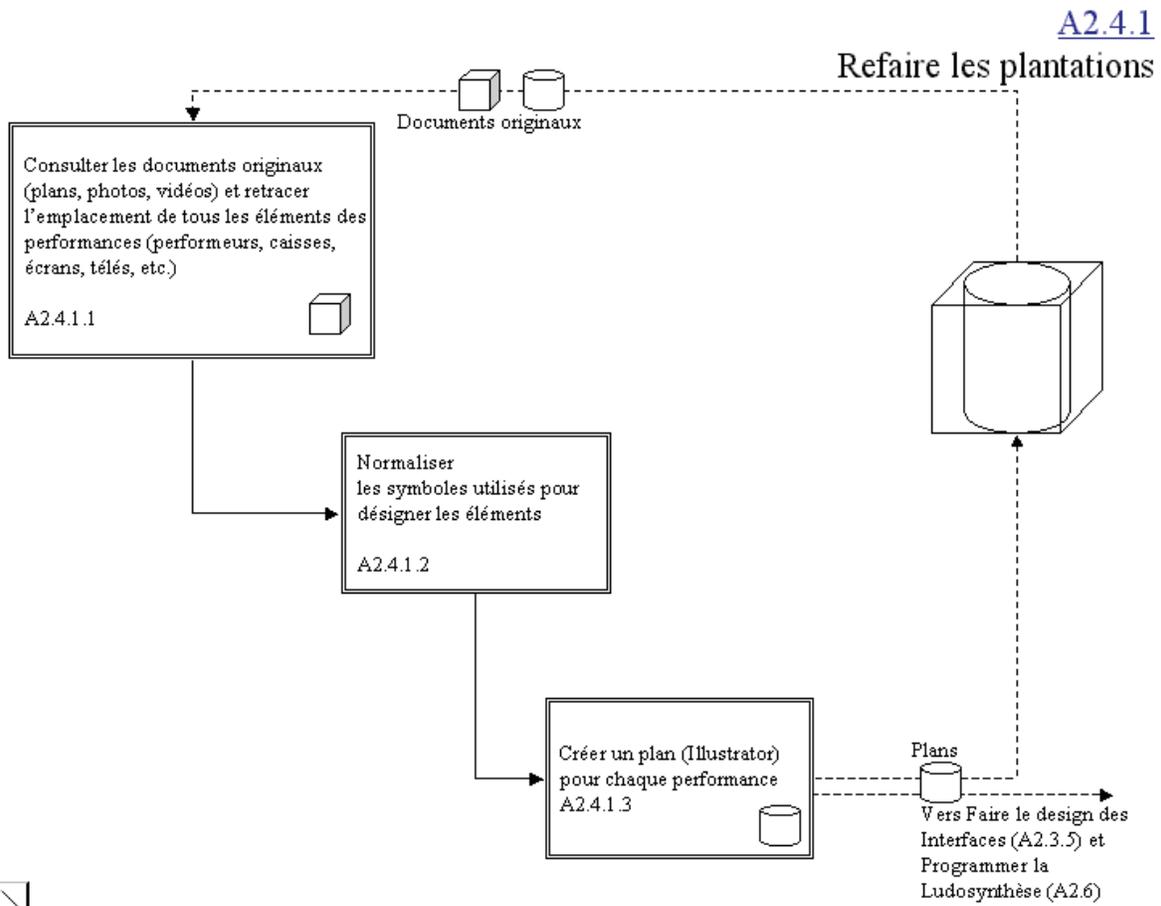
| | | |
|-----------------|---|--|
| A2.3.5.1 | Dessiner un fond de base à l'interface | Les artistes mettent en place les éléments qui serviront de fond à chacune des «pages» (couleurs, formes géométriques, motifs, etc.) pour l'intégration des autres documents (images, extraits vidéos, etc.) |
| A2.3.5.2 | Intégrer au fond de base les documents numérisés et créés dans Photoshop | Les documents numérisés à l'étape A2.5 sont intégrés dans le brouillon d'Interface. |
| A2.3.5.3 | Traiter les documents de façon à créer le brouillon d'Interface | Les documents et le fond sont traités (manipulés, déformés, modifiés) de manière à créer l'image désirée qui, une fois reconstituée strate par strate, deviendra une Interface prête à être programmée. |
| A2.3.5.4 | Enregistrer le brouillon de l'Interface à recréer dans Flash | Une fois le résultat souhaité obtenu, l'image est enregistrée pour en faire le brouillon de l'Interface. |

A2.4

Créer de nouveaux documents



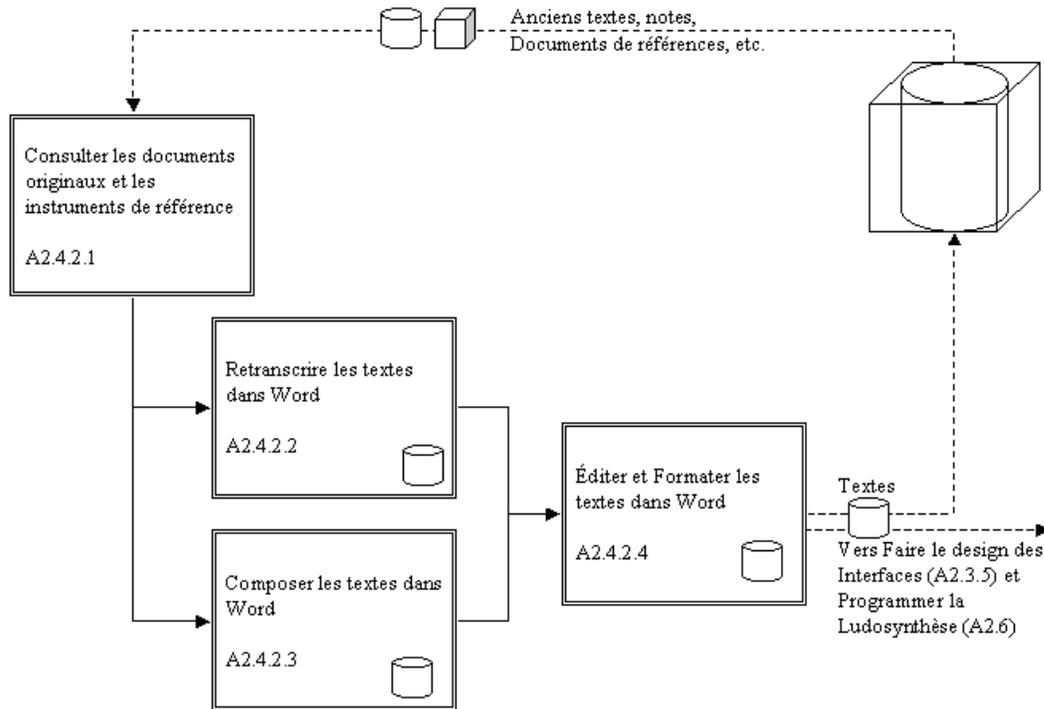
| | | |
|---------------|----------------------------------|--|
| A2.4.1 | Refaire les plantations | Les artistes redessinent le plan de l'espace théâtrale de chacune de leur performance. |
| A2.4.2 | Écrire les textes | Des textes sont produits afin d'être intégrés à la Ludosynthèse. |
| A2.4.3 | Filmer des vidéos (SIMUL) | Pour compléter la base de la section SIMUL Ludique, des nouveaux clips devront être enregistrés. |



| | | |
|-----------------|--|---|
| A2.4.1.1 | Consulter les documents originaux et retracer l'emplacement des éléments des performances | Les anciens documents (plans, photos, vidéos) sont mis à profit afin de manière à pouvoir créer un plan des salles de spectacle en retraçant l'emplacement de tous les éléments des spectacles (caisses de sons, écrans de téléviseur, performeurs, etc.) |
| A2.4.1.2 | Normaliser les symboles utilisés pour désigner les éléments | Un symbole est choisi pour désigner les éléments des performances peu importe le spectacle. |
| A2.4.1.3 | Créer un plan pour chaque Interface | Un plan est créé à l'aide du logiciel Illustrator pour chacun des spectacles. |

A2.4.2

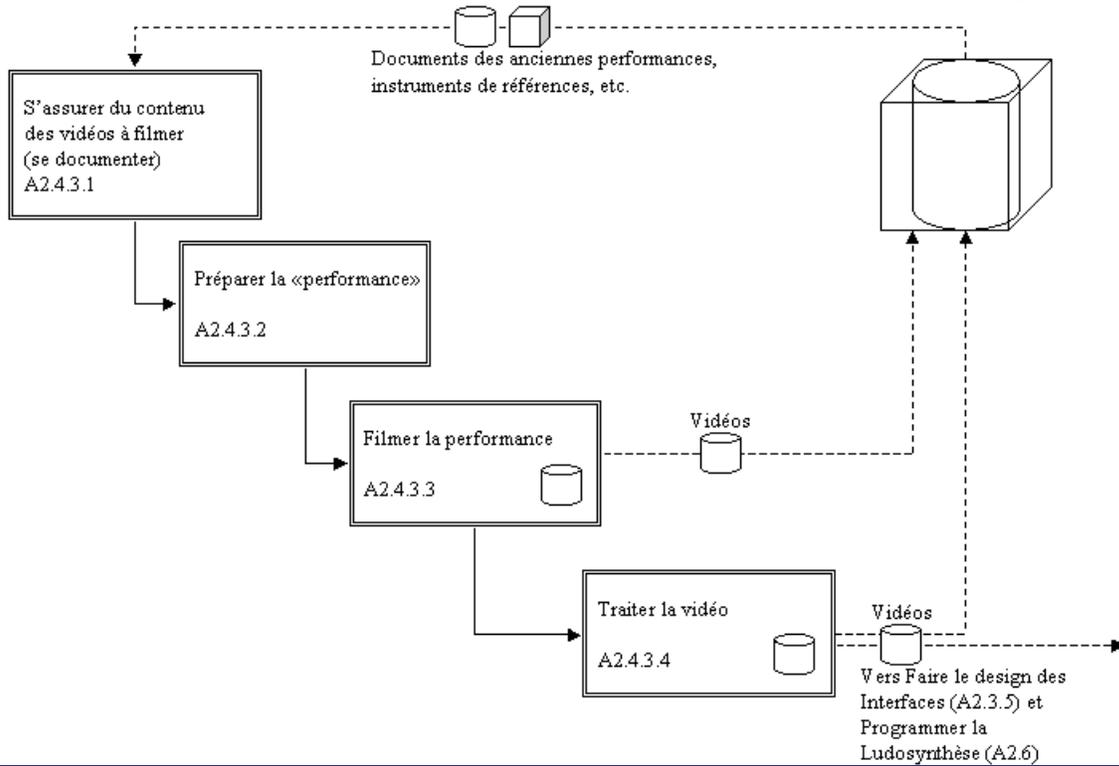
Écrire les textes



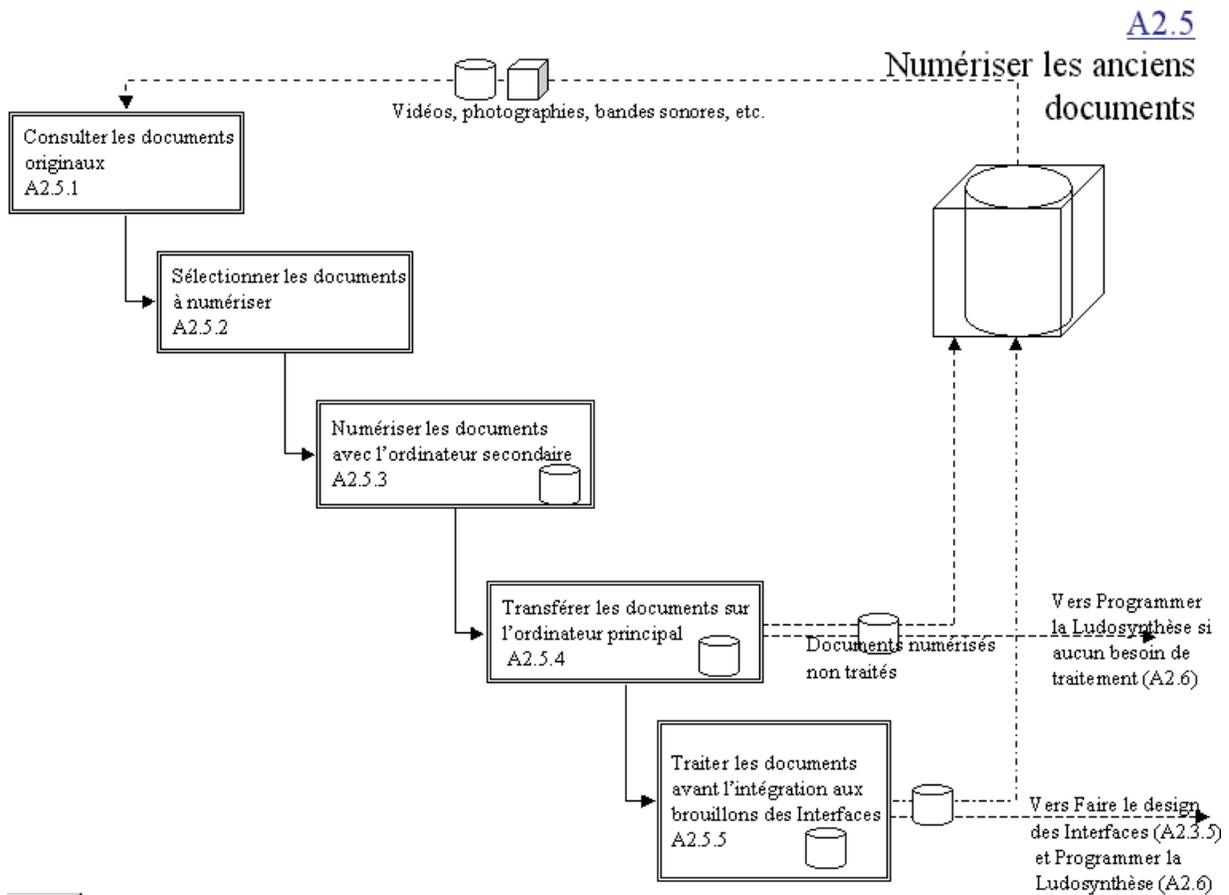
| | | |
|-----------------|--|--|
| A2.4.2.1 | Consulter les documents originaux et les documents de référence | Les documents originaux servent de référence pour les textes intégrés à la Ludosynthèse. |
| A2.4.2.2 | Retranscrire les textes dans Word | Des textes sont retranscrits et/ou «copiés/collés» dans le logiciel Word. |
| A2.4.2.3 | Composer les textes dans Word | Des textes sont composés (mise en contexte, présentation, etc.) dans le logiciel Word. |
| A2.4.2.4 | Éditer et formater les textes dans Word | Les textes sont édités et formatés à l’aide du logiciel Word (paragraphe, police, couleur des caractères). |

A2.4.3

Filmer des vidéos (SIMUL)

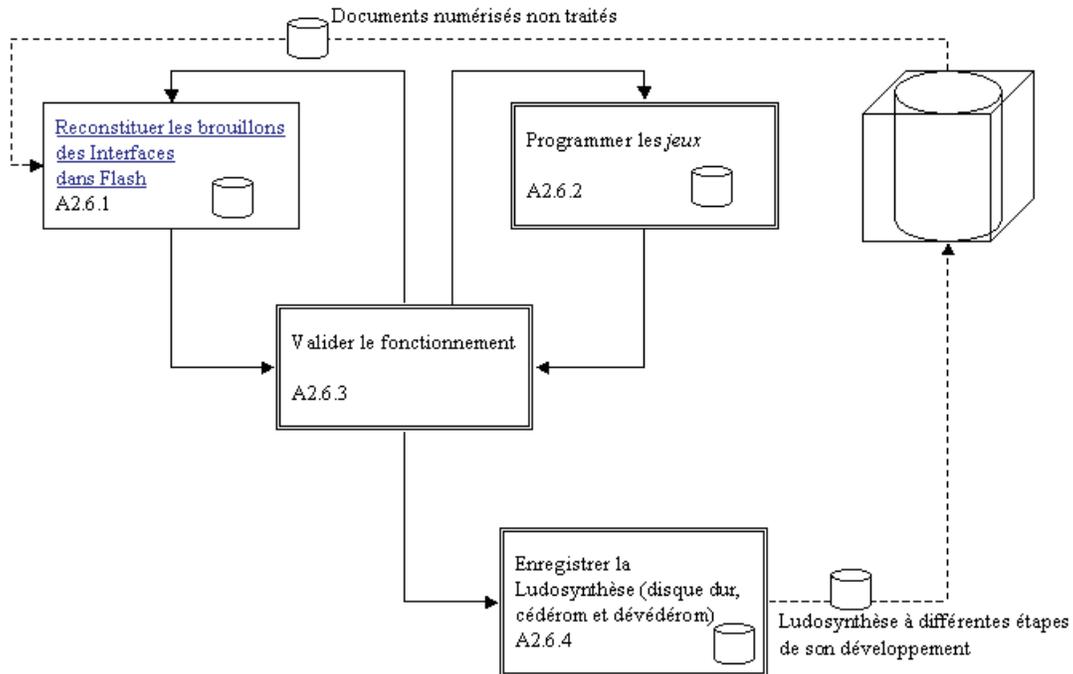


| | | |
|----------|---|---|
| A2.4.3.1 | S'assurer du contenu des vidéos à filmer (se documenter) | Avant de filmer, les artistes devront s'assurer de la nature des clips à réaliser en fonction des besoins de la base de clips et des besoins de la démonstration. |
| A2.4.3.2 | Préparer la «performance» | La performance à filmer doit être préparée (décor, mise en scène, etc.) |
| A2.4.3.3 | Filmer la performance | La performance est réalisée et enregistrée, à l'aide d'une caméra numérique. |
| A2.4.3.4 | Traiter la vidéo | Les clips sont traités pour être intégrés à la base de clips. Les logiciels pour le traitement vidéo ne sont pas encore connus (probablement Final Cut). |

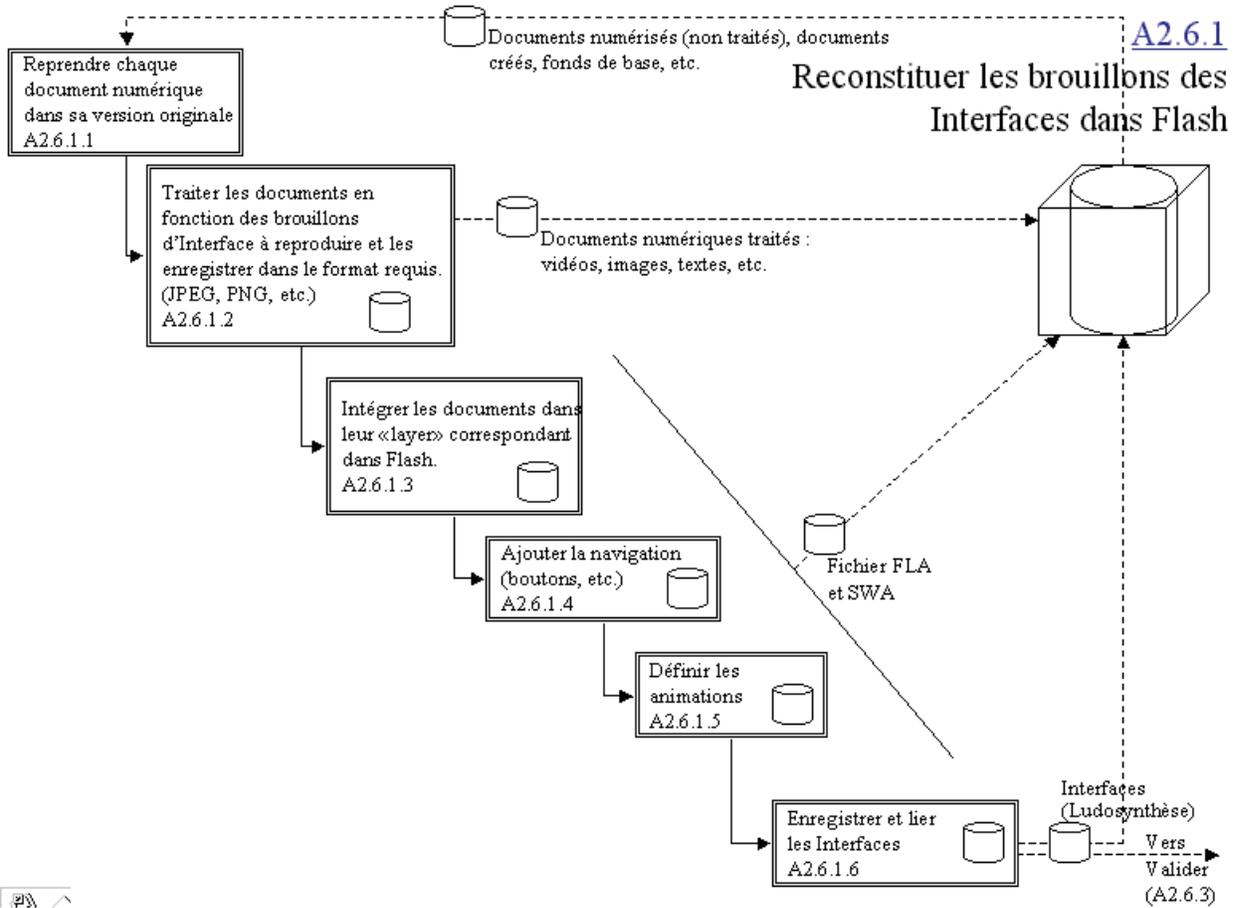


| | | |
|---------------|--|--|
| A2.5.1 | Consulter les documents originaux | Retourner aux sources pour prendre connaissance des documents conservés (photographies, sons, vidéos) pour chacune des représentations. |
| A2.5.2 | Sélectionner les documents à numériser | Choisir les documents (en fonction de l'esthétique, du concept à démontrer, du droit d'auteur et droit à l'image) qui doivent être intégrés à la Ludosynthèse. |
| A2.5.3 | Numériser les documents avec l'ordinateur secondaire | Les documents sont numérisés à l'aide de l'ordinateur secondaire. |
| A2.5.4 | Transférer les documents sur l'ordinateur principal | Les documents sont transférés de l'ordinateur secondaire à l'ordinateur principal où ils seront traités. S'ils n'ont besoin d'aucun traitement, ces documents sont envoyés directement à la Programmation (A2.6). |
| A2.5.5 | Traiter les documents avant l'intégration aux brouillons des interfaces | Les documents seront traités (dimensionnés, mis en négatifs, etc.) en fonction des besoins du Design des Interfaces (A2.3.5 car ils sont intégrés aux brouillons des Interfaces) ou de la Programmation (A2.6). Les logiciels utilisés dépendront des types de documents (images fixes, images en mouvement, sons, etc.) |

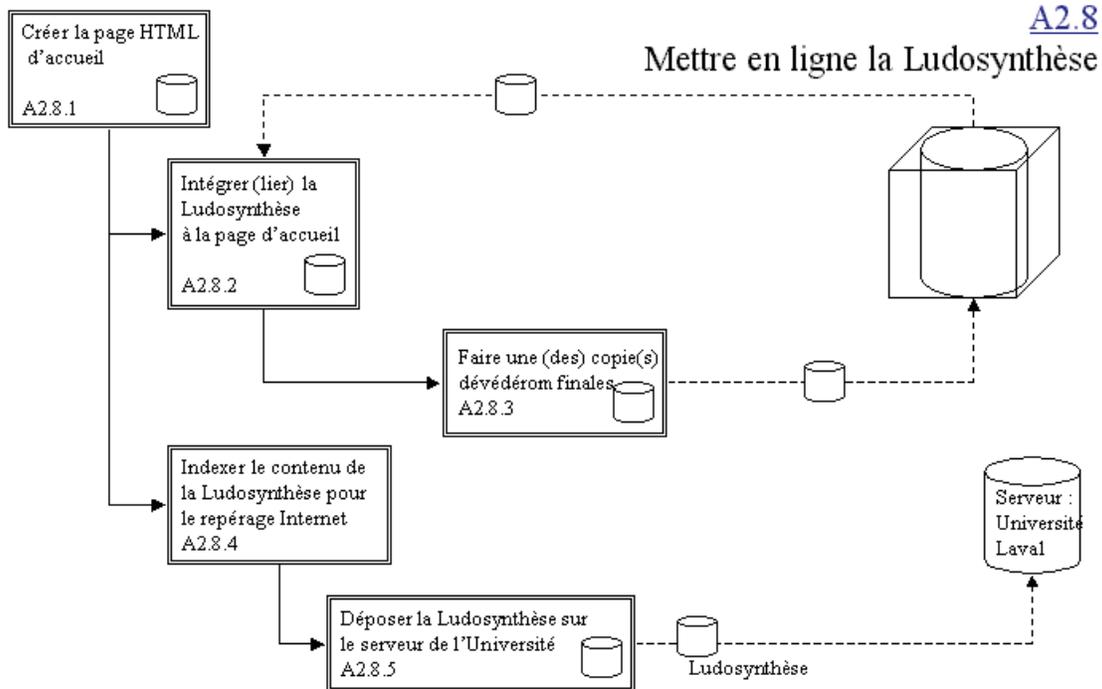
A2.6 Programmer la Ludosynthèse



| | | |
|--------|---|---|
| A2.6.1 | Reconstituer les brouillons des Interfaces dans Flash | Les brouillons créés aux étapes précédentes (A2.3 à A2.5) sont recréés et animés dans le site Web (Ludosynthèse) créé à l'aide du logiciel Flash. |
| A2.6.2 | Programmer les jeux | Pour les jeux (manipulation d'objet à l'écran, questionnaires, jeux d'actions, etc.), les artistes ne savaient pas comment ils procéderaient ni quels logiciels ils utiliseraient. Le processus risque d'être similaire à celui de A2.6.1 |
| A2.6.3 | Valider le fonctionnement | Il s'agit de tests constants effectués par les artistes de manière à ce qu'ils soient certains du bon fonctionnement de la Ludosynthèse et de sa programmation. Un échec dans un test peut ramener aux activités A2.6.1 ou A2.6.3. |
| A2.6.4 | Enregistrer la Ludosynthèse (disque dur, cédérom et dévédérom) | La Ludosynthèse est constamment enregistrée à différentes étapes de son développement. Une version finale sur dévédérom (équivalente à la version qui sera mise en ligne) sera produite à la fin du processus (A2.8.3). |



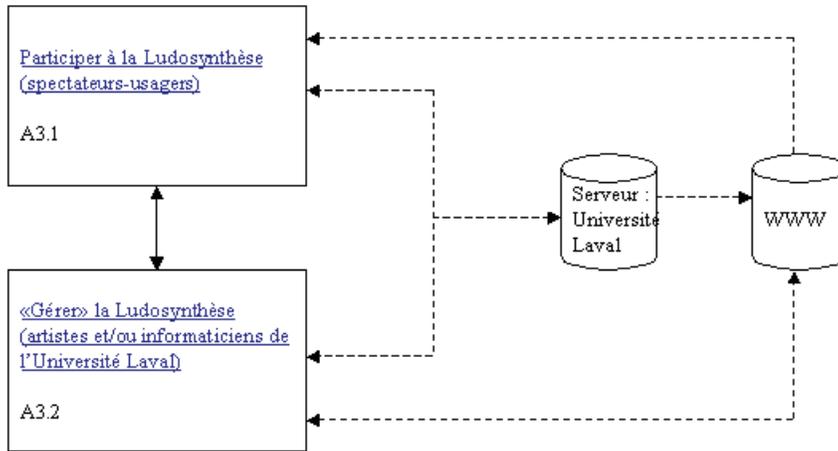
| | | |
|----------|---|---|
| A2.6.1.1 | Reprendre chaque document numérique dans sa version originale | Pour la programmation, chaque document (fond, images, textes, etc.) ayant servi à créer les brouillons d'Interface est repris dans son format original. |
| A2.6.1.2 | Traiter les documents en fonction des brouillons d'Interface à reproduire et les enregistrer dans le format requis.(JPEG, PNG, etc.) | Les documents numériques originaux sont traités de manière à reproduire les brouillons d'Interface, document par document (strate par strate). Les documents sont enregistrés en fonction du format requis pour leur intégration à la Ludosynthèse (JPEG, PNG, etc.). |
| A2.6.1.3 | Intégrer les documents dans leur «layer» correspondant dans Flash. | Dans Flash, pour chacune des interfaces, les documents requis (images, vidéos, sons, etc.) sont enregistrés dans le «layer» correspondant à leur fonction. |
| A2.6.1.4 | Ajouter la navigation (boutons, etc.) | Les boutons de navigation nécessaires sont ajoutés sur chacune des Interfaces. |
| A2.6.1.5 | Définir les animations | Les animations sont programmées. |
| A2.6.1.6 | Enregistrer et lier les Interfaces | Les différentes Interfaces sont enregistrées et liées entre elles en fonction de la structure de la Ludosynthèse (organigramme). |



| | | |
|---------------|--|--|
| A2.8.1 | Créer la page HTML d'accueil | Une page d'accueil HTML sera créée afin de permettre l'indexation de la Ludosynthèse et d'y donner accès à via Internet. |
| A2.8.2 | Intégrer (lier) la Ludosynthèse à la page d'accueil | Lorsque la page d'accueil HTML sera créée, la Ludosynthèse en format SWF pourra y être associée. |
| A2.8.3 | Faire une (des) copie(s) dévédérom finales | Des copies dévédérom pourront alors être effectuées à des fins de diffusion particulière. |
| A2.8.4 | Indexer le contenu de la Ludosynthèse pour le repérage Internet | Le contenu de la Ludosynthèse sera indexé afin de permettre le repérage de la Ludosynthèse sur Internet. |
| A2.8.5 | Déposer la Ludosynthèse sur le serveur de l'Université | La Ludosynthèse sera déposée sur le serveur de l'Université. |

A3

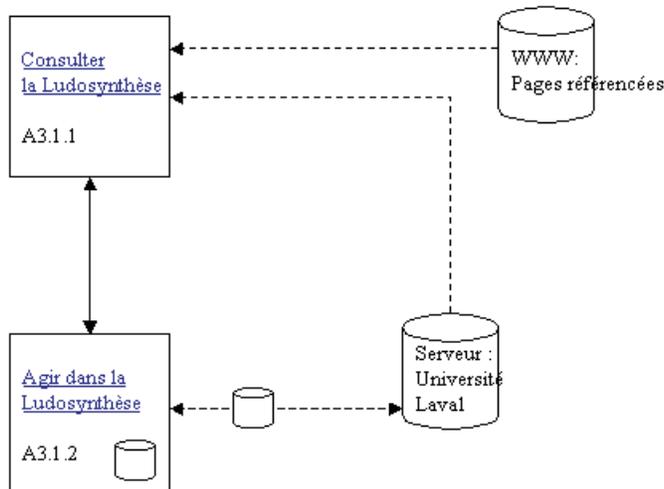
Fonctionnement de la Ludosynthèse



| | | |
|-------------|--|---|
| A3.1 | Participer à la Ludosynthèse (spectateurs-usagers) | Les spectateurs-usagers pourront participer à la Ludosynthèse soit en consultant les Interfaces, soit en prenant une part active en interagissant (création de documents) avec la Ludosynthèse. |
| A3.2 | «Gérer» la Ludosynthèse (artistes et/ou informaticiens de l'Université Laval) | Une fois la Ludosynthèse mise en ligne, certaines opérations de maintenance ou de récupération de données (performances des spectateurs-usagers) devront ou pourront être effectuées |

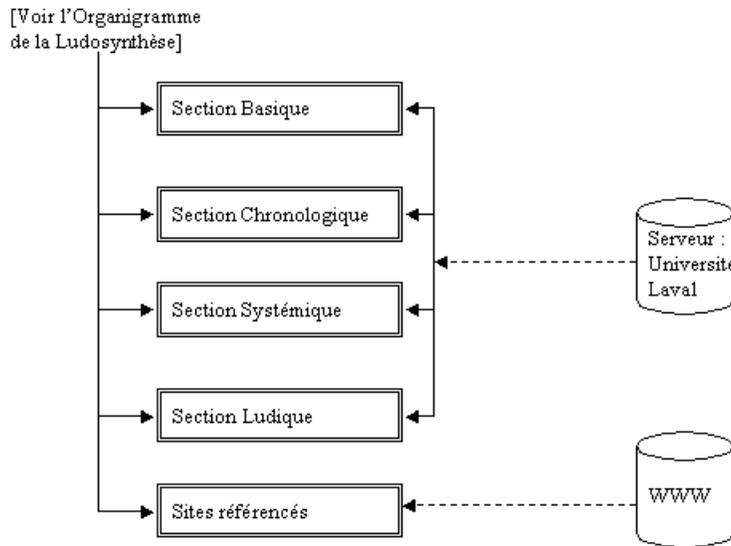
A3.1

Participer à la Ludosynthèse

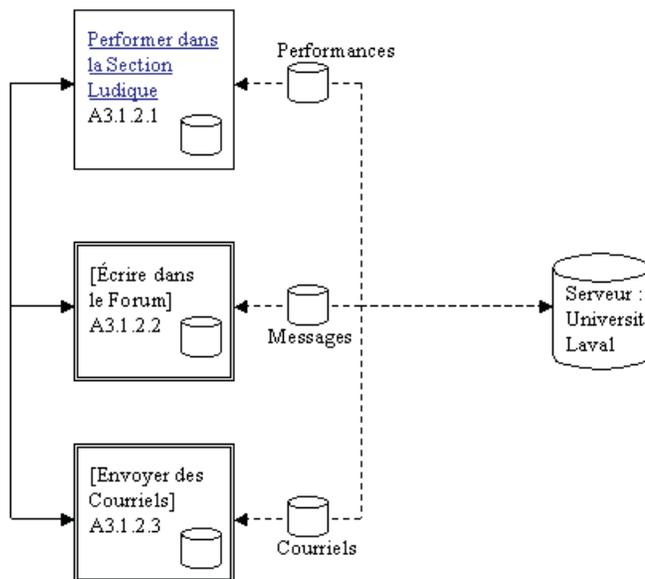


| | | |
|---------------|----------------------------------|--|
| A3.1.1 | Consulter la Ludosynthèse | La consultation se fait, selon les hyperliens définis dans l'organigramme |
| A3.1.2 | Agir dans la Ludosynthèse | Les actions des spectateurs-usagers seront constituées par la réalisation de performances (ou participation aux jeux) et par des échanges dans un forum (?) ou par courriels (?) |

A3.1.1 Consulter la Ludosynthèse

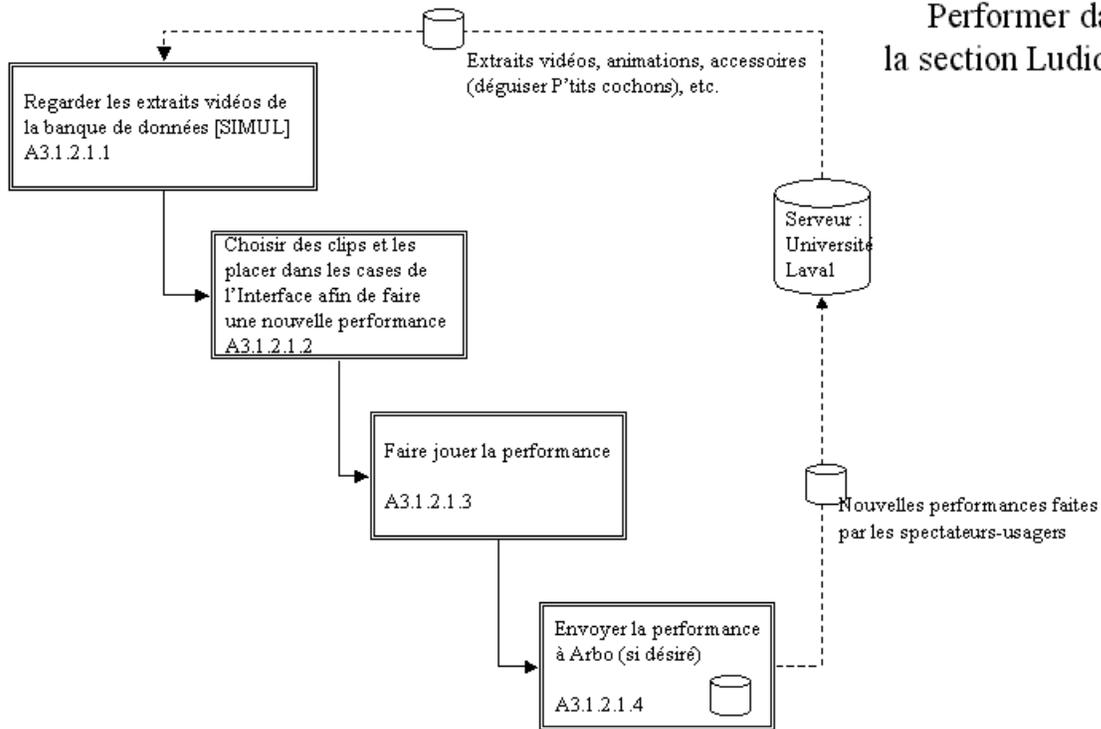


A3.1.2 Agir dans la Ludosynthèse



| | | |
|-----------------|--|--|
| A3.1.2.1 | Performez dans la section Ludique | À l'aide du matériel fourni dans la Ludosynthèse, les spectateurs-usagers pourront réaliser leur propre performance en mettant en pratique les concepts développés par Arbo. |
| A3.1.2.2 | Écrire dans le forum | Arbo souhaite faire un forum, mais il ne sait pas encore s'il le fera ni comment il le fera. |
| A3.1.2.3 | Envoyer des courriels | Les spectateurs-usagers pourront sûrement envoyer des courriels, mais le fonctionnement n'a pas encore été pensé par Arbo. |

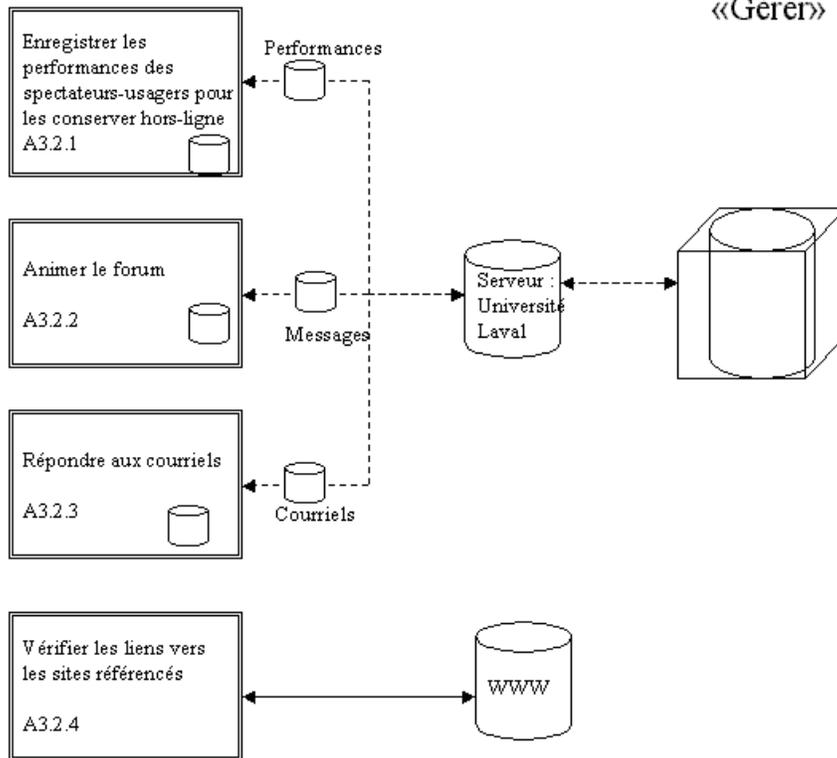
A3.1.2.1 Performers dans la section Ludique



| | | |
|------------|---|---|
| A3.1.2.1.1 | Regarder les extraits vidéos de la banque de données [SIMUL] | Les spectateurs-usagers devront prendre connaissance du fonctionnement des Interfaces ludiques [SIMUL] et des matériaux fournis [clips] pour la réalisation des performances. [Pour les P'tits cochons : les spectateurs-usagers devront déguiser un cochon à l'aide d'accessoires (lunettes, cheveux, etc.)] |
| A3.1.2.1.2 | Choisir des clips et les placer dans les cases de l'Interface afin de faire une nouvelle performance | Les spectateurs-usagers choisissent les clips qu'ils désirent intégrer à leur performance en les associant à des cases de l'Interface spécialement conçues à cet effet. [Pour les P'tits cochons, les spectateurs-usagers choisissent des accessoires et les apposent sur le cochon à l'écran] |
| A3.1.2.1.3 | Faire jouer la performance | Les spectateurs-usagers peuvent faire jouer leur performance comme une compilation vidéo qu'ils auraient eux-mêmes effectuées. |
| A3.1.2.1.4 | Envoyer la performance à Arbo (si désiré) | Les spectateurs-usagers devraient pouvoir envoyer leur performance dans la base de données de la Ludosynthèse. D'autres spectateurs-usagers pourront regarder leurs performances et les intégrer aux leurs. |

A3.2

«Gérer» la Ludosynthèse



| | | |
|--------|---|--|
| A3.2.1 | Enregistrer les performances des spectateurs-usagers | À la suite des entrevues, Arbo a vu l'intérêt de conserver les performances des spectateurs-usagers. Le processus par lequel les données seront extraites du serveur de l'Université Laval et stockées n'est pas encore établi. |
| A3.2.2 | Animer le forum (?) | Nous ne savons pas s'il y aura un forum dans la Ludosynthèse. Il en était question lors des entrevues. |
| A3.2.3 | Répondre aux courriels (?) | Arbo recevra des courriels de spectateurs-usagers si un lien avec un logiciel de messagerie est créé. Toutefois, les artistes n'ont pas l'intention des «gérer» les courriels. Pour le moment, ils pensent les conserver mais sans maintenir de liens avec la Ludosynthèse. En fait, Arbo n'a pas encore penser aux processus de réception, de conservation ni de réponse aux courriels. |
| A3.2.4 | Vérifier les liens vers les sites référencés (?) | Nous n'avons pas d'information à ce sujet. Les responsables du site à l'Université auront probablement une responsabilité dans cette activité. |

Annexe 1 : Dossier d'entrevue

CS1 : Arbo Cyber, théâtre (?) Dossier d'entrevue (10 SEPTEMBRE 2003)

1. RAPPORT FINAL D'ENQUÊTE

Section à compléter au terme du processus d'enquête

2. IDENTIFICATION ET PRÉSENTATION DES INFORMATEURS (un par informateur)

NUMÉRO DE L'INFORMATEUR : 1

IDENTIFICATION

Nom, Prénom : FAGUY, Robert
Adresse : x
Code postal : x
Téléphone : (418) 656-2131, poste 12752
Courriel : lantiss@lit.ulaval.ca

RENSEIGNEMENTS BIOGRAPHIQUES

Date de naissance : x
Lieu de naissance : x

Formation :

Baccalauréat général avec concentration en cinéma et en théâtre. Maîtrise ès art sur l'utilisation de la vidéo au théâtre.

Membre d'associations reliées au domaine :

Robert Faguy a été membre du groupe Obscure. Il a fait partie du conseil d'administration du groupe et en a été le secrétaire général, de même que trésorier. Monsieur Faguy est toujours membre du Regroupement des artistes en arts visuels.

Occupations :

Monsieur Faguy était président et directeur de la troupe Arbo Cyber, théâtre (?), poste qu'il occupe toujours. Dans la troupe il s'est occupé de l'administration, de la conception, de la création et de la conception de spectacles. En plus de s'occuper des dernières activités d'Arbo, de la ludosynthèse notamment, monsieur Faguy est aujourd'hui coordonnateur du Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène (LANTISS) de l'Université Laval.

NUMÉRO DE L'INFORMATEUR : 2

IDENTIFICATION

Nom, Prénom : FRADET, Lucie
Adresse : x
Code postal : x
Téléphone : (418) 656-2131, poste 12752

Courriel : lantiss@lit.ulaval.ca

RENSEIGNEMENTS BIOGRAPHIQUES

Date de naissance : x

Lieu de naissance : x

Formation :

A fait son cours au Conservatoire d'art dramatique, avec une concentration en scénographie. Elle a également complété une Attestation d'étude collégiale (AEC) en multimédia interactif.

Occupations :

Dans la troupe Arbo Cyber, théâtre (?), madame Fadet a occupé les postes de trésorière, secrétaire, co-directrice artistique et directrice administrative. Elle est actuellement responsable de la conception technique de la ludosynthèse.

3. MÉTHODOLOGIE D'ENQUÊTE ET CRITIQUE DE L'INFORMATION

Méthodologie : structure mixte : Entrevues semi-dirigées et dirigées

Critique de l'information : traitement préliminaire Cf document : *IP2 CSI extrait Arbo*

Section à développer au terme du processus d'enquête

4. PLAN D'ENQUÊTE ET QUESTIONNAIRE UTILISÉS

Cf. documents:

IP2 CSI plan d'enquête : *Plan d'enquête – producteur et activités productrices des documents*

IP2 CSI Questionnaire brouillon : *Questionnaire – production documentaire électronique*

5. RAPPORT D'ENTREVUE (une fiche pour chaque entrevue)

Numéro de l'entrevue : 1a, 1b et 1c

Restrictions : [] aucune [] consultation [] reproduction [] publication

Numéro de l'informateur : 1 et 2

Contactés par : Martine Cardin

Interviewers : Martine Cardin et Philippe Perron

Date : 4 juillet et 14 juillet 2003.

Lieu de l'entrevue : Université Laval, local 6203 DKN (bureau de Martine Cardin)

Durée totale de l'enregistrement : 331:33 (5 heures, 31 minutes et 33 secondes)

Nombre de supports de consignation : 2

Type de supports de consignation : MINIdisk Sony

Titre des supports de consignation : Entrevue 1a, entrevue 1b

Nombre de supports de conservation : 1

Type de supports de conservation : Cédérom

Titre des supports de conservation : IP2 – Entrevues Arbo Cyber, théâtre (?)

Type de fichier: MP3

Numéro des fichiers : Entrevue 1a : 20030708-101849; entrevue 1 b : 20030708-131146 ; entrevue 1c : 20030715-104515.

Déroulement de l'entrevue (conditions / circonstances) :

Quoique la multiplication des intervenants ne soit pas recommandée dans la méthodologie ethnologique, nos rencontres à quatre se sont déroulées sans aucun problème. L'ambiance était décontractée et généralement sur le ton de la conversation. Les informateurs ont même pris plaisir à faire un bilan intellectuel de leurs activités et à réfléchir dans une nouvelle perspective leurs propres actions.

Résumé analytique du contenu de l'entrevue :

Bien que n'ayant parfois pas suivies le déroulement du plan d'enquête, les entrevues ont permis de couvrir sensiblement l'ensemble de la matière, voire même davantage, en anticipant certaines problématiques de la prochaine série de rencontres. Une excellente présentation d'Arbo Cyber, théâtre (?) a été faite par les informateurs, depuis sa fondation jusqu'à aujourd'hui, depuis sa nature très matérielle jusqu'à ses conceptions philosophiques. De plus, chaque fonction et un grand nombre de ces activités ont été fouillées en profondeur à l'égard de l'administration, de la recherche, de la production d'œuvre, de la formation et de la publication, en faisant une place toute particulière à la ludosynthèse.

Commentaires :

L'entrevue 1 est divisée en 1a, 1b et 1c parce qu'elle est en fait constituée de 3 enregistrements différents constituant 3 fichiers numériques différents. Les deux premiers ont été produits la même journée, une pause ayant été la cause de l'arrêt de l'enregistreuse. Le troisième enregistrement n'a pas eu lieu à la même date, mais il avait été prévu que s'il n'était pas possible de faire en une seule rencontre le tour des thèmes à traiter, une seconde rencontre serait automatiquement planifiée.

6. FORMULAIRE DE GUIDE D'ÉCOUTE ET GUIDE D'ÉCOUTE (un par entrevue)

Cf document : *IP2 CS1 Form&guide écoute*

7. FORMULAIRE DE CONSENTEMENT (un par informateur)

Tous les informateurs ont signé le formulaire suivant :

Titre du projet : *Interpares 2 : Experiential, Interactive and Dynamic Records*

**Recherche financée par : le CRSH (Conseil de recherches en sciences humaines du Canada)
Recherche effectuée dans le cadre des GRTC (Grands travaux de recherche concertée). Étude de cas sous la responsabilité de madame Martine Cardin.**

1 - La recherche a pour but d'étudier les particularités reliées à la qualité, la fiabilité et l'authenticité des documents électroniques expérimentaux, interactifs et dynamiques, en analysant les processus créatifs rattachés à la production de documents et en modélisant la chaîne documentaire qui en découle afin de comparer les fonctions de création, de traitement, d'exploitation et de conservation des documents tant sur supports traditionnels que sur supports numériques.

2 - L'étude prend la forme d'entrevues enregistrées (2) ayant pour durée totale entre 3 et 5 heures.

3 - Les entrevues couvriront les éléments suivants :

- le contexte du producteur de documents (la troupe de théâtre) ;
- le contexte des activités de ce producteur (artistiques et créatrices de documents traditionnels et numériques) ;
- le contexte des documents (provenance, juridique, procédural, documentaire et technologique).

4 – Chaque participant pourra se retirer de cette recherche en tout temps, sans avoir à subir de préjudice quelconque.

5 – La participation à cette recherche permettra l'élaboration de recommandations et de lignes directrices concernant la création, le traitement, l'exploitation et la conservation des documents numériques.

6 – Il n'y a aucun risque connu à la participation à la recherche, d'autant plus que les questions demandées n'impliquent pas de renseignements personnels.

7 – En ce qui concerne la protection des renseignements recueillis, les mesures suivantes seront prises :
 -les données recueillies seront conservées dans un classeur barré au local de recherche du projet où seuls ont accès la chercheuse et ses assistants ;
 -les données seront conservées jusqu'à la fin de la recherche, puis détruites ;
 -seules seront conservées à des fins de référence (preuve scientifique) ou de validation ultérieure certaines données dépersonnalisées (bilan ou synthèse) ;
 -en aucun cas des renseignements personnels ne seront communiqués à qui que ce soit.

8 – Des rapports d'étude, des synthèses et une modélisation du processus documentaire seront produits et diffusés. Ces documents seront également mis à disposition des participants.

Toute question concernant le projet pourra être adressée à la chercheuse principale :

Martine Cardin
 Département d'histoire
 Faculté des Lettres
 Pavillon Charles-De-Koninck, bureau 6203
 Université Laval
 Cité universitaire
 Québec, Canada
 G1K 7P4
 Courriel : martine.cardin@hst.ulaval.ca

Téléphone: (418) 656-2131 poste 2425
 Télécopieur: (418) 656-3603

Toute plainte pourra être adressée au Bureau de l'ombudsman de l'Université Laval :

Pavillon Alphonse-Desjardins, Bureau 3320
 Renseignements – Secrétariat : 656-3081
 Télécopieur : 656-3846
 Courriel : ombuds@ombuds.ulaval.ca

Je soussigné (e) _____ consens librement à participer à la recherche intitulée : «*Interpares 2 : Experiential, Interactive and Dynamic Records*».

 Signature du (de la) participant (e)

 Date

 Signature du témoin

 Date

 Signature de la chercheuse

 Date

No d'approbation du CERUL et date d'approbation : 2003-022 le 30 janvier 2003
 No SIRUL 76829

7. FORMULAIRE DE DON DE DOCUMENT (un par informateur)

Le cas échéant, les informateurs ont signé le formulaire suivant :

Je soussigné (e) _____

domicilié (e) _____

déclare faire don de : _____

à _____

gratuitement et de plein gré.

[] Les documents ou objets susmentionnés pourront être utilisés dans des travaux de diffusion.

EN FOI DE QUOI, les parties ont signé cette entente

LE : _____ 200 _____

Signature du donateur

Signature du récepteur

8. FORMULAIRE DE PRÊT DE DOCUMENT (un par informateur)

Le cas échéant, les informateurs ont signé le formulaire suivant :

Je soussigné (e) _____

domicilié (e) _____

consens à prêter gratuitement à _____

les documents ou objets suivants :

pour une durée de _____

à compter de la date des présentes.

[] Les documents ou objets susmentionnés sont empruntés à des fins de reproduction.

[] Les reproductions pourront être utilisées dans des travaux de diffusion.

EN FOI DE QUOI, les parties ont signé cette entente

LE : _____ 20_____

Signature du prêteur

Signature de l'emprunteur

Retour du prêt

Je certifie que les pièces ci-dessus énumérées m'ont été remises et sont dans le même état que lors du prêt.

Signature du prêteur

Date

Annexe 2 : Plan d'enquête

CS1 : Arbo Cyber théâtre (?) PLAN D'ENQUÊTE – PRODUCTEUR ET ACTIVITÉS PRODUCTRICES

INFORMATEUR

Nom, Prénom
Date, lieu de naissance
Formation [Où? Quand? Quoi?]
Expériences [Où? Quand? Quoi?]
Statut dans la communauté reliée au domaine
Membre d'associations reliées au domaine
Statut, fonctions et responsabilités dans le groupe créateur des documents

PRODUCTEUR/CRÉATEUR ARTISTIQUE/CRÉATEUR DU FONDS D'ARCHIVES

NOM DE LA TROUPE

[Raisons et motivations de ce choix]

ADRESSE, SIEGE SOCIAL

ANNEE DE FORMATION DU GROUPE

[Création du groupe avant l'établissement légal
Premier spectacle/ Naissance officielle/ Moment fondateur]

STATUT LEGAL

Année d'établissement légal
Type [compagnie, entreprise à but lucratif ou non, groupe de recherche...]
Titres juridiques : (En foi de quoi ? L'acte) [Incorporation, pv., décision de conseil, licence, guildé...]
Associés et partenaires [Parenté juridique avec d'autres organismes ou associations, liens avec le milieu]
Membres [Nombre, compétences requises (≠ employés)]

MISSION, MANDATS ET OBJECTIFS

Énoncé de la mission et évolution historique (buts fondamentaux)
Champs de compétence (juridique) : mandats (inscrits)

GRANDES FONCTIONS ET ACTIVITES REALISEES

Types d'activités réalisées afin de remplir la mission et les mandats
Gestion / Administration
Exploitation

MODE DE GOUVERNANCE

Gestion du groupe [Coopératif, collectif, partenariat...]

Organigramme et structure [Direction, chef d'équipe, cellule de travail]
 Employés [Nombres, spécialisations, qualifications, roulement]

REGLEMENTATION

Lois régissant les mandats, activités...

[Impacts sur les activités et sur la production documentaire.
 Impacts sur l'utilisation du numérique.]

Normes, politiques, règlements internes ou externes

[Rapports avec d'autres associations ou instance et leurs pouvoirs normatifs. Impacts sur les activités, la production documentaire.]

[Existe-t-il une politique de gestion documentaire ? Est-elle utilisée ?]

FINANCEMENT

Mode de revenus

Productions, Souscriptions, Investissements, Dons

Aide financière

Subventions, Bourses

RESSOURCES MATERIELLES

Infrastructure et équipement

[ressources mobilières, immobilières]

Organismes

[Accès à des ressources partagées]

PHILOSOPHIE ET ORIENTATION

Valeurs philosophiques et artistiques

Conception artistique, Fondements théoriques

[Multidisciplinarité, Technologie, Interactivité...]

Facture propre des productions, Singularité

[Éléments distinctifs par rapport aux pairs, à d'autres groupes.]

Marque d'authenticité (volontaire ou non)

[Quelle est la signature du groupe ? Dans 100 ans, comment reconnâtrons-nous une œuvre du groupe ? À quoi reconnâtrons-nous l'authenticité de ces œuvres ? Les mêmes éléments sont-ils valables dans le monde numérique?]

Genres artistiques pratiqués

[Position du groupe à l'égard des pratiques artistiques reliées au domaine]

Écoles de pensée, Courants artistiques

[Modèles théoriques et pratiques suivis ou rejetés servant à construire la pensée théorique du groupe]

RECONNAISSANCE

Mention, honneur, prix, concours, gala...

ACTIVITÉS GÉNÉRATRICES DES DOCUMENTS

GRANDES FONCTIONS

Liste des grandes fonctions réalisées afin de remplir les mandats et les objectifs.

[Administration, Recherche, Performance d'œuvre, Formation, Publication]

ADMINISTRATION

Description générale de la fonction administrative

Liste et types des activités administratives réalisées de manière courante

Production documentaire issue de la fonction administrative

Activité de gestion des documents et des archives

Politique de gestion des documents et des archives

[Voir aussi *Producteur/ Réglementation/ Normes*]

Personne responsable des documents et des archives

[Qui s'occupe de la gestion documentaire ? Comment ? Quelles sont ses qualifications ? Pourquoi cette personne ? Des liens existent-ils entre son travail de gestion et le travail de création artistique ?]

Fonds d'archives du groupe

[Où sont les archives du groupe ? Sont-elles éparpillées (chez les différents membres) ou conservées en un seul endroit ? Le groupe a-t-il un fonds dûment constitué ?]

Exigences et contraintes légales

Impacts sur les activités administratives

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire administrative et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes technologiques : analogique, hardware et software

Impacts sur les activités administratives

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire administrative et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

RECHERCHES THEATRALES

Description générale de la fonction de recherche théâtrale

[Notion d'authenticité dans cette fonction. Est-elle la même pour l'activité et pour les documents produits ?]

Développement de concepts théoriques

Discours critiques

Élaboration d'outils

[Outils de performance, Normes de production, Procédures...]

Liste et types des activités de recherche théâtrale

[Principales activités de recherche théâtrale et leur mode d'expression]

Production documentaire issue des activités de recherche théâtrale

Documents et/ou types de documents : grandes séries ou singuliers

[Distinction entre recherche et performance d'œuvres : Les deux fonctions peuvent-elles engendrer, dans la pratique, la même production documentaire? Quelle est l'interpénétration des deux fonctions?]

Exigences et contraintes légales

Impacts sur les activités de recherche théâtrale

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de recherche théâtrale et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes d'ordre scientifique associées au domaine de la

Création artistique

[Assises scientifiques du domaine qui obligent ou empêchent certains comportements de recherche : Méthodologie de travail.]

[Quel est le rôle de la référence documentaire dans la recherche ? Le groupe s'alimente-t-il à sa propre documentation (autoréférence) ? Comment le groupe se procure-t-il de la documentation ?]

Impacts sur les activités de recherche théâtrale

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de recherche théâtrale et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes artistiques

Impacts sur les activités de recherche théâtrale

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de recherche théâtrale et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes de nature éthique

Impacts sur les activités de recherche théâtrale

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de recherche théâtrale et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes technologiques : analogique, hardware et software

Impacts sur les activités de recherche théâtrale

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de recherche théâtrale et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

PERFORMANCE D'ŒUVRES [PRODUCTION ET PRESENTATION]

Description générale de la fonction de performance d'œuvres

[Qu'est-ce qu'une œuvre pour le groupe ? Notion d'authenticité dans cette fonction : Est-elle la même pour les activités et les documents produits ?

Comment se définit dans ces œuvres la notion d'expérimental ? Celle d'interactivité ? Celle de dynamisme ? Quelle est la part de la technologie dans ces œuvres ? Quelle est la part du numérique dans ces œuvres ?]

Liste et types des activités de performance d'œuvres réalisées (Créations)

Productions, Laboratoires, Participations à des événements...

[Principales activités et leur mode d'expression]

Production documentaire issue de la fonction de performance d'œuvres

Documents et/ou types de documents : grandes séries ou singuliers

Exigences et contraintes légales [Droits d'auteur, Protection de la vie privée...]

Impacts sur les activités de performance d'œuvres

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire des performances d'œuvres et sur leurs documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes artistiques : règles officielles ou non

[Reprise des concepts philosophiques + nouveaux éléments : exemples limitation de durée, improvisation, jouer dans le noir...]

Impacts sur les activités de performance d'œuvres

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire des performances d'œuvres et sur leurs documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes technologiques : analogique, hardware et software

Impacts sur les activités de performance d'œuvres

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire des performances d'œuvres et sur leurs documents électroniques

Création ou saisi des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes de nature éthique

[Biaisance ou Règles (comportement), Normes du milieu (ceci est de l'art, cela non...)]

Impacts sur les activités de performance d'œuvres

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire des performances d'œuvres et sur leurs documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Processus de réalisation

Étapes de création

[Comment se conçoit, étape par étape, une performance ? Quels sont les documents produits à chaque étape ? Quels sont les rôles de chacun ? Est-ce sensiblement le même processus pour toutes les performances ?]

Étapes performatives (de la représentation)

[Comment se déroule une représentation artistique ? (Voir comment la performance a lieu afin de pouvoir comparer avec ce qui sera intégré à la ludosynthèse.) Quels sont les documents produits à chaque étape ? Quels sont les rôles de chacun ?]

Produits artistiques : En tant que multiplicité de médiums artistiques, en tant que système(s) de signes

[Énumération et description des différentes couches signifiantes (systèmes de signes) divisées en modes d'expression directe et mode d'expression médiatisée]

Recours aux modes d'expression directe (modes non consignés)

[Voix, Kinésique (gestuelle), Proxémique (position dans l'espace)...]

Consignation des systèmes de signes en mode d'expression directe

[Expression directe = absence de médiation : Comment sont consignés (acte de production) ces différents systèmes de signes ? Quels sont les documents qui en résultent ? Quels sont leurs usages ?]

Conservation des documents issus des modes d'expression directe

[Comment ces documents sont-ils conservés pour référence, réutilisation ou reconstitution ? Quels sont les critères de sélection des documents ? Est-ce que la technologie affecte les choix ou les pratiques dans ce domaine ?]

Recours aux modes d'expression médiatisée (nécessairement consignés : donc producteurs de documents)

[Texte, Vidéo, Son, Électronique, numérique... *Ces questions devraient avoir été abordées dans la section Exigences et contraintes technologiques.*]

Consignation des systèmes de signes en mode d'expression médiatisée

[Comment sont consignés (acte de production) ces différents systèmes de signes ? Quels sont les documents qui en résultent ? Quels sont leurs usages ?]

Conservation des documents issus des modes d'expression médiatisée

[Comment ces documents sont-ils conservés pour référence, réutilisation, reconstitution ? Quels sont les critères de sélection des documents ? Est-ce que la technologie affecte les choix ou les pratiques dans ce domaine ?]

Instrumentation

Infrastructure de performance

Lieu

Installation

Scène...

Équipement (outil de spectacle)

Accessoires, Instruments de musique, Outils de production intégrés comme accessoires, etc.

Équipement (outil de production : technologie de l'information)

Outil de création ou de saisi : matériel, ex. caméra, magnétophone, ordinateur

Outil de traitement : ex. logiciel, console

Outil de conservation : support mémoriel, ex. bobine, cédérom

Équipement (outil de production : technologie de diffusion)

Outil de diffusion : ex. journaux, microphone, téléphone...

FORMATION

Description générale de la fonction de formation

Liste et types des activités

[Principales activités et leur mode d'expression]

Production documentaire issue de la fonction formation

Documents et/ou types de documents : grandes séries ou singuliers

Exigences et contraintes légales

Activités / Production documentaire et documents électroniques

Exigences et contraintes artistiques

Activités / Production documentaire et documents électroniques

Exigences et contraintes technologiques : analogique, hardware et software

Activités / Production documentaire et doc électroniques

Exigences et contraintes de nature éthique

Activités / Production documentaire et documents électroniques

PUBLICATIONS

Description générale de la fonction publication

[Qu'est-ce qu'une publication ? Quelle est la frontière entre publication et œuvre ?

Définition d'authenticité : est-elle la même que pour les performances ? Dans le même ordre d'idée, est-ce que la notion d'expérimental se transforme ? Celle d'interactivité ? Celle de dynamisme ? Quelle est la part de la technologie dans les publications ? Quelle est la part du numérique dans les publications ?]

Liste et types des activités de publication

[Imprimés, Matériels promotionnels, Vidéo, Site web, Ludosynthèse...]

Production documentaire issue de la fonction de publication

Documents et/ou types de documents : grandes séries ou singuliers

LUDOSYNTÈSE ÉLECTRONIQUE (PROJET ARTISTICO - DOCUMENTAIRE)

Description générale de l'activité

Qu'est-ce que la ludosynthèse ? Quels sont ces buts, ses fonctions ? Comment se définissent les notions d'interactivité, de dynamisme et d'expérimental dans ce contexte particulier ?

Production documentaire issue de l'activité [ludosynthèse]

Documents et/ou types de documents : grandes séries ou singuliers

Uniformité ou multiplicité des supports, des formes...

Exigences et contraintes légales

Lois, normes, règlements ou politiques [Protection de la vie privée, Union des artistes, Droits d'auteurs, Reçus d'impôt et finances, Certificats d'authenticité]

[Des lois, régissent-elles la production de la ludosynthèse ? À l'image des performances originales, le respect de la vie privée doit-il y être maintenu ? Si oui, comment le maintien de ce respect est-il assuré ?]

Impacts sur les activités de la publication

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de la publication et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes artistiques : règles officielles ou non

[Existe-t-il des *règles de l'art*, au sein de la discipline, qui dictent comment produire cette activité ?]

[Comment les concepts philosophiques s'inscrivent-ils dans la ludosynthèse ? Par exemple, les jeux de durée ne sont-ils que décrits ou la ludosynthèse a pour fonction de faire revivre cette expérience? Cela affecte-t-il la définition de l'authenticité ? Si l'improvisation est une partie intégrante de l'expérience du spectateur, comment la ludosynthèse peut-elle récupérer cette expérience ? etc...]

Impacts sur les activités de publication

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de la publication et sur ses documents électroniques

Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes technologiques

[Inclus les normes technologiques : exemples compression de fichiers sonores ou de fichiers d'images en mouvement.]

Matériel *analogique* (magnétophone, caméra vidéo...)

[Matériel analogique nécessaire à la réalisation de l'activité : Quels sont les appareils devant être branchés à l'ordinateur ? La nature et/ou le fonctionnement de ces appareils influencent-ils la réalisation de l'activité ?]

Impacts sur les activités de la publication

Création, Forme (**implique numérisation**), Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de la publication et sur ses documents électroniques

Création ou saisie des documents (reproduction : **perte de qualité**), Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Matériel informatique (hardware)

[Matériel informatique et périphériques utilisés pour l'activité. Caractéristiques de ce matériel. Raisons de ce choix (une norme existante ?)]

Impacts sur les activités de la publication

Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de la publication et sur ses documents électroniques

Création ou saisi des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation [Ex : Capacité de stockage du support choisi influence-t-elle les choix d'extraits d'œuvres?]

Logiciel (software)

[Les logiciels (et leurs caractéristiques) utilisés pour la réalisation de l'activité]
 [Ex : Est-ce que l'utilisation de logiciels de traitement transforme l'authenticité des activités, des documents? (Retouches, ajouts d'effets)]

Impacts sur les activités de la publication
 Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de la publication et sur ses documents électroniques
 Création ou saisi des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Exigences et contraintes de nature éthique

[Bienséance ou Règles (comportement), Normes du milieu (ceci est de l'art, cela non...)]
 Impacts sur les activités de la publication
 Création, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation

Impacts sur la production documentaire de la publication et sur ses documents électroniques
 Création des documents, Forme, Contenu, *Authenticité*, Organisation, Conservation

Processus de réalisation

Étapes de création
 [Étape par étape, comment se réalise l'activité ? Quels sont les documents produits à chaque étape ? Quels sont les rôles de chacun?]

Étapes performatives (de la ludosynthèse)
 [Déroulement d'une participation à la ludosynthèse. Documents produits à chacune des étapes. Rôles de ces documents]

[En comparaison à la performance originale, quels sont les éléments conceptuels récupérés ? Lesquels ne peuvent l'être? Cela affecte-t-il l'authenticité de la ludosynthèse ? La participation à la ludosynthèse peut-elle recréer pour le spectateur l'expérience d'une performance originale ? La notion d'interactivité garde-t-elle la même définition ?]

Produit de publication : (ludosynthèse en tant que recueil d'une pluralité de systèmes de signes, en tant que support de convergence)

Utilisation des documents créés par la consignation des modes d'expression directe et médiatisée
 [La numérisation implique un seul signal pour l'ensemble des systèmes de signes : Impacts de ce changement. Exemple, voir l'ensemble des systèmes par l'intermédiaire d'un écran est-il *authentique* ? Cela répond-il à la pensée fondamentale de la troupe? Si oui, comment? Si non, serait-il possible de penser préserver cette authenticité? L'expérience du spectateur devient-elle nécessairement plus documentaire que performative ?]

[Quelle est l'équivalence existante entre les performances originales et leurs reproductions/reconstitutions dans la ludosynthèse ? Les performances et la ludosynthèse ont-elles même valeur ? Quels sont les critères pour en juger ?]

[Relations entre les documents de la ludosynthèse et leur source. Peut-on retrouver la version analogique d'un film numérisé.]

[Création ou recréation de documents (analogiques ou numériques) pour la ludosynthèse. Exemple, faire des entrevues avec le metteur en scène d'une performance ou reconstruire un décor à l'aide d'une image de synthèse : Rapport d'authenticité ?]

Conservation des documents créés pour la ludosynthèse

[Comment ces documents sont-ils conservés pour référence, réutilisation, reconstitution ? Ce souci de recyclage fait-il partie des préoccupations du groupe ? Quels sont les critères de sélection des documents ? Est-ce que la technologie affecte les choix ou les pratiques dans ce domaine ?]

Instrumentation

Infrastructure de production de la ludosynthèse

Lieu (site web)

Organigramme de la ludosynthèse

Équipement (outil de spectacle)

[Les outils de spectacles des performances originales sont-ils intégrés à la ludosynthèse ? Si oui, comment ?]

Équipement (outil de production : technologie de l'information)

Cet élément devrait avoir été répondu dans Exigences et contraintes technologiques

Outil de création ou de saisi : matériel, ex. caméra, magnétophone, ordinateur

Outil de traitement : ex. logiciel

Outil de conservation, ex. bobine, cédérom

Équipement (outil de production : technologie de diffusion)

Outil de diffusion : ex. journaux, microphone, téléphone...

QUESTION DE CONCLUSION

[Dans la production de la ludosynthèse, le questionnement théorique (artistique) prend-il encore autant de place que dans les performances originales ou est-il en lutte avec un questionnement orienté davantage vers la technologie ? Autrement dit, les possibilités et incapacités technologiques incitent-elles à penser, à réfléchir en fonction du technologique que du théâtral ?]

Annexe 3 : Inquiry producers and activities

CS1 : Arbo Cyber,Théâtre (?) PLAN OF ENQUIRY – DOCUMENT PRODUCERS AND THEIR ACTIVITIES

This research tool was developed for the Arbo Cyber, théâtre (?) case study, but it can also be applied to other case studies. In such cases, the term « Ludosynthèse » should be replaced by « activity being studied » or « digital entity being studied », as indicated below (in parentheses).

INTERVIEWEE

Surname, First Name
Date and Place of Birth
Training [What? When? Where?]
Experience [What? When? Where?]
Status within the theatre community
Membership in related associations
Status, position and responsibilities within the group which created the records

PRODUCER / ARTISTIC CREATOR / CREATOR OF THE ARCHIVAL FONDS

NAME OF THE THEATRE COMPANY

[Reasons and influences behind this choice of name]

ADDRESS, HEAD OFFICE

YEAR IN WHICH THE GROUP WAS FOUNDED

[Origins of the group before being legally established
First show / Official founding date / Founding event]

LEGAL STATUS

Year of legal establishment
Type [company, for-profit or not-for-profit business, research group...]
Legal status: (By what power? Name of act) [Incorporation, minutes, resolution of board of directors, license, union/guild...]
Associated groups and partners [Legal status inherited from other organizations or associations, links within the field]
Members [number, skills required (employees)]

MISSION, MANDATE AND OBJECTIVES

Mission statement and sketch of historical development (fundamental goals)
Powers (legal); mandates (stated)

MAJOR FUNCTIONS AND ACCOMPLISHMENTS

Types of activities undertaken in the fulfilment of mission and mandate
Management / Administration (Secondary function)

Operations / Performances (Primary function)

MODE OF GOVERNANCE

Management of group [Cooperative, collective, partnership...]
 Organizational chart and structure [Manager, team leader, work group]
 Employees [Number, areas of specialization, qualifications, turnover]

RULES AND REGULATIONS

Laws regulating mandate, activities...
 [Impact on activities and on document creation.
 Impact on the use of digital technology]

Norms, policies, internal or external regulations
 [Relationship with other associations or authorities and their normative influence.
 Impact on activities and on document production.]
 [Are there written policies on records management? Are they followed?]

FUNDING

Sources of revenue
 Productions, Subscriptions, Investments, Donations

Financial aid
 Subsidies, Grants

PHYSICAL RESOURCES

Infrastructure and equipment
 [Movable goods, real estate]

Organizations
 [Access to shared resources]

PHILOSOPHY AND ORIENTATION

Philosophical and artistic values
 Artistic conception, Theoretical foundations
 [Multidisciplinary approaches, Technology, Interactivity...]

Individuality, unique qualities of the productions
 [Distinctive elements in relation to peers, other groups..]

Trademark / Signature style (intended or not)
 [What is the group's signature? In 100 years, how will one of the group's productions be recognized? What will verify the authenticity of these works? Are the same elements recognizable in the digital world?]

Artistic «genres» (theatre, performance, video...)
 [Position of the group vis-à-vis those artistic practises related to the domain]

Schools of thought, artistic trends
 [Choice of theoretical models and practises which help mould the group's theoretical outlook]

RECOGNITION

Achievements, honours, prizes, contests, galas...

ACTIVITIES RESULTING IN DOCUMENT CREATION**MAJOR FUNCTIONS**

List of the major functions which occur in the fulfilment of mandates and objectives.
[Administration, Research, Performances, Training, Publication]

ADMINISTRATION**General description of administrative practises****List and types of administrative activities undertaken on a regular basis****Document production resulting from administrative activities**

Activities related to archives and records management

Policies governing archives and records management

[See also *Producer/ Regulations/ Norms*]

Individual responsible for records and archives

[Who takes care of records management? How? What are their qualifications? Why this person? Are there links between their management responsibilities and the process of artistic creation?]

Company's archival fonds

[Where are the company's archives? Are they scattered (held by various members) or are they together in a single place? Does the company have formally organized archival fonds?]

Legal requirements and constraints

Impact on administrative activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on administrative document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Technological requirements and constraints: analog formats, hardware and software

Impact on administrative activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on administrative document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

THEATRE RESEARCH**General description of theatre research**

[Meaning of authenticity in this context. Is it the same for the activity as for the records produced?]

Development of theoretical concepts

Critical discourses

Description of tools developed for theatre research

[Performance-related tools, Production norms, Procedures...]

List and types of theatre research activities

[Principal theatre research activities and their mode of expression]

Document production resulting from theatre research activities

Documents and/or types of documents: large series or unique instances

[Distinction between research and performance: In practise, can both activities lead to the production of the same kinds of records? To what extent do the two activities overlap?]

Legal requirements and constraints

Impact on theatre research activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on theatre research document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, *Organization*, Conservation

Scientific requirements and constraints associated with artistic creation

[Scientific foundations of the domain which require or prohibit certain research behaviours: Methodology.]

[What is the role of documentary references in research? Does the company rely on its own records (self-reference)? How does the company gather its documentation?]

Impact on theatre research activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on theatre research document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Artistic requirements and constraints

Impact on theatre research activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on theatre research document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Ethical requirements and constraints

Impact on theatre research activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on theatre research document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Technological requirements and constraints: analog formats, hardware and software

Impact on theatre research activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on theatre research document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

PERFORMANCE OF WORKS [PRODUCTION AND PRESENTATION]

General description of performance-related activities

[What constitutes a “work” in the eyes of the group? Meaning of authenticity in this context: Is it the same for the activity as for the documents which are produced? How is the notion of “experiential” defined in these works? That of “interactive”? That of “dynamic”? What role does technology play in these works? What role does digital technology play in these works?]

List and types of activities relating to the performance of works (Creations)

Productions, Laboratories, Participation in events...
[Principal activities and their mode of expression]

Document production resulting from the performance of works

Records and/or types of records: large series or unique instances

Legal requirements and constraints [Copyright, Privacy...]

Impact on activities related to the performance of works
Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on document production resulting from performances and on electronic records.

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Artistic requirements and restrictions: written and unwritten rules

[When answering this question, refer to the philosophical concepts while bearing in mind several new elements: time-frame limitations, improvisation, performing in the dark.]

Impact on theatrical performances

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on document production resulting from performances and on electronic records.

Document creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Technological requirements and constraints: analog formats, hardware and software

Impact on the performance of works

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Ethical requirements and constraints

[Propriety and Rules of behaviour, Contextual norms (what is acceptable in an artistic context, what is not...)]

Impact on the activities surrounding theatrical performances

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Impact on document production resulting from performances and on electronic

records.

Creation of documents, Form, Content, Authenticity, Organization, Conservation

Production process

Steps of creation

[How is a performance conceived, step by step? What documents are produced during each step? What are the roles played by each? Is the process essentially the same for all performances?]

Steps of performance (of the play)

[How does an artistic performance unfold? (See how the performance takes place in order to be able to compare it with what will be included in the Ludosynthèse.) What documents are produced during each step? What role is played by each?]

Artistic output: In terms of the diversity of artistic media, as a system of signs [Enumeration and description of the different layers of meaning (systems of signs) divided into direct modes of expression and mediated modes of expression]

Use of direct modes of expression (unrecorded modes)

[Voice, Kinesic (gestural), Proxemic (spatial separation of individuals)...]

Recording systems of signs in modes of direct expression

[Direct expression = absence of mediation: How are these different systems of signs recorded (act of production)? What documents are created? What are their uses?]

Conservation of records resulting from direct modes of expression

[How are these records conserved for reference, reuse or reconstitution? What are the criteria used for selecting documents? Does technology affect choices made or practises followed in this field?]

Use of mediated modes of expression (necessarily recorded: result in document creation)

[Text, Video, Sound, Electronic, digital... *These questions should have been addressed in the section Technological requirements and constraints.*]

Recording of systems of signs in mediated modes of expression

[How are these different systems of signs recorded (act of production)? What documents are created as a result? What are their uses?]

Conservation of documents resulting from mediated modes of expression

[How are records conserved for reference, reuse, and reconstitution? What are the selection criteria? Does technology affect the choices made or practises followed in this context?]

Instrumentation

Infrastructure of performance

Location

Installation

Stage...

Equipment (tools of performance)

Accessories, Musical instruments, Production tools used as accessories, etc.

Equipment (tools of production: information technology)

Creation or input tools: equipment, for example, camera, microphone, computer...

Processing tools: for example software, console

Conservation tools: storage media, for example reel-to-reel tape, CD-ROM

Equipment (tools of production: broadcast technology)

Broadcast tools: for example, newspapers, microphone, telephone...

TRAINING**General description of training activities****List and types of activities**

[Principal activities and their mode of expression]

Document production resulting from training activities

Documents and/or types of documents: large series or unique instances

Legal requirements and constraints

Activities / Document production and electronic records

Artistic requirements and constraints

Activities / Document production and electronic records

Technological requirements and constraints: analog formats, hardware and software

Activities / Document production and electronic records

Ethical requirements and constraints

Activities / Document production and electronic records

PUBLICATIONS**General description of publication activities**

[What is a publication? What is the difference between a publication and a “work”?

Definition of authenticity: is it the same as for performances? In the same vein, is the

meaning of “experiential” changed? Of “interactive”? Of “dynamic”? What role does

technology play in publications? What is the role of digital technologies in publications?]

List and types of activities related to publishing

[Printing, promotional material, video, web site, Ludosynthèse...]

Document production resulting from publishing activities

Documents and/or types of documents : large series or unique instances

Creation of the Ludosynthèse Électronique (Experiential, interactive and dynamic activity being studied)**General description of the activity**

What is the Ludosynthèse (activity and/or digital entity being studied)? What are

its goals, its functions? How are notions of “interactive”, “dynamism” and “experiential” defined in this particular context?

Document production resulting from the digital activity

Documents and/or types of documents: large series or unique instances
Uniformity or multiplicity of formats, forms...

Legal requirements and constraints

Laws, norms, regulations or policies [Privacy protection, artists’ guilds and unions, copyright, Income tax and financial receipts, certificates of authenticity]
[Are there laws regulating the production of the Ludosynthèse (activity and/or digital entity being studied)? As with original performances, must the respect for privacy be maintained? If yes, how is this to be assured?]

Impact on publishing activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on publishing-related documents creation and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, Organization, Conservation

Artistic requirements and constraints: official and unofficial rules

[Are there *artistic* rules, within the discipline, which dictate how the activity must be undertaken?]

[How are philosophical concepts relevant to the Ludosynthèse (activity being studied)? For example, are ongoing practises merely described or does the Ludosynthèse (digital entity being studied) seek to recreate the experience itself? Does this affect the definition of authenticity? If improvisation is an integral part of the spectator’s experience, how can the Ludosynthèse (digital entity being studied) transmit that experience?, etc.]

Impact on publishing activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, Organization

Impact on publishing-related document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, *Organization*, Conservation

Technological requirements and constraints

[Includes technological norms: for example, compression of sound or video files.]

Analog technology (tape recorder, video camera...)

[Analog technology necessary for completing the activity: What devices need to be connected to the computer? Does the nature and/or the operation of these devices influence how the activity is carried out?]

Impact on publishing activities

Creation, Form (**involves digitization**), Content, *Authenticity*, Organization

Impact on publishing-related document production and on electronic records

Creation or recording of documents (reproduction : **loss of quality**),
Form, Content, *Authenticity*, *Organization*, Conservation

Computer equipment (hardware)

[Hardware and peripheral devices used during the activity.
Characteristics of this equipment. Reasons for choices (an existing
norm?)]

Impact on publishing activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, *Organization*

Impact on publishing-related document production and on electronic records

Creation or recording of documents, Form, Content, *Authenticity*,
Organization, Conservation [for example, Does the storage capacity of the
chosen medium influence the choice of excerpts taken from works?]

Software

[Software (and its features) used in the completion of the activity] [for
example: Does the use of processing software affect the authenticity of
the activities and documents? (Touch-ups, added effects)]

Impact on publishing activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, *Organization*

Impact on publishing-related document production and on electronic records

Creation or recording of documents, Form, Content, *Authenticity*,
Organization, Conservation

Ethical requirements and constraints

[Acceptable behaviour and rules, Norms of the milieu (this is art, that is not, ...)]

Impact on publishing activities

Creation, Form, Content, *Authenticity*, *Organization*

Impact on publishing-related document production and on electronic records

Creation of documents, Form, Content, *Authenticity*, *Organization*,
Conservation

Production process

Steps of Creation

[Step by step, how is the activity completed? What are the documents
produced during each step? What are the roles of each?]

Steps of performance

[How the Ludosynthèse (digital entity being studied) is experienced.
Documents produced during each step. Role played by these documents]

[What are the conceptual elements from the original performance which
can be recovered? Which cannot? Does this affect the Authenticity of the
Ludosynthèse (digital entity being studied)? From the spectator's
perspective, can participation in the Ludosynthèse (digital entity being
studied) recreate the experience of an original performance? Does the
notion of interactivity retain the same meaning?]

Product of publication : (Ludosynthèse as a collection documenting the plurality of systems of signs, as a context for convergence)

Use of documents created by the recording of direct and mediated modes of expression

[Digitization implies the use of a single signal for all systems of signs: Impact of this change. For example, is viewing all of the different systems on a screen *authentic*? Does this correspond to the fundamental thought of the company? If yes, how? If no, would it be possible to think of preserving this Authenticity? Does the spectator's experience necessarily become more that of a viewing a documentary than witnessing a performance?]

[What equivalence exists between the original performances and their reproduction/reconstitution in the Ludosynthèse (digital entity being studied)? Do the original performances and the Ludosynthèse (digital entity being studied) have the same value? What are the criteria on which such a judgement can be based?]

[Relationship between the documents of the Ludosynthèse (digital entity being studied) and their sources? Is it possible to access the analog version of a digitized film?]

[Creation or Re-creation of documents (analog or digital) for the Ludosynthèse (digital entity being studied). For example, hold interviews with the director of a performance or reconstruct a set with the help of a synthesized image: Relationship with authenticity?]

Conservation of documents resulting from modes of direct expression
[How are these documents conserved for reference, reuse or reconstitution? What are the selection criteria used? Do technological considerations affect the choices made or the practises followed in this context?]

Instrumentation

Infrastructure of production for the Ludosynthèse (activity and/or digital entity being studied)

Location (website)

Organizational chart of the Ludosynthèse (digital entity being studied)

Equipment (presentation tools)

[Are the tools used to stage the original performances integrated into the Ludosynthèse (digital entity being studied)? If yes, how?]

Equipment (production tools: information technology)

This element should have been addressed in the section Technological requirements and constraints

Creation or recording tools: equipment, for example, camera, tape recorder, computer
Processing tools: for example, software
Conservation tools: for example, reel-to-reel tape, CD-ROM

Equipment (production tools: broadcast technology)

Broadcast tools: for example, newspapers, microphone, telephone...

FINAL QUESTION

[In the production of the Ludosynthèse (in the activity being studied), does theoretical (artistic) enquiry still have as much importance as in the original performances or is there a tension between it and more technical questions? In other words, do technological possibilities and barriers promote thought or reflection more in terms of technology than theatre?

Annexe 4 : Questionnaire agrégé

CS01 : Arbo Cyber, théâtre (?) – Questionnaire agrégé

Ce document présente un outil complémentaire au plan d'enquête précédemment utilisé par le CS1 Arbo. Dans une première étape, nous avons élaboré un plan d'enquête destiné à instrumenter la cueillette d'informations sur 1) le **producteur** et 2) les **activités génératrices des documents** dans une démarche d'entrevue semi-dirigée. Cela nous a permis de documenter ces aspects dans la perspective des 5 contextes InterPARES.

Le questionnaire ci-dessous complète notre trousse méthodologique. Il vise spécifiquement à instrumenter la cueillette d'information sur les **documents produits** dans une démarche d'entrevue dirigée. Il s'agit d'une synthèse de l'ensemble des questions formulées jusqu'à présent par les diverses équipes InterPARES. En ce sens, nous nous référons à ce questionnaire comme étant le **Questionnaire agrégé**.

Ce questionnaire agrégé a été structuré en partant du principe que la liste des 23 questions s'adressait d'abord et avant tout aux chercheurs d'InterPARES2. Ces 23 questions sont des *issues* à être documentés de façon plus ou moins approfondie par les case studies. Dans cette optique, nous avons organisé intellectuellement les 23 questions en 13 thèmes généraux comportant au besoin des sous-thèmes.

Un tel traitement a permis d'établir des descripteurs à partir desquels il sera possible d'indexer les informations recueillies en fonction des préoccupations de recherche IP2. On retrouvera dans la première colonne du tableau ci-dessous, la liste de ces thèmes et sous-thèmes. Les descripteurs pour l'indexation des témoignages et la recherche dans la base de données seront extraits de ce cadre.

| THÈMES ET SOUS-THÈMES | Lien avec les 23questions : |
|--|--|
| 1. ACTIVITÉS DU PRODUCTEUR | <p>1 : What activities of the creator have you investigated?</p> <p>2 Which of these activities generate the digital entities that are the objects of your case study?</p> |
| 2. FONCTIONS DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | <p>3 : For what purpose(s) are the digital entities you have examined created?</p> |
| 3. NATURE DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | <p>4 : What form do these digital entities take? (e.g. e-mail, CAD, database)</p> |
| 3.1.FORME, ATTRIBUTS ET COMPORTEMENT DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | <p>4a : What are the key formal elements, attributes, and behaviour (if any) of the digital entities?</p> |
| 3.2 COMPOSANTS NUMÉRIQUES ET SPÉCIFICATION DES ENTITÉS | <p>4b : What are the digital components of which they consist and their specifications?</p> |
| 3.3 RELATIONS ENTRE LES ASPECTS INTELLECTUELS ET LES COMPOSANTS TECHNIQUES | <p>4c: What is the relationship between the intellectual aspects and the technical components?</p> |
| 3.4 IDENTIFICATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | <p>4d: How are the digital entities identified (e.g., is there a [persistent] unique identifier)?</p> |

| | |
|---|--|
| <p>3.5 HIÉRARCHISATION ET ORGANISATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES</p> | <p>4e : In the organization of the digital entities, what kind of aggregation levels exist, if any?</p> <p>4f: What determines the way in which the digital entities are organized?</p> |
| <p>4. CRÉATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES</p> | <p>5 : HOW ARE THOSE DIGITAL ENTITIES CREATED?</p> <p>6 :FROM WHAT PRECISE PROCESS(ES) OR PROCEDURE(S), OR PART THEREOF, DO THE DIGITAL ENTITIES RESULT?</p> <p>7 : TO WHAT OTHER DIGITAL OR NON-DIGITAL ENTITIES ARE THEY CONNECTED IN EITHER A CONCEPTUAL OR A TECHNICAL WAY? IS SUCH CONNECTION DOCUMENTED OR CAPTURED?</p> |
| <p>4.1 SYSTÈME TECHNOLOGIQUE</p> | <p>5A : WHAT IS THE NATURE OF THE SYSTEM(S) WITH WHICH THEY ARE CREATED? (E.G. FUNCTIONALITY, SOFTWARE, HARDWARE, PERIPHERALS ETC.)</p> <p>5b: Does the system manage the complete range of digital entities created in the identified activity or activities for the organization (or part of it) in which they operate?</p> |
| <p>4.2 PROCÉDURES ET PROCESSUS DE CRÉATION</p> | <p>6 : From what precise process(es) or procedure(s), or part thereof, do the digital entities result?</p> |
| <p>4.3 LIENS ENTRE LES ENTITÉS NUMÉRIQUES ET/OU ANALOGIQUES</p> | <p>7 : To what other digital or non-digital entities are they connected in either a conceptual or a technical way? Is such connection documented or captured?</p> |

| | |
|--|---|
| <p>5. REPÉRAGE ET ACCÈS</p> | <p>8 : What are the documentary and technological processes or procedures that the creator follows to identify, retrieve, and access the digital entities?</p> <p>9 : Are those processes and procedures documented? How? In what form?</p> |
| <p>6. UTILISATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES ET LEURS EFFETS</p> | <p>12 : How does the creator use the digital entities under examination?</p> <p>13 : How are changes to the digital entities made and recorded?</p> <p>14 : Do external users have access to the digital entities in question? If so, how, and what kind of uses do they make of the entities?</p> |
| <p>7. COMPÉTENCE ET RESPONSABILITÉ</p> | <p>15 : Are there specific job competencies (or responsibilities) with respect to the creation, maintenance, and/or use of the digital entities? If yes, what are they?</p> <p>16 : Are the access rights (to objects and/or systems) connected to the job competence of the responsible person? If yes, what are they?</p> |
| <p>8. MESURES DE CONTRÔLE : FIABILITÉ, AUTHENTICITÉ ET EXACTITUDE</p> | <p>10 : What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation?</p> |
| <p>8.1 FIABILITÉ</p> | <p>10 What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation?</p> |

| | |
|---|--|
| 8.2 AUTHENTICITÉ | <p>10 : What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation?</p> <p>11 : Does the creator think that the authenticity of his digital entities is assured, and if so, why?</p> |
| 8.3 EXACTITUDE | <p>10 : What measures does the creator take to ensure the quality, reliability and authenticity of the digital entities and their documentation?</p> |
| 9. ARCHIVES : SÉLECTION ET VALEURS | <p>17 : Among its digital entities, which ones does the creator consider to be records and why?</p> <p>18 : Does the creator keep the digital entities that are currently being examined? That is, are these digital entities part of a record keeping system? If so, what are its features?</p> |
| 10. DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM (CONSERVATION DES DOCUMENTS NUMÉRIQUES) | <p>18 Does the creator keep the digital entities that are currently being examined? That is, are these digital entities part of a record keeping system? If so, what are its features?</p> |
| 10.1 SPÉCIFICITÉ DU DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM | <p>18a Do the recordkeeping system(s) (or processes) routinely capture all digital entities within the scope of the activity it covers?</p> |
| 10.2 HÉRITAGE DU DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM | <p>18b From what applications do the recordkeeping system(s) inherit or capture the digital entities and the related metadata (e.g. e- mail, tracking systems, workflow systems, office systems, databases, etc.)?</p> |

| | |
|--|---|
| <p>10.3 Organisation des entités dans le documents-keeping system</p> | <p>18c Are the digital entities organized in a way that reflects the creation processes? What is the schema, if any, for organising the digital entities?</p> |
| <p>10.4 Accès aux entités conservées dans le documents-keeping system</p> | <p>18d Does the recordkeeping system provide ready access to all relevant digital entities and related metadata?</p> |
| <p>10.5 SAISI DES MODIFICATIONS DANS LE DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM</p> | <p>18e : Does the recordkeeping system document all actions/ transactions that take place in the system re: the digital entities? If so, what are the metadata captured?</p> |
| <p>11. STANDARDS DE DESCRIPTION (OU MÉTADONNÉES)</p> | <p>22 : What descriptive or other metadata schema or standards are currently being used in the creation, maintenance, use and preservation of the recordkeeping system or environment being studied?</p> <p>23: What is the source of these descriptive or other metadata schema or standards (institutional convention, professional body, international standard, individual practice, etc.?)</p> |
| <p>12. CHANGEMENTS TECHNOLOGIQUES</p> | <p>19 : How does the creator maintain its digital entities through technological change?</p> <p>19a : What preservation strategies and/or methods are implemented and how?</p> <p>19b : Are these strategies or methods determined by the type of digital entities (in a technical sense) or by other criteria? If the latter, what criteria?</p> |

13. NORMES, POLITIQUES ET OBLIGATIONS LÉGALES, MORALES OU ÉTHIQUES

20 : To what extent do policies, procedures, and standards currently control records creation, maintenance, preservation and use in the context of the creator's activity? Do these policies, procedures, and standards need to be modified or augmented?

21 : What legal, moral (e.g. control over artistic expression) or ethical obligations, concerns or issues exist regarding the creation, maintenance, preservation and use of the records in the context of the creator's activity?

La deuxième colonne du précédent tableau fait la correspondance entre les thèmes et les questions de la liste des 23Q. À cet égard, on remarque que les thèmes ne suivent pas nécessairement l'ordre des 23 questions. Cette mise en ordre a été choisie afin de faciliter un déroulement logique durant l'entrevue avec les informateurs. Il s'agissait pour nous de structurer notre questionnaire pour le rendre plus fluide au moment de la cueillette des informations. Il faut donc garder à l'esprit que cela ne compromet pas la structure du rapport final des Case Studies qui devront être structurés en fonction de l'ordre des 23 questions. Une fois le cadre thématique établi, il a été utilisé pour classer les questions provenant des divers questionnaires produits par les équipes IP2. Ces questionnaires sont les suivants :

- 23Q = 23 questions de recherche
- 22Q = ex-22 questions
- Pos = Possible questions
- IP1 = InterPARES1 (CSIP1)
- Auth = Authenticity
- Dom1 = Domain 1
- Dom2 = Domain 2
- Cdom = Cross-domain Questions
- Mod = Modelling
- Hof = Hofman Modelling Sub-Questions
- Horiz = Horizon
- ArOnt = Ontario Archives

Malgré ce que nous avons affirmé précédemment sur la liste des 23 questions, on remarquera la présence de cette même liste parmi les questionnaires à l'intention des informateurs. Cela s'explique par le fait que certaines de ces questions pouvaient être adressées telles quelles aux informateurs. Parfois, elles comportaient des aspects qui n'apparaissent nulle part ailleurs ou encore constituaient de bonnes synthèses de questions présentes dans les autres questionnaires. Dans cette optique, nous avons donc considéré la liste des 23 questions comme un questionnaire à part entière et nous l'avons incluse dans notre liste à agréger.

Après avoir classifié les questions des questionnaires de notre liste, nous avons supprimé les questions redondantes en nous assurant de préserver la concordance avec les divers questionnaires. Ces concordances sont signalées dans la troisième colonne du questionnaire agrégé et seront intégrées au système d'indexation dans la base de données.

Les questions 10.1.7, 4.1.3e et f sont d'Arbo. Ce fait est exprimé par un X dans la case concordance pour ces trois questions. L'origine de la question 3.0. a été difficile à préciser. Une recherche rapide dans notre documentation a permis de retracer une note manuscrite de Philippe Perron sur un tableau d'Yvette Hackett du 18 mars 2003, mais il se peut que cette question provienne aussi d'autres questionnaires c'est pourquoi elle porte la mention X et un « ? » dans la case concordance.

Bien que le questionnaire agrégé ait été rédigé en français afin de répondre à la réalité d'Arbo Cyber et de notre case study, il pourrait être relativement simple de restituer le tout en anglais. En ce sens, il importe de savoir que bien que des questions aient été modifiées pour des raisons de synthèse ou pour se conformer à la réalité d'Arbo, beaucoup ont été simplement traduites.

Enfin, on remarquera que les thèmes 1 et 2 n'ont pas été développés. Nous avons considéré que ces sujets avaient été couverts par le plan d'enquête. Par ailleurs, la première ronde d'entrevues nous a permis de répondre à de nombreuses interrogations sur les documents. Nous avons toutefois maintenu ces aspects dans le questionnaire agrégé. À cet égard, nous avons jugé pertinent de construire et d'utiliser un questionnaire complet et autonome afin non seulement de s'assurer de couvrir l'ensemble des problématiques d'InterPARES2 et des questionnements reliés aux différents domaines de recherche, mais aussi afin de vérifier la validité des réponses que nous avons précédemment obtenues.

N.B. Le terme « ludosynthèse » utilisé dans le questionnaire fait référence à l'activité d'Arbo que nous étudions, à savoir la production d'un site Web qui se veut à la fois artistique, ludique et historique, ou au site Web en tant que tel, en tant qu'entité numérique.

| | | |
|---|---|---|
| 1. ACTIVITÉS DU PRODUCTEUR | | |
| 1.1 | De manière générale, quelles sont les activités d’Arbo Cyber, théâtre (?) ? | 23Q 1 |
| 1.2 | Parmi vos activités, lesquelles génèrent les entités numériques objets de notre étude ? | 23Q 2 |
| 1.3 | Décrivez brièvement l’information numérique que vous créez pour réaliser cette activité [la ludosynthèse] ? | Pos 1 |
| 1.4 | Considérez-vous cette activité [la ludosynthèse] comme étant interactive ? Si oui, de quelle façon ? | 22Q 00 |
| 2. FONCTIONS DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | | |
| 2.0 | DANS QUELS BUTS, POUR QUELLES UTILITÉS SONT CRÉÉES ET ENREGISTRÉES LES ENTITÉS NUMÉRIQUES ÉTUDIÉES ? CES ENTITÉS NUMÉRIQUES ONT-ELLES DES FONCTIONS PARTICULIÈRES ? [QUE SOUHAITEZ-VOUS QUE LES GENS EXPÉRIMENTENT, APPRENNENT OU CONNAISSENT À PARTIR DE VOTRE TRAVAIL ?] | 23Q 3, Cdom 4, 22q 1, Pos 2 Pos 3, Mod 3a |
| 3. NATURE ET FORME DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | | |
| 3.0 | [Dans votre travail de nature électronique, que considérez-vous comme étant un document? Selon votre propre conception des choses, est-ce la ludosynthèse qui est un document ou chacune de ses parties ou encore chacune de ses pages ou même chacun de ses éléments pris individuellement (fichiers sonores, images, images en mouvement, données textuelles...) [Qu’est-ce qu’un document dans le système étudié?] Avant de s’attaquer directement à l’étude de vos documents numériques, j’aimerais que l’on revienne brièvement sur la structure ou les modules de la ludosynthèse : Dans la première entrevue, nous avons vu que la ludosynthèse se divisait en trois grandes parties : Historique, Conceptuelle et Ludique : Cela a-t-il changé ? - Où êtes-vous rendu dans leur réalisation [programmation] ? Avez-vous ajouté de nouveaux modules à la ludosynthèse ou prévoyez-vous toujours en ajouter : par exemple un module de courrier électronique ou un forum ? Si oui, ces modules ont-ils déjà été conçus, programmés ? | X? |
| 3.1. FORME, ATTRIBUTS ET COMPORTEMENT DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | | |
| 3.1.1 | [Afin de réaliser ou de faire fonctionner la ludosynthèse,] quelles sortes de fichiers informatiques [types de | 23Q 4, Mod3b, |

| | | |
|-------|---|---|
| | documents] (texte, image, feuille de calcul, courriel, base de données, CAD, etc....) créez-vous ou recevez-vous ? [afin d'accomplir les buts que vous avez décrits ?] Pouvez-vous les énumérer et les décrire ? | Dom1 1.1a, Pos 5, IP1 2.1, Cdom 2, 22q 4 |
| 3.1.2 | <p>Pour chacun des types de fichier, quels en sont les attributs (éléments intrinsèques) et quelle est la signification de chacun de ces attributs ? [Voir la liste de questions suivante :]</p> <p>a) <i>L'identité, le nom ou la signature de l'auteur, du créateur, du producteur ou de la personne à qui appartient le document [possesseur] apparaît-elle quelque part dans le ou les documents ? Chaque document est-il signé ? Comment (forme de la signature) ? S'il s'agit d'un code, des liens sont-ils faits avec le nom réel ?</i></p> <p>b) Les utilisateurs voient-ils ces signatures ?</p> <p>c) Si les documents ne sont pas signés, comment sait-on qui fait quoi ?</p> <p>d) <i>La date, l'heure, le lieu géographique de création (compilation) du document sont-ils compris dans le document ? Si oui, s'inscrivent-ils automatiquement ou à la discrétion de l'utilisateur ? Si non, peuvent-ils être trouvés ailleurs dans le système ?</i></p> <p>e) Le sujet (le contenu) du document est-il inscrit explicitement ou encore de manière implicite sur le document? Si oui, de quelle façon ?</p> <p>f) Est-ce que le système électronique possède une méthode afin de s'assurer que le sujet est correctement exprimé ?</p> <p>g) Dans la mesure où cela s'applique, qui sont les destinataires et les récepteurs supplémentaires des documents numériques ? Leurs noms (ou d'autres informations les désignant) sont-ils compris dans les documents ? Si oui, où sont-ils indiqués ? Les utilisateurs finaux le voient-ils ? Si non, peuvent-ils être trouvés ailleurs dans le système ?</p> | 23Q 4a, Pos 4, Dom1 13a, Cdom 10, Hof 3a, Dom2 13b, IP1 2 |
| 3.1.3 | Pour chacun des types de fichier, quels en sont les principaux éléments formels (ex : règles de présentation) ? [Voir la liste de questions suivante :] | 23Q 4a, Pos 4, Dom1 13a, Cdom 10, Hof 3a |

| | | |
|---|--|--|
| | <p>a) Quel est le langage humain utilisé dans vos documents ? (français, anglais, mathématique...)</p> <p>b) <i>Y a-t-il des exigences touchant quelle langue ou comment une langue doit être utilisée pour des éléments à l'intérieur des documents ?</i></p> <p>c) Comment le contenu des documents est-il présenté aux humains ? (exemple : mots, nombres, graphiques, images, sons, une combinaison...)</p> <p>d) De manière à remplir les fonctions pour lesquelles ils sont créés, les documents doivent-ils avoir une apparence spécifique [Polices, couleurs, liens...], une structure particulière [En-tête, corps de texte...] ou une disposition particulière ? Si oui, décrivez ces caractéristiques ?</p> <p>e) La forme de vos documents est-elle variable, dynamique, modifiable dans le temps ? Cette forme peut-elle changer ? [Comment sont codés les documents de la ludosynthèse : format HTML, XML... ?]</p> <p>[La question des signatures électroniques et autres certifications est traitée sous le thème 8]</p> | IP1 3, Pos 4, Dom1 13a, Cdom 10, Hof 3a ArOnt 17 |
| 3.1.4 | Le cas échéant, pour chacun des types de fichier, quel en est le comportement (behaviour : ce qu'il fait, comment il agit ou interagit avec le système ou d'autres documents numériques dans le système) ? | |
| 3.2 COMPOSANTS NUMÉRIQUES ET SPÉCIFICATIONS DES ENTITÉS | | |
| 3.2.1 | Pour chacun des types de document, pouvez-vous décrire quels en sont les composants numériques et leurs spécifications? [Composants numériques : objets numériques ajoutés (au document) demandant des méthodes de conservation spécifique : en-tête de courriel, signature numérique, image et texte pour un document multimédia] | 23Q 4B |
| 3.3 RELATIONS ENTRE LES ASPECTS INTELLECTUELS ET LES COMPOSANTS TECHNIQUES | | |
| 3.3.1 | Est-ce que certains des fichiers de la ludosynthèse renferment le contenu intellectuel alors que d'autres contiennent des spécifications techniques ? Si oui, comment se fait le lien ? [Quelle est la relation entre les aspects intellectuels et les composants techniques?] | 23Q 4c, Hof 3c, Mod 3c |
| 3.4. IDENTIFICATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | | |
| 3.4.1 | Avez-vous une convention de noms de dossiers (file naming conventions) ou une façon particulière d'étiqueter vos fichiers que vous demandez, recommandez ou exigez d'utiliser pour vos documents? Si non, comment sont identifiées vos entités numériques, vos documents ? Utilisez-vous un identifiant récurant unique afin de nommer vos différents fichiers ? | 23Q 4d, Hof 3d, Pos 6, Mod 3d.1 et 3d.2, IP1 5.3 |
| 3.4.2 | Arrive-t-il que le nom de vos fichiers change ? Si oui, pourquoi ? | Pos 6, Mod 3d.1 et 3d.2 |

| 3.5 HIÉRARCHISATION ET ORGANISATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | | |
|--|---|---|
| 3.5.1 | Quelle type de hiérarchisation existe dans l'organisation de vos entités numériques (dossier, sous-dossiers, etc.)? | 23Q 4e, Hof 7b, Pos 7, Mod 17b |
| 3.5.2 | Si cela s'applique, comment avez-vous décidé de cette structure ? Qu'est-ce qui la détermine ? | 23Q 4f, Hof7c, Pos 8, Mod 7c |
| 4. CRÉATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES | | |
| 4.0 | [Comment les entités numériques sont-elles créés?] | 23Q 5 |
| 4.1 SYSTÈME TECHNOLOGIQUE | | |
| 4.1.1 | Créez-vous l'ensemble de vos fichiers dans le même système technologique ou utilisez-vous plus d'un système ? [Par exemple, à l'aide d'un seul ordinateur ou de plusieurs ordinateurs répartis en plusieurs lieux ?] | Mod 5a, Pos 11 |
| 4.1.2 | Le système gère-t-il la gamme complète des entités numériques créées pour la réalisation de l'activité étudiée? | 23Q 5b, Hof 5a |
| 4.1.3 | Quelle est la nature du système utilisé pour la création des entités numériques a) Quelles sont ses fonctionnalités ? À quoi sert-il ? (courriel, Internet, vidéoconférence, conservation, diffusion...) b) Quel est son système d'exploitation (Windows, Unix...) ? Y a-t-il une raison particulière qui vous a poussé vers ce système plutôt qu'un autre ? c) Quels sont les logiciels (type, nom, version) utilisés ? À quoi servent-ils (quelles sont leurs applications)? d) Quels sont les périphériques utilisés? Connectez-vous de l'équipement spécial à votre ordinateur ? e) Quelles sont les capacités de stockage du système et où sont stockés les documents ? f) Quel est le réseau de communication utilisé ? | 23Q 5A Mod 5b, Pos 12, 23Q 5A Mod 7a, Mod 5b, Pos 12, 23Q 5a 23Q 5A, MOD 5B, POS 13 X X |
| 4.1.4 | Avez-vous des standards techniques pour vos systèmes électroniques ? Si oui, lesquels? | IP1 5.1 |
| 4.1.5 | <i>Le système est-il capable de générer un schéma de son fonctionnement ? (Par exemple liens entre les logiciels, entre les modules) Si non, êtes-vous en mesure d'en dessiner un ?</i> | IP1 1.11 |

| 4.2 PROCÉDURES ET PROCESSUS DE CRÉATION | | |
|--|--|---|
| 4.2.1 | De quels processus ou procédures précis, ou partie de ceux-ci, sont issues les entités numériques? [Une procédure ou un processus précis existe-t-il ?] - Chaque type de fichiers (texte, son, image...) a-t-il son propre processus ou sa propre procédure de création ? | 23Q 6, Cdom 6, 22q 5 et 6 |
| 4.2.2 | Si oui, est-ce important pour vous de suivre cette procédure pour créer un document, d'effectuer un travail? Pourquoi? | Auth7, Pos 21 |
| 4.2.3 | Ces processus ou procédures (méthodes et technologies) sont-ils documentés ? Comment ? Dans quelle forme ? | Cdom 9, 22q 7 et 8 |
| 4.2.4 | Existe-t-il des étapes dans votre travail que vous devez franchir et qui influencent votre produit final de telle sorte que si vous deviez sauter une de ces étapes cela aurait des conséquences pour ce travail ? | Auth7, Pos 21 |
| 4.2.5 | Est-ce que, dans la façon dont vous créez un document (une oeuvre) numérique, quelque chose permet de le distinguer des travaux de nature semblable effectués par d'autres personnes ? | Auth7, Pos 21 |
| 4.2.6 | Avez-vous dû établir des règles ou adopter des standards afin de vous aider dans votre travail ? Avez-vous besoin des les mettre à jour régulièrement ? [Voir aussi la liste de questions suivante :] | Pos 37 |
| 4.2.7 | a) Le système impose-t-il des limitations à l'égard de ce que vous pouvez entrer dans un document lors de sa création? Par exemple : formulaires standardisés, vocabulaire contrôlé, espace limité dans les champs, format précis exigé, validation, menus déroulants...) b) Si oui, avez-vous de la documentation sur ces limitations ? c) Y-a-t-il d'autres formes de contrôle, normes, règles ou conventions régissant la création de vos documents ? (ISO, design du système, standards internationaux, professionnels...) | IP1 3 |
| 4.3 LIENS ENTRE LES ENTITÉS NUMÉRIQUES ET/OU ANALOGIQUES | | |
| 4.3.1 | La ludosynthèse, ou les documents numériques que vous créez pour elle, sont-ils reliés soit de façon conceptuelle (intellectuelle) ou technologique (matérielle) à d'autres documents analogiques ou numériques ? Si oui, quel est ce lien ? Est-il facile à suivre, à rétablir ? | 23Q 7, Pos 14, MOD 7A, POS 15, MOD 7B |
| 5. REPÉRAGE ET ACCÈS | | |
| 5.1 | Quels processus ou procédures [documentaires et technologiques] suivez-vous afin d'identifier, de repérer et d'accéder à vos entités numériques ? (Par exemple, nommer, parcourir l'index, ouvrir...) Pouvez-vous décrire | 23Q 8, Cdom 8 |

| | | |
|--|---|--|
| | chacune de ces étapes ? | |
| 5.2 | Ces processus ou procédures sont-ils documentés ? Comment ? Dans quelle forme ? | 23Q 9 |
| 5.3 | Est-ce que le système électronique possède un contrôle de sécurité ? (Par exemple : mot de passe, empreinte vocale, sécurité physique, logiciel unique de création et d'accès...) Si oui, à quel niveau ? (Par exemple au niveau du système d'exploitation, des applications, des périphériques...) | IP1 5.7 |
| 5.4 | Existe-t-il différentes vues du contenu définies en fonction des différents rôles des utilisateurs ? (Accès réservés, restriction de contenu...) S'il y a des domaines d'utilisateurs, quels sont-ils ? | IP1 1.10 |
| 6. UTILISATION DES ENTITÉS NUMÉRIQUES ET SES EFFETS | | |
| 6.1 | [D'un point de vue technique ou opérationnel,] de quelle manière utilisez-vous les entités numériques à l'étude ? Que faites-vous avec vos entités après leur création (processus/ procédures)? Comment ou à quoi vous servent-elles? | 23Q 12, 22q 11, Cdom 13 (aussi 23q3) |
| 6.2 | Des utilisateurs externes [autres employés, autres équipes de travail ou spectateurs] ont-ils accès aux entités numériques en question? Si oui, comment et à quel moment ? Que font-ils avec les entités ? Cela peut-il changer avec le temps ? | 23Q 14, Cdom 14, Mod 14a, 14b, 14c, 14d, 14e, Horiz 3.12, Pos 20, 22q 13 |
| 6.3 | Certaines personnes peuvent-elles ajouter de l'information à vos documents afin d'en créer de nouveaux ? | 22Q 14 |
| 6.4 | Si des changements sont apportés à vos entités numériques en cours d'utilisation (par vous ou des usagers externes), comment ces changements sont-ils faits ? (Par exemple, addition de nouveau contenu, effacement ou substitution du contenu existant...) Ces changements sont-ils enregistrés ? | 23Q 13, 22q 12, Cdom12 |
| 6.5 | Après qu'un document a été créé ou reçu (et qu'il est considéré comme terminé), est-ce que des éléments [annotations] peuvent y être ajoutés [par vous, le système électronique ou un autre utilisateur] durant une phase a) de procédure administrative, b) de processus de travail ou c) de processus de gestion documentaire? (voir les précisions en note). Si oui, pour a), b) ou c) : <ul style="list-style-type: none"> ▪ Quels sont les éléments ajoutés ? ▪ Les éléments sont-ils ajoutés par le système ou par un utilisateur ? Quand ? Comment ? ▪ Quelle forme prennent les éléments ajoutés ? ▪ À quoi servent ces annotations ? [Authenticité] ▪ Comment les éléments sont-ils scellés ou reliés au document ? | IP1 4 |

| | | |
|--|--|------------------------|
| | <ul style="list-style-type: none"> ▪ Si les éléments sont reliés, est-il possible d'importer les éléments dans le contenu du document ? ▪ Lorsque les éléments ont été ajoutés, est-il possible de les transformer ou de les effacer ? Comment ? ▪ Ces éléments sont-ils exigés par la loi, régularisation externe, services d'accreditation, régularisation administrative interne, processus de travail dans lequel participe le document ? ▪ Certaines annotations sont-elles toujours ajoutées et cela pour tous les documents? (exemple : une indication de priorité de transmission ou de manipulation) <p>Note :</p> <p><i>Procédure administrative : Les annotations servent d'habitude à l'authentification et l'enregistrement de documents légaux. Exemple : numéro d'enregistrement d'un lot, preuve d'authenticité dans un testament. Pour les documents numériques : date/ heure/ lieu de transmission, priorité de transmission, pièces jointes.</i></p> <p><i>Processus de travail: Les annotations montrent les étapes subséquentes dans les activités de traitement : date / heure de réception, nom du bureau ou de la personne traitant, commentaires, notes.</i></p> <p><i>Gestion documentaire: Les annotations faites après la réalisation du document, dans le but de le traiter (gérer) : date d'archivage, code de classification, numéro d'enregistrement, numéro de dossier, numéro de version, référence à d'autres documents, nom du créateur.</i></p> | |
| 6.6 | Des mesures (procédures, formes de contrôle, conditions administratives ou documentaires) sont-elles prises afin de vous permettre de repérer et/ou d'enregistrer toute altération, mise à jour, amendement ou modification dans vos documents numériques à travers le temps ? | Pos 41, IP1 1.7 |
| 6.7 | Existe-t-il un moment dans le temps où le contenu du document est complet, stable et interchangeable (immuable)? | IP1 2 |
| 6.8 | Est-ce qu'une copie des documents en cours d'utilisation [actifs] est conservée séparément [en dehors du système] à des fins de sécurité, de rétablissement ou de récupération ? (Par exemple, contre l'éventualité d'une catastrophe) Combien de temps est conservé un document numérique, une version à des fins de sécurité avant d'être remplacé (overwritten) ? | IP1 5.2 |
| 7. COMPÉTENCE ET RESPONSABILITÉ | | |
| 7.1 | Existe-t-il des compétences particulières (, des «job fonctions») ou des responsabilités de travail qui sont reliées (exclusivement) à la création, la maintenance et/ ou l'utilisation des entités numériques ? Si oui, quelles sont-elles ? [Est-ce que seul quelqu'un possédant tel titre ou telle compétence peut créer, gérer ou utiliser les documents numériques ?] | 23Q 15, Hof 14a et 14c |

| | | |
|---|--|------------------------|
| 7.2 | <p><i>Y-a-t-il un responsable officiel de l'activité génératrice de la ludosynthèse [personne, équipe...]?</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ce responsable s'occupe-t-il de la gestion de l'information, des documents et des archives? Si non, quelle est sa relation avec la personne responsable de cette activité? - Ce responsable s'occupe-t-il du support technique concernant le système électronique ? Si non, quelle est sa relation avec la personne responsable de cette activité? | IP1 1.4 |
| 7.3 | Le cas échéant, quelles sont les responsabilités du responsable à l'égard de a) la création b) la gestion c) la préservation (conservation) d) de l'utilisation e) de tout autre processus identifié ? | Hof 14e |
| 7.4 | Quelqu'un doit-il donner son accord, son autorisation afin que vous puissiez créer vos documents ? | Auth5 |
| 7.5 | Qui décide quelles données ou quelles informations seront incluses dans le document ? Qui décide de leur présentation ? | IP1 2.13 |
| 7.6 | Y a-t-il une mention de titre ou de responsabilité sur le document ? Si oui, où ? | IP1 2.15 |
| 7.7 | Vos documents/votre travail doivent-ils répondre à des règles fixées par quelqu'un d'autre? Si cela s'applique, quel serait le statut d'un document/d'un travail qui aurait été fait en marge de ces règles ? | Auth6, Pos 17 |
| 7.8 | Possédez-vous certaines qualifications officielles qui donnent à vos documents/votre travail une crédibilité qui serait manquante dans le travail d'une autre personne qui ne posséderait pas ces qualifications ? [le terme «qualifications» peut référer à un degré académique ou d'expérience distinguant amateur de professionnel...] | Auth5, Pos 22 |
| 7.9 | Qui possède l'autorité afin de mettre en circulation les entités numériques ? | IP1 2.2 |
| 7.10 | Quelqu'un doit-il vérifier, contrôler ou critiquer vos documents ou votre travail ? Si oui, utilise-t-il des standards ou des normes afin d'évaluer vos documents/votre travail ? Lesquels ? | Auth11, Pos 23 |
| 7.11 | Est-ce que le système électronique comprend une méthode afin d'assurer que seulement la personne avec l'autorisation adéquate puisse diffuser vos documents ? | IP1 2.2.4 |
| 7.12 | Les droits d'accès aux entités ou aux systèmes sont-ils reliés aux compétences de travail de la personne responsable? Si oui, quels sont-ils ? | 23Q 16, Hof 14b et 14d |
| 8. MESURES DE CONTRÔLE : FIABILITÉ, AUTHENTICITÉ ET EXACTITUDE | | |
| 8.0 | Quelles mesures prenez-vous afin d'assurer la qualité (l'exactitude), la fiabilité et l'authenticité de vos documents et de leur documentation ? Dans le contexte de votre travail, de la création de la ludosynthèse et de vos documents numériques, expliquez quels sens ont pour vous, s'ils en ont un, les mots suivants : fiabilité, authenticité, exactitude (qualité) des documents numériques ? [Cette question se répond par les questions des trois sous-thèmes suivants :] | 23Q 10, AUTH4, Pos 30 |

| 8.1 FIABILITÉ [des questions de ce sous-thème peuvent servir les deux autres sous-thèmes] | | |
|--|--|----------------------|
| 8.1.1 | <p>Dans le contexte de vos activités artistiques électroniques, les notions de fiabilité et de «document fiable» ont-elles un sens pour vous ?</p> <ul style="list-style-type: none"> - Les documents numériques que vous créez pour la réalisation de la ludosynthèse peuvent-ils être considérés comme fiables ? Pourquoi ? - Quelles conditions, à l'égard de la forme ou du contrôle de leur création, vos documents numériques doivent remplir afin qu'on puisse présumer de leur fiabilité ? | Dom2 2.1, Horiz 3.14 |
| 8.1.2 | À quel moment considérez-vous votre travail, vos documents comme étant dans leur version définitive? Comment savez-vous qu'ils contiennent assez d'informations ou l'information requise pour rencontrer les buts pour lesquels ils ont été créés ? | Auth10 |
| 8.1.3 | Sur quels éléments d'un document, quelqu'un peut-il se baser pour affirmer qu'un document numérique est de vous ? [Voir aussi la listes de questions suivante :] [Se rapporte également à l'authenticité] | Auth16, Pos 38 |
| 8.1.4 | <p>Étiquetez-vous ou marquez-vous vos documents numériques [votre travail, vos œuvres] d'une quelconque façon afin de montrer qu'ils sont de vous, qu'ils vous appartiennent ?</p> <ol style="list-style-type: none"> a) Créez-vous ou recevez-vous des documents numériques contenant des logos ou des armoiries officielles, des filigranes électroniques (watermarking), des signatures électroniques ou encore des horodatages électroniques [par un Tiers-de-confiance] ? b) Si oui, sont-ils utilisés pour l'ensemble ou pour une sélection de documents numériques ? S'il s'agit uniquement d'une sélection, quels sont ces documents ? Pourquoi ? c) Si vous utilisez des signatures électroniques, à quel moment sont-elles utilisées ? d) Utilisez-vous d'autres méthodes [électroniques ou autres] afin de montrer avec certitude que vos documents numériques sont de vous ? Si oui, nommez-les ? e) Avez-vous une méthode officielle de certification ou des dispositions particulières utilisées pour vos documents numériques dans le système afin d'exprimer et de garantir qu'ils peuvent être crus, considérés comme fiables et crédibles ? Exemple : sceau... f) Dans le système électronique, des mécanismes sont-ils utilisés sur les documents afin de sceller des codes ou des messages secrets ? Par exemple avec des outils stéganographiques ? | Auth2, Pos 28, IP1 3 |
| 8.1.5 | S'ils sont datés, comment quelqu'un pourra-t-il affirmer que les documents ont été créés (au moins à peu près) à la date qu'ils sont datés ? | Auth16, Pos 38 |
| 8.1.6 | Vos documents/œuvres représentent-ils, montrent-ils, permettent-ils de voir votre activité de création de la ludosynthèse ? Pouvez-vous dire qu'ils représentent le déroulement, le processus de création électronique ? | Auth8 |

| | | |
|---|--|---------------------------------------|
| | Comment évaluez-vous cela ? Cela influence-t-il le statut de vos documents/œuvres ? Si oui, comment ? | |
| 8.2 AUTHENTICITÉ [des questions de ce sous-thème peuvent servir les deux autres sous-thèmes] | | |
| 8.2.1 | Que concevez-vous comme un document (record) authentique ? Est-ce différent selon vous de la fiabilité ? | 22Q 16 |
| 8.2.2 | - Croyez-vous que l'authenticité de vos entités numériques est assurée ? - Si oui, pourquoi ? Sur quelles bases est-il possible de présumer de cette authenticité ? Si non, comment peut-on vérifier l'authenticité des documents numériques ? | 23Q 11, Cdom 16, Dom2 2.4a, Dom2 2.4b |
| 8.2.3 | Prenez-vous certaines mesures afin d'assurer que vos documents numériques ne soient pas altérés, corrompus, modifiés dans le temps? Prenez-vous certaines mesures afin de vous permettre de repérer n'importe quel changement (intentionnel, accidentel, environnemental) dans vos documents numériques ? | Pos 41 |
| 8.2.4 | Croyez-vous que l'authenticité de vos documents numériques puisse être affectée par leur transmission [leur diffusion] dans l'espace et le temps ? Si oui, comment ? | Dom2 2.5a |
| 8.2.5 | Des mesures de contrôle dans le processus de transmission [ou de diffusion] vous permettent-elles d'assurer que vos documents demeurent authentiques ? | Dom2 2.5b |
| 8.2.6 | Comment quelqu'un pourra savoir qu'un de vos documents numériques ou votre travail n'a pas été altéré dans le temps ? Qu'il a conservé la même forme et le même contenu que lors de sa création ? Dans le contexte de la création de la ludosynthèse, quel serait pour vous le statut d'un document numérique (photographies, vidéo ou autres) qui aurait été altéré [soit de manière accidentelle soit de manière intentionnelle] ? | Auth 18, Pos 24 |
| 8.2.7 | Si quelqu'un endommage (porte atteinte à) vos documents ou votre travail en les sauvegardant (enregistreur) ou si vous y laissez des erreurs, souhaiteriez-vous que ces dégâts ou ces erreurs soient connus, notés, réparables ? | Auth3, Pos 29 |
| 8.2.8 | Dans 100 ans, comment quelqu'un pourra-t-il savoir qu'un document, qu'une œuvre est de vous ? Cela est-il important ? | Auth17, Pos 39 |
| 8.2.9 | Tous vos documents numériques sont-ils votre propriété exclusive ? Si non, prenez-vous des mesures particulières afin d'assurer l'intégrité de vos documents numériques ? Lesquelles ? | Horiz 3.16 |
| 8.3 EXACTITUDE [des questions de ce sous-thème peuvent servir les deux autres sous-thèmes] | | |
| 8.3.1 | Dans le contexte de votre travail électronique, qu'est-ce que cela signifie de qualifier vos documents numériques d'exacts ? Quels aspects de vos documents ou de votre travail sont influencés par l'exactitude (accuracy) ? Cela a-t-il un sens pour vous ? Une importance ? | Auth12, Pos 31 |
| 8.3.2 | Quelle est la relation entre vos documents numériques [votre travail] et la «réalité» ? | Auth13, Pos 33, |

| | | |
|-------|--|------------------------------|
| | Dans quelle mesure est-il important que tous les faits inclus dans vos documents numériques ou dans votre travail soient exacts, sans erreur, conformes à la réalité ? | Dom2 2.2b, Auth15, Pos 25 |
| 8.3.3 | Est-il possible d'évaluer cette véracité [truthfulness] de vos documents/de votre travail électronique ? Si oui, comment ? Sur quoi peut-on se baser pour s'en assurer ? | Auth13, Pos 33, Dom2 2.2b |
| 8.3.4 | Avez-vous établi certaines mesures de contrôle au moment de la création de vos entités numériques afin de permettre une présomption d'exactitude à l'égard de vos documents ? Si oui, lesquelles? | Dom2 2.2c |
| 8.3.5 | Est-il possible pour quelqu'un de critiquer vos documents/votre travail comme étant inexact ? Sur quoi pourrait-il se baser pour faire cette critique ? | Auth14, Pos 32 |
| 8.3.6 | [Si aucune mesure n'est prise afin d'assurer la fiabilité, l'authenticité ou l'exactitude des documents] : Croyez-vous que ces qualités — fiabilité, authenticité et exactitude — doivent être «assumées» par vos entités numériques ? | Cdom 11 |

9. ARCHIVES : SÉLECTION ET VALEURS

| | | |
|-----|--|---|
| 9.1 | Parmi vos entités numériques, vos documents numériques, lesquelles considérez-vous comme étant des archives (records) ? Pourquoi ? Qu'est-ce qui en fait à vos yeux des archives ? | 23Q 17, Cdom 15, 22q 15 |
| 9.2 | Les conservez-vous ? Si oui, pendant combien de temps ? S'il s'agit d'une conservation à long terme, vous le faites pour quelles raisons ? | 23Q 18, Horiz 3.4, Cdom 17, Horiz 3.5 |
| 9.3 | Est-ce que vous conservez seulement les documents numériques considérés comme des archives ou vous conservez un groupe plus important de documents ? Autrement dit, sauvez-vous tout ou seulement une sélection de fichier ? Quels sont vos critères de sélection pour la conservation des documents? | Pos 44, Dom 1.7a |
| 9.4 | La technologie [ou son utilisation] a-t-elle affecté vos décisions et vos pratiques à cet égard? Si oui, comment ? | Dom1 1.7b |
| 9.5 | Après avoir publié votre travail [diffusées vos œuvres], des brouillons, des notes, des lettres... demeurent. Souhaitez-vous que ces documents survivent intacts aussi longtemps que dure votre travail électronique [la ludosynthèse] ? [Distinction produits vs sous-produits] Pour quelles raisons ? (Par exemple, liens avec les documents diffusés, preuves, émotion, valeur patrimonial ou monétaire...) | Auth1, Pos 27 |
| 9.6 | Selon vous, la ludosynthèse est-elle essentiellement une copie de documents gérés et conservés ailleurs ou constitue-t-elle un nouvel ensemble documentaire ? S'il s'agit d'un nouvel ensemble documentaire, le considérez-vous comme autonome ou ayant nécessairement besoin d'une relation avec les anciens documents pour fonctionner ? | ArOnt 29 |
| 9.7 | Combien de temps la ludosynthèse sera gardée (en ligne / hors ligne) ? | ArOnt 23 |

10. DOCUMENTS KEEPING-SYSTEM (CONSERVATION DES DOCUMENT NUMÉRIQUES)

10.1. SPÉCIFICITÉS DU DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM

| | | |
|--------|---|---|
| 10.1.1 | Conservez-vous vos dossiers dans le même système que celui dans lequel vous les créez ou vous les déplacez vers un autre système [documents-keeping system]? Si vous les conservez dans le même système, y a-t-il une fonctionnalité particulière de conservation [recordkeeping] construite à même le système avec lequel vous créez les entités numériques étudiées ? Si vous les déplacez, vers quoi les déplacez-vous ? Vers un système de conservation électronique de documents ? | 23Q 18, Mod 17b, Pos 43, Hof 17b, ArcOnt 26 |
| 10.1.2 | S'il s'agit d'un nouveau système, quelles en sont les caractéristiques ? Par exemple, fonctionnalités, logiciels, système d'exploitation ? | 23Q 18, Cdom 17 |
| 10.1.3 | Le système en place pour la conservation des entités numériques [documents-keeping system(s)] saisit-il systématiquement (routinely/ par habitude) toutes les entités numériques dans toutes l'étendu des activités qu'il couvre ? Le système est-il automatisé ou manuel ? | 23Q 18a, Hof 17c |
| 10.1.4 | Avez-vous une procédure standardisée ou normalisée pour la préservation [ou la conservation] à long-terme de vos entités numériques ? Avez-vous un processus particulier, des étapes à franchir, des mesures à respecter afin de gérer ou d'entretenir vos documents numériques ? | Mod 17a, Pos 42, Hof 17a |
| 10.1.5 | Si le contenu de certains documents est dynamique : Quelles mesures sont prises afin de conserver la nature dynamique des documents et leurs fonctionnalités ? | Horiz 3.7 |
| 10.1.6 | Si certains documents sont créés par interaction : Est-ce que les capacités d'interaction du système sont préservées ? Le système de conservation tient-il compte de l'interaction ? | Horiz 3.8 |
| 10.1.7 | Si des documents sont liés à d'autres documents (hyperliens ou multimédia) : Est-ce que le système de conservation préserve également ces liens ? | X |

10.2 HÉRITAGE DU DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM

| | | |
|--------|--|-----------------------------------|
| 10.2.1 | Si cela s'applique, à partir de quelle(s) application(s) ou fonctionnalités [business system (par exemple, tracking systems, workflow system, office system, base de données...)]le système de conservation des entités numériques [documents-keeping system] récupère-t-il les entités numériques et/ou les informations [métadonnées] qui y sont | 23Q 18b, Hof 17d, Mod 17d, Pos 45 |
|--------|--|-----------------------------------|

| | | |
|---|--|------------------|
| | reliées ? Si vous sauvez des dossiers dans un second système, ce système hérite-t-il ou récupère-t-il de l'information issue du premier système utilisé pour créer les dossiers? | |
| 10.3 ORGANISATION DES ENTITÉS DANS LE DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM | | |
| 10.3.1 | Pour leur conservation, vos documents numériques demeurent-ils organisés de la même façon que lorsqu'ils étaient utilisés ou sont-ils réorganisés différemment ? | Pos 46 |
| 10.3.2 | Pour leur conservation, l'organisation des documents numériques reflète-t-elle leur processus de création ? Un schéma [plan de classification] est-il utilisé pour l'organisation des entités numériques ? Si oui, lequel ? | 23Q 18C |
| 10.4 ACCÈS AUX ENTITÉS CONSERVÉES DANS LE DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM | | |
| 10.4.1 | Par rapport à leur vie active, vos documents numériques sont-ils identifiés différemment pour leur entreposage (leur conservation à long terme) ? Si oui, comment sont-ils identifiés ? | ArcOnt 25 |
| 10.4.2 | Le système de conservation des entités numériques [le documents-keeping system] donne-t-il un accès direct à toutes les entités numériques et aux informations qui y sont reliées [métadonnées] ? | 23Q 18d |
| 10.4.3 | Quelles formes de contrôle [de nature procédurale et technologique] sont en place pour limiter l'accès à l'information, aux documents et/ou aux archives à l'intérieur du système de conservation des entités numériques dans le but de les modifier ou de les détruire ? | IP1 1.7.1 |
| 10.5 SAISIE DES MODIFICATIONS DANS LE DOCUMENTS-KEEPING SYSTEM | | |
| 10.5.1 | Le système de conservation [documents-keeping system] collecte-t-il des informations sur [documente-t-il] toutes les actions ou transactions d'entités numériques produites dans le système ? Si oui, quelles sont les informations saisies [métadonnées] ? | 23Q 18E |
| 10.5.2 | A partir du moment où les fichiers sont «entreposés», l'accès à ces fichiers ou une quelconque modification subséquente sont-ils enregistrés ? Quelle sorte d'information est collectée ? | Pos 48, ArOnt 24 |
| 10.5.3 | Avez-vous mis en place certains procédés, certaines procédures ou mesures de contrôle afin de vous permettre d'identifier ou de retracer toute altération ou suppression de données/documents/archives qui surviennent durant la gestion du système de conservation des entités numériques ? | IP1 5.6 |
| 11 STANDARDS DE DESCRIPTION (OU MÉTADONNÉES) | | |
| 11.1 | Avez-vous créé ou adopté une liste normalisée ou standardisée d'informations (schémas, standards de description, | 23Q 22, 22Q 21, |

| | | |
|---|---|-----------------------------------|
| | métadonnées) que vous essayez d'enregistrer pour chacun de vos dossiers ou documents numériques ? Si oui, quelle est cette liste ? Quelles sont les informations que vous enregistrez ? | Pos 9 |
| 11.2 | Si oui, cette liste normalisée est-elle utilisée à la fois durant la création, la gestion, l'utilisation et la conservation des documents numériques ? Si non, les informations enregistrées changent-elles en fonction de l'activité en cours (création, gestion, utilisation, conservation) ? | 23Q22, Cdom 21 |
| 11.3 | Quelle est la source de ces schémas ou standards de description ou de métadonnées (convention institutionnelle, corps professionnel, standards internationaux, pratique individuelle) ? Savez-vous si d'autres personnes ou organismes utilisent la même ? | 23Q 23, Cdom 22, 22Q 22, Pos 10 |
| 12. CHANGEMENTS TECHNOLOGIQUES | | |
| 12.1 | Comment gérez-vous [maintain] vos entités numériques ou la ludosynthèse à travers les changements technologiques ? [Les deux questions qui suivent donne la matière pour y répondre] | 23Q 19, Cdom 18, 22q 18, ArOnt 27 |
| 12.2 | Quelles stratégies et/ ou méthodes de préservation avez-vous implantées afin de contrer l'obsolescence technologique ou la désuétude de votre matériel ? Comment avez-vous implanté ces stratégies ou méthodes ? Avez-vous une stratégie particulière pour la préservation de vos fichiers, de vos documents numériques, de vos œuvres à travers cette désuétude du matériel ? (Par exemple : stockage, émulation, migration : «chemins d'exportation ou «export paths», ré-interprétation [Langlois]) | 23Q 19a, Cdom 18a, IP1 5.5 |
| 12.3 | Ces stratégies et/ou méthodes sont-elles déterminées par le type d'entités numériques (au sens technologique) ? Si oui, en quoi ? Si non, quels sont les critères qui ont déterminé le choix de ces stratégies ou méthodes ? | 23Q 19b, Cdom 18b |
| 12.4 | En raison du passage du temps, avez-vous déjà eu des problèmes pour retrouver quelque chose que vous aviez créé précédemment? | Pos 47 |
| 13. NORMES, POLITIQUES ET OBLIGATIONS LÉGALES, MORALES OU ÉTHIQUES | | |
| 13.1 | Actuellement, dans quelle mesure des politiques, des procédures et des standards contrôlent-ils la création, la gestion, la préservation et l'utilisation de vos documents numériques dans le contexte de vos activités ? Ces politiques, procédures ou standards ont-ils besoin d'être modifiés, renforcés ou mis à jour constamment ? | 23Q 20, 22Q 19, Cdom 19 |

| | | |
|-------|--|--|
| 13.2 | Existe-t-il des standards professionnels ou des modèles [«best practices»] dont vous devez tenir compte afin d'être assuré que vos documents/votre travail soient acceptables pour vos collègues ? | Auth9 |
| 13.3 | D'autres préoccupations, problématiques, contraintes ou obligations légales, morales ou éthiques sont-elles survenues ou existent-elles à l'égard de la création, de la gestion, de la préservation et de l'utilisation de vos documents et de la ludosynthèse ? | 23Q 21, Cdom 20, Pos 49, 22 q 20 |
| 13.4 | Si oui, ces obligations externes affectent-elles la création, la formes, le contenu, l'authenticité et l'organisation de vos documents numériques ? Si oui, comment ? | IP 1.1.2 |
| Final | Quels problèmes potentiels prévoyez-vous à l'égard de la préservation à long-terme de vos documents numériques ? | Horiz 3.21 |

Annex 5. Form & Guide écoute

CS1 : Arbo Cyber théâtre (?) Formulaire d'écoute et Guide d'écoute des entretiens 1A, 1B 1C

Colonne C= Contextes:

Dt = Documentaire Pr = Procédures Tq = Technologique
Lg = Légal Pv = Provenance Xx = Ne s'applique pas

| Index | Formulaire d'écoute | | | Guide d'écoute |
|-------|---------------------------------------|-------------|-----------------|---|
| | C No | SECTION | SOUS-SECTION | |
| | ENTREVUE 1A : FICHIER 20030708-101849 | | | |
| Xx 1 | 000:00 à 000:40 | Protocole | Protocole | Modalités de réalisation de l'entrevue |
| Pv 2 | 000:40 à 002:55 | Informateur | Lucie Fradet | Conservatoire d'arts dramatiques : scénographie AEC : multimédia interactif Travail : pigiste, puis Fondation de la troupe : administration scénographie, mise en scène, écriture. Arbo : Trésorière, secrétaire, co-directrice artistique, directrice administrative. Ludosynthèse : conception et réalisation |
| Pv 3 | 002:55 à 005:57 | Informateur | Robert Faguy | BAC général : cinéma et théâtre + [Maîtrise en théâtre] Travail : pigiste, puis Fondation de la troupe. Membre conseil administration, secrétaire général, trésorier de Obscure Membre : Regroupement des artistes en arts visuels Arbo : président et directeur artistique, administration, créateur. + [Coordonnateur du Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène : LANTISS] |
| Pv 3 | 002:55 à | Producteur | Formation de la | Arbo : naissance groupe paraplui Obscure (gérer équipement lieu de |

| | 005:57 | | troupe | spectacle) |
|------|-----------------|------------|--|---|
| Pv 4 | 005:57 à 013:34 | Producteur | Nom de la troupe (motivation) | Théâtre = une troupe. Mais mélange de deux disciplines = arts visuels + théâtre (confrontation), donc = ?. Parenthèses parce que questionnement est pour toujours. Arbo = Artaud et Bibeau + arborescence, retour aux origines. Cyber = Lucie et Robert + Cybernétique, science des théories de la communication qui examine les relations entre l'homme et la machine. |
| Pv 4 | 005:57 à 013:34 | Producteur | Formation de la troupe | Premier spectacle (projet collectif) : Elagabalus = 4 créateurs principaux |
| Pv 4 | 005:57 à 013:34 | Producteur | Statut légal (type et titre) | À la suite du premier spectacle : Incorporation au sens légal, sous la 3 ^e partie de la loi des compagnies, à but non lucratif. 1 an après premier spectacle. |
| Pv 4 | 005:57 à 013:34 | Producteur | Mission, mandats et objectifs | Voir 4, Producteur, nom de la troupe (motivation) |
| Pv 4 | 005:57 à 013:34 | Producteur | École de pensée | Antonin Artaud : trouver l'essence même du théâtre |
| Pv 5 | 013:34 à 017:30 | Producteur | Moment fondateur | Première pièce : Elagabalus : 1985 |
| Pv 5 | 013:34 à 017:30 | Producteur | Année de formation légale | Novembre 1986 |
| Pv 5 | 013:34 à 017:30 | Producteur | Statut légal (type – titre – associations et membres) | Incorporation à but non lucratif, lettres patentes. Association : ACT, Association des compagnies de théâtre. L'ACT est un médiateur (allier) entre les troupes et l'Union des artistes. Difficile de concilier le fait d'être à la fois les artistes et les producteurs des spectacles. Conseil québécois du théâtre : regroupe l'ensemble des associations professionnelles en théâtre (compagnies, individus). Membre : association Obscure, Méduse, In vitro (3 troupes de théâtre multidisciplinaire : Recto-Verso, Pluramuses, Arbo) |
| Pv 6 | 017:30 à 021:05 | Producteur | Mission, mandats et objectifs (buts fondamentaux – champs de compétence juridique) | Définition inscrite dans les lettres patentes [voir les lettres] «Travailler dans un contexte multidisciplinaire, expérimentale, [...] en associant différentes disciplines». Buts fondamentaux : Recherche, Production [, création], Animation [formation] et publication (électronique ou manuscrite) + [Administration] |

| | | | | | |
|----------|---|--------------------|------------|---|--|
| Pv Lg | 7 | 021:05 à 025:05 | Producteur | Mode de gouvernance | 2 instances : Conseil d'administration (4 membres : des artistes, comédiens, vidéastes) + équipe de création et de production. Parfois des créations très collectives, parfois très individuelles. Une structure souple et changeante, «à structure variable». À partir du moment où Arbo est reconnu comme organisme de charité, son CA doit compter au minimum 5 membres, puisqu'un organisme de charité ne peut avoir un CA auquel siègent de façon majoritaire deux personnes liées, deux conjoints. Reconnu comme organisme de charité. |
| Pv Lg | 7 | 021:05 à 025:05 | Producteur | Statut légal (type) | |
| Lg | 8 | 025:05 à 031:07 | Producteur | Réglementation (Impacts des lois et des normes associatives) | Loi des droits d'auteur : Artaud, Becket, un auteur attiré Loi des normes du travail Loi organisme de charité : sans but lucratif : un règlement de régie qui impose certaines façons de faire Loi sur les coopératives : membres d'Obscure, Méduse Loi sur le statut de l'artiste : «obligation de faire affaire avec des associations professionnelles, exemple l'UDA ou peu importe, dans les contrats avec les artistes. Donc chaque artiste doit être représenté par une association. Et à ce moment-là, l'obligation d'un producteur de négocier avec cette association reconnue. La loi sur le statut de l'artiste finalement oblige le fait de reconnaître des associations pour chacun des corps de métier dans les arts. Et à ce moment-là tu es obligé de faire affaire avec ces associations». À partir de la création de l'UDA, les associations ont commencé à bien établir leur champ d'intervention. [Ce qui a été problématique pour Arbo, qui jouait sur les frontières entre les disciplines]. |
| Pv Lg | 9 | 031:07 à 033:06 | Producteur | Financement | Multidisciplinaire : difficile de classer Arbo (du théâtre ou des arts) = nécessité d'essayer de créer des définitions. Problèmes auprès des organismes subventionnaires, mauvaises évaluations, voire absence d'évaluation. Subventions : Québec = Ministère des affaires culturelles, Ministère de la culture et des communications (Conseil des arts et des lettres) Ottawa = Conseil des arts du Canada. Ville de Québec (Entente Ville de Québec et Ministère de la culture et des communications). |

| | | | | |
|----------|--------------------------|------------|---|--|
| Pv Dt | 10 033:06 à 043:20 | Producteur | Philosophie (valeurs philosophiques et artistiques – marques d’authenticité) | <p>Programmes d’emploi (Provinciaux et fédéraux) Souscriptions : Actions/SIMUL, une activité de financement et une activité artistique (Artaud), Les p’tits cochons. Commandites : peine perdue. [Nous n’avons pas parlé de la vente de billets.]</p> <p>Multidisciplinarité, mais autonomie des différents médias Chaque production a toujours un concept de base :</p> <p>1) Relation avec le spectateur : INTERACTIVITÉ. Pas toujours de l’INTERACTION, mais toujours <u>nécessité de faire un choix</u>. Exemple : <i>Logomachie</i>, 4 scènes, faire le choix de ce que l’on veut voir. Donc rendre actif le spectateur, lui permettre de fabriquer son propre spectacle. Exemple : <i>Voisins</i>, le plus INTERACTIF : faire réagir le spectateur, le faire agir.</p> <p>2) Le texte et le son : <i>Elagabalus</i>, réécrire le son. Ne pas travailler la trame dramatique (introduction – développement – conclusion). Travailler surtout le son, un rythme avec des intonations.</p> <p>3) Jeu : particularité = la présence des spectateurs. Lier le rôle du comédien et les réactions du spectateur et les mettre en relation avec les médias. Exemple, <i>Bacchantes 2</i>, chaque comédien isolé et filmé dans une cellule. Le spectacle est donc dans le montage vidéo.</p> <p>4) Vidéo [pas développé]</p> <p>5) Espace [pas développé]</p> <p>Changement d’informateur : Arbo est une troupe multidisciplinaire et ses productions sont non hiérarchiques (d’habitude le texte est porteur et la mise en scène le sert). Pour Arbo, tout est au même niveau. Il y a un brassage de toutes les composantes sans qu’aucune ne soit jugée plus importante que les autres.</p> <p>Théâtre : La tradition est toujours basée sur le texte donc les archives sont textuelles, l’archives du texte. Si l’on veut reprendre la tradition, il n’y a que le texte. Arbo pratique l’intégration des disciplines, il donne donc beaucoup moins d’importance au texte, mais plus à d’autres supports. (041:00)</p> |
|----------|--------------------------|------------|---|--|

| | | | | | |
|----|----|-----------------|----------------|--|---|
| | | | | | Idée de publier les textes d'Arbo, mais le texte lui-même a besoin d'une mise en contexte. Ludosynthèse est cette mise en contexte. La matière textuelle est très belle, mais dramatiquement elle ne tient pas. Le texte n'est pas un objet dramaturgique. Le texte à lui seul ne peut pas traduire AUTHENTIQUEMENT les activités d'Arbo. L'AUTHENTICITÉ est dans le reflet de tous les paramètres évoqués. |
| Dt | 10 | 033:06 à 043:20 | Ludosynthèse | Buts et fonctions | Mettre en contexte toutes les différentes composantes d'un spectacle d'Arbo (042:45) Mettre le contexte de chacune des productions. |
| Dt | 11 | 043:20 à 047:42 | Performance | Produits artistiques – Conservation de documents | L'intention de garder des traces s'inscrit dans les objectifs premiers d'Arbo. Mais Arbo n'a jamais eu les moyens financiers, physiques ou de temps pour le faire. Néanmoins, l'intention a toujours été là. «C'est toujours un peu un luxe de penser à la pérennité d'une œuvre. Puis bien souvent, on arrivait à minuit moins quart, là, puis il manquait une caméra pour pouvoir archiver». Besoin des archives pour expliquer ce qu'Arbo fait. Pour faire demande de subvention, la description ne suffit pas. Besoin de l'image. On ne peut s'imaginer de quoi les spectacles ont l'air. |
| Dt | 11 | 043:20 à 047:42 | Producteur | Philosophie | Les médias d'archives étaient limités pour ce qu'Arbo faisait. Une caméra est un seul point de vue. «C'est comme le texte sorti de son contexte». Une caméra ne permet pas de rendre compte de l'aspect maximaliste qui force le spectateur à faire des choix. |
| Dt | 11 | 043:20 à 047:42 | Administration | Production documentaire – Fonds d'archives | Archiver est un besoin. (Voir 11, Performance, Produits artistiques.) La technologie permettrait maintenant d'«archiver de façon cohérente, mais à l'époque ça n'existait pas». Les dimensions EXPERIENTIAL, DYNAMIC et INTERACTIVE des médias donnent plus de moyens, plus de stratégies pour archiver. Les systèmes d'archives ne sont pas encore là pour «rendre compte d'un espace et d'un temps qui est assez complexe». Arbo travaillait avec la limite des systèmes, alors en rendre compte est une opération très complexe. |
| Dt | 12 | 047:42 à 049:34 | Ludosynthèse | Description - Buts et fonctions | [Ludosynthèse vise à témoigner des activités d'Arbo, mais aussi à faire une recherche pour savoir comment traduire cette AUTHENTICITÉ du théâtre]. Ludosynthèse : Trois volets : |

| | | | | |
|-------|-----------------|------------|---|---|
| | | | | <p>1- Historique : descriptif</p> <p>2- Conceptuel : qu'est-ce qu'on a voulu faire, qu'est-ce qu'on a fait, qu'est-ce qui en est résulté, qu'est-ce qu'on pourrait faire avec ça plus tard pour le développer</p> <p>3- Ludique : reprendre l'aspect INTERACTIF. Le média électronique permet l'INTERACTIVITÉ. Reprendre les concepts et les transposer électroniquement. «Ne donnera pas nécessairement ce que le monde vivait sur scène et dans la salle, mais c'est d'essayer de prendre le principe et de le transposer. Ce qui va former finalement une nouvelle œuvre, en quelque sorte».</p> <p>M. Cardin : «Mais qui traduit AUTHENTIQUEMENT l'intention originale?». Faguy : «L'intention».</p> |
| Pv 13 | 049:34 à 053:00 | Producteur | Philosophie - Marque d'authenticité (signature) | <p>La signature (caractéristique), ce qu'il faut retenir d'Arbo :</p> <p>Fradet : l'aspect maximaliste, le choix que le spectateur doit faire. Ne pas donner tout cru au spectateur, nous, c'est le contraire, c'est le spectateur qui doit aller le chercher.</p> <p>Faguy : la relation au spectateur, rentrer le spectateur comme un joueur, comme un acteur dans la pièce.</p> <p>«Et ça d'inclure le spectateur, là, je pense que c'est vraiment la signature et elle est très affirmée et à la fois est assez unique aussi. Parce que j'en connais pas beaucoup... On se préoccupe toujours de ce qu'il y a sur la scène, nous autres on se préoccupe de ce qu'il y a dans la salle et sur la scène et la relation, c'est la relation entre les deux qui est importante, on met le focus la-dessus. Des fois, il y a des troupes qui font des grands happenings avec tout le monde. C'est ça, ça c'est l'ambiance, ils mettent le, le... Mais nous autres, c'est la relation. C'est comment finalement il y a une connexion qui est possible avec certains des spectateurs, avec un spectateur à la fois, avec... Et ça on a toujours joué la-dessus. C'est vraiment notre marque de commerce, notre signature».</p> <p>Fradet : S'opposer au divertissement. Faire travailler les spectateurs.</p> <p>Voir 13, Producteur, Philosophie – Marque d'authenticité</p> |
| Pv 13 | 049:34 à 053:00 | Producteur | Philosophie - Facture propre | |
| Pv 14 | 053:00 à | Producteur | Philosophie – | Les spectateurs d'Arbo ont le don de la curiosité. Ils sont prêts à remettre en |

| | | | | |
|----------|----|--------------------|--|---|
| | | 056:34 | (qui sont les spectateurs) | question les conventions, les formes habituelles de spectacles et de participer à une certaine expérience. Un public bien souvent assez jeune, assez étudiant. |
| Pv Dt | 14 | 053:00 à 056:34 | Philosophie - Publicité – Réception critique | Arbo ne faisait pas la publicité de manière traditionnelle. En voulant être un «mouton noir» dans le monde du divertissement, il ne pouvait pas embarquer dans le schème de la production et de la diffusion traditionnelle. Journalistes, des porteurs intéressants si capables d'expliquer ce qu'Arbo faisait. Des gens aptes à rendre compte de l'expérience. |
| Pv | 14 | 053:00 à 056:34 | Description – Buts et fonctions | La formation permet d'aller chercher un public. Elle donne la possibilité de faire un processus dialectique : aller voir le spectacle, en parler, faire un atelier pour appliquer. La formation est plus gratifiante que la publicité. |
| Pv | 15 | 056:34 à 060:26 | Philosophie – Marque d'authenticité | Faguy : Arbo avait une volonté de transformer la société (le but qui va le plus loin dans la philosophie). Comment le faire : transformer la relation avec le spectateur, ce qui dans les faits veut dire le transformer lui-même, faire en sorte que le spectateur ait un point de vue actif sur un sujet, voire qu'il ait à prendre position durant le spectacle (est-ce que j'accepte ceci ou non). Une sorte de volonté politique. Fradet : Arbo, c'est surtout susciter une réflexion plutôt qu'une transformation. |
| Pv | 15 | 056:34 à 060:26 | Mission, mandats et objectifs | Le théâtre d'Arbo n'est pas un théâtre qui donne des réponses à un questionnement, il cherche à susciter un questionnement, à garder ce qu'il met en place le plus ouvert possible, à trouver des structures de production et de création qui gardent toujours un côté d'ouverture, qui laissent toujours au public la responsabilité du sens, de la signification du spectacle. |
| Dt Tq | 16 | 060:26 à 063:48 | Produit de publication – Rapport d'équivalence entre performance et ludosynthèse | L'intention de laisser au spectateur le choix du point de vue est encore valable pour la ludosynthèse. Dans les performances originales, à partir du moment où le spectateur est libre, il faut s'attendre à n'importe quoi (même des bris). Par contre, sur un ordinateur, il ne peut pas faire n'importe quoi. La liberté est plus limitée. À la limite, il peut toujours briser l'ordinateur, mais il n'aura rien fait pour changer ce qu'il y a à l'intérieur. Il n'a pas la possibilité de modifier ce qui lui est proposé. Arbo va essayer de leur faire créer des choses, qu'ils pourraient éventuellement envoyer par courriel. |

| | | | | |
|----|----|-----------------|--|--|
| | | | | Donner au spectateur la possibilité de se défouler, ce n'est pas possible devant une machine. La réaction ne peut pas modifier la source, alors il s'agit d'une fausse INTERACTION. Dans la ludosynthèse, l'INTERACTION ne pourra pas modifier la source. «Il y a un mécanisme INTERACTIF, mais par des systèmes contrôlés d'avance». |
| Pc | 16 | 060:26 à 063:48 | Performance Exigences et contraintes artistiques (+ mécanismes de régulation) | Le théâtre permet d'expérimenter tous les mécanismes INTERACTIFS. Si un spectateur allait sur la scène, ça pouvait changer totalement le système. Il fallait donc des mécanismes de régulation pour pouvoir ramener les choses. La participation du spectateur «était une vraie INTERACTION, dans le processus des communications, qui est DYNAMIQUE parce que le feedback peut modifier la source». |
| Pv | 16 | 060:26 à 063:48 | Producteur Philosophie – marque d'authenticité (signature) | Faguy : «On a une certaine prétention à avoir mis le modèle de l'INTERACTION ou des communications, le côté cybernétique, en application, mais dans des modèles humains et non pas dans des machines nécessairement. C'est là, entre la machine et l'humain, mais l'humain était toujours à la base donc... et les deux c'est ce qui était intéressant c'est que je pense que la signature c'est du fait que : à la fois dans les spectacles il y avait beaucoup de machines et beaucoup d'humains et on voyait très bien les DYNAMIQUES qui s'installaient entre eux-mêmes et les limites de chacun des systèmes en opération». |
| Pv | 17 | 063:48 à 067:42 | Producteur Reconnaissance | La réception de subvention donne la reconnaissance professionnelle. Concours, gala, festivals : Arbo les fuyait. Être en dehors du système institutionnalisé. Les productions d'Arbo étaient trop différentes pour être reconnues. |
| Pv | 17 | 063:48 à 067:42 | Producteur Financement | Arbo n'a jamais été reconnu au fonctionnement. Cette reconnaissance lui aurait permis d'avoir les moyens financiers permettant de produire des spectacles, mais aussi d'organiser toutes ses activités : formation, diffusion, production... |
| Pc | 18 | 067:42 à 073:00 | Administration Description | S'occuper du financement, rapport au gouvernement, la tenue de livres, faire la mise en marché, direction de production (horaires), gestion de personnel. Arbo a arrêté ses activités de recherche, de performance, mais avec la |

| | | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|---|--|
| | | | | <p>ludosynthèse, il y a encore une fonction administrative vivante.</p> <p>[Les informateurs sont réticents à parler d'activités administratives, ça ne s'inscrit pas dans leur façon de penser].</p> <p>La plus grosse année, trois employés à temps plein durant un an. D'habitude, programme d'emploi ponctuel (6 mois, 1 an). Du point de vue administratif, c'était très lourd. Toujours besoin de faire de la formation d'employé, souvent reprendre le travail. Arbo a formé beaucoup de gens qui sont ensuite aller vers les plus grosses troupes.</p> <p>Malgré le fait que la plus part des activités aient cessé, l'incorporation est toujours active, mais réduite de beaucoup. Arbo doit encore produire des rapports gouvernementaux. La fin de la ludosynthèse est la fin d'Arbo : «on ferme les livres».</p> | |
| Pv Pc | 18 | 067:42 à 073:00 | Producteur | Mode de gouvernance (employés) | <p>M. Cardin : «Qui va administrer la ludosynthèse, elle est interactive, qui va s'en occuper?».</p> <p>Faguy : «C'est-à-dire qu'on va toujours garder un œil dessus et si jamais il y a du courriel, ça se peut qu'on continue à le faire. Mais ça va être uniquement de façon artistique entre guillemets ou comme réponse à des interrogations, mais administrativement parlant il est bien évident que lorsque tout ça va être lancé on aura plus de compte à rendre de façon administrative à personne».</p> <p>Fradet : «Mais les deux, les individus artistiquement continuent de faire du travail».</p> <p>Il est même possible que les informateurs reprennent du matériel pour faire de nouvelle production sous un autre nom.</p> <p>M. Cardin : «Donc ce que vous faites c'est d'une certaine manière pas un testament, mais c'est vraiment de consigner, de faire la valise avant de fermer maison pour pouvoir donner cette valise-là à quelqu'un qui va reprendre le flambeau avec une autre administration?».</p> <p>Fradet : «Nous autres on appelle ça notre pierre tombale [...] Dans le fond ce que l'on veut c'est que les idées continuent de circuler».</p> |
| Pv Lg | 18 | 067:42 à 073:00 | Producteur | Statut légal | <p>Le choix du médium de la ludosynthèse, site Web, demande d'assurer la pérennité du site. Les informateurs disent que ce sera le seul geste administratif.</p> |
| Pc | 19 | 073:00 à 075:22 | Ludosynthèse | Description – Administration de la ludosynthèse | <p>Le choix du médium de la ludosynthèse, site Web, demande d'assurer la pérennité du site. Les informateurs disent que ce sera le seul geste administratif.</p> |

| | | | | | |
|----|----|-----------------|----------------|--|--|
| Tq | 19 | 073:00 à 075:22 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques | Le choix du médium de la ludosynthèse, site Web, demande d'assurer la pérennité du site. Les informateurs disent que ce sera le seul geste administratif. |
| Lg | 20 | 075:22 à 075:50 | Administration | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques | Le respect des droits d'auteur représente une partie actuelle du travail administratif. Rédiger des contrats pour les acteurs, artistes qui vont se retrouver sur le site Web. |
| Lg | 20 | 075:22 à 075:50 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques | Le respect des droits d'auteur représente une partie actuelle du travail administratif. Rédiger des contrats pour les acteurs, artistes qui vont se retrouver sur le site Web. |
| Dt | 21 | 075:50 à 079:37 | Administration | Politique de gestion documentaire – Fonds d'Archives | À l'égard de la gestion documentaire : «on utilise pas de boîte à chaussures». Il y a un système de classement. Pas de calendrier, Arbo garde tout. Pas réellement de critères de sélection. Quantité, un classeur de documents + plusieurs étagères de vidéos. Un jour, il y a eu la nécessité de les bouger et alors toutes les vidéos ont été mélangées. Arbo va garder tout parce que des projets peuvent resservir, d'ailleurs Arbo s'en sert pour le site Web. Une personne a déjà été engagée pour classer et identifier les vidéos et documents sonores dans un instrument électronique (une base de données FileMaker + le classement des étiquettes). Contenu du classeur : 1- Rapports gouvernementaux, tout ce qui touche aux trois paliers du gouvernement. 2- Tout ce qui a été fait à l'égard de la mise en marché. 3- Classé par production, en passant du budget de production aux notes de conception (certaines choses sont manquantes) 4- Documentation sur d'autres organismes ou des échanges avec ces organismes (des plans de salles). Pour la ludosynthèse, le classement de tous les documents a été refait afin de les rassembler par production. M.Cardin : «La ludosynthèse a été un moteur de classement des documents» (079:53). |
| Pc | 21 | 075:50 à 079:37 | Ludosynthèse | Processus de réalisation – étapes de création | |
| Dt | 22 | 079:37 à 083:12 | Ludosynthèse | Produit de publication – utilisation des | [Des documents produits par la fonctions administratives vont-ils se retrouver dans la ludosynthèse ? On réfère ou on inclut ?] Fradet : Il va y avoir des documents, des écrits, des images, des sons. Mais |

| | | | | |
|----|----|-----------------|---|---|
| | | | documents créés | les écrits surtout vont être réécrits, remis en contexte, «mais on garde essentiellement la base». Faguy : «Là, il y a certaines affaires qu'on ne sait pas. En terme de documents administratifs, je ne pense pas qu'on les intègre dans le site. Les documents artistiques, oui, iconographie d'ORIGINE, des affiches». [Les documents textuels semblent davantage des objets mnémotechniques]. |
| Lg | 23 | 083:12 à 085:12 | Exigences et contraintes légales et/ou éthiques | Obligations légales face au gouvernement, à l'égard de la conservation de documents. Termes comptables, 6 ans les rapports. Sur les textes, il y a un dépôt légal. Arbo est maintenant tenu d'envoyer les affiches, tous les documents graphiques doivent être déposés. Les procès-verbaux, 6 ans. Mais de toute façon, Arbo garde tout. Faguy : «Il n'y a pas d'affaire dont on veut se débarrasser. On est un grand livre ouvert». La seule chose qu'Arbo pourrait jeter, c'est la documentation sur les autres organismes. Il y a quelques critères de sélection. Faguy : «Autrement dit, ce qui concerne la troupe et de toutes les activités ou de nos liens directement avec d'autres organismes, ça on peut le conserver. Mais souvent c'est de l'information qu'on a de d'autres organismes extérieurs et normalement ELLES NE SONT PLUS ACTIVEMENT ces informations-là, ou dépassées». |
| Dt | 24 | 085:12 à 087:51 | Fonds d'archives | Arbo pense à verser le fonds d'archives, un projet avec l'APARTE. Arbo se demande comment il va parvenir à garder ses archives. Les cahiers à aneaux seront nécessairement conservés. [Il y a une grande sensibilisation à la conservation]. Aparté : un centre de ressources en théâtre, dont le mandat est de conserver la mémoire du théâtre à Québec. Les archives étaient plutôt centralisées. Peut-être que sur certaines productions des artistes ont pu conserver quelques documents, mais Arbo essayait de conserver tous les originaux. |
| Pc | 25 | 087:51 à 094:39 | Description | Distinction entre théâtre de recherche et théâtre expérimental. Recherche = relier une activité de recherche, comme la science peut le faire. |

| | | | | | |
|----|----|-----------------|---------------|---|---|
| | | | | | <p>Avoir une hypothèse, pouvoir revenir avec une synthèse à la fin et pouvoir transmettre les résultats. Toutes les recherches sont liées entre elles par un principe unificateur (notamment le côté philosophique de la relation au spectateur).</p> <p>Expérimental = pour une production expérimenter une chose, la production suivante expérimenter autre chose. Mais au bout du compte, on ne reliera pas nécessairement les deux expériences.</p> <p>Ludosynthèse vise à établir le cheminement de la recherche.</p> |
| Xx | 25 | 087:51 à 094:39 | Ludosynthèse | Description – Buts et fonctions | |
| Pc | 25 | 087:51 à 094:39 | Recherche thê | Liste et types des activités | <p>L'activité de recherche prend plusieurs formes : 1- des lectures = essayer des choses avec le public (n'aboutissent pas nécessairement à une production).</p> <p>2- Des laboratoires = présenter du matériel inachevé, brute, recevoir les commentaires à la fin du spectacle, après on aboutit à une production.</p> <p>3- Présentation de spectacle en différentes phases, où le spectacle change à chaque reprise, s'améliore.</p> <p>SIMUL, une idée conductrice qui prend des formes différentes à chaque fois.</p> <p>Au bout du compte les activités de recherche déboucheront parfois sur la production d'une performance. (Voir 25, Recherche thê, Liste et types des activités).</p> |
| Pc | 25 | 087:51 à 094:39 | Performance | Processus de réalisation (étapes de création) | |
| Dt | 26 | 094:39 à 101:33 | Recherche thê | Production documentaire | <p>«La recherche s'incarne dans l'intention qui se formalise à l'intérieur des productions». Les traces AUTHENTIQUES des activités de recherche seront surtout dans les demandes de subventions. Pour demande de subventions, il faut présenter un bilan, montrer l'évolution. Une demande de subvention est trop courte, elle doit être en relation avec d'autres documents pour être complète.</p> <p>Noter les impressions des artistes à la fin des laboratoires, des représentations. Noter des commentaires de spectateurs. Quelques lettres. Les critiques de journaux. Un cahier de commentaires des spectateurs.</p> <p>«La ludosynthèse finalement, quand on dit qu'on reprendait les demandes de subventions, les documents originaux, là, cela se trouve à être la trace ultime qui va VÉRITABLEMENT témoigner de recherche que l'on faisait. Parce que finalement le témoin des recherches c'est l'expérience qu'on a eue et</p> |
| Dt | 26 | 094:39 à 101:33 | Ludosynthèse | Description | |
| Pc | | | | | |

| | | | | | |
|----------|----|-----------------|--------------|--|---|
| | | | | | notre habilité à le témoigner ça été surtout par le biais des ateliers que là on pouvait dire à du monde, ou des conférences ou lorsqu'on rencontrait du monde, voici ce que l'on a fait et on était capable d'établir le parcours de recherche». |
| Dt | 26 | 094:39 à 101:33 | Ludosynthèse | Utilisation des documents | La ludosynthèse devrait utiliser les documents de recherche (type réception critique). Les réintégrer dans un contexte DYNAMIQUE, mais pas systématiquement tout ce qui a été noté. Des extraits de critiques, des commentaires de spectateurs. |
| Pc | 26 | 094:39 à 101:33 | Performance | Processus de réalisation – Étapes de création – étapes performatives | Les spectateurs étaient invités à rester à la fin des ateliers, laboratoires, représentations, afin de donner leurs commentaires. Ces commentaires nourrissaient Arbo. Arbo en avait besoin pour faire un processus de rétroaction. Rencontres officielles ou officieuses, qui permettaient aussi aux artistes d'éclairer les spectateurs, de combler les trous. Les spectateurs ne sont souvent pas en mesure de mettre en relation l'ensemble des éléments des processus mis en œuvres par Arbo. Des traces écrites des rencontres avec spectateurs. |
| Lg | 26 | 094:39 à 101:33 | Publication | Exigences et contraintes légales et/ou éthiques | Pour Voisins, Arbo a fait une page de présentation avec tous les commentaires qu'ils ont reçus, sans censure, autant positif que négatifs. En creusant, on découvre tout de même une certaine censure : Anonymat (initiales ou prénom) TOUT DE MÊME UNE PETITE SIGNATURE QUI AUTHENTIFIE que c'est une personne qui l'a écrit. Certains commentaires personnels ont été enlevés (si Arbo pouvait identifier la personne). |
| Pc Tq | 27 | 101:33 à 104:16 | Ludosynthèse | Description | [Songer à échanges électroniques, forum. Comment l'aspect de recherche peut se poursuivre dans la ludosynthèse. M.Cardin] Le mécanisme n'est pas encore fait, mais c'est dans l'intention de garder la recherche active. L'activité est pertinente, mais il n'y aura pas quelqu'un d'employé à cela. Le but est de permettre de poursuivre les activités de recherche. Le WEB augmente les possibilités de rétroaction, de retour, beaucoup plus que le cédérom (qui demande beaucoup d'effort). Faguy «Il est bien évident que si on le fait [la ludosynthèse], c'est pour garder actif l'idée. Parce que sinon on aurait décidé de terminer l'aventure d'Arbo Cyber, théâtre (?), de complètement l'effacer. Si on décide d'en faire |

| | | | | |
|----------|----|-----------------|---------------|--|
| | | | | <p>une pierre tombale, c'est qu'on juge que l'idée qu'on avait, à notre avis, mérite d'être développée, mérite d'être poursuivie parce que c'est un débat. Il n'y a tellement peu d'art qui se fait comme ça qu'à notre avis ça mérite le fait qu'on puisse encore se poser des questions, encore évoluer et s'il y a du monde qui se sent des parentés bien ça va nous faire plaisir, je pense, de pouvoir collaborer ou d'échanger».</p> |
| Pc | 28 | 104:16 à 110:11 | Recherche thé | <p>P Perron : «Dans le domaine de la recherche théâtrale, est-ce que la discipline impose certaines façons de faire ?» Le côté artistique fait plutôt en sorte de donner beaucoup de liberté.</p> <p>Malgré tout, pour Arbo, faire de la recherche implique un souci de bien faire, un souci de bien documenter le travail de la troupe par rapport à ce qui existe. Toujours être à jour et toujours pouvoir se positionner par rapport à ce qui se fait.</p> <p>Peu de source documentaire en raison du fait de la singularité des activités de la troupe.</p> <p>Le souci d'EXACTITUDE scientifique était plus individuel que corporatif.</p> <p>Pour faire une production (exemple SIMUL), des recherches étaient effectuées (exemple sur Artaud, Bacon) et cette volumineuse documentation est conservée. L'aspect documentation était assez poussé. Arbo faisait beaucoup de recherche. Les principes généraux de recherche étaient plus libres.</p> |
| Dt | 28 | 104:16 à 110:11 | Recherche thé | <p>Des appareils ont été conçus en fonction des besoins d'Arbo. Des appareils (prototypes) ont été créés, parce qu'inexistant. Dès <i>Elagabalus</i> il y a eu un système trafiqué. Arbo n'a plus de trace de plusieurs des systèmes qu'il a utilisés, parce que souvent il ne s'agissait que de connexions «bizarroïdes».</p> |
| Tq | 29 | 110:11 à 115:00 | Recherche thé | <p>Par rapport à la re-présentation des performances, les outils ne sont pas nécessaires. Au moment de l'original, il s'agissait d'un tel outil. Si le spectacle était repris aujourd'hui s'en serait un autre qui pourrait faire le même travail, voire même de façon encore plus performante qu'avant.</p> <p>Conserver la machine pour la machine ne change rien à l'AUTHENTICITÉ de la reproduction.</p> |
| Tq Dt | 29 | 110:11 à 115:00 | Performance | <p>Des appareils conçus sur mesure. (Voir 29, Recherche thé, Exigences et contraintes technologiques)</p> |
| Tq | 29 | 110:11 à 115:00 | Performance | <p>Exigences et contraintes technologiques</p> |
| Tq | 29 | 110:11 à 115:00 | Performance | <p>Instrumentation (rapport d'authenticité)</p> |
| Tq | 29 | 110:11 à 115:00 | Performance | <p>Exigences et contraintes</p> |

| | | | | technologiques | |
|----|-----------------|--|---|---|--|
| Tq | 110:11 à 115:00 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques – matériel analogique | La technologie est accessible pour l'AUTHENTICITÉ de la re-production. Le rapport d'EXACTITUDE dans la reconstitution se situe à un autre niveau. | |
| | | Entrevue 1b : fichier 20030708-131146 | | | |
| Xx | 000:04 à 002:40 | Recherche thé | Produits de la recherche | À la connaissance des informateurs, il n'existe pas de recherche sur le souci d'AUTHENTICITÉ dans la reproduction des arts vivants. Quelques sociétés d'histoire, l'Aparté, il s'agit d'une idée de rassemblement d'information. | |
| Dt | 002:37 à 008:35 | Ludosynthèse | But et fonctions | M.Cardin : «À l'origine la ludosynthèse, c'est foncièrement de pouvoir laisser la trace AUTHENTIQUE ?» Faguy : «OUI». Faguy : «C'est de rendre compte le plus possible des actions d'Arbo Cyber et aussi de redonner un souffle, un esprit d'INTERACTION qui puisse refléter nos œuvres». | |
| Tq | 002:37 à 008:35 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques | Fradet : «Par contre, c'est impensable de vouloir mettre un intégral de n'importe quelle production. Technologiquement, se serait trop lourd. Ça se peut pas de laisser un intégral. En terme d'archives [document textuel] on peut toujours avoir le texte intégral, sous une forme de PDF ça peut fonctionner, mais une production au complet, vidéo, sonore, ça va être plus des extraits». | |
| Dt | 002:37 à 008:35 | Ludosynthèse | Produits de la ludosynthèse - Critères de sélection | Les éléments essentiels à conserver pour pouvoir témoigner AUTHENTIQUEMENT de l'activité de recherche : Dans section historique : des photos représentatives, qui donnent une idée générale de ce que ça [recherche ou performances?] pouvait avoir l'air visuellement, DYNAMIQUEMENT aussi lorsque l'on voit la position des comédiens. Dans partie conceptuelle : fonctionne par exemple, pour faire ressortir un élément sur lequel il y a eu une recherche, Arbo va choisir un exemple vidéo ou photo ou schéma qui va illustrer ce qui est à expliquer. La partie conceptuelle de la ludosynthèse est supposée représenter l'activité de recherche, en témoigner. | |
| Pc | 002:37 à | Ludosynthèse | Description | La partie historique : voici ce que l'on a fait. La partie conceptuelle : voir | |

| | | | |
|----|--------------------|---------------|--|
| Dt | 008:35 | | <p>pourquoi et comment on l'a fait. La partie ludique : essayer maintenant d'en faire quelque chose.</p> <p>La partie conceptuelle vise à témoigner de l'activité de recherche de la troupe.</p> <p>Dans la partie ludique, permettre au spectateur de monter une bande sonore, à partir d'éléments qui auront été tirés de la partie conceptuelle.</p> <p>Dans la partie historique : Arbo a fait ceci. Dans la partie conceptuelle : voici la réflexion qui nous y a mené. Dans la partie ludique : maintenant le spectateur doit essayer de produire quelque chose.</p> |
| Lg | 008:35 à 015:10 | Recherche thê | <p>Bien que ce ne soit pas écrits dans une politique, Arbo a toujours eu un certain code d'éthique.</p> <p>Exemple, relation au spectateur : si sa participation est demandée, on ne l'oblige néanmoins jamais. Donner au spectateur le droit de rester à l'extérieur. Le fait de laisser le spectateur libre a eu des impacts sur les performances. Les spectacles sont faits pour que le spectateur participe, mais celui-ci doit pouvoir avoir le droit de ne pas participer. Ne pas dégrader le spectateur, ne pas le tourner en ridicule.</p> <p>Dans le matériel vidéo, impact de l'éthique. Pour les lieux publics, des permissions ont été demandées pour tourner.</p> <p>SIMUL : La caméra filmait ce que voyait le performeur, donc celui-ci n'est pas visible. Les autres que l'on voit, on suppose qu'ils ont effectué une autocensure. Il n'y a pas eu de problème.</p> <p>Les gens connaissent le spectacle et l'utilisation du matériel.</p> <p>L'absence de son aidait beaucoup. Pas de son pour faciliter l'expérience maximaliste. Une trame sonore liée à une image aura trop attirée le regard. Et trop de trames sonores auraient créé une cacophonie. (le son a tout de même été enregistré).</p> <p>Si les permissions de tournage n'étaient pas demandées, Arbo assumait d'être censuré et de tenir compte de cette censure (la montrer) durant les performances. Se soumettre au code d'éthique des lieux.</p> <p>Dans les performances une heure, le traitement réduit les problèmes d'éthique puisque la vidéo est accélérée 13 fois. Difficile de se reconnaître... Pour les performances 13 heures, la question se pose autrement (c'est plus</p> |

| | | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|--|--|
| | | | | | délicat) puisqu'il s'agit d'une journée en temps réel. |
| Lg | 32 | 008:35 à 015:10 | Performance | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques | Voir 32, recherche théâtrale, exigences et contraintes légales et/ou éthiques |
| Lg | 33 | 015:10 à 019:06 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques | La numérisation du matériel. Comment respecter l'éthique, le domaine légal. Pour les photographies, si on voit des spectateurs, ils sont mis en négatifs pour ne pas être reconnus. Ceux que l'on pourra identifier, Arbo se propose de leur demander la permission dans la mesure où il est possible de les retracer. Pour les vidéos, ce n'est pas encore tout penser. Il reste des questions de droits d'auteur à voir et de droits à l'image. Pour la ludosynthèse, ce n'est pas encore décidé, mais il apparaît que les vidéos pourront être traitées pour répondre aux exigences éthiques ou légales. Si quelqu'un se reconnaît sur une vidéo et qu'il ne veut pas être là, la vidéo sera retirée. |
| Lg | 33 | 015:10 à 019:06 | Performance | Exigences et contraintes légales et/ou éthiques | Des moyens pris pour respecter le performeur. La caméra ne filme pas dans les toilettes, elle reste au noir. Donc nécessité d'effectuer un traitement vidéo. L'image noire ou rouge voulait dire un cas de censure. Noire était une censure convenue entre Arbo et le performeur. Rouge était une censure provenant de l'extérieur de la performance, par exemple un restaurant qui refuse le tournage. |
| Dt Lg | 33 | 015:10 à 019:06 | Ludosynthèse | Produits de la ludosynthèse – critères de sélection | Faguy : « On a quand même un bon sens éthique, en disant qu'il y a des affaires qu'on ne montrera pas à cause... mais ça ne remet pas en cause... on va trouver d'autres exemples qui vont quand même rendre compte de ce que l'on veut rendre compte». «Parce que ce n'est pas l'INTÉGRALITÉ qui compte. L'INTÉGRALITÉ au sens d'EXHAUSTIVITÉ. L'INTÉGRALITÉ de l'intention est ailleurs que dans l'EXHAUSTIVITÉ du matériel.» |
| Tq Dt | 33 | 015:10 à 019:06 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques | L'EXHAUSTIVITÉ n'est pas un critère, entre autres parce que la technologie n'est pas assez avancée. |

| | | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|--|--|
| Dt | 34 | 019:06 à 021:18 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes artistiques | Des critères d'ordre esthétique. La qualité des documents. Faguy : «L'esthétique, bien sûr, parce qu'il y a certaines photos qui sont très belles même si elles ne sont pas nécessairement représentatives». Le choix se fait pour différentes raisons. Le choix de la documentation est fait pour appuyer les propos. L'iconographie doit venir supporter, du moins est en relation directe avec l'écrit. |
| Pv Pc | 35 | 021:18 à 025:50 | Performance | Description | Voir 35, Producteur, philosophie |
| Pv Pc | 35 | 021:18 à 025:50 | Producteur | Philosophie | Pour une performance, Arbo trouvait un concept et gardait toujours la liberté d'utiliser le média qui permettait le mieux de réaliser le concept (Multidisciplinaire) Faguy : «Dans ce sens-là, la notion d'œuvre ou la notion de support qui est relié à l'œuvre artistique, appelons le : média, a toujours été définie de façon assez ouverte et à chaque fois de façon assez différente [...] Ce n'est pas nécessairement toujours du théâtre. Ça a été de l'installation, ça a été d'autres domaines. Et c'est ce caractère là, un peu multidisciplinaire». Changement de stratégie disciplinaire à chaque fois. Faguy : «Et ultimement, il n'y aurait pas eu de support en tant que tel que s'aurait pu être tout aussi bien pour nous autre une œuvre». «Donc ce que l'on va essayer de faire pour en garder ces traces-là, donc l'œuvre c'est, bien sûr il y a de multiples supports. Bien sûr que le théâtre a toujours été la base commune. C'est-à-dire le fait qu'il puisse y avoir véritablement une confrontation entre des humains qui regardent d'autres humains, qui quelquefois étaient cachés par des machines, mais les humains étaient quand même là, live, en direct, en temps réel. Ça, ça a toujours été notre base. Donc étant donné que ce rapport, cette relation là entre les humains on ne peut pas en témoigner de façon satisfaisante, ce qu'il faut trouver, c'est des supports qui puissent au moins documenter les types de relations qui pouvaient exister dans le cadre des spectacles. On parle toujours de relation, mais je pense que c'est intéressant ou important de le mentionner. Donc l'œuvre est redéfinie à chaque fois en terme de média, en |

| | | | Performance | Description | terme de support». |
|----------|----|--------------------|--------------|--|--|
| Pv | 36 | 025:50 à 032:21 | | | <p>Fradet : «Pour moi, une œuvre c'est un regard sur la réalité, c'est une façon de montrer ce que l'on ressent par rapport à la réalité, puis ce qu'on comprend de la réalité».</p> <p>Fradet, par ses œuvres, voulait proposer une autre façon de voir la réalité, celle qui est imposée par les médias (cinéma, télévision).</p> <p>Arbo essayait, par la relation au spectateur, de faire en sorte que ce dernier se fabrique sa propre vision des choses par rapport aux propositions de la troupe.</p> |
| Pc | 36 | 025:50 à 032:21 | Performance | Listes et types des activités | Dans les SIMUL, les performeurs transposaient à la manière d'un autre artiste (Bacon, Tinguely) ce qui se passait dans les journées-vidéos qui avaient été filmées. Les journées étaient découpées selon les fonctions sanitaires, l'alimentation, le travail, les loisirs... |
| Pv | 36 | 025:50 à 032:21 | Producteur | Philosophie | La société est dans une dictature médiatique. Arbo veut proposer autre chose, aller dans d'autres cadres. Les autres (médias) choisissent pour nous, alors que n'importe qui à la possibilité de créer sa propre vision de la réalité. |
| Pc Dt | 36 | 025:50 à 032:21 | Ludosynthèse | Description – Buts et fonctions | Arbo souhaite que la ludosynthèse reprenne et montre sa vision particulière de la réalité tout en donnant au spectateur la possibilité de créer lui-même sa propre vision (section ludique). |
| Pc | 36 | 025:50 à 032:21 | Ludosynthèse | Processus de réalisation – Étapes performatives | La section ludique apportera un nouvel éclairage sur les performances (sections historiques) et la partie conceptuelle pourra relier les deux. |
| Pc Dt | 36 | 025:50 à 032:21 | Ludosynthèse | Produits de publication | Elaborer des concepts : exemple SIMUL, le spectateur pourra voir des exemples de journées-vidéos ou de performances qui ont eu lieu. Arbo montre le processus au spectateur, qui alors peut lui-même se créer une journée-vidéo. |
| | | | | | Pour reproduire les SIMUL dans la ludosynthèse, Arbo devra refaire du matériel, des documents, afin de donner les bases nécessaires au montage de journées-vidéos. Ce matériel devra correspondre aux différentes fonctions sanitaires, de l'alimentation, du travail, des loisirs... |
| | | | | | Ce nouveau matériel vise à être plus précis que les vidéos originales. Pour le bon fonctionnement de l'expérience ludique, du matériel sera recréé. Sur les vidéos originales, toutes les fonctions (loisir...) n'ont pas été systématiquement représenter. |

| | | | | |
|----------|--------------------------|-------------|--|---|
| | | | | <p>Une banque d'images suffisantes pour combler l'ensemble des besoins en journées-vidéos.</p> <p>«En créant une nouvelle banque d'image et en demandant aux spectateurs de créer des liens entre les images, Arbo est en train d'écrire une scénarisation qui n'avait pas été écrite lors du tournage original, mais qui était présent de manière implicite».</p> <p>Le nouveau matériel coexistera avec du matériel ancien (original). Les exemples seront dans la partie historique et le nouveau matériel dans la partie ludique.</p> |
| Pc Pv | 37 032:21 à 045:30 | Performance | Liste et types des activités de performances (SIMUL) | <p>Les SIMUL ont été une série (1989-1996). Le principe était de tourner une journée-vidéo (filmer une personne de 8h00 à 21h00). La journée-vidéo est celle d'un résident de la ville qui accueille le spectacle. Ceci était le document vidéo, la base sur laquelle tout le reste doit reposer. Avec ce matériel, il y a eu des performances courtes durées. C'est-à-dire que la journée-vidéo était accélérée 13 fois pour atteindre une durée d'une heure et était accompagnée d'une performance de même durée. Premier SIMUL courte durée était un jeu sur la vitesse. 13 heures ramenées à une heure est 13 fois la vitesse. C'était un bombardement d'information pour le spectateur. Pendant que la vidéo allait très vite, les performeurs jouant très lentement pour créer un jeu de croisement.</p> <p>FAGUY : «C'était surtout pour rendre compte SANS AUCUN MONTAGE... Ce qui était à la base du SIMUL c'était le 13 heures, c'était de dire que... la journée-vidéo, autrement dit le quotidien, ça c'est vraiment anthropologique, le quotidien qui est là, il n'est pas monté. C'est-à-dire qu'il n'y a pas eu de choix d'opéré sur le fait de dire : «Je prends telle séquence parce qu'elle est représentative du fait de manger telle autre séquence», aucun choix, donc c'est présent, c'est défilé de l'un à l'autre, bien sûr accéléré dans le cas des performances une heure. Mais dans les 13 heures c'est en temps réel, donc c'est les 13 heures, telles quelles. C'est par contre le spectateur qui fait ce choix-là, qui fait son propre montage. Donc s'il passe de l'un à l'autre, c'est à lui à décider pourquoi il passe de l'un à l'autre. [...] Puis ultimement, donc l'accumulation des journées-vidéos a fait en sorte de, et même d'ailleurs dès le premier, de rendre compte un peu d'un quotidien,</p> |

| | | | |
|--|--|--|---|
| | | | <p>parce que le principe du SIMUL, c'était le, le défi c'était de rendre compte d'un quotidien de tous les jours... et puis donc comment en rendre compte de façon théâtrale ou de façon performative, c'est-à-dire sur scène, de ce quotidien-là».</p> <p>Les 13 heures étaient toujours en relation avec un artiste.</p> <p>M.Cardin : «Pour faire une classification, SIMUL est une série d'œuvres, dont une s'appelle l'Action/SIMUL, il y a d'autres types dans le projet SIMUL de performance qui ont été fait?»</p> <p>Fradet : «Il y a eu le volet installation dans SIMUL aussi qui était en fonction de chaque journée-vidéo une installation, au sens des arts visuels, que les gens venaient visiter»</p> <p>Faguy : «Comme une exposition, sans performeurs».</p> <p>Installation : des vidéos, des sculptures, un environnement.</p> <p>M.Cardin : «Est-ce que c'est SIMUL qui est l'œuvre ou est-ce que se sont des œuvres pour vous ?»</p> <p>Faguy : «Ce sont des stratégies différentes pour rendre compte du quotidien». M.Cardin : «Donc c'est SIMUL qui se trouve à être...»</p> <p>Fradet : «SIMUL c'est l'idée de départ mais chacun des SIMUL d'après, les 10, c'est une œuvre autonome».</p> <p>M.Cardin : «Donc c'est un objet?».</p> <p>Faguy et Fradet : «Oui».</p> <p>Faguy : «Les SIMUL c'est un concept, le concept c'est... y a deux mots de départ. Simul, c'est simultanéité et simulation. Donc le rapport au réel, le rapport au fictionnel ou bien l'interprétation du réel. Et le côté simultanéité, donc c'est là qu'il y a beaucoup d'objet en même temps. L'aspect maximaliste fait en sorte qu'à travers beaucoup d'actions simultanées il y a un choix à faire. Ça, c'est le concept de base».</p> <p>Premier SIMUL était une dramatique radiophonique, parce que ça se passait en même temps à la radio et dans une salle. Après avoir constaté la richesse du concept sont venus [dans l'ordre?] la performance 13 heures, la synthèse vidéo de 13 minutes, le côté installation, puis les actions/SIMUL.</p> <p>Voir aussi 37, Producteur, financement.</p> |
|--|--|--|---|

| | | | | |
|----------|--------------------|------------|--|---|
| Pv Lg | 032:21 à 045:30 | Producteur | Financement | <p>Les Actions/SIMUL et SIMUL : le rapport entre les deux est Artaud. Artaud avait fondé une Société, avec des actions pour lui permettre de faire son Théâtre de la Cruauté.</p> <p>Arbo a donc imaginé une méthode de financement à partir de l'idée d'Artaud.</p> <p>Arbo avait toujours refusé de faire des activités de financement traditionnelles ou non reliées artistiquement (bingo, souper). Faire des actions dans la ville.</p> <p>Le double jeu sur le sens du mot Action en terme comptable et financier et en terme performatif.</p> <p>Parce que les SIMUL jouaient beaucoup sur les contrastes, le double sens du mot Action a permis de développer une activité de financement à l'intérieur du projet SIMUL («parce que l'on travaillait sur le SIMUL à l'époque»).</p> <p>Les Actions permettaient de retourner dans le quotidien. Il s'agissait d'Actions souvent anonymes (parfois médiatisées), une parade, promenade avec de grands masques, une fausse conférence.</p> <p>«Aller remettre du jus dans le quotidien», «Comme un spectacle dans la vie».</p> <p>Les Actions n'étaient pas intégrées dans les spectacles, mais il était possible de tirer des Actions d'un spectacle. Certains spectacles ont pu servir de preuve d'actions.</p> <p>Les Actions/SIMUL avaient une double intention, à la fois financière mais aussi artistique et cela dès l'origine du projet.</p> <p>Le spectateur devient propriétaire d'une action, il s'approprié une partie d'une œuvre.</p> <p>Les Actions n'ont aucun rapport avec le théâtre, il s'agit de performance, mais bien d'une œuvre (pour Arbo, mais pas pour certains organismes subventionnaires).</p> <p>Action : un acte du quotidien qui est performé, mais jamais mis en spectacle en tant que tel.</p> |
| Pv Lg | 032:21 à 045:30 | Producteur | Philosophie – concepts artistiques | <p>Voir 37, Performance, liste et types des activités de performance (SIMUL) et 37, producteur, financement.</p> |

| | | | | | |
|----|----|--------------------|--------------|---|--|
| Dt | 38 | 045:30 à 046:52 | Ludosynthèse | Description | <p>La ludosynthèse devrait traiter de tous les spectacles, performances... sans effectuer de sélection. L'ensemble de la série SIMUL sera traité en un seul document ludique dans la section ludique, un seul item dans la section conceptuelle, alors que dans la partie historique chaque SIMUL sera traité indépendamment. Toutes les autres productions (10), y compris les lectures et laboratoires, seront traitées.</p> <p>Une autre section est appelée Activités perpendiculaires. Des ateliers, des vidéos qui n'ont pas été produits dans le contexte d'une performance. Les vidéos SIMUL (et autres publications), de même que les P'tits cochons y seront.</p> |
| Pc | 39 | 046:52 à 052:57 | Performance | Processus de réalisation (étapes de création + tapes performatives) | <p>Processus de réalisation ne peut se faire que de manière générale, parce que chaque production répond à un processus particulier.</p> <p>Pour ce rendre jusqu'à la performance :</p> <ol style="list-style-type: none"> 1- L'idée de base est travaillée par le concepteur. 2- Une équipe de concepteurs est formée. 3- (La plus part du temps) Écriture du texte. 4- L'espace et les costumes à produire 5- La vidéo, certains sont faits à l'avance, mais d'autres sont filmés et traités en direct. 6- Le son (bande sonore) est fait à l'avance et en direct. 7- Pour les SIMUL, sauf le premier, les textes ont été faits en direct. 8- Le travail des comédiens. Pour les SIMUL, il y avait beaucoup de travail, car chaque comédien devait écrire lui-même son canevas de journée spécifique, qui s'intégrait dans le canevas général. 9- Parfois, Arbo faisait appel à des spécialistes en informatique, notamment pour le son, l'éclairage ou la conception de systèmes. <p>Étapes de la performance :</p> <p>Soit le canevas était très précis et chacun savait ce qu'il devait faire (parfois même suivre un texte selon une mise en scène précise)... [ce qui incluait un processus de répétitions comme au théâtre (1 à 2 mois)]... SIMUL, pas de répétition.</p> |
| Dt | 39 | 046:52 à 052:57 | Performance | Produits artistiques – | Les vidéos (idée des brouillons) : parce que les SIMUL n'ont pas de répétition, il n'y a pas d'ébauche de vidéos. Même chose pour <i>Voisins</i> (un |

| | | | | |
|----------------|--------------------|--------------|--|---|
| | | | consignation – conservation | vidéaste engagé la veille de la représentation). L'idée de faire des vidéos est un concept ouvert, cela dépend des spectacles et n'est pas reliée à une dramaturgie précise. Il n'y a donc pas de nécessité de filmer ou garder une vidéo de répétition. Néanmoins, dans les productions plus théâtrales, puisqu'il y a un travail effectué avant les représentations, il y a une période de tests techniques, de rodage, dont les laboratoires peuvent faire partie. Les «ébauches», travail pré-production, des documents vidéographiques et sonores sont conservés. D'ailleurs, les traitements en direct étaient enregistrés tout le long du spectacle, parce que le matériel était toujours réutilisé. |
| Dt Pc 40 | 052:57 à 053:45 | Ludosynthèse | Produits de publication – critères de sélection | La ludosynthèse va chercher à intégrer la démarche totale, incluant le passage par les ébauches. La partie conceptuelle qui aura pour but de décortiquer les productions (leurs concepts). Pour en témoigner, ce sera par un choix d'échantillons, voire même des petits bouts de textes. |
| Lg 41 | 053:45 à 058:21 | Performance | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques (Actions/SIMUL) | Évidemment, Arbo devait respecter la salle dans laquelle avait lieu la représentation. Cela pouvait limiter certaines idées. Certaines libertés étaient prises avec le droit d'auteur dans certains cas. Pour l'utilisation de textes comme ceux de Beckett, les droits étaient demandés. Néanmoins, pour <i>Elagabalus</i> les droits n'avaient pas été demandés parce qu'il s'agissait d'une interprétation à partir d'un écrit d'Artaud. Mais une permission aurait dû être demandée. Actions/SIMUL, bien que dans un certain sens les Actions soient la propriété de celui qui y a souscrit, Arbo a gardé le droit d'auteur sur l'action elle-même. Pour ce qui est du certificat comme tel, il existe de façon électronique (cette version est toujours conservée) et le souscripteur «n'en a qu'une copie papier car à la base le montage a été fait de façon électronique. Donc on a l'original, la performance». [Ici, la performance est associée à l'œuvre sur un support] . Les Actions étant des activités de financement, Arbo demandait à ces souscripteurs s'il allait pouvoir ou non utiliser leurs noms (anonymat). Le souci de pouvoir rendre anonyme un don, «car c'était clair dans le certificat |

| | | | | |
|----|----|-----------------|-------------|--|
| | | | | <p>d'Actions dans lequel il s'engageait que c'était un don qu'il faisait à Arbo Cyber. Par contre, on lui témoignait un certificat en terme de reconnaissance de ce don-là, mais il pouvait rester anonyme. Donc, il y avait une coche vraiment à signer dans laquelle toutes reproductions ultérieures du certificat ou... de la mention des noms, à ce moment là il n'est pas mentionné». Chaque certificat n'est pas reproduit. Une sélection est faite. Quand l'anonymat est requis, Arbo met des XX plutôt qu'un nom.</p> <p>Une performance pouvait valoir plus d'une Action. La performance pouvait être divisée, par exemple en 6 actions. Un souscripteur pouvait alors être propriétaire d'un sixième (1/6) d'action. Ce qui correspond en fin de compte à posséder un sixième d'œuvre.</p> <p>Autrement dit, l'action est une photographie. Ce qui appartient au souscripteur est l'iconographie, une photo en tant que telle.</p> <p>Pour les SIMUL, chacune des heures était découpée pour chacun des performeurs. Donc 13 heures + 3 performeurs = 39 actions. (Voir aussi 41, Performance, Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques).</p> |
| Pc | 41 | 053:45 à 058:21 | Performance | Description |
| Pc | 42 | 058:21 à 064:46 | Performance | Exigences et contraintes artistiques |
| Lg | 42 | 058:21 à 064:46 | Performance | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques |

| | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|---|
| | | | | <p>plusieurs sortes. L'absence de processus de répétition faisait en sorte qu'il n'y avait pas d'interprétation. Ce n'était pas des interprètes, c'étaient des concepteurs et des co-auteurs. Pour Arbo, ce n'était pas régi par l'Union des artistes.</p> <p>Arbo n'a pas fait valoir son point de vue avant de produire. L'UDA a donc intenté une poursuite. Arbo était régi par l'Association des compagnies de théâtre, qui avait un protocole avec l'UDA. Donc Arbo, en tant que troupe, devait passer par l'UDA. Mais Arbo disait que cela dépendait des productions, car si ce n'est pas du théâtre, ce ne devrait pas être régi par l'UDA.</p> <p>«Finalement, il y a eu création d'une entente cadre entre UDA et l'autre Association des artistes en arts visuels (?)».</p> |
| Pc | 42 | 058:21 à 064:46 | Performance | <p>Processus de création</p> <p>Performance, Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques), devient lui-même en quelque sorte une contrainte artistique.</p> <p>Le processus : «Les SIMUL, il n'y avait pas de répétition, c'est vraiment la performance, c'est-à-dire tu prépares tes affaires, puis tu te jettes à l'eau, peu importe ce qui arrive».</p> <p>Par contre, il y a eu des productions dans les règles de l'art de l'Union des artistes (tradition). Six semaines de répétition, les bons cachets.</p> |
| Pv Lg | 42 | 058:21 à 064:46 | Producteur | <p>Mode de gouvernance</p> <p>Les règlements de l'UDA ont été respectés, sauf pour les SIMUL. Mais Arbo avait une politique d'égalité à l'égard des cachets. Les budgets étant petits, il n'y avait pas de hiérarchie (ni entre les disciplines, ni entre les artistes). Tous étaient au même niveau, même ceux non régis par une association.</p> |
| Lg Dt | 43 | 064:46 à 076:32 | Ludosynthèse | <p>Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques</p> <p>M. Cardin : «Dans la sélection que vous faites pour le cadre électronique, ça veut dire qu'il y a des personnes qui vont continuer à faire des représentations, quelque part par l'historique... est-ce que ça apporte des contraintes ?»</p> <p>Des questions contractuelles</p> <p>Les consultations avec l'Union des artistes n'ont pas encore eu lieu.</p> <p>Pour l'instant Arbo sait, par un document de l'UDA, qu'il peut utiliser certains apparitions d'interprètes pour des fins promotionnelles. Cependant ce n'est pas clair pour ce qui est des archives.</p> |

Il s'agirait d'un extrait de cinq minutes maximum. Donc on peut y voir une contrainte légale, faisant en sorte de limiter la longueur d'extraits choisis par Arbo pour représenter ses activités.

Un avocat spécialisé en droit d'auteur a dit à Arbo qu'il n'y avait pas de limite de temps minimale. Toute utilisation demanderait la permission de l'auteur, l'interprète ou de la personne figurant dans la vidéo.

C'aurait été plus facile si les questions d'utilisation seconde avaient figurées dans les contrats avec les artistes.

«Même pour les photographies qui, encore maintenant, mais paraît-il que la loi va changer, ce n'était pas considéré comme un art. Parce que c'était juste quelqu'un qui pesait sur un piton. C'était considéré comme ça. Maintenant, c'est considéré vraiment comme un art, ce qui fait que nous on doit aller demander la permission à ceux qui ont pris nos photos, aux photographes qu'on avait déjà engagés, pour leur demander de publier nos photos sur Internet, leurs photos». Il pourra donc y avoir ici aussi certaines contraintes légales à l'œuvre dans le choix des documents.

M.Cardin : «Quels sont les éléments qui jusqu'à présent constituent, je dirais les pires contraintes que vous rencontrez dans la ludosynthèse, où vous vous dites ça on va devoir censurer ça et ça quelque part ça va venir un petit peu vous chercher parce que quelque part c'est peut-être justement une question d'AUTHENTICITÉ, on ne devrait pas censurer cet élément-là, mais on va devoir peut-être le faire ?

Pour madame Fradet, ce sont les spectateurs. Elle se demande si les spectateurs pourraient se reconnaître.

Le problème de la nudité également. Si un acteur ou une actrice est nu sur scène, elle veut lui demander la permission d'utiliser une photo ou une vidéo.

Faguy : «C'est justement, ce qui était clair au départ, c'est que la personne a accepté de le faire dans le cadre d'une performance, mais ça s'arrête-là. Et c'est pour ça qu'on s'oblige nous autres à aller voir, il est bien évident qu'on ne présentera pas quelque chose justement de dégradant ou quelque chose qui pourrait prêter à interprétation, de montrer quelqu'un dans une certaine action qui pourrait être interprétée ou pris, parce que maintenant Internet

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>c'est très facile de copier la source. Donc ça pourrait être facilement pris et mis dans d'autres contextes donc c'est pour ça qu'on demande la permission d'utiliser soit tel extrait de vidéo ou telle photo nommément. Mais dans les règles générales, on va aussi essayer d'éviter aussi... des cas trop flagrants disons de nudité justement pour pas que ça puisse circuler dans d'autres contextes. Parce que le contexte qui a été fait c'est celui-là...».</p> <p>M.Cardin : «Donc si on veut témoigner de l'œuvre d'Arbo Cyber, on fait une sélection, qui nous amène à découvrir cette signature, cette intention. Puis le fait que l'on retienne ou que l'on retienne pas ce spectacle-là ou cet extrait-là où il y a de la nudité, c'est pas important parce qu'on sera capable de la faire autrement». Fradet : «Oui».</p> <p>Faguy rappelle qu'il y a tout de même une question de comment montrer la nudité, des photos peuvent être moins problématiques que d'autres. Il y a donc d'importantes contraintes, mais on peu toujours les contourner. «L'esprit de Bacon, il suffirait de montrer une photo, qu'elle soit traitée ou peu importe. C'est comme l'esprit d'Arbo Cyber, le contenu est peut-être pas si important, l'important c'est la relation qu'on a avec le contenu. Donc qu'on choisisse une scène où tout le monde est tout habillé plutôt que les scènes où tout le monde était tout nu, c'est-à-dire ça rend compte pas de toutes les... [M.Cardin : «ce n'est pas significatif]... ben c'est-à-dire ce n'était pas nécessairement significatif, c'est parce que dans Bacon il y a beaucoup de nus donc c'est pour cela qu'on était nu. Mais qu'on choisisse telle œuvre de Bacon plutôt qu'une autre. C'est-à-dire ça demeure... l'important c'est de garder notre rapport avec Bacon».</p> <p>Des problèmes sont à prévoir avec l'utilisation d'image d'autres artistes. Par exemple, des toiles de Bacon. [montrer la photo d'une peinture originale de Bacon et le performeur d'Arbo dans la même position] Si des demandes ne sont pas faites ou sont refusées pour l'utilisation, Arbo pense à créer des hyperliens avec des sites Internet déjà existants.</p> <p>M.Cardin : « Donc dans cet esprit-là, il n'y a rien qui n'est pas négociable. Quelque chose peut-il manquer à l'AUTHENTICITÉ du témoignage que vous voulez rendre ?» Fradet : «Non»</p> <p>Même pour les spectateurs qui doivent s'approprier le spectacle. S'ils sont</p> |
|--|--|--|

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>rendus anonymes, c'est que le spectateur est traité comme un collectif et non un individu. S'il était nécessaire de voir une image avec un spectateur, on lui demandera la permission. S'il ne veut pas, une autre image sera choisie, qui pourra illustrer à peu près la même chose.</p> <p>Ne pas montrer n'importe quoi, c'est une question de respect. Arbo «respecte les règles de l'art qui sont présentement inscrites, c'est pour cela [qu'Arbo] fait affaire avec un conseiller juridique pour bien établir cela. Ce n'est pas nécessairement en terme de protection, parce que l'on a rien à perdre, qu'on aille une poursuite ou peu importe, on met la clé dans la porte de toute façon. Mais c'est une question de, je dirais de respect et de bien faire les choses».</p> <p>M.Cardin : «Parce que... en fait l'intention, ce que je comprends c'est que là-dedans il y a toujours moyen d'aller chercher des exemples ou des échantillons, qui finalement vont pas trahir votre intention et c'est pas, ce que je veux dire c'est qu'au fond ce qui peut poser problème en terme légal, en terme éthique ou en terme artistique, la nudité par exemple, c'est pas un problème. Cette photo où on verrait l'acteur dans une position très accommodante pour finalement être assez pudique et montrable pourrait témoigner en elle-même très bien du restant du processus».</p> <p>Faguy : «Oui, c'est-à-dire que ça rend compte de la performance»</p> <p>M.Cardin : «Est-ce qu'il y a des paramètres de déjà établis là-dessus ? Ou vous en êtes à vous dire ça, mais, parce que là il va falloir, pour les sélectionner, il faut plonger...?»</p> <p>Fradet : « On va y aller au fur et à mesure.»</p> <p>Faguy : «C'est les choix de photos qui vont faire en sorte de dire si on voit un problème quelconque de dire qu'est-ce qu'on fait avec ça parce que, on va mettre la raison. Mais on n'a pas établi de grille dès le départ parce qu'on ne sait pas si ça va se poser»</p> <p>M.Cardin : «Qui fait le choix de photos ?»</p> <p>Fradet : «On l'a fait ensemble»</p> <p>M.Cardin : «Puis vous le faites de façon un petit peu, je dirai compte tenu que vous étiez des acteurs, créateurs etc... le critère de sélection en fait il se trouve à être à la fois un peu intellectuel, mais beaucoup... intégré si on veut dire ?»</p> <p>Fradet : «C'est la représentativité, il faut que se soit représentatif du</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | | | |
|----------------|----|--|--------------|--|---|
| | | | | | <p>spectacle.» Faguy : «Démonstratif, il faut que ça démontre une facette ou... de toute façon dans bien des cas les photos ne sont pas non plus, la banque de photos n'est pas énorme. Donc, à un moment donné on fait... dans certains cas elle est assez limitée donc...»</p> <p>Fradet : «On va chercher des photos à partir de vidéos aussi ça on fait ça».]</p> <p>Voir 43, Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques.</p> |
| Lg Dt Pc | 43 | 064:46 à 076:32 | Ludosynthèse | Produits de publication – critères de sélection | |
| | | Entrevue 1c : fichier 20030715-104515 | | | |
| Xx | 44 | 000:00 à 000:20 | Protocole | Protocole | Modalités de réalisation de l'entrevue |
| Xx | 45 | 000:20 à 000:56 | Introduction | Entrevue | Bilan sur les aspects touchés précédemment et sur ceux à examiner |
| Tq Pc | 46 | 000:56 à 013:20 | Performance | Instrumentation – Infrastructure - Équipement | <p>Les types de technologies utilisés pour les performances, le matériel.</p> <p>En ce qui concerne la conception technique, avec plus ou moins de complexité, il y a toujours eu une sorte de schéma technique qui s'inscrivait dans la conception même de l'œuvre. La technique est toujours intégrée à l'œuvre.</p> <p>La vidéo : l'inclusion, de différentes façons, du média vidéographique au théâtre, pour plus de la moitié des spectacles.</p> <p>Le son : environnement complexe au niveau sonore. Faire en sorte que le son puisse prendre un espace (pas seulement un son stéréo placé devant).</p> <p>Différentes expériences : toujours placer le théâtre en fonction des autres médias. Donc, Arbo a exploré de nouvelles avenues.</p> <p>Dramatique radiophonique : la radio était en soi un média. Par exemple pour <i>Eco</i>, le premier SIMUL et la parade des Actions/SIMUL, il y a eu radiodiffusion en direct. La radiodiffusion permettait aux personnes qui écoutaient à la radio de pouvoir communiquer avec l'espace de spectacle (par l'intermédiaire d'une ligne ouverte). Jouer le média et le temps réel de la radio. Proche du théâtre par son côté du direct.</p> <p>Les nouvelles technologies : les ordinateurs, le numérique.</p> |

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>Dès premier spectacle, <i>Elagabalus</i>, un programme qui contrôlait des diapositives par ordinateur a été modifié pour contrôler le système d'éclairage. Activer de façon mécanique, par un petit programme d'ordinateur, une série d'éclairage pour une installation.</p> <p>Dans les <i>Bacchantes 2</i>, l'ordinateur créait la bande sonore en direct. Il n'y avait pas de support, de cassette, qui contenait la bande sonore. «Elle se faisait dépendant de la gestuelle du comédien. C'est à travers la vidéo qui captait la gestuelle d'un comédien et dépendant des mouvements, de l'amplitude des mouvements ou de la façon dont les mouvements étaient positionnés dans l'espace, on pouvait aller contrôler tous les paramètres de la bande sonore, donc qui était un programme d'ordinateur».</p> <p>Dans les SIMUL, la trame sonore se faisait en direct, souvent par le biais d'un ordinateur, avec des systèmes d'enregistrement maintenant commun comme ProTools (?).</p> <p>Obscure avait un parc d'équipement. Arbo, bien souvent, dans la conception même de ses spectacles, les créait en fonction de l'équipement disponible.</p> <p>«Si on avait accès à tel média, on en profitait [exigences et contraintes technologiques dans la conception des spectacles?]». Parfois, le matériel disponible n'était pas suffisant et Arbo en louait davantage [contraintes artistiques].</p> <p>Une installation théâtre, <i>Inextricablement monotone</i>, portait sur les technologies de l'époque (1988). C'était une petite maison (installation), chaque pièce montrait l'exploitation d'une technologie avec une critique de la technologie. Le salon critiquait la télévision, la cuisine la radio, le téléphone... Arbo questionnait déjà le cellulaire et le guichet automatique.</p> <p>«Toutes les technologies qui étaient en place à cette époque-là ont été utilisées là-dedans. Si on le refaisait aujourd'hui, ça sera complètement différent»</p> <p>[C'est intéressant, car pour refaire, reproduire le spectacle, il faudra suivre la technologie, s'adapter à elle].</p> <p><i>Bruta</i> : une critique du contenu des médias, principalement télévision et cinéma.</p> <p><i>Logomachie</i> : 4 personnages principaux + 1 dominant (que personne ne</p> |
|--|--|---|

| | | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|--|--|
| | | | | | jouait). C'étaient les 4 personnes qui interprétaient le même texte, et le jumelage des 4 voix en a faisait une nouvelle. Cela a été fait à l'aide d'un logiciel [lequel?] . |
| Pc | 46 | 000:56 à 013:20 | Performance | Liste et types des activités | Voir 46, Performance, Instrumentation – Infrastructure - Instrumentation |
| Dt Pc | 46 | 000:56 à 013:20 | Performance | Produits artistiques – Consignation - Conservation | Des traces ont été conservées de différents produits des technologies utilisées durant les performances. Par exemple, la 5 ^e voix créée pour <i>Logomachie</i> . Les traces de la 5 ^e voix, qui a été faite par ordinateur, sont conservées en format numérique, sur support électronique (des Syquest?). Arbo ne sait pas si les machines pour lire ce type de documents existent encore. Bien que conservées sur support électronique, Arbo en a une résultante sur support analogique. [La 5 ^e voix, par exemple, passait en même temps qu'une bande vidéo]. Des traces sont conservées également des documents faits en atelier de formation, bien qu'ils ne soient pas un produit fini. Par exemple, pour l'atelier Frankenstein, les deux bandes d'enregistrement sont conservées, mais pas le résultat projeté. |
| Pc Dt | 46 | 000:56 à 013:20 | Performance | Processus de réalisation - Étapes de création | Arbo a souvent travaillé en boucle (pour la vidéo et le son), c'est-à-dire prendre des éléments enregistrés précédemment et les faire revenir plus loin durant la performance. On enregistrerait quelque chose, qui revenait quelques secondes ou minutes plus tard. Arbo ajoutait alors des éléments. Ce qui constituait une vidéo ou une bande sonore en direct. «C'est des vieux principes faits par les électro-acousticiens, mais on essayait de l'adapter... on l'a fait en vidéo, c'était un peu, c'est pas courant nécessairement de travailler de cette façon-là...» Pour certaines performances ou certains ateliers, Arbo filmaït différentes parties de corps de différentes personnes et reconstituait ainsi un nouveau personnage. (Voir 46, Performance, Instrumentation – Infrastructure – Instrumentation) |
| Dt Pc | 46 | 000:56 à 013:20 | Ludosynthèse | Description - Buts et fonctions | La ludosynthèse ne fera pas que témoigner des activités de création de voix ou de corps de synthèse (Voir 46, Performance, Instrumentation et 46, Performance, Processus de réalisation). La ludosynthèse devrait être en mesure de recréer certains principes qui ont été utilisés par Arbo. |

| | | | | | |
|----|----|--------------------|----------------|--|---|
| Dt | 47 | 013:20 à 016:13 | Performance | Production documentaire – Consignation – Conservation | <p>«Transformer les principaux principes en INTERACTIVITÉ électronique».</p> <p>Production (et conservation) de documents électroniques originaux issus des performances.</p> <p>Faguy : «On en a, mais on en n'a pas énormément. Et dans certains cas justement, c'est... il y a des artistes qui ont travaillé avec l'informatique, mais j'ai l'impression que c'est eux qui ont peut-être gardé les documents originaux. Nous autres, on a plus une copie. Par exemple, que... celui qui faisait la bande sonore bien on l'enregistrait, puis on a plus l'enregistrement sur support vidéo que le programme informatique qui a servi à faire ça».</p> <p>Arbo a conservé des copies disquettes du travail de conception, lorsque ce n'était pas manuscrit. Par exemple les affiches, les textes, la promotion.</p> <p>Début vers 1988 avec l'achat d'un premier Mac Plus.</p> <p>Les archives administratives (demandes de subventions, textes de présentation) ont été créées sur supports électroniques dès l'achat d'un ordinateur par la troupe.</p> <p>Tout a été conservé sur support numérique, mais également imprimé.</p> <p>Pour certains documents il y aura donc une re-numérisation, une reconversion.</p> <p>Faguy : «Ou peut-être qu'on va aller demander aussi si les artistes ont déjà, si on compte s'en servir... mais ça dépend du pourquoi. SI C'EST JUSTE POUR TÉMOIGNER, ON PEUT TRÈS BIEN LE FAIRE AVEC UNE BANDE ANALOGIQUE. Si par contre on voulait travailler dessus, bien là peut-être qu'on irait chercher les documents originaux. Mais là la conception n'est pas encore à ce point-là».</p> <p>Voir 47, Performance, Production documentaire – Consignation – Conservation.</p> <p>Le step-by-step d'une production.</p> <p>1- Une idée vient d'un concepteur, une idée abstraite, un principe quelconque, une recherche, une exploration.</p> <p>2- Faire une demande de subvention afin de pouvoir monter le spectacle. La demande de subvention est d'ailleurs un lieu qui permet de développer l'idée.</p> <p>La conception avant la demande implique l'écriture de documents de travail.</p> |
| Pc | 47 | 013:20 à 016:13 | Ludosynthèse | Produits de publication | |
| Dt | 47 | 013:20 à 016:13 | Administration | Fonds d'archives | |
| Pc | 48 | 016:13 à 025:24 | Performance | Processus de réalisation – étapes de création (voir aussi 48, 49, 50, 54, 55) | |

| | | | | |
|--|--|--|--|--|
| | | | | <p>La demande permet de pousser ce travail.</p> <p>3- Si la demande est acceptée, il est alors nécessaire de réviser ce qui était prévu (la demande est toujours moins élevée que ce qui était demandé). Implique une révision du concept (en fonction du budget alloué).</p> <p>4- Faire le budget</p> <p>5- Recherche du personnel : concepteurs, acteurs. Documents : Les contacts se font par rencontres accompagnées ou non de documents écrits sur les principes généraux et la conception.</p> <p>Avant de faire la demande de subvention, il faut que le CA ait approuvé le projet, qu'il ait même approuvé une Saison et la direction artistique (à remettre entre les étapes 1 et 2).</p> <p>6- Des rencontres de tous les concepteurs ensemble, qui vont retourner travailler individuellement (comme un vidéaste, le son, l'informatique). Ensuite des séances de travail en groupe.</p> <p>7- Le travail avec les acteurs, généralement en groupe. S'il y a un texte, il y a d'abord une lecture. Il peut y avoir des improvisations et du travail individuel (le metteur en scène avec chacun des participants).</p> <p>8- Après le nombre nécessaire de semaines de répétitions (6 semaines selon UDA), il y a la générale technique. C'est la place privilégiée pour les concepteurs qui travaillent avec les technologies. Les comédiens se mettent au service des concepteurs.</p> <p>Il y a la scénographie qui se fait dans un atelier. Le plutôt possible le décor est mis en salle pour pouvoir répéter. Cette étape se passe en même temps que les étapes 6 et 7.</p> <p>9- La générale où tout est en place. Ce processus est bon, sauf pour les SIMUL, où il n'y avait pas de répétition. Pour les SIMUL, il s'agissait de réunions de conception (6 semaines) plutôt que de répétitions.</p> <p>10- La première</p> <p>11- Intervention du public à la fin de la représentation. Des commentaires sont donnés aux acteurs, aux concepteurs.</p> <p>Parallèlement, la mise en marché, qui commence dès la conception, dès les</p> |
|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|----------|----|--------------------|-------------|--|
| | | | | <p>premières rencontres du début.</p> <p>Pas d'annonce dans les journaux. Des affiches, des programmes, des affichettes qui sert aussi de programme. Des annonces aux radios communautaires. Avec une relationniste, des placements médias (Télé-Québec : service gratuit), rencontre avec les journalistes, pochettes d'information, entrevues.</p> <p>Au début des années 90, lorsque Arbo a eu davantage de moyen et a pu engager du personnel, il s'est orienté vers le réseau des écoles (trouver des groupes cibles dépendant des productions).</p> <p>Documents de travail, Demande de subvention, Budget, Documents de mise en marché. Affiches, programmes, affichettes. (Voir 48, Performance, processus de réalisation)</p> |
| Dt Pc | 48 | 016:13 à 025:24 | Performance | Production documentaire |
| Pc | 49 | 025:24 à 035:00 | Performance | Processus de réalisation – Étapes de création – Étapes de performance (voir aussi 48, 49, 50, 54, 55) |
| Pc | 49 | 025:24 à 035:00 | Performance | Liste et types des activités |

| | | | | | |
|----------|----|-----------------|--------------|--|---|
| Pc | 49 | 025:24 à 035:00 | Performance | Exigences et contraintes artistiques | <p>d'être. Ce qui était important c'était de pouvoir en parler après le spectacle, ré-intervenir, avoir des commentaires, une rétroaction.</p> <p>Les mécanismes de régulation ont été développés dès la première fois, parce qu'Arbo s'est aperçu que parfois, en laissant le public trop libre, il pouvait perdre le contrôle.</p> <p>Dans la conception, Arbo prévoyait des mécanismes, des scénarios d'intervention du public, qui permettaient de remettre en ordre une représentation. Exemple, si telle situation arrive, il faut que les acteurs agissent de telle façon.</p> <p>Dans <i>Outrage à l'image</i>, les acteurs imitaient les spectateurs. Parfois des spectateurs prenaient beaucoup de plaisir et voulaient pousser les limites (cela pouvait devenir dangereux même techniquement). Un système de pause (ceux qui mimaient arrêtaient de le faire) a été créé pour donner aux esprits le temps de se calmer.</p> <p>Une autre fois, un spectateur est monté sur scène. Un comédien est alors prêt à intervenir, en replacer le spectateur à sa place ou l'intégrer.</p> <p>M. Cardin : «Dans le fond c'est une espèce d'exigences et contraintes artistiques qui fait partie je dirais d'un processus INTERACTIF».</p> |
| Pc Tq | 49 | 025:24 à 035:00 | Ludosynthèse | Processus de réalisation – étapes de performance (voir aussi 48, 49, 50, 54, 55) | <p>[Comment la ludosynthèse va pouvoir faire une transposition des mécanismes de régulation. Va-t-elle récupérer les mécanismes originaux, ou en créer d'autres, propre au monde électronique ?]</p> <p>Fradet : «Ce n'est pas possible. Il ne peut pas y avoir d'intervention électronique qui va complètement bousiller le processus qui est installé. C'est quand même un médium fermé l'informatique. Tandis que le théâtre c'est plus un médium ouvert, moi je pense que c'est la grosse différence, ça va être là. Ce qu'on peut faire à la limite c'est donner des choix de réponses, puis s'ils vont dans une direction... »</p> <p>Faguy : «Mais c'est toujours prévu, ce n'est pas une vraie rétroaction... ce n'est pas... l'INTERACTION est... elle... c'est pour ça que notre travail, ce qu'on a voulu faire c'est de mettre en relation la machine et l'humain parce qu'on était convaincu que la véritable INTERACTION se passe avec la présence de l'humain. Parce que la machine, elle, on la programme et elle ne répond qu'à des programmes. Même si c'est des programmes de hasard, ça</p> |

| | | | | | |
|----------|----|-----------------|--------------|--|--|
| | | | | <p>fait en sorte que... nous autres c'était rarement le hasard qui contrôlait nos... je dirais... nos gestes ou nos concepts. C'était quelque chose de toujours assez bien... même s'il y a des mécanismes d'INTERACTION, on le laissait pas au hasard parce qu'on avait un objectif très précis. Puis à ce moment-là le hasard à un moment donné c'est que... il n'y a plus vraiment d'objectif sauf celle de s'amuser avec le hasard. Donc, puis ça tu vois ça ça n'a jamais été dans nos plans d'action véritables donc ce mécanisme-là. Quelque fois, mais pas comme premier concept. Donc je ne pense pas que l'informatique... qu'on puisse recréer ça. C'est ce qu'on va essayer d'ailleurs de jaser par contre, justement le fait de mettre à l'avant-plan des réflexions sur le potentiel de l'INTERACTION humaine.</p> <p>[Très intéressant, car cela nous force à penser l'INTERACTIVITÉ comme quelque chose de moindre, alors qu'on nous habitue à la voir comme une nouveauté améliorative, un plus. L'interactivité électronique n'existerait pas].</p> | |
| Pv | 49 | 025:24 à 035:00 | Producteur | Philosophie | Voir 49, Ludosynthèse, Processus de réalisation, Étapes performatives |
| Dt Pc | 50 | 035:00 à 038:32 | Ludosynthèse | Produit de publication – consignation – conservation – critères de sélection | <p>Dans la ludosynthèse, qu'est-ce que l'on va retrouver.</p> <p>M. Cardin : «Pour <i>Voisins</i> par exemple, vous allez faire état dans la partie historique de toutes les productions, donc elle va y être. Est-ce que vous voulez que la personne qui visite le site soit simplement, je dirai, devant une explication de ce que vous avez fait ou vous... j'allais dire, il y a une reconstitution de ce qui va être là. Donc à la limite, il faut que la personne qui dans la partie historique puisse vivre l'émotion d'une colère ou d'une frustration ou d'une violence...»</p> <p>Fradet : «Dans la partie ludique».</p> <p>M. Cardin : «Mais dans la partie historique par rapport à <i>Voisins</i> ?»</p> <p>Fradet : «Non»</p> <p>«C'est davantage, je dirai, plus narratif au fond la partie historique. Voici ce que nous avons fait. Mais dans la partie ludique, on devrait, peut-être pas casser son ordinateur, mais en tout cas à tout le moins vous voulez que ces éléments-là dans l'INTERACTION puissent se faire».</p> <p>Fradet : «Oui, il va y avoir une espèce de jeu qui... genre ça va être de plus</p> |

| | | | | | |
|----|----|-----------------|--------------|---|---|
| Pc | 50 | 035:00 à 038:32 | Performance | Processus de réalisation – Étapes performatives (voir aussi 48, 49, 50, 54, 55) | <p>en plus violent... quelqu'un qui va taper sur la tête de l'autre. Ce n'est pas encore conçu tout à fait. Mais la personne qui va peser sur le piton va pouvoir juger de son degré de violence».</p> <p>Arbo sait que les jeux vidéo exploitent déjà beaucoup la violence. Faire un jeu «sans tomber la-dedans non plus».</p> <p>Dans <i>Voisins</i>, il est important de savoir que le spectateur n'avait aucun contrôle sur ce qui se passait. Il n'avait que l'impression d'avoir le contrôle. Une dame est allée sur scène pour arrêter la violence. Elle a pris les performeurs dans ses bras. Les performeurs auraient bien voulu en tenir compte. Cependant ils avaient pour consigne de ne rien faire. Quand elle a vu que les performeurs ne voulaient pas arrêter, elle a dit aux autres : «Oui, mais qu'est-ce que je fais, ils ne veulent pas arrêter». Faguy : «Là, c'était ça le spectacle. Y veulent pas, autrement dit j'ai pas de contrôle sur eux autres, qu'est-ce qu'on peut faire ensemble».</p> |
| Pc | 50 | 035:00 à 038:32 | Ludosynthèse | Processus de réalisation – étapes performatives (voir aussi 48, 49, 50, 54, 55) | <p>La fausse INTERACTIVITÉ (voir 50, Performance, Processus de réalisation, Étapes performatives) est un mécanisme trop complexe pour en rendre véritablement compte dans la ludosynthèse. Dans la ludosynthèse, le spectateur peut avoir l'échange direct. Il pèse sur tel bouton et obtient telle REACTION (dans les spectacles, c'est différent).</p> |
| Dt | 51 | 038:32 à 039:45 | Performance | Produits artistiques - conservation | <p>Les documents de mise en marché qui ont été conservés.</p> <p>Les entrevues sont conservées (moins vers la fin), les publicités à la radio non (ce sont les radios qui les faisaient, Arbo pas de copies), les documents pour les publicités dans les journaux Arbo a les originaux. Le cahier de presses est assez complet.</p> |
| Dt | 51 | 038:32 à 039:45 | Producteur | Fonds d'archives | Voir 51, Performance, Produits artistiques, conservation. |
| Pv | 52 | 039:45 à 045:25 | Formation | Description – Buts et fonctions | <p>La formation est inscrite dès le départ dans les objets d'Arbo. Arbo savait que ses recherches n'étaient pas courantes et il voulait développer l'intérêt et créer un débat sur les nouvelles façons de faire l'art, de montrer l'art.</p> <p>Arbo savait que parce qu'il faisait du théâtre de recherche, il n'avait que peu de public. Par le biais de la formation, il pouvait élargir son public. Le milieu de l'éducation était propice puisque les jeunes sont ouverts aux nouvelles</p> |

| | | | | Liste et types des activités | formes. |
|-------|----|-----------------|-------------|---|---|
| Pc | 52 | 039:45 à 045:25 | Formation | | <p>Souvent des professeurs invitaient Arbo dans le cadre d'un cours ou d'une séance (midi rencontre) à parler de son travail, à présenter une vidéo. Faire des ateliers en relation avec les spectacles. Créer un processus dialectique entre les ateliers et les spectacles. Montrer concrètement l'esprit d'Arbo Cyber en faisant participer les gens. Les ateliers, variables, cherchaient souvent à montrer la relation entre la vidéo et le théâtre, l'humain et la machine, l'INTERACTION des deux.</p> <p>Dans le cadre d'un SIMUL, un atelier a été fait pour avoir des participants. Exploration de gestuel, les participants étaient dans le spectacle.</p> <p>Du matériel a été créé pour la formation.</p> <p>Le deuxième spectacle, <i>Outrage à l'image</i>, a été refait complètement pour être adapté à des élèves du secondaire. Arbo a alors fait un cahier pédagogique.</p> <p>Conservation des bandes de travail lors des ateliers en bibliothèque.</p> <p>Un cahier a été fait par Arbo pour inciter les bibliothèques à s'engager dans les ateliers. Une espèce de programme.</p> <p>Un cahier pédagogique pour un programme refusé par le ministère.</p> <p>Reconstitution d'un spectacle dans une école secondaire.</p> <p>Arbo a fait des ateliers dans les bibliothèques municipales.</p> <p>Arbo avait participé à un programme qui s'appelait «Formation à l'école» avec le ministère de la culture. Il avait monté des cahiers pédagogiques en fonction d'atelier spécifique. Arbo n'a pas été choisi.</p> <p>Travail avec une maison des jeunes, atelier de vidéo-live. Une improvisation dirigée sur vidéo.</p> <p>Pour <i>Voisins</i>, une maison des jeunes est allée assister à l'avant-première.</p> <p>Échange de commentaires. Un jeune public dans un cadre volontaire qui était très intéressé.</p> <p>M.Cardin : «Quand je regarde le processus, on a parlé dans la recherche... on le voyait très bien qu'il y a la démarche cognitive, vis-à-vis justement du fait que c'est une démarche participative, donc nécessairement où on espérait entrer dans une démarche où la participation amenait une production de connaissance, [...] une activité éducative d'une certaine manière. On l'a vu</p> |
| Dt Pc | 53 | 045:25 à 050:31 | Formation | Production documentaire | |
| Pc | 53 | 045:25 à 050:31 | Formation | Liste et types des activités | |
| Pc | 54 | 050:31 à 055:21 | Performance | Processus de réalisation – étapes de création (voir aussi 48, 49, 50, 54, 55) | |

| | | | |
|-------|-----------------|-------------|---|
| | | | <p>au niveau de la performance aussi... mis à part cet élément je dirai d'avant-première (voir 53), est-ce que dans le processus dont on parlait étape par étape, justement, est-ce que ça a été le seul cas où l'aspect formation entrain dans le processus... de... performance d'une certaine manière ou est-ce qu'à d'autres moments, à d'autres étapes, il pouvait y avoir des contacts entre ce qui se faisait en formation et ce qui se faisait en performance et ce qui se faisait en recherche aussi, puisque c'est lié ?»</p> <p>Le contact entre performance, formation et recherche s'est souvent effectué dans les laboratoires, l'étape préliminaire qui menait à une production finale. Pour ces laboratoires, des écoles étaient invitées à venir pour leur permettre de voir les étapes, l'évolution, une première étape pas tout à fait finie et revenir plus tard voir le spectacle achevé. Arbo pensait que faire voir les étapes permettait de faire comprendre le processus de création.</p> <p>La présence d'un public durant les laboratoires pouvait faire en sorte (et devait même faire en sorte) de transformer, modifier ou améliorer le spectacle à venir.</p> <p>La formation peut être une des étapes du processus de réalisation.</p> <p>Faguy : «Les derniers spectacles ont été faits à partir de laboratoires, mis à part SIMUL, on pense à <i>Logomachie</i> et <i>Voisins</i>. Ça faisait partie, on a oublié de le mentionné tantôt, mais on avait... vers la fin on avait cette étape-là de laboratoire. Donc on avait quelques mois avant, on avait une sorte de première mouture dans laquelle on testait certaines choses, quelque fois on gardait, on mettait pas tous les éléments de façon pour... c'est-à-dire... et de façon consciente, pour garder aussi un élément de surprise d'une certaine façon pour... Mais on testait certaines, la façon que le spectateur pouvait percevoir ou pouvait participer ou pouvait... et ensuite... dans la dernière étape, on... c'est sûr que ça modifiait souvent nos façons de voir le spectacle».</p> <p>«donc laboratoire est une portion définition du concept qui mène à une demande de subvention. C'est une pré-production du concept».</p> <p>Les laboratoires étaient des tests effectués devant public avec un produit non achevé. Les laboratoires ne sont pas nécessairement des étapes du processus créatif d'une performance. Par exemple, des demandes de subventions sont</p> |
| Pc 54 | 050:31 à 055:21 | Performance | Liste et types des activités |

| | | | | |
|----------|----|-----------------|-------------|--|
| | | | | <p>produites spécialement pour les laboratoires, qui sont donc une activité comme les performances, mais inscrite dans un esprit de recherche.</p> <p>Fradet : Les laboratoires : «sont une étape... une étape de recherche». Mais pour Robert Faguy, les laboratoires sont une étape inscrite dans le processus de réalisation. «Quelques mois avant, on avait une sorte de première mouture...»</p> <p>M.Cardin : «Donc on voit vraiment dans le processus de production, on a vraiment des étapes recherche, des étapes formation, je dirai c'est des choses parallèles, qui se font en parallèle, il y a de la formation, il y a de la recherche, des aspects plus performance... dans la recherche artistique également».]</p> <p>Faguy : «S'ils voient [les groupes de jeunes] le même spectacle deux fois, bien là il y a... là c'est le côté formatif entre guillemets, ce n'est pas une formation directe, en disant voici un atelier, mais dans le processus de deux étapes complètement différentes, là il y a un processus qui s'établit là-dessus».</p> |
| Pc | 54 | 050:31 à 055:21 | Formation | Description |
| Pv Lg | 55 | 055:21 à 058:26 | Producteur | Financement |
| Lg | 55 | 055:21 à 058:26 | Performance | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques |

| | | | | |
|----|----|-----------------|--------------|---|
| | | | | Arbo s'en servait pour les laboratoires (conception, mise en forme) et demandait des subventions au nom de la troupe pour les productions. |
| Lg | 55 | 055:21 à 058:26 | Formation | <p>Exigences et contraintes légales et/ou éthiques</p> <p>Pour la formation, il n'y a pas de contraintes. Seulement pour le programme «Artistes à l'école» auquel Arbo a participé. Là, il y avait des formulaires spéciaux, des règles, mais Arbo n'a pas obtenu le programme, alors ça ne le touche pas. Dans les écoles, c'était simplement une relation professeur/étudiants.</p> |
| Dt | Pc | 055:26 à 061:25 | Ludosynthèse | <p>Produits de publication – consignation – conservation</p> <p>M.Cardin : «Est-ce que vous allez... dans le lien aussi... j'avais toujours dans mon esprit l'AUTHENTICITÉ... donc que... pour traduire de façon AUTHENTIQUE la chose normalement il y a des relations qui sont prévues également dans la navigation entre le spectacle... quelqu'un qui voudrait par exemple voir dans l'historique la question [...Fradet : <i>Outrage à l'image</i>] cette relation où il s'est qu'en même produit quelque chose entre les deux, il y a une relation qui se fait».</p> <p>Fradet : «Oui»</p> <p>M.Cardin : «Et le fait de pas le faire ce côté pédagogique-là du côté de la synthèse, est-ce que ça... selon vous c'est pas vraiment... au niveau de l'AUTHENTICITÉ de la démarche, par exemple, de recréer dans la démarche... ça ne vous apparaît pas vraiment...?»</p> <p>Faguy : «Non parce que souvent c'était, c'est en relation avec les spectacles. Donc, on le fait dans la synthèse, de toute façon. C'est la même démarche sauf que là on n'est pas là pour l'expliquer, elle va suffire à elle-même, mais c'est exactement le même processus».</p> |
| Dt | 56 | 055:26 à 061:25 | Ludosynthèse | <p>Description</p> <p>Dans la ludosynthèse, les activités de formation sont simplement expliquées dans la partie historique ou relatées dans les activités perpendiculaires. La formation n'est pas touchée directement dans le ludique.</p> <p>La section Activités perpendiculaires regroupe les publications, les ateliers, les méthodes de financements (Actions/SIMUL et P'tits cochons).</p> <p>Fradet : Dans la ludosynthèse, «on va faire des activités ludiques...»</p> <p>M.Cardin : «mais pas pédagogiques. Dans ce sens-là, au sens où...»</p> <p>Fradet : «Non»</p> <p>M.Cardin : «Elle est ludique, mais l'aspect formation ne sera pas vraiment destiné...»</p> |

| | | | | | |
|----|----|--------------------|-------------|------------------------------------|--|
| | | | | | <p>Faguy : «C'est l'ensemble de la ludosynthèse qui l'est. Peut-être qu'il va y avoir dans la partie historique le contenu d'un atelier».</p> <p>Les Actions/SIMUL vont se retrouver dans la section des Activités perpendiculaires, mais aussi avec les œuvres.</p> <p>Dans les SIMUL (historique), les actions sont toujours expliquées, mais les détails seront dans la section des activités perpendiculaires.</p> <p>Les certificats vont également se retrouver dans les activités perpendiculaires.</p> |
| Pc | 57 | 061:25 à 072:52 | Publication | Description – Buts et fonctions | Voir 57, Publication – Liste et types des activités |
| Dt | | | | | |
| Pc | 57 | 061:25 à 072:52 | Publication | Liste et types des activités | <p>Il y a eu 5 documents vidéo de réalisés ayant tous une motivation différente.</p> <p>1 - Dans le cadre d'un concours organisé par Obscure. Une improvisation à partir de 3 textes (Artaud, Genet, Dostoievski)</p> <p>2, 3 et 4 – Des synthèses de performances marathons de SIMUL.</p> <p>Compilation. Un extrait de 13 minutes tirées du spectacle de 13 heures.</p> <p>Faguy : «Normalement, mais ça s'est pas avéré tout le temps vrai parce que c'est difficile à faire mais, normalement... c'est-à-dire tous les effets qui étaient là ou la... le côté du traitement esthétique, c'était ce que l'on retrouvait dans le spectacle. Donc là ça rendait compte un peu de l'AUTHENTICITÉ des choses. Maintenant, il y a quelques productions que c'étaient pas possible parce que la qualité était pas assez bonne du document, donc il a fallu comme remettre des filtres un peu supplémentaires, mais... donc il y avait ce côté-là un peu de la synthèse de rendre compte... de façon assez AUTHENTIQUE, là il y a vraiment une question qui se jouait pour cette publication-là de... finalement d'un 13 heures de performance...».</p> <p>[Pas de modification, pas de traitement = AUTHENTIQUE]</p> <p>Fradet : «Et c'était la personne qui avait fait le traitement vidéo en direct, durant la performance, qui faisait la réalisation du vidéo. Puis la personne qui avait fait le traitement sonore faisait aussi la bande sonore du vidéo».</p> <p>[Le fait que ce soit la même personne semble quelque part garantir une certaine AUTHENTICITÉ]</p> <p>[M.Cardin : «Mais quand on dit de rendre compte vraiment de façon AUTHENTIQUE (Rire de Robert Faguy), ça veut dire quoi, par exemple.</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>Donnez-moi un exemple d'un type de chose qu'on a fait traiter ou qu'on a modifié quelque part pour produire un résultat qui traduirait dans l'émotion, dans tout ce que ça comprend, c'est ça que je comprends...»</p> <p>Faguy : «Oui, bien ce n'était pas nécessairement l'émotion parce que 13 heures c'est impossible à rendre compte en 13 minutes... C'est une méchante accélération. Mais ce qu'on voulait par contre, c'était de faire en sorte que les images qui étaient là et le son qui était là, ça provenait véritablement des bandes originales, sans traitement par la suite. Il y a deux bandes qui ont réussi à bien faire ça. La troisième, il a dû y avoir du traitement parce que... c'était impossible à faire. Puis, il y en a deux autres normalement qui devraient se faire et la qualité n'est pas nécessairement toujours bonne donc là il faut retraiter. Mais ce qu'on voulait faire c'est au moins, tout ce qu'on... autrement dit... le principe un peu de la compilation faisait en sorte de faire des transitions entre différents moments dans la journée. Mais, chacune des images qui était là, la couleur, le traitement, parce qu'il y avait beaucoup de traitement en direct, donc on dénaturait beaucoup l'image. Ce qui faisait en sorte de retrouver l'AUTHENTICITÉ, c'était justement de garder toujours la même dénaturaton et de pas en faire en post-production par la suite. C'était pas le faire lors de montage, de dire : bien là je vais reprendre ça et je vais remettre d'autres effets. C'était ça le côté AUTHENTIQUE, de PRÉSERVER LE TRAITEMENT POUR FAIRE EN SORTE DE RENDRE COMPTE FINALEMENT DE L'INTÉRÊT À FAIRE DU TRAITEMENT EN DIRECT, À LA FOIS SONORE ET À LA FOIS VIDÉOGRAPHIQUE. C'est une sorte de performance de toute façon, on joue avec certaines images en direct, donc il y a qu'en même une habilité à faire ces manœuvres-là, puis on voulait comme en rendre compte un peu.»</p> <p>Les traitements étaient sur supports analogiques. Sauf pour le son dont certains se trouvaient sur numériques. Néanmoins, les bandes sonores se sont faites par analogique.</p> <p>Les bandes originales des vidéos sont conservées.</p> <p>Seul le master (copie maîtresse) des compilations a été fait sur numérique (pour entre autres mettre les génériques), afin de mettre les trois compilations bout à bout.</p> |
|--|--|--|--|---|

| | | |
|--|--|---|
| | | <p>Dans l'intention, les compilations sont quelque part l'ancêtre de la ludosynthèse. Pas vraiment, ce n'était pas ludique. Ça pose la question du documentaire. Plusieurs débats : Arbo dit que ce n'est pas qu'un documentaire, puisqu'il y a aussi un acte artistique dans le montage et le traitement. C'est un gros vidéo-clip de 13 minutes, qui se tient artistiquement, mais qui conserve un côté documentaire, on garde le même esprit en essayant de rendre compte le plus possible de ce qui a été, mais c'est artistique, car les images sont déjà traitées artistiquement. (inspiration du projet : Berthov(?)). Un double paradoxe, mais pas ludique du tout.</p> <p>Fradet : «Par rapport à l'AUTHENTICITÉ, moi je dirais peut-être, mais je me trompe peut-être aussi, que les images qui ont été retenues ça été celles de l'aboutissement d'une préparation qu'on voyait pendant... souvent les performeurs préparaient du matériel pour arriver à un moment fort qui était convenu entre tout le monde, la plus part du temps. Alors j'ai l'impression que dans les vidéo-synthèses, tout ce qui est de préparation... aussi bête de dire que la personne se prépare son sandwich puis à la fin elle le mange, je dirais plus...». Faguy : «On voit la personne le manger [...] C'est des images fortes»</p> <p>«C'est un instantané du résultat, sans le processus de création».</p> <p>M.Cardin : «C'est un documentaire sur soi, fait par soi, c'est ce que je comprends, est-ce que dans 100 ans, ou voire même quand on l'a fait, on peut le regarder sans avoir besoin d'explication et comprendre l'AUTHENTICITÉ d'Arbo Cyber. Est-ce qu'il est... en lui-même il possède ses références suffisantes pour que je puisse comprendre cette intention et le livrer... Ce qui est un peu l'équivalent entre le document d'archives et le livre. Le livre a pas besoin de d'autres explications que... il s'autosuffit. Est-ce que vous considérez que ces vidéos-là sont en eux-mêmes des traces suffisamment AUTHENTIQUES pour dans le temps livrer un témoignage d'Arbo Cyber».</p> <p>Fradet : «Oui, le Bacon».</p> <p>Faguy : «Oui, ça garde des traces de la performance, ça garde des traces... et ça met... je pense que oui dans la mesure où ça crée une interrogation. Parce que justement tu as la frontière entre... c'est pas un véritable</p> |
|--|--|---|

| | | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|--|---|
| | | | | documentaire, c'est beaucoup plus un vidéo-clip. Mais c'est pas un vidéo-clip nécessairement traditionnel. Les images qui sont là par contre, on sent qu'il y a une performance à l'intérieur de ça. Et je pense que le monde qui regarde ça pour la première fois, les commentateurs que j'en ai... qui connaissent pas du tout Arbo Cyber... il regarde ça puis ils ne savent pas trop. Ils essayent d'interroger à chaque fois... à la fois... pas qu'est-ce que ça veut dire, mais qu'est-ce qui a été là... et dans ce processus d'interrogation-là on trouve le petit point d'interrogation d'Arbo Cyber. Dans ce sens-là, ça rend compte un peu du fait que ça ne répond pas nécessairement à un créneau bien précis ou à une forme bien précise. C'est une forme qui est un peu à cheval, entre deux formes». Les habitués des vidéos d'art ne devraient pas se poser ces questions, contrairement aux habitués du vidéo-clip ou de la télévision. Les compilations vidéos d'Arbo sont AUTHENTIQUES , parce «qu'on voit bien quand même la performance. Sauf dans <i>Snow</i> , peut-être, qui lui justement est un traitement un peu plus artistique et là on voit moins un peu la performance [...] Lui, il est plus vidéo d'art que vidéo synthèse, qui garde les traces de la performance». | |
| Pc | 57 | 061:25 à 072:52 | Performance | Processus de réalisation | SIMUL : la performance dure 13 heures. Il y a 3 performeurs indépendant, donc 3 actions simultanées. La caméra se promène de l'un à l'autre en essayant de suivre une sorte de logique narrative. La caméra essayait de faire un parcours qui avait un certain sens. |
| Dt Pc | 58 | 072:52 à 075:40 | Ludosynthèse | Produits de publication – consignation – conservation | Puisque les compilations vidéos sont des traces «AUTHENTIQUES», M.Cardin demande si «ce sont les vidéo-synthèses qui dans la partie historique seront numérisés et présentés pour rendre compte de ces productions-là». Faguy : «Non, parce que peut-être que si on veut numériser quelque chose, peut-être qu'on va prendre une action puis on va essayer de la développer un peu plus. Comme on voyait le travail puis la résultante. Peut-être, on va établir plus ce processus-là de travail, parce qu'un SIMUL, c'est justement quelqu'un qui travaille pendant une heure à monter quelque chose [...], puis à la fin [...] une petite image». M.Cardin : «Vous répondez à ma question, qu'est-ce qui manque pour |

| | | | | |
|----------|--------------------|--------------|--|--|
| | | | | <p>que ça soit, ce qui manque c'est le processus, puis c'est ça que vous voulez retracer [ou retravailler ou représenter]». Montrer le processus sera plus important, parce que les compilations existent et elles seront en distribution.</p> <p>P.Perron : «Au niveau de l'AUTHENTICITÉ, vous venez de dire pour les vidéos, notamment, l'AUTHENTICITÉ appartient au fait de choisir une certaine image qui est AUTHENTIQUE, par exemple on ne prend pas juste le processus, on prend l'image puis c'est l'association de toutes ces images-là NON TRAITÉES, non retravaillées qui fait que c'est AUTHENTIQUE. Est-ce que dans la ludosynthèse, cette idée de non traiter le document est encore garant d'AUTHENTICITÉ ou le passage à l'électronique qui permet peut-être de falsifier, de transformer, de traiter le document fait que l'AUTHENTICITÉ ne repose plus vraiment sur le traitement, sur l'absence de traitement ?».</p> <p>Fradet : «Il n'y aura pas de traitement fait pour un traitement nécessairement dans les documents vidéos. Les photos il y en a eu parce que... pour répondre à l'esthétique de l'interface. Il y a eu des TRAITEMENTS MINIMES QUI NE VIENNENT PAS DÉFORMER COMPLÈTEMENT la photographie. Je pense pas, le vidéo ça s'y prêtera pas à ça. Le son encore moins. Ça va être ce qu'on a. Ce qu'on va corriger, c'est peut-être les défauts... les bruits parasites [...]». P.Perron : «Ça, ç'a ne changera pas l'AUTHENTICITÉ du document que d'apporter ce traitement-là... bien c'est une question, ce n'est pas nécessaire que ça... [Fradet : «Non] l'affecte».</p> |
| Dt Pc | 072:52 à 075:40 | Ludosynthèse | Produits de publication | <p>Un document artistique, pas du tout documentaire, fait à partir des <i>Bacchantes 2</i>. Refaire une vidéo de 4 – 5 minutes à partir des images du spectacle.</p> <p>La bande sonore de la vidéo des <i>Bacchantes 2</i> n'était pas la bande sonore du spectacle. L'artiste à fait la vidéo pour lui-même, pour s'amuser. L'artiste a pris une bande sonore connue, qu'il a modifiée, mais qui est demeurée reconnaissable (le but n'était pas de la rendre méconnaissable). La bande très intéressante, Arbo voulait la distribuer, mais la permission n'a pas été demandée d'utiliser et de dénaturer la pièce utilisée.</p> |
| Pc | 075:40 à 080:12 | Publication | Liste et types des activités | |
| Lg Dt | 075:40 à 080:12 | Publication | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques | |

| | | | | |
|----|----|--------------------|--------------|---|
| | | | | <p>Arbo a donc choisi de refaire une bande sonore, «mais elle n'a jamais été à la hauteur de la première bande sonore».</p> <p>Enfinement, la vidéo n'a pas été mise en distribution nul part, Arbo n'a pas pu le distribuer.</p> <p>Astuce pour contourner la contrainte, si les 6 SIMUL avaient été mis sur un dévédérom, Arbo aurait pu mettre son document comme une pièce cachée, un document pirate, quitte à avoir des poursuites.</p> <p>Lorsque Faguy présente la vidéo à ses étudiants, il présente la première version (parce que c'est la plus INTÉRESSANTE, c'est celle-là qui est BONNE). La vidéo a aussi été présentée en festival.</p> <p>Arbo avait déjà eu affaire avec l'avocat du créateur de la bande sonore pour utiliser une de ses bandes. Arbo avait dû payer très cher les droits. Alors, Arbo n'a même pas osé demander ceux pour la vidéo des <i>Bacchantes 2</i>, surtout qu'il n'y avait pas eu de coûts de production ni aucune espérance de retombée.</p> <p>Fradet : «Ça veut donc dire qu'il faut l'enlever complètement de...»</p> <p>Faguy : «Non, parce qu'on peut toujours prendre la deuxième. C'est-à-dire si on a à distribuer quelque chose, c'est la deuxième, la deuxième existe. Elle est moins intéressante, mais elle existe...»</p> <p>M.Cardin : «Est-ce qu'elle est moins AUTHENTIQUE ?»</p> <p>Faguy : «Bien, c'est-à-dire, c'est ça, le montage d'images... non, c'est pas, c'est pas [moins] AUTHENTIQUE, c'est un processus normal de création d'une bande... vidéographique, sauf que le... on a toujours l'effet de comparaison. Moi, comme j'étais un peu impliqué... quand j'ai écouté la première j'ai trouvé ça très beau, puis la deuxième j'avais trop en fête la première puis l'artiste aussi [...], pour lui, ça n'arrivait pas à accoter. Mais on pourrait distribuer la deuxième, qui est quand même pas inintéressante, c'est les images qui sont fortes».</p> |
| Dt | 60 | 080:12 à 088:12 | Ludosynthèse | Description – but et fonctions – évolution (début : interaction en atelier) |
| Pc | | | | |
| Tq | | | | Quand Arbo a décidé d'arrêter, l'esprit du dévédérom est demeuré celui de |

| | | | |
|--|--|--|--|
| <p>développement de public, mais pour le développement en général du public à la question multidisciplinaire en général.</p> | | | |
| <p>La naissance de la ludosynthèse (son idée) a été la fermeture d'Arbo Cyber, théâtre (?).</p> | | | |
| <p>Fradet : «On voulait laisser des traces, on voulait pas disparaître comme ça [...] Alors, on voulait faire un... on appelait ça notre pierre tombale ludique».</p> | | | |
| <p>Au départ, un céderom qui comprenait un historique de la troupe, une réflexion sur les concepts et une partie ludique (avec des INTERACTIONS, des jeux).</p> | | | |
| <p>L'objectif était aussi celui de donner des éléments aux artistes multidisciplinaires qui veulent poursuivre (autant les étudiants, les artistes, les professeurs), «pour témoigner finalement et pour poursuivre un peu, j'irais pas jusqu'à dire la mission, mais au moins... ce qu'on a fait d'un peu unique dans la ville de Québec, puis même dans la province. Ailleurs, je m'étendrais pas là-dessus».</p> | | | |
| <p>Faguy : «Au départ, ce n'était pas la pierre tombale nécessairement, c'était vraiment développement de public. Donc il était moins complet.</p> | | | |
| <p>Probablement, la partie ludique était probablement pas là. C'était beaucoup plus pour rendre compte des activités, puis de questionner certains processus et ce devait être accompagné d'un atelier. Autrement dit, le but de ça c'était de dire : avant de faire un atelier, on va donner des céderoms aux étudiants, un mois avant, pour qu'ils les regardent... et à ce moment-là quand on va arriver pour faire l'atelier, ils vont avoir une connaissance de ce qu'est Arbo, puis des principes. Puis à ce moment-là en atelier, bien là on va pouvoir aller un petit peu plus loin. J'aurais pas besoin, mettons de l'expliquer au début de l'atelier. Donc là, ça amenait le côté dialectique un peu beaucoup plus fort parce que là au moins on sait dit : ils vont lire les documents, ils vont jouer avec un petit peu, ils vont parcourir un peu l'affaire. Après on récupère les céderoms, on va voir une autre classe, on les redistribue... C'est un petit peu la conception du céderom de départ».</p> | | | |
| <p>M.Cardin : «Au départ, ça veut dire que ce céderom-là, la partie DYNAMIQUE ET INTERACTIVE se fait en laboratoire ou en atelier et le</p> | | | |

| | | | | |
|----|----|-----------------|--------------|---|
| | | | | <p>dévéderom est plutôt statique».</p> <p>Faguy : «Il y aurait une petite partie... l'esthétique aurait été celle d'Arbo Cyber, mais il aurait été moins développé».</p> <p>La signature INTERACTIVE ET DYNAMIQUE aurait été beaucoup moins forte.</p> <p>M.Cardin : «ce qui n'est plus le cas maintenant, maintenant on parle d'un site qui va quand même garder cet aspect INTERACTIF ET DYNAMIQUE».</p> <p>Cette ludosynthèse vise aussi à combler un objectif personnel des concepteurs, qui est celui de faire le bilan des activités. Les concepteurs n'ont pas toujours eu le recul suffisant pour bien tout évaluer. Permettre de poursuivre de façon individuelle.</p> <p>Un lien est à faire avec le site Web (1997-1998), puisque celui-ci développe une partie historique qui sera reprise dans la ludosynthèse. Le site a été fait à partir de documents de promotion.</p> <p>«Donc, d'un dévéderom c'est devenu, peut-être à un moment donné un dévéderom, dans la mesure où on avait beaucoup de stock, d'images, de sons, de vidéos... donc là on s'est dit peut-être que ça rentrera pas dans un dévéderom... mais on a pas exploré beaucoup cette avenue-là que tout de suite est venue l'idée d'un site Internet. Principalement pour avoir une diffusion beaucoup plus large, étant donné qu'on... c'est pas quelque chose... on veut pas avoir des sous par rapport... le dévéderom, il n'aurait pas nécessairement été payant, il aurait pas été... bien que pour les demandes de subvention on a dit qu'on allait faire des sous avec, là, mais dans les faits on va s'arranger autrement, parce que ce qu'on veut avant tout c'est avoir le plus possible... la diffusion. Donc là, suite à différentes discussions qu'on a eues avec des personnes, bien on a décidé de créer l'interface Web. Parce que maintenant la technologie... les accès sont beaucoup plus rapides qu'avant, tout, donc c'est beaucoup plus facile d'avoir beaucoup plus de stock à mettre en ligne».</p> <p>Dans la dernière minute, il est question du support de la ludosynthèse, principalement à l'égard de la capacité de stockage : dévéderom, dévéderom, site Internet.</p> <p>Les étapes opérationnelles de réalisation de la ludosynthèse sont :</p> |
| Tq | 60 | 080:12 à 088:12 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques |
| Pc | 61 | 088:12 à | Ludosynthèse | Processus de |

| | | | |
|--|--------|--|--|
| | 099:51 | | <p>1- Dresser l'organigramme du site, mettre en place la navigation. Cet organigramme est constamment révisé en fonction des découvertes issues des étapes subséquentes.</p> <p>2- Retrouver et classer l'ensemble de la documentation écrite sur papier et électronique (pas audiovisuel), et constituer un dossier par production.</p> <p>3- Graphisme des interfaces (cette étape a eu lieu en même temps que la numérisation). D'abord une mise en place grossière, puis un raffinement avec l'intégration des images numérisées.</p> <p>Les interfaces, une texture a été allouée à chacune des productions. Il y a une constante unificatrice, qui nous rappelle Arbo, mais des particularités récurrentes qui sont associées à chacune des productions individuellement.</p> <p>«La texture et la photographie représentative, ça identifie la production, mais ça nous situe aussi où est-ce qu'on est».</p> <p>4- Numérisation des photographies (à partir des photographies papier ou des vidéos).</p> <p>5- Refaire toutes les plantations des productions (le plan sur papier des lieux, incluant la technologie : vidéo, son, éclairage...). Voir 61, Ludosynthèse, Produits de publication, consignment.</p> <p>6- Une demande de bourse personnelle pour compléter la ludosynthèse. Pour faire cette demande, Fradet et Faguy ont fait la conception des 15 transpositions ludiques. La transposition primaire des 15 productions est faite, mais il reste encore à réviser ces transpositions, au point de vue graphique et INTERACTIF. Pour faire cette révision, Arbo a senti le besoin d'aller écrire les textes de la partie conceptuelle.</p> <p>Fradet : «C'est vraiment une réflexion que moi je veux faire avant de compléter la partie ludique, parce que je veux vraiment que la partie ludique soit représentative de ce que l'on pensait qui était vraiment important de retenir dans chacune des productions, puis vraiment d'aller chercher l'INTERACTIVITÉ...»</p> <p>7- Ce qui est fait et reste à faire : Le graphisme et les textes de la partie historique sont terminés. Il manque l'audiovisuel. Graphique et photo de la partie conceptuelle sont terminés. Il</p> |
|--|--------|--|--|

| | | | | |
|----------|--------------------|--------------|--|--|
| | | | | <p>manque les contenus textuels et audiovisuels. La partie ludique est à faire complètement. Pour la partie ludique, il faudra qu'Arbo refasse du contenu audiovisuel.</p> <p>Le processus de révision se fait par essais et erreurs, notamment lorsque Arbo se rend compte qu'une section ne fonctionne pas. Plusieurs titres ont été modifiés.</p> <p>Le processus de réalisation est une question de MÉMOIRE. Faguy et Fradet ne se souviennent pas de tout. Au fur et à mesure qu'ils avancent ils se souviennent et doivent parfois réviser.</p> <p>8- À la fin, il y aura une série de tests, surtout pour la partie ludique. Des gens de l'extérieur seront invités à participer, par un circuit restreint, à la ludosynthèse, à voir sont fonctionnellement et à commenter.</p> <p>9- À la fin complètement, sortir une série de mots clés, page par page pour faire l'indexation et permettre d'être repéré sur l'Internet.</p> <p>Les plantations ont été refaites parce qu'elles étaient jugées incomplète. Si elles n'étaient pas refaites, «c'aurait été juste la photographie d'un plan, ce n'était pas clair, ce n'était pas beau... un scan d'un plan qui a été fait à la main, qui a souvent été raturé, ce sont des copies de travail. Donc là, tout à été refait, mais avec le même code, les mêmes conventions». Le plan du décor (espace scénique était un document), le plan de la technologique, qui était un autre document, comme celui de la sonorisation ont été rassemblés sur un seul document.</p> <p>M.Cardin : «Avez-vous l'impression que là-dedans vous consignez votre propre mémoire, c'est-à-dire quand vous dites je le complète, parce que qui la connaît l'information, c'est vous dans le fond. Vous savez que là il y avait quelque chose puis ce n'est pas sur le plan. Il faut que je l'indique. C'est un souci d'AUTHENTICITÉ d'une certaine manière là-dedans?»</p> <p>Fradet : «Oui, mais c'est fait aussi dans le but après ça dans la partie conceptuelle, d'aller expliquer ce qu'on dit, à partir du plan. Si on veut parler, mettons, de... on a essayé de faire un son global dans toute la salle, bien les haut-parleurs étaient situés à tel endroit puis le régisseur était là».</p> <p>Fradet : «Pour la partie ludique «probablement qu'il va y avoir du contenu audiovisuel à refaire. Ce ne sera pas nécessairement de l'archives qu'on va</p> |
| Dt Pc | 088:12 à 099:51 | Ludosynthèse | Produits de publication - consignation | |

| | | | | | |
|----------|----------|--------------------|--------------|--|--|
| | Lg 61 | 088:12 à 099:51 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques | <p>prendre pour faire ça.». Arbo va refaire des documents audiovisuels pour aller chercher l'intention, pour des questions de droit, «pour répondre plus à ce qu'on veut démontrer. Oui, parce que c'est pas tout à fait pareil». Refaire des documents, parce qu'en fonction du système d'Arbo, la reprise des archives ne serait pas adéquate. (Voir 61, Ludosynthèse, Contraintes et exigences légales et/ ou éthiques).</p> <p>Faguy : «C'est comme les plans, on essaie d'être le plus AUTHENTIQUE possible, mais c'est pas toujours facile, parce que des fois on a pas la trace de... tu sais tel haut-parleur était placé où. On le retrouve nul part. On regarde des photos, on regarde... puis là bien après ça on y va par logique. À la fin c'est la déduction logique. Normalement, il aurait dû aller là puis là. Mais parce que la mémoire fait défaut, parce qu'on a pas de traces visuelles, parce qu'on a pas de plan, parce qu'on a pas... Les productions sont bien documentées».</p> <p>M. Cardin : «Il y a donc un processus de consignment ponctuel aussi là-dedans. Ce n'est pas seulement de réunir des archives, c'est aussi de réunir ce que l'on pourrait appeler les archives orales au sens de votre souvenir».</p> <p>M. Cardin : «Mais pourquoi question de droits ? [refaire des documents audiovisuels pour la ludosynthèse]»</p> <p>Fradet : « Si on demande la permission, on va être correct».</p> <p>Faguy : « Parce que dans le cas s'il y a des extraits, mettons, qu'ils sont assez longs... on peut... mais... c'est beaucoup plus une question [...] d'embarquer dans notre système. Et reprendre la archives ça «fiterait» plus ou moins.</p> <p>[Les archives ici ne sont pas aptes à remplir leur rôle de représentation]</p> <p>Pour le spectateur, l'expérience de la ludosynthèse, le processus de navigation, sera :</p> <p>La question n'est pas encore tout à fait réglée. Fradet veut laisser le «parcours» le plus anarchique possible. Laisser la possibilité d'aller n'importe où, à partir de n'importe où. Éviter de faire des suites logiques établissant un parcours, un itinéraire.</p> <p>Il y a un itinéraire pour la conception, mais Arbo ne veut pas l'imposer pour</p> |
| Pc Tq | 62 | 099:51 à 107:50 | Ludosynthèse | Processus de réalisation – étapes performatives (navigation) | <p>Pour le spectateur, l'expérience de la ludosynthèse, le processus de navigation, sera :</p> <p>La question n'est pas encore tout à fait réglée. Fradet veut laisser le «parcours» le plus anarchique possible. Laisser la possibilité d'aller n'importe où, à partir de n'importe où. Éviter de faire des suites logiques établissant un parcours, un itinéraire.</p> <p>Il y a un itinéraire pour la conception, mais Arbo ne veut pas l'imposer pour</p> |

| | | | | |
|--|--|--|--|---|
| | | | | <p>la participation.</p> <p>La ludosynthèse contient une partie résumée, qui donne accès plus rapidement aux contenus. Par exemple, dans la partie historique, le résumé permet d’aller voire directement telle ou telle production. Faguy n’est pas d’accord avec cette partie résumé ou cette simplification des accès</p> <p>Faguy : «Parce que... il est [la ludosynthèse] déjà très complexe, puis je veux quand même... je veux dire... va pour le côté pas de mode d’emploi dès le départ, puis un cheminement prévu, ça c’est correct. C’est comme une grille, il y a un côté vraiment horizontal, puis il y a un côté vertical. Tu peux faire vertical si tu veux. Tu peux faire horizontal. Tu peux aussi te promener un peu partout. Mais il y a certains cas que ça devient peut-être mêlant un peu de tout mettre sur l’interface. Donc [...] si tu es dans certaines sections, peut-être que tu pourrais avoir accès juste à d’autres sections qui ont une certaine logique avec cette section-là, mais il y a des fois on s’entend peut-être pas sur la logique, sur ce qui serait logique».</p> <p>Un spectateur peut parcourir toute la chronologie. Il peut également parcourir une production particulière, d’abord en visitant l’historique, ensuite le conceptuel et finalement le ludique. Dans le conceptuel, il y a également un résumé de la démarche.</p> <p>Faguy : la navigation «va être exactement ce qu’on demandait au spectateur, ce qui était déjà une question qu’on a répondu. Ça va dépendre de celui qui entre, qu’est-ce qu’il cherche. C’est lui qui va déterminer son parcours. C’est pas nous autres. Nous autres on a pas la réponse, on a pas le parcours idéal. Ça va être dire si la personne veut l’information sur la vidéo au théâtre, bien il ira dans la section conceptuelle vidéo-théâtre, il ira se promener un petit peu aux alentours, mais probablement que lui sa nourriture ça va être celle-là. [...] Si quelqu’un a un travail à faire sur Arbo Cyber, puis qu’il veut résumer c’est quoi les productions, bien il va aller voir la partie historique. Puis la partie ludique, bien ceux qui veulent beaucoup plus jouer entre guillemets ou... mais qui s’intéressent pas «pantoute» à la théorie théâtrale ou... Bien à ce moment-là, on espère que cette partie-là va être assez autonome pour être intéressante pour ces personnes-là qui sont à la recherche de jeux. Donc on a vraiment des.. c’est justement, c’est là que l’épaisseur un</p> |
|--|--|--|--|---|

| | | | | | |
|----|----|-----------------|--------------|---|--|
| | | | | <p>peu de tous nos systèmes de penser, on le retrouve dans la ludosynthèse dans la mesure où le public il peut être à la fois très large et il va avoir sa nourriture quelque part. Mais pas nécessairement dans toute, dans une partie ou... puis ça c'est tout le temps ce que l'ensemble des productions d'Arbo... c'est ce qu'on a essayé de faire... d'essayer de trouver une épaisseur des signes pour faire en sorte qu'à un moment donné il y a quelqu'un qui puisse accrocher puis dire : ah tiens, ça ç'a m'intéresse».</p> | |
| Dt | 62 | 099:51 à 107:50 | Ludosynthèse | Description | <p>Une partie de la ludosynthèse est plus résumée. Il est possible de prendre des raccourcis (synthèses) donnant néanmoins accès aux liens habituels. Par exemple, la partie historique comprend un résumé et une partie longue appelée «chronologique».</p> |
| Pv | 62 | 099:51 à 107:50 | Producteur | Philosophie | <p>Voir 62, ludosynthèse, processus de réalisation.</p> |
| | 62 | 099:51 à 107:50 | Ludosynthèse | Produits de publication | <p>M.Cardin : «Le produit de ce qui va se faire, j'entre, je m'en vais dans la partie ludique, je me bâtis une petite performance, à partir de ce qui m'est proposé comme matériel, comme processus, est-ce que les gens pourront conserver une copie de ce qu'ils vont avoir fait ? Est-ce que vous aller conserver des copies ? Est-ce que vous aller, parce que... réinsérer, je dirai, cette production pourra être vue par d'autres personnes sur le site ?...» Fradet : «Oui, dans la mesure où... dans la mesure du possible, quand c'est pas un jeu où c'est juste des manipulations à faire ou quand il y a vraiment une œuvre à créer, là ils vont avoir la possibilité de la garder dans leur ordinateur. S'ils veulent nous l'envoyer par courriel, là on a pas encore pris la décision, mais on peut la réintégrer dans une autre section, je ne sais pas moi, «spectateurs»... Une partie forum n'a pas (encore) été prévue. Mais il apparaît que ce serait important de la faire et d'en garder les traces. Ce serait en quelque sorte un équivalent du cahier d'art laissé à la sortie du spectacle. Il y aura là peut-être une certaine nécessité de recréer un processus de régulation.</p> |
| Tq | 63 | 107:50 à 113:20 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques | <p>La technologie ne permet pas actuellement à Arbo Cyber d'exploiter adéquatement son principe de multiplicité des signes, des systèmes de signification.</p> |
| Pc | | | | | |
| Dt | | | | | |

| | | |
|--|--|--|
| | | <p>Par exemple, pour <i>Eco</i> les spectateurs étaient laissés dans le noir durant toute la représentation, entouré d'un rideau. Les acteurs performaient à l'extérieur du rideau. C'est un spectacle conçu pour l'oreille avant tout. Néanmoins, les spectateurs sentaient la présence des acteurs. Ces sensations ne sont pas reproductibles. Le son ne peut qu'être remis en stéréo, il n'est pas possible de reproduire les mêmes espaces sonores.</p> <p>Les trucs technologiques pourront être comblés par des explications textuelles.</p> <p>Faguy : «L'écrit va rendre compte du processus, même si on ne peut pas l'explorer au maximum».</p> <p>M. Cardin : «Donc on peut dire ce qui est le souci de... compléter, appelons-le comme ça, ça veut dire de mémoire ou à tout le moins comme témoin ou informateur sur cette production-là. Vous le faite parce qu'il y a des contraintes technologiques, qui ne vous permettent pas au niveau sensoriel de reproduire des choses, vous le faites parce que.. vous n'êtes plus capable de le reproduire ou encore parce que carrément on est pas capable de tout simplement d'offrir en même temps une simultanéité de lecture. Et que, au fond, ce que vous allez compléter, vous le faites par souci d'AUTHENTICITÉ. Est-ce qu'il y a d'autres éléments qui vous semblent... sur lesquels vous devez... j'essaie de voir un peu les critères-là, ce sur quoi vous allez agir, votre action. Parce qu'en faisant cela, vous agissez au fond sur quelque chose qui n'était pas dans la production et vous vous sentez obligé d'ajouter, d'expliquer, à tout le moins de compléter le témoignage qui est muet sur ça... Est-ce qu'il y a d'autres choses ?».</p> <p>La question temporelle : la durée d'un spectacle ne peut pas être reproduite. Par exemple un 13 heures de marathon (où il est possible de sortir, d'entrer, de lire le journal).</p> <p>Fradet : « Ce qui a toujours été un problème de documentation d'archives par rapport aux arts de la scène, il est encore présent, grosso modo. C'est le moment présent et la présence de l'être humain, puis... la troisième dimension, l'espace, tu as du monde en arrière de toi, tu as du monde, ça tu peux pas».</p> <p>Faguy : Certaines choses sont possibles, par exemple faire un environnement</p> |
|--|--|--|

| | | | | | |
|----------|----|-----------------|--------------|--|--|
| | | | | | 3D dans lequel le spectateur se promène et fait des choix. Mais il y a là des CONTRAINTES FINANCIÈRES et les recherches sur le Web ne sont pas assez avancées. |
| Pc | 63 | 107:50 à 113:20 | Performance | Liste et types des activités | Voir 63, Ludosynthèse, Exigences et contraintes technologiques. |
| Dt | 63 | 107:50 à 113:20 | Performance | Productions documentaires | Voir 63, Ludosynthèse, Exigences et contraintes technologiques. |
| Dt | 64 | 113:20 à 115:10 | Ludosynthèse | Produits de publication – (lien avec la source originale) | Il n'y a pas de liaisons effectuées entre les documents utilisés pour la ludosynthèse et le fonds d'archives. Ils y a plusieurs problèmes, par exemple les photographies proviennent d'une vidéo. Il n'y a pas de système de repérage, ni de «Time Code». |
| Dt | 64 | 113:20 à 115:10 | Producteur | Fonds d'archives | Voir 64, Ludosynthèse, Produits de publication |
| Dt Pc | 65 | 115:10 à 119:02 | Ludosynthèse | Produits de publication – (Degré de représentativité des traces – critères d'échantillonnage (souvenir - esthétisme) : LE CHOIX = FIABILITÉ) | P.Perron : « Parmi les choix d'extraits ou de photos que vous faites, est-ce qu'il y en a que vous jugez plus représentatifs que d'autres ? Si oui, pourquoi ? Qu'est-ce qui fait que certains vont être plus représentatifs dans les œuvres ? » Fradet : « On a eu quand même plusieurs années où on a fait prendre les photographies par des photographes qui amenait leur planche contact. Puis déjà ce travail-là de... on le faisait, de représentativité, on le faisait. C'était des photos qu'on conservait, soit des fois ça servait pour envoyer aux médias ou pour faire des présentations, des demandes de subventions... ». [La représentativité est jugée très bonne, parce qu'il y a quelque chose d'officiel dans l'embauche d'un photographe.] Quand il n'y a plus eu de photographe, les choix sont faits sur les vidéos. C'est même parfois mieux, parce qu'il y a là une meilleure sélection. « On a en souvenir un peu puis on va dire y faudrait aller là tel moment, ça ce moment-là, il est représentatif. Donc là, on essaie... on espère que le vidéo puisse avoir ce bon moment-là, mais... » M.Cardin : « Donc votre référence, c'est la référence du créateur d'abord, qui se souvient que c'est tel moment fort et qui va consulter son cadre de référence archivistique, fouiller là-dedans pour trouver l'image qui correspond le plus à son... sa conception de la chose ». |

| | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| <p>M.Cardin : «Finalement on ne serait pas capable de mettre de critère ?.. sur votre échantillonnage, sur comment il se fait. Il se fait en fonction de votre lecture, puis de votre souvenir...»</p> <p>Faguy : «ou l'esthétique aussi, la partie esthétique est quand même assez importante...»</p> <p>M.Cardin : «Ce que je veux dire, à part vous, se serait difficile pour quelqu'un d'autre de la faire»</p> <p>Fradet : «Oui»</p> <p>P.Perron : «Est-ce que ce serait AUTHENTIQUE. Si c'était quelqu'un d'autre qui le faisait»</p> <p>Fradet : «Non»</p> <p>P.Perron : «Supposons que le fonds d'archives était légué à Aparté, par exemple, puis là quelqu'un est engagé pour faire une ludosynthèse d'Arbo Cyber, théâtre (?), est-ce que ça pourrait fonctionner ou si...?»</p> <p>Faguy : «Bien, c'est-à-dire il le ferait pas de la même façon, mais dans la mesure où il y a des photos d'une production, qu'il prenne n'importe quelles, c'est-à-dire les photos vont être AUTHENTIQUES entre guillemets, la seule affaire c'est que le parcours pour... la légende accompagnant la photo ou... le choix dans un processus continue des photos, là bien, ça va être sa lecture à lui. Mais ça ne sera pas nécessairement la lecture des créateurs de départ».</p> <p>M.Cardin : «Est-ce qu'on peut dire que ça serait le processus AUTHENTIQUE, mais pas nécessairement le témoignage sur ce que ces quinze années-là on fait, par ce proc... avec ce processus-là. Est-ce qu'on pourrait dire ça comme ça.</p> <p>Fradet : «Oui»</p> <p>M.Cardin : «Il pourrait toujours trouver le processus puis faire... le reconstituer, mais pas nécessairement être capable d'aller chercher parmi ces quinze années-là comment ce processus-là s'est traduit dans différentes productions. Est-ce que c'est ça ?»</p> <p>Fradet : «Oui»</p> <p>Faguy : «Probablement, oui. Puis même encore-là, même nos choix seront pas nécessairement... tout le temps... explicités ou clarifiés au maximum... là... En voulant dire tu sais on peut dire on peut choisir telle photo parce</p> | | | | | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | |
|----------------|----|--------------------|--------------|--|
| | | | | que telle affaire telle affaire telle affaire, mais il y a des photos des fois que... on expliquera pas nécessairement tout le temps pourquoi on l'a choisie». |
| Pc Dt | 66 | 119:02 à 120:16 | Ludosynthèse | Produits de publication – conservation (de trace par spectateur) |
| Dt Pc Tq | 67 | 120:16 à 123:42 | Ludosynthèse | Production documentaire – (Conservation des documents créés pour la ludosynthèse) |
| | | | | <p>Quelqu'un qui le désirera pourra conserver, comme traces de son jeu dans la ludosynthèse, un fichier Quick Time, une photographie.</p> <p>M.Cardin : «Et ça va représenter de façon assez AUTHENTIQUE le jeu qu'il a joué ?»</p> <p>Fradet : «C'est la résultante, l'aboutissement. Ce n'est pas nécessairement le plaisir, ou le contraire qu'il y a mis, mais...»</p> <p>Faguy : «Mais encore-là, [...] ce qu'on a dit dès le départ [...], c'est la relation entre cette image-là, mettons que c'est une photo, et la mémoire de ce qu'il a fait pour l'obtenir cette photo-là. Parce que, la photo elle-même, s'il la présente à quelqu'un d'autre, il va dire bien oui, c'est une photo, là. Donc lui-même, il va falloir qu'il explique comment il est arrivé à faire cette photo-là. Et c'est ça Arbo, c'est dans cette relation-là qu'on a, et non pas nécessairement la photo, ça... ça signifie».</p> <p>Souci de conservation des documents créés pour la ludosynthèse.</p> <p>Conservation des différents états de la ludosynthèse. Le système de classement est uniquement basé sur les dates. Les différents états du site sont conservés sur cédrom en fonction des dates.</p> <p>Dans ce domaine-là, comme dans les autres, Arbo Cyber conserve tout ce qu'il produit.</p> <p>Faguy : «Ça prend de la place».</p> <p>Fradet : «Par crainte que ça lâche à un moment donné. Puis dire, mon Dieu j'ai tout perdu. Au moins si je reviens juste une étape en arrière, c'est moins pire».</p> <p>P.Perron : «C'est pour le principe du back-up que c'est conservé».</p> <p>Fradet : «Oui»</p> <p>M.Cardin : «Après, quand ce sera produit est-ce que vous allez...»</p> <p>Fradet : «Les étapes de réalisation ?... L'original va être conservé, je veux dire le site sur un CD va être conservé pour pouvoir y apporter des modifications... mais les étapes, je penserais pas. Je pense pas que se soit intéressant».</p> |

| | | | | |
|----|----|-----------------|--------------|--|
| | | | | <p>P.Perron : «Donc s'il y a une réutilisation de documents ou pour faire des reconstitutions ou quelque chose, ça va être à partir de ce qui aura été fait sur le... sur le site Web».</p> <p>Fradet : «Oui, moi en tout cas... là présentement on a tellement de bandes vidéo, puis de dossiers, moi je veux qu'on s'en débarrasse. Je sais pas de quelle façon, je sais pas si...»</p> <p>P.Perron : « Est-ce que la numérisation d'un document ça donne un certain... est-ce que vous pourriez jeter les originaux une fois que le document serait numérisé ? »</p> <p>Fradet : «Je ne sais pas jeter. Je ne sais pas s'il y a moyen de les faire conserver ailleurs que chez-nous».</p> <p>M.Cardin : «Donc, il y a cet élément justement de pouvoir mettre de l'ordre de manière à justement, on se dit si on est capable de conserver ailleurs on le fait, sinon en tout cas, il y a cette idée de pierre tombale qui revient : on l'a mis quelque part et on s'est assuré de sa pérennité».</p> <p>Fradet : «Oui. Si on regardait, on a fait faire des laminages de photos. Les photos représentatives, on a des laminages de ça, pour chaque production. Ça, on va garder ça. Mais je pense pas garder bien des... à moins qu'il y aille une valeur pour poursuivre dans le sens d'une démarche artistique, ça oui, ça va être gardé, mais garder pour garder...».</p> <p>Faguy : «Comme les SIMUL, c'est pas impossible que je continue le projet. Donc je les garde...»</p> <p>Voir, 67, Ludosynthèse, Production documentaire</p> |
| Dt | 67 | 120:16 à 123:42 | Producteur | Fonds d'archives |
| Lg | 68 | 123:42 à 127:03 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques |
| | | | | <p>Pour la production de la ludosynthèse, Arbo doit tenir compte des droits d'auteur. Arbo doit aussi considérer le droit à l'image avec l'Union des artistes (voir quelles sortes de contrats signer ou avoir des dérogations).</p> <p>Pour ce qui est des Actions/SIMUL, le seul souci est de respecter l'anonymat des donateurs qui l'avaient demandé.</p> <p>Le copyright du site sera probablement au nom de Robert Faguy et Lucie Fradet.</p> <p>L'avocat d'Arbo leur a dit de mettre à l'entrée du site une mention indiquant l'interdiction de copier les photographies et les vidéos. Faguy et Fradet vont</p> |

| | | | | |
|----------|--------------------|--------------|---|---|
| Pc Tq | 127:03 à 128:55 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes artistiques | <p>tout faire technologiquement pour empêcher les copies.</p> <p>Les règles de l'art pour faire une ludosynthèse, un site Web. Il y a des règles au point de vue graphique (pas de Times pour lecture à l'écran, c'est trop dur à lire). Mais Fradet ne sait pas si elles seront respectées (Arbo a toujours aimé remettre en question). Ils en tiennent compte, mais essaient de ne pas reproduire ce qu'ils n'aiment pas.</p> <p>Faguy : «Pour ce qui est du contenu ou bien de la navigation, puis tout ça, il est bien évident que c'est pas quelque chose de courant. On a pas beaucoup de modèle dans ce sens-là. Parce que, on a pas le même objectif, par rapport aux sites Web. Maintenant, c'est rendu un site Web post-mortem, alors que souvent c'est au contraire en fonction d'un futur. Alors, c'est pas du tout la même philosophie. Ça va disparaître dans la... à mon avis dans la navigation</p> |
| Tq | 128:55 à 131:24 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques – (software – matériel analogique) | <p>Les logiciels utilisés sont tous des logiciels commerciaux : Macromédia, Flash, Dreamweaver, Photoshop, Quicktime.</p> <p>Du matériel analogique doit être branché à l'ordinateur pour la production de la ludosynthèse :</p> <p>Beta, vidéo $\frac{3}{4}$, bande de son (bobine), dat(?), Syquest(?), disquette, 4 pistes cassettes, 4 pistes rubans.</p> <p>«Ça a suivi l'évolution», «On a plus les appareils».</p> <p>C'est un problème, parce que certains originaux ne sont plus accessibles.</p> <p>Arbo doit donc se contenter de copies cassettes ou autres.</p> <p>Le matériel analogique peut influencer les choix de documents pour la ludosynthèse, principalement du point de vue de la qualité.</p> <p>La numérisation oblige l'acquisition d'ordinateurs toujours plus puissants.</p> |
| Dt Pc | 131:24 à 136:38 | Ludosynthèse | Produits de publication – conservation - critères de sélection (des documents qui peu importe les | <p>M.Cardin : «On parle de toutes ces contraintes-là, [...] souvent vous êtes... je pense qu'en terme de structure, d'interface, de processus... vous savez... tout est bien placé comme vous avez fait, les contenus, d'autant plus que vous nous avez dit : bien des fois que se soit une photo ou l'autre ça a pas d'importance, on sait par contre en terme de... de façon éditoriale ce qu'on va y mettre. Y a-t-il une production ou y a-t-il quelque chose qui même si malgré tout ce serait pas technologiquement... j'allais dire sur lesquelles</p> |

| | | | | |
|----------|--------------------------|--------------|--------------------------------------|---|
| | | | contraintes, ils doivent y être) | vous dites même si technologiquement la photo était moins bonne, même s'il y a d'autres contraintes, il faudrait que ça se soit là pour témoigner d'Arbo ?». |
| Pc Tq | 72 136:38 à 138:56 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes artistiques | <p>La pièce <i>Éco</i>, parce qu'elle était dans le noir, Arbo n'en a pas de traces visuelles, ni photographies ni vidéo. Donc Arbo n'a pas de photographies pour montrer les interprétations. Néanmoins, Fradet est aller chercher d'autres photographies des performeurs, même s'ils sont dans d'autres contextes.</p> <p>[Il y a des critères technologiques, il y a des critères légaux, artistiques, y a-t-il des critères émotifs (l'artiste qui se souvient) qui sont encore plus fort que ces autres critères ?]</p> <p>Pour l'instant, ce n'est pas encore arriver parce que les choix iconographiques ne sont pas tous faits. Il n'y a pas encore eu de difficulté, de déchiement.</p> <p>Dans <i>Éco</i>, la séquence avec le tremblement de terre est un souvenir impérissable de la performance. Faguy voudrait bien que coûte que coûte cette séquence soit mise sur la ludosynthèse.</p> <p>Le Frankenstein avec les enfants. C'est un atelier représentatif. Il y a de l'émotion qui y est relié.</p> <p>[Le fait de passer du réel vers le virtuel, de monde vers le numérique, force-t-il à réfléchir plus le technologique que l'artistique?]</p> <p>Fradet : «Oui, il y a des contraintes. Bien surtout pour la partie ludique, là. Pour arriver à programmer ce qu'on veut, ça va être un casse-tête».</p> <p>P.Perron : «Est-ce que ça prend plus de place...»</p> <p>Fradet : «Pas présentement. Tout le reste va être fait, y va rester ça. Moi, je m'en garde pour la fin».</p> <p>Faguy : «Mais, c'est là que ça garde l'esprit d'Arbo Cyber, parce qu'au départ c'est le concept qui est toujours meneur. Puis, il y a bien beau y avoir un parc d'équipements, c'est le concept avant tout. Puis à la fin, à un moment donné tu arrives avec des compromis, puis il y a des choix à un moment donné que tu décides de faire ou de ne pas faire. Mais, il y a certains compromis à un moment donné qu'on acceptera peut-être pas de faire parce que la technologie, mettons, nous permet pas de faire ce qu'on veut faire.</p> |

| | | | | |
|----------|----|--------------------|--------------|--|
| | | | | <p>Soit qu'on le fasse pas ou bien... mais on le fera pas nécessairement tout le temps à moitié, mais on va trouver un autre concept à ce moment-là. Tu sais, parce que... il faut que... il faut respecter notre processus, je dirais créateur. Puis on a toujours été habitué à... à toujours impliquer la technologie entre guillemets, que... là c'est sûr c'est un autre média... moi je suis moins spécialiste, Lucie l'est plus, mais c'est sûr il y a des contraintes du média lui-même qui sont imposées. Mais, pour l'instant on va essayer toujours de faire en sorte que le... à partir de ces contraintes-là on puisse vraiment dire ce qu'on veut dire. Ça va être des stratégies peut-être différentes de ce qu'on pensait au départ, mais...</p> |
| Tq Pc | 72 | 136:38 à 138:56 | Ludosynthèse | Exigences et contraintes technologiques |
| | | | | Voir 72, Ludosynthèse, Exigences et contraintes artistiques |

Base de données – IP2 Formulaire et Guide d’écoute

Le *Formulaire d’écoute* et le *Guide d’écoute* ont été saisis dans une banque de données *Access* ce qui permet d’effectuer des requêtes plus fines. Par ailleurs, comme les entrevues sont sur support numérique, il serait éventuellement possible d’accéder directement aux segments de témoignage en relation avec les résultats d’une requête.

Microsoft Access - [Table1]

Fichier Edition Affichage Insertion Format Enregistrements Outils Fenêtre ?

Contextes

Lg, Dt

Dt = Documentaire
Lg = Légal
Pr = Procédures
Pv = Provenance
Tq = Technologique
Xx = Ne s'applique pas

Enregistrements

N° 98

Numéro de l'intrevue 1b

Numéro du fichier 20030708-131146

Numéro du segment 43

Minutage 064:46 à 076:32

Lorsque la zone contenu indique un renvoi «voir», le numéro désigne celui du «Segment». Par exemple : voir 62, ludosynthèse, processus de réalisation. Les termes suivants font référence à la Section, puis à la Sous-section.

Plan d'enquête

Section Ludosynthèse

Sous-section Exigences et contraintes légales et/ ou éthiques

Contenu

M.Cardin : «Dans la sélection que vous faites pour le cadre électronique, ça veut dire qu'il y a des personnes qui vont continuer à faire des représentations, quelque part par l'historique est-ce que ça apporte des contraintes ?» Des questions contractuelles.

Les consultations avec l'Union des artistes n'ont pas encore eu lieu.

Pour l'instant Arbo sait, par un document de l'UDA, qu'il peut utiliser certaines apparitions d'interprètes pour des fins promotionnelles. Cependant ce n'est pas clair pour ce qui est des archives. Il s'agirait d'un extrait de cinq minutes maximum. Donc on peut y voir une contrainte légale, faisant en sorte de limiter la longueur d'extraits choisis par Arbo pour représenter ses activités. Un avocat spécialisé en droit d'auteur a dit à Arbo qu'il n'y avait pas de limite de temps minimale. Toute utilisation demanderait la permission de l'auteur, l'interprète ou de la personne figurant dans la vidéo. C'aurait été plus facile si les questions d'utilisation seconde avaient figurées dans les contrats avec les artistes. «Même pour les photographies qui, encore maintenant, mais paraît-il que la loi va changer, ce n'était pas considéré comme un art. Parce que c'était juste quelqu'un qui pesait sur un piston. C'était considéré comme ça. Maintenant, c'est considéré vraiment comme un art, ce qui fait que nous on doit aller demander la permission à ceux qui ont pris nos photos, aux photographes qu'on avait déjà engagés, pour leur demander de publier nos photos sur Internet, leurs photos». Il pourra donc y avoir ici aussi certaines contraintes légales à l'oeuvre dans le choix des documents.

M.Cardin : «Quels sont les éléments qui jusqu'à présent constituent, je dirais les pires contraintes que vous rencontrez dans la ludosynthèse, où vous dites ça on va devoir censurer ça et ça quelque part ça va venir un petit peu vous chercher parce que quelque part c'est peut-être justement une question d'AUTHENTICITÉ... on ne devrait pas censurer

[Retour](#)

Enr : 98 sur 164

Mode Formulaire

Annex 5. Guide écoute Entrevue 2a

CS1 : ARBO CYBER THÉÂTRE (?) GUIDE D'ÉCOUTE ENTREVUE 2A

Ce document contient un résumé, voire parfois la transcription, des réponses obtenues lors de la dernière entrevue réalisée avec Arbo Cyber, théâtre (?). Il permet de suivre chronologiquement le déroulement de l'entrevue et d'associer une réponse aux thèmes, sous-thèmes et questions qui y sont associés. À l'image de ce qui avait été fait pour le Guide d'écoute de la première série d'entrevues, ce second Guide d'écoute ne restreint pas l'association d'une réponse obtenue au seul thème relié à sa question d'origine. Ainsi, lorsqu'une réponse de l'informatrice touchait simultanément deux thèmes du questionnaire, ce qui équivaut généralement à deux questions différentes des 23 questions, nous avons indexé la réponse à chacun de ces thèmes. Aussi, au moment de la rédaction des nos réponses aux 23 questions de recherche, nos données seront plus facilement manipulables et nécessairement plus riches.

Les thèmes 1 et 2 correspondent aux questions 1, 2 et 3 des 23 questions n'ont pas de réponse dans ce document. Nous avons jugé que la première série d'entrevues réalisée y avait répondu de manière satisfaisante.

Dans ce Guide d'écoute, nous avons prévu une colonne destinée à associer chacune des réponses à un ou plusieurs des cinq contextes d'InterPARES. Nous n'avons cependant pas procédé à cette opération pour le moment. Nous pourrions éventuellement compléter ce champ, ce qui nous permettrait de faire une recherche par contexte pour l'ensemble des entrevues.

La base de données liée à ce Guide d'écoute n'est pas totalement opérationnelle. Toutefois, il serait possible de la fusionner avec celle créée pour la première série d'entrevues. Cette intégration permettrait de faciliter le travail de conciliation des informations obtenues en vue de la rédaction de notre rapport final. Malgré tout, plusieurs questions relatives à cette option de notre projet restent irrésolues ne nous permettant pas de trop nous avancer sur ce sujet.

Le Guide d'écoute Entrevue 2a est divisé en 7 colonnes :

- | | |
|--------------------------|------------|
| 1. Contexte | 7. Réponse |
| 2. Numéro du segment | |
| 3. Minutage | |
| 4. Numéro du thème | |
| 5. Numéro du sous-thème | |
| 6. Numéro de la question | |

GUIDE D'ÉCOUTE ENTREVUE 2A

| Xx | 73 | 000 : 00 à 000 : 23 | Protocole | Protocole | Modalités de réalisation de l'entrevue |
|----|------------------------|------------------------|-----------|---|--|
| | 74 | 000 : 24 à 004 : 57 | 3 | NON [structure, et état des travaux] | <p>3.0</p> <p>La ludosynthèse est désormais constituée de 4 parties : 1- Basique (nouvelle) 2- Chronologique (la même) 3- Systémique (seul le nom a changé) 4- Ludique (la même)</p> <p>La partie Basique est nouvelle. Elle consiste en une sorte de résumé des autres sections. Elle comprend 4 parties : a) Démarche artistique (mission, démarche, spectateur, espace, texte et son, jeu); b) Historique (origine, partenaires, diffusion, artistes membres, noyau, processus); c) Créations (productions, SIMUL, laboratoires); d) Activités perpendiculaires (ateliers, actions, vidéo, P'tits cochons) État des travaux réalisés :</p> <p>Sauf pour la section Ludique, les interfaces (photographies, média, design d'interfaces) sont terminées. Pour la partie Ludique, seul le SIMUL est terminé du point de vue du design. Les textes de la section Chronologique sont faits, pas les autres sauf Basique en partie. Le son n'a pas encore été touché. Les vidéos n'ont pas encore été touchées non plus. La section systémique est à construire complètement. Le contenu est connu, mais rien n'est encore développé.</p> <p>Le courrier électronique est pour l'instant une question [un problème] de programmation. Il servira aux spectateurs à donner un signe de leur participation à la ludosynthèse par l'envoi de leurs performances effectuées dans la section Ludique. Lorsque le spectateur envoie son montage, celui-ci devrait être automatiquement intégré à l'interface en question.</p> <p>Fradet : « Ça veut dire que les autres utilisateurs vont pouvoir aller voir ce que d'autres utilisateurs ont fait».</p> <p>Pour l'instant l'idée d'un forum ne fait plus partie des projets d'Arbo concernant la ludosynthèse.</p> |
| 74 | 000 : 24 à 004 : 57 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>Processus de réalisation pour la section Ludique :</p> <p>1) Un processus de préconception, une sorte de mise en place</p> |

| | | | | | | |
|----------------------|----|------------------------|---|-----|--|--|
| | | | | | élémentaire. 2) Travail sur la section systémique qui permet de bien voir la section Ludique. Fradet : «Pour VRAIMENT approfondir la section ludique, il faut qu'on aille VRAIMENT réfléchi à tous les concepts qu'on a établis dans chacune des productions, pour être sûrs que ce qu'on va mettre dans la partie Ludique va correspondre VRAIMENT à en fait ce qu'on a fait de plus important. Ça prend ce recul-là, avant, pour travailler la section Ludique». | |
| Dt, Tq , Pc | 75 | 004 : 58 à 021 : 40 | 3 | 3.1 | 3.1.1 | Sorte de fichiers informatiques : 1) FileMaker : <u>dossier de documentation</u> – après la mise en ordre des dossiers physiques des productions... les informations ont été regroupées dans une base de données. La base de données fonctionne par fiches, une fiche par production. Chaque fiche rassemble tous les textes (demandes de subvention, communiquer de presses, programmes) sans distinction concernant une production spécifique. Contenu des rubriques : résumé, narration, concept, bilan et retour, Principes et extraits texte/ jeu/ audio/ spectateur/ vidéo/ scénographie. Plus des «données de classement, si on peut dire», années, dates, contextes, lieu, statistique (nombre de représentations, de places, fréquentation), liste par poste de ceux qui ont participé à la réalisation, un plan des critiques. (ce dossier n'est pas intégré en tant que tel dans la ludosynthèse) 2) Word : <u>texte</u> mis dans un traitement de texte afin de pouvoir les retravailler (forme /contenu). 3) Photoshoper : bâtir les interfaces (les images fixes) – <u>photographies numériques</u> |
| | | | | | | Description des interfaces : les fonds d'écran avec des photos représentatives. 4) Illustrator : refaire les <u>plans</u> de chaque production, puis mis en format «PNG», intégré dans Fireworks (Macromedia) pour faire des images transparentes. 5) <u>Son</u> : le logiciel n'a pas encore été choisi |

| | | | | | | |
|---------------|----|------------------------|---|-----|--------|---|
| | | | | | | <p>6) Vidéo : le logiciel n'a pas encore été choisi : probablement Finalcut</p> <p>7) Flash : logiciel d'intégration pour mise sur Internet : les documents Flash sont intégrés dans une page HTML, à l'aide de Dreamweaver.</p> <p>8) Excel : préparer la programmation : travailler nomenclature, structure, navigation, interface : penser le système : de la programmation (ces documents ne sont pas intégrés dans la ludosynthèse)</p> <p>9) Acrobat : peut-être pour mettre en ligne certains textes trop longs.</p> <p>10) Director : peut-être pour certains jeux.</p> |
| Dt , Tq | 75 | 004 : 58 à 021 : 40 | 4 | 4.1 | 4.1.4c | <p>(Voir Segment 75, 3.1.1). En répondant à la question 3.1.1, l'informaticienne a fourni la matière pour répondre à la question 4.1.3c.</p> |
| Pc | 75 | 004 : 58 à 021 : 40 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>En remontant au départ, l'informaticienne a passé environ 6 mois à faire le ménage des dossiers physiques. Les informations ont ensuite été regroupées à l'aide du logiciel FileMaker. Chaque fiche concerne une production spécifique et rassemble tous les textes sans distinction concernant cette production. C'est à partir de ces textes que les créateurs travaillent à la réalisation de la ludosynthèse. Tous les textes ont été retranscrits dans le dossier de documentation, sauf si le texte était trop complexe (les cases sont assez petites).</p> |
| | | | | | | <p>Pour l'utilisation des textes dans la ludosynthèse, ceux-ci sont transférés dans Word afin de profiter de l'édition/ formatage et de la correction.</p> <p>Numériser les photographies pour construire les interfaces. Pour les productions plus récentes, les images ont été tirées de vidéos.</p> <p>Pour créer un repère dans les interfaces, l'informaticienne a développé une symbolique visuelle destinée à situer l'utilisateur. Un visuel par Production avec une photo représentative. Un choix de couleur par Section.</p> |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|--------|---|
| | | | | | <p>Utilisation du logiciel Illustrator pour refaire la plantation de chacune des productions. Ensuite les fichiers sont transportés dans Fireworks afin de créer des images transparentes. Tous les plans originaux n'avaient pas été développés au même niveau. Tous avaient une forme de scénographie, mais il manquait beaucoup d'éléments liés à la régie (emplacement de l'éclairage, d'une télé, d'une caisse de son...). Alors, un grand travail de mémoire a été effectué. Les plans sont importants, car ils servent de références notamment dans la section systématique.</p> <p>Les créateurs auront besoin d'une caméra vidéo, parce qu'ils vont refaire des documents électroniques, principalement pour les jeux (section Ludique). Des documents seront créés spécialement pour le jeu en tant que tel.</p> <p>La programmation en tant que telle est préparée dans un processus à part. Les algorithmes et le travail sur la nomenclature sont réalisés dans le logiciel Excel, afin de s'assurer d'une structure adéquate.</p> <p>Les documents ou la ludosynthèse contiennent certains attributs spécifiques.</p> <p>Une page de crédit sera composée pour la ludosynthèse. Cette page contiendra le nom de toutes les personnes qui auront travaillé à la ludosynthèse et celles qui ont fait les photographies, les vidéos et les sons.</p> <p>Dans la section Chronologique, une section description et une section distribution. La section distribution contient le nom des personnes ayant pris part à la production du spectacle original ainsi que leur fonction.</p> <p>P.Perron : «Mais chacun des documents, par exemple si on prenait le plan, est-ce que quelque part dans le plan il y a la mention de la personne qui l'a créé ?» Fradet : «Non».</p> <p>P.Perron : «Non, donc les documents ne sont pas nécessairement identifiés à une personne. Est-ce qu'ils sont identifiés à Arbo ?»</p> |
| 76 | 021 : 41 à 026 : 47 | 3 | 3.1 | 3.1.2a | |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|--------|---|
| | | | | | <p>Fradet : «Ils ne sont pas identifiés. Les seuls endroits où l'on voit les identifications, c'est dans les documents FileMaker, la documentation où... ces informations-là on les retrouve finalement dans la section chronologique».</p> <p>Il peut arriver que des textes soient signés [présence d'une signature dans le bas]. Dans ce cas, ils sont signés pour des raisons de droits d'auteurs. Fradet : «Ça ç'a va être écrit quand... c'est vraiment... ç'a appartient à l'auteur. [C'est un peu comme si l'informatrice ne se jouait pas comme l'auteur de documents. Comme si les documents étaient uniquement analogiques et qu'il n'y a pas de création de documents dans le monde numériques.]</p> <p>Fradet : «Quand c'est nous qui l'avons fait, sans volonté artistique, où c'est vraiment [la description disons] là ça va être écrit que le site a été conçu et réalisé par deux personnes... ça sera pas écrit à chaque fois».</p> <p>Pour les photographies, l'identité de l'auteur est importante pour les droits d'auteur. Le nom du photographe n'est pas écrit sur la photo en tant que tel. Les photographes sont identifiés dans un document FileMaker appelé «Collaborateurs». Ce document permet d'identifier notamment les personnes qui ont pris les photographies pour chacune des productions.</p> |
| 76 | 021 : 41 à 026 : 47 | 3 | 3.1 | 3.1.1 | <p>11) FileMaker : un document appelé «Collaborateurs», qui contient le nom des photographes par production. Le document est structuré par personne et par tâche. Il permet de retracer ce que chacun a fait.</p> |
| 76 | 021 : 41 à 026 : 47 | 3 | 3.5 | 3.5.1 | <p>A l'égard de l'organisation des documents ou de leur hiérarchisation, chaque document (photographie, vidéo, symbole) à un nom. Les noms sont associés à leur auteur dans le document «Collaborateur».</p> |
| 77 | 026 : 48 à | 3 | 3.1 | 3.1.2b | <p>Pour les documents qui sont signés, la signature est visible pour</p> |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|--------|---|
| | | | | | l'utilisateur (dans section chronologique et page crédits). [Madame Fradet en fait ne semblait pas considérer qu'un document numérique en tant que tel pouvait être signé. Ce qui fait que pour elle, la présence de signature apparaissait toujours d'une manière globale et en référence aux documents analogiques : dans section chronologique et page crédit] |
| 78 | 027 : 26 à 030 : 02 | 3 | 3.1 | 3.1.2c | <p>Concernant la date, l'heure, le lieu géographique des documents, Arbo est dans un processus de lien avec le passé. Aussi, c'est l'origine du document analogique qui est donnée. Pour madame Fradet, la section chronologique donne les faits et montre que le document appartient à tel moment en référence au passé.</p> <p>Fradet : «Dans section chronologique, dans description aussi, où on donne vraiment... ce sera pas toujours nécessairement à cet endroit-là... où s'est passé l'événement à quel endroit, à quel moment, les reprises...»</p> <p>P.Perron : «Ça permet de retracer l'événement».</p> <p>Fradet : «Finalement, la section chronologique donne les faits, qu'est-ce que s'était, qui était la- dedans, où ça s'est passé, quelles dates, quelle sorte de local... ça donne la plantation, la scénographie et aussi tout dépendant, comme là Elagabalus, en ce contexte-là, avait des phases, il y a eu trois phases. On donne aussi les phases qui étaient là. Pour ce qui est des SIMUL, on donne la durée(?) chronologique, la journée vidéo ou le vidéo synthèse s'il y en a eu un, ou autre événement qui a rapport à ça».</p> <p>[Les éléments énumérés pourraient peut-être être considérés comme ce qui serait les données nécessaires selon Arbo afin de créer des documents authentiques. Ce sont les éléments identifiés par la troupe pour faire un lien authentique avec le passé]</p> <p>L'intervieweur reformule la question en demandant si l'informatrice collecte des informations comme la date de numérisation d'une image. L'informatrice dit que non. En fait, la date de création du document numérique est jugée sans importance, elle «n'a pas de valeur significative».</p> <p>P.Perron : «Donc la date, l'heure, le lieu géographique comme ça dans ce sens-là ce n'est pas rassemblé».</p> |

| | | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|--------|--|--|
| | | | | | | <p>Fradet : «Non, parce que habituellement la photo a été prise en même temps que la production a eu lieu... ça peut pas être pris après ni avant...il faut que la... t'sais c'est dans l'instant où ça se produit. Si moi je l'ai numérisé plus tard, je pense pas que ça aille de l'importance. Ce qui est important c'est quand la photo a été prise. Mais on n'identifie pas à telle représentation, à moins que ça aille une valeur significative pour nous autres.</p> <p>[C'est vraiment le passé qui est important, qui est significatif.]</p> <p>Le sujet d'un document n'est pas inscrit de manière explicite sur les documents. Il est visible selon une symbolique de couleurs, de fonds et d'images représentatives pour chaque production.</p> <p>Les sections également. Par exemple, la section Chronologique est rouge, «alors les titres vont être rouges».</p> <p>«Le sujet en tant que tel... comme c'est le titre de la production, c'est le sujet en tant que tel, mais ça [couleur] le situe, parce que l'on sait que l'on est dans la section chronologique, parce que c'est en rouge. Parce que le titre, Elagabalus, va se retrouver dans d'autres sections aussi. Si c'est dans Ludique ça va être en bleu... c'est vraiment systématique comme cela. Mais ce n'est pas écrit sujet deux points...»</p> <p>En plus, la symbolique permet de suivre le sujet traité.</p> |
| 79 | 030 : 03 à 031 : 37 | 3 | 3.1 | 3.1.2d | <p>Question non demandée parce qu'elle ne s'appliquait pas. S'il n'y a pas de sujet inscrit, il n'y a pas de méthode destinée à s'assurer que le sujet soit correctement inscrit sur le document.</p> | |
| 80 | 031 : 38 à 031 : 39 | 3 | 3.1 | 3.1.2e | <p>La question ne s'applique pas. Il n'y a pas de communication électronique pour la ludosynthèse. Ce sont des spectateurs qui viennent la consulter.</p> | |
| 81 | 031 : 40 à 032 : 03 | 3 | 3.1 | 3.1.2f | <p>Le langage humain utilisé est le français.</p> | |
| 82 | 032 : 04 à 032 : 22 | 3 | 3.1 | 3.1.3a | | |
| 83 | 032 : 23 à 032 : 57 | 3 | 3.1 | 3.1.3b | <p>Il n'y a pas d'exigences par rapport à la langue, quoique la programmation se fait en anglais. Néanmoins, il n'y a pas de conflit parce que les termes anglais de la programmation et ceux français du contenu ne sont pas les mêmes.</p> | |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|--------|---|
| 84 | 032 : 58 à 033 : 34 | 3 | 3.1 | 3.1.3c | <p>Le contenu des documents est présenté de manière très «multimédia», c'est-à-dire des mots, des plans, des nombres, des graphiques, des images, des sons, des animations. En fait, ce sont sensiblement tous les médias que l'on peut retrouver sur l'informatique.</p> <p>Pour remplir les fonctions pour lesquelles ils sont créés, les documents doivent remplir certaines exigences. À l'égard de la police de caractères, l'informatrice utilise une police universelle, lisible dans n'importe quelle plate-forme («je ne veux pas que l'utilisateur soit obligé de transformer son appareil»). La seule règle employée est que ce soit sans sérif, «parce que c'est plus visible à l'écran».</p> <p>Au départ, l'informatrice voulait que ses textes apparaissent sous forme ronde, mais Flash ne le permet pas. Donc il y a obligation d'une forme rectangulaire (contrainte technologique).</p> <p>L'informatrice pourrait contourner le problème en prenant une photo du texte et en l'important, mais elle trouve cela trop lourd.</p> <p>Grandeur 640 x 480 : petit, mais moins lourd. L'informatrice «ne veut pas que ça prenne trop de temps à télécharger...» (Contrainte technologique).</p> <p>Ce sont des contraintes technologiques, mais elles ne sont pas reliées aux fonctions des documents.</p> |
| 85 | 032 : 35 à 036 : 09 | 3 | 3.1 | 3.1.3d | |
| 86 | 036 : 10 à 038 : 48 | 3 | 3.1 | 3.1.3e | <p>Arbo souhaite que les documents soient modifiables dans la partie Ludique. La partie Ludique, par exemple pour les SIMUL, sera DYNAMIQUE, mais pas par l'action des membres d'Arbo.</p> <p>Fradet : «Ça va se faire automatiquement. Elle va être DYNAMIQUE dans le sens que l'utilisateur peut envoyer des documents à une espèce de banque de données... d'autres utilisateurs vont pouvoir aller puiser là-dedans, puis à leur tour alimenter la banque de données». La partie Ludique, surtout pour SIMUL, sera DYNAMIQUE. Cependant, les autres parties seront statiques. La ludosynthèse est programmée d'une certaine façon et ça ne bougera pas. Il y a possibilité d'INTERACTION, mais sans changement.</p> <p>P.Perron : «Donc, il va y avoir une circulation d'information entre votre...» Fradet : «pour ce qui est des autres sections ça va être</p> |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|-------|---|
| | | | | | <p>assez....</p> <p>P.Perron : «...statique. Mais en dehors... mais vos documents à vous comme tel, je veux dire l'interface changera pas...»</p> <p>Fradet : «Non, l'interface, la forme de l'interface, non». P.Perron : «Toutes ces choses-là, ce n'est pas modifiable».</p> <p>Fradet : «Certains jeux, l'interface va être mo... comment je pourrais dire ça... c'est l'interface elle-même que l'utilisateur va pouvoir modifier. Mais si c'est pas enregistré... ça va revenir... Nous autre la base, elle va rester toujours la même».</p> <p>P.Perron : «C'est programmé d'une certaine façon donc ça reste de cette façon-là, mais il y a possibilité d'INTERACTION, comme avec SIMUL, bien d'INTERACTION ou de DYNAMISME, comme avec SIMUL où [...] le spectateur va pouvoir envoyer des documents, puis ils seront ajoutés dans la base de données».</p> |
| 86 | 036 : 10 à 038 : 48 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>Madame Fradet explique le processus selon lequel les utilisateurs pourront ajouter leurs propres performances à la ludosynthèse, dans la partie ludique pour SIMUL en particulier.</p> <p>Les heures du déroulement de la performance sont inscrites. Dans une banque, l'utilisateur choisit des petits vidéos de 13 secondes, les associe avec les heures et fabrique ainsi sa propre journée vidéo. Les choix se feront parmi des documents créés pour l'occasion ou parmi des extraits de journées vidéo réalisées précédemment. Après avoir visionné sa journée vidéo, l'utilisateur pourra, s'il le désire, l'envoyer dans la banque de données. En cliquant sur le bouton autres utilisateurs, il sera possible de voir ce que ceux-ci auront déjà réalisé.</p> <p>Fradet : «C'est ça le côté DYNAMIQUE qui va être fait. Puis les... puis je pense que les jeux vont aller dans cet esprit-là».</p> |
| 87 | 038 : 49 à 042 : 27 | 3 | 3.1 | 3.1.4 | <p>Flash possède une bibliothèque interne pour chaque interface. Dans cette bibliothèque, l'informatrice importe tous les fichiers dont elle a besoin pour le fonctionnement de l'interface (photo, vidéo ou son). Tous les documents sont intégrés dans Flash. [La question a plutôt amené l'informatrice à répondre ou toucher à plusieurs autres questions autour de celle demandée.]</p> |
| 87 | 038 : 49 à | 3 | 3.5 | 3.5.1 | <p>Les interfaces sont toutes au premier niveau. L'informatrice importe</p> |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|-------|---|
| | 042 : 27 | | | | <p>les documents qu'elle a créés, par exemple avec Photoshop. Pour les besoins de la programmation, l'informaticienne doit «absolument ne pas changer le nom de[s] documents [...] ni le chemin où est qu'ils sont. Le chemin dans le sens,</p> <p>il est dans un dossier... ok ça, c'est dans un dossier qui s'appelle SIMLUD, qui lui est dans un dossier qui s'appelle LUDI, qui lui est dans un dossier qui s'appelle MEDIA puis qui est au même niveau que les interfaces. Alors moi quand je l'importe, Flash enregistre ce chemin là et le nom. Fait que si admettons je trouve que tel média n'est pas beau ou je veux changer, ce n'est pas le bon. Ok, j'ai juste à lui dire de le réimporter. Si je décide de le modifier, j'ai juste à lui dire update, ça veut dire qu'il va le... Ok, alors ça c'est important pour ce qui est des documents graphiques et vidéo et son. Pour ce qui est des textes, ça ne fonctionne pas de la même façon, c'est du copier coller».</p> <p>Certains médias peuvent également être créés directement dans Flash.</p> <p>Fradet : «C'est facile de retracer, mais c'est important de respecter la nomenclature».</p> |
| 87 | 038 : 49 à 042 : 27 | 3 | 3.4 | 3.4.1 | <p>Les noms des fichiers sont importants. Ils ne peuvent changer sans mettre en péril le bon fonctionnement de la ludosynthèse. (Voir aussi Segment 87, 3.5.1)</p> |
| 87 | 038 : 49 à 042 : 27 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>(Voir aussi Segment 87, 3.5.1)</p> |
| 87 | 038 : 49 à 042 : 27 | 5 | 5.1 | 5.1 | <p>L'informaticienne parle de l'importance de l'identification juste des fichiers. (Voir Segment 87, 3.5.1)</p> |
| 88 | 042 : 28 à 044 : 31 | 3 | 3.1 | 3.1.4 | <p>Il est question des liens entre différents documents de la ludosynthèse ou de l'interaction de certains documents notamment par l'appel de documents par des boutons. Dès que l'on entre sur une interface, le son commence, s'il y en a. L'utilisateur peut l'arrêter s'il le désire avec un bouton on/off. Dès que l'utilisateur arrive sur une interface, celle-ci est activée. Seul les vidéos seront appelées sur demande en raison de leur poids et du temps de téléchargement qu'ils requièrent. Un son d'ambiance sera activé dès l'entrée. Mais un son utilisé pour faire une démonstration devra être</p> |

| | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|-----|---|
| 88 | 042 : 28 à 044 : 31 | 3 | 3.2 | 3.2 | <p>appelé par l'utilisateur s'il le désire.</p> <p>L'informaticrice décrit des boutons on/off (un système de contrôle) qu'elle a créés pour arrêter le son, les vidéos et les animations ou pour enlever le texte dans les cas où il cache des images. La navigation est par-dessus l'interface.</p> |
| 89 | 044 : 32 à 051 : 04 | 3 | 3.2 | 3.2 | <p>Mis à part les boutons on/off (Voir Segment 88, 3.2.), la ludosynthèse possède un système de navigation. Flash fonctionne par niveau. La navigation sera toujours par-dessus le fond, l'interface. La navigation est toujours présente et constituée de la même façon. Néanmoins, elle va changer en fonction de l'endroit où on est rendu dans la ludosynthèse.</p> <p>Fradet : «Ça, c'est une navigation que moi j'appelle de sécurité, parce que... celle qui est par-dessus... ça permet vraiment de... d'aller d'une section à l'autre. Ici, on va avoir l'accueil, qui est la première page, la section basique, la section chronologique... C'est pour vraiment situer l'utilisateur, s'il se sent perdu. Mais en principe on a pas besoin d'avoir ça parce qu'elle est incluse... il y a un autre type de... visuellement... de navigation qui est incluse [...] Il y a un retour, un back, l'aide qui va toujours être-là, la carte du site, les crédits et des... ça ç'a dépend aussi des interfaces, des boutons précédent/ suivant».</p> <p>Cette navigation, ces boutons sont faits de façon à répondre à la symbolique créée par Arbo pour le repérage visuel dans la ludosynthèse. Ils changent en fonction du lieu où l'on est rendu. Ils permettront de se déplacer d'une section à l'autre (Basique, Chronologique, Systémique, Ludique) pour une même production et/ou d'une production à l'autre (précédent/suivant).</p> <p>Arbo n'a pas l'intention de gérer les courriel des utilisateurs qui enverraient des performances. Leur performance devrait s'intégrer automatiquement à la base de données.</p> |
| 90 | 051 : 05 à 054 : 47 | 3 | 3.3 | 3.3 | <p>Madame Fradet crée une page index, qui ne contient qu'une ligne de programmation. Cette page a pour fonction de faire apparaître la navigation.</p> <p>L'informaticrice a également créé une bibliothèque partagée qui</p> |

| | | | | | | |
|----|------------------------|---|-----|-------|---|--|
| | | | | | | contient des documents utilisés par plusieurs interfaces. Elle permet donc de réduire le temps de chargement. Il s'agit d'un document ne contenant pas de programmation. [Mais est-ce bien un document. Je ne suis pas certain que cela s'applique.] [Les deux documents FileMaker : documentation et collaborateurs sont des documents de contenu intellectuel (Voir Segment 75, 3.1.1). Dans les pages de programmation il y a des zones grises contenant de l'information de «normalisation» ou de contenu. (Voir Segment 76, 3.1.1 et 92, 3.3)] |
| 90 | 051 : 05 à 054 : 47 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | Certains documents ne sont créés qu'une seule fois, mais déposés dans une bibliothèque partagée. Ainsi, chaque interface peut se servir des mêmes documents. | |
| 91 | 054 : 48 à 057 : 47 | 3 | 3.4 | 3.4.1 | L'informatrice n'utilise pas de récurant unique. Cependant, il y a une forme de convention. Par exemple, il est important de respecter l'orthographe et la ponctuation. Les noms des fichiers sont significatifs pour l'informatrice. Par exemple, EI = Elagabalus, ch = chrono. Cette nomenclature est documentée dans un fichier de normes. Il s'agit d'un document Excel. Cette norme est importante non seulement aux fins de la nomenclature de programmation, mais aussi pour s'assurer que l'information soit partout la même. «Dans chacun des noms, il n'y a pas supposons Arbo qui revient tout le temps. Mais vous avez une convention de noms de dossiers [et de fichiers] que vous avez créé vous-même pour les étiqueter». | |
| 91 | 054 : 48 à 057 : 47 | 3 | 3.1 | 3.1.1 | Un document Excel de normes a été conçu afin que l'informatrice puisse savoir comment une chose est faite et qu'elle soit en mesure de le répéter en cas de besoin. Par exemple, quel est le titre exact devant apparaître ou comment doit s'appeler un document, que doit-il «contenir»... Par exemple, le 2 de «Les Bacchantes 2» s'écrivaient au départ en chiffres romains. Le document de normes indique qu'il faut l'écrire en chiffres arabes, partout. | |
| 91 | 054 : 48 à 057 : 47 | 5 | 5.1 | 5.1 | Puisque l'on parle de l'identification des entités, on touche également la question du repérage et de l'accès. (Voir Segment 91, 3.4.1.) | |

| | | | | | |
|----|------------------------|----|------|-------|--|
| 92 | 057 : 48 à 062 : 32 | 3 | 3.4 | 3.4.2 | <p>Les noms des fichiers peuvent changer, le moins possible toutefois. Cela peut arriver en fonction de changement dans la structure. Par exemple, lors du changement de conceptuel à systémique, l'abréviation de systémique devait être apparente dans le nom des fichiers afin d'être en mesure de se retrouver dans la ludosynthèse.</p> <p>La convention ou normalisation permet au créateur ou éventuellement à une autre personne de se retrouver dans la ludosynthèse en cas de besoin.</p> <p>Dans Flash, dans l'espace de programmation, pour chaque interface, l'informatrice a créé une zone grise de commentaires. L'informatrice essaie d'y indiquer le plus clairement possible ce que l'interface contient. Il s'agit de commentaires pour la programmation et pour le contenu. L'informatrice essaie de la faire systématiquement lors de la programmation ou lorsque des éléments changent. Selon l'informatrice, il s'agit de «pseudo-code». Par exemple, cela peut aller jusqu'au numéro de couleur, la grosseur de la fonte, la position de l'élément, le son, l'image et le texte.</p> <p>Processus de la programmation Flash. Chaque interface est construite par «layer». Par exemple, les textes sont sur un «layer» qui s'appelle textes ou chaque bouton qui a une fonction différente est sur son «layer».</p> <p>Les commentaires sont faits en fonction des «layers» et les «layers» sont faits en fonction du contenu. Donc les commentaires touchent directement le contenu.</p> <p>Il s'agit d'une question de mémoire, pour se souvenir, et afin d'être en mesure de reconstituer le document en cas de problèmes. C'est suite à un problème de matériel qu'est né pour l'informatrice le besoin de prendre des notes dans la zone commentaires.</p> |
| 92 | 057 : 48 à 062 : 32 | 3 | 3.4 | 3.4.1 | <p>Dans Flash, dans l'espace de programmation, pour chaque interface, l'informatrice a créé une zone grise de commentaires. L'informatrice essaie d'y indiquer le plus clairement possible ce que l'interface contient. Il s'agit de commentaires pour la programmation et pour le contenu. L'informatrice essaie de la faire systématiquement lors de la programmation ou lorsque des éléments changent. Selon l'informatrice, il s'agit de «pseudo-code». Par exemple, cela peut aller jusqu'au numéro de couleur, la grosseur de la fonte, la position de l'élément, le son, l'image et le texte.</p> <p>Processus de la programmation Flash. Chaque interface est construite par «layer». Par exemple, les textes sont sur un «layer» qui s'appelle textes ou chaque bouton qui a une fonction différente est sur son «layer».</p> <p>Les commentaires sont faits en fonction des «layers» et les «layers» sont faits en fonction du contenu. Donc les commentaires touchent directement le contenu.</p> <p>Il s'agit d'une question de mémoire, pour se souvenir, et afin d'être en mesure de reconstituer le document en cas de problèmes. C'est suite à un problème de matériel qu'est né pour l'informatrice le besoin de prendre des notes dans la zone commentaires.</p> |
| 92 | 057 : 48 à 062 : 32 | 3 | 3.3 | 3.3 | <p>Dans Flash, dans l'espace de programmation, pour chaque interface, l'informatrice a créé une zone grise de commentaires. L'informatrice essaie d'y indiquer le plus clairement possible ce que l'interface contient. Il s'agit de commentaires pour la programmation et pour le contenu. L'informatrice essaie de la faire systématiquement lors de la programmation ou lorsque des éléments changent. Selon l'informatrice, il s'agit de «pseudo-code». Par exemple, cela peut aller jusqu'au numéro de couleur, la grosseur de la fonte, la position de l'élément, le son, l'image et le texte.</p> <p>Processus de la programmation Flash. Chaque interface est construite par «layer». Par exemple, les textes sont sur un «layer» qui s'appelle textes ou chaque bouton qui a une fonction différente est sur son «layer».</p> <p>Les commentaires sont faits en fonction des «layers» et les «layers» sont faits en fonction du contenu. Donc les commentaires touchent directement le contenu.</p> <p>Il s'agit d'une question de mémoire, pour se souvenir, et afin d'être en mesure de reconstituer le document en cas de problèmes. C'est suite à un problème de matériel qu'est né pour l'informatrice le besoin de prendre des notes dans la zone commentaires.</p> |
| 92 | 057 : 48 à 062 : 32 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>Processus de la programmation Flash. Chaque interface est construite par «layer». Par exemple, les textes sont sur un «layer» qui s'appelle textes ou chaque bouton qui a une fonction différente est sur son «layer».</p> <p>Les commentaires sont faits en fonction des «layers» et les «layers» sont faits en fonction du contenu. Donc les commentaires touchent directement le contenu.</p> <p>Il s'agit d'une question de mémoire, pour se souvenir, et afin d'être en mesure de reconstituer le document en cas de problèmes. C'est suite à un problème de matériel qu'est né pour l'informatrice le besoin de prendre des notes dans la zone commentaires.</p> |
| 92 | 057 : 48 à 062 : 32 | 11 | 11.1 | 11.1 | <p>Une zone de commentaires dans la programmation de Flash contient une série d'informations sur chacune des interfaces créées pour la ludosynthèse.</p> |
| 93 | 062 : 33 à 065 : 06 | 3 | 3.5 | 3.5.1 | <p>Au départ, l'informatrice voulait avoir une structure par section (les quatre sections : Basique, Chronologique, Systémique et Ludique) et d'autres éléments, à savoir Navigation et Médias.</p> |

| | | | | | | |
|----|------------------------|---|-------|--------|---|--|
| | | | | | | <p>Mais Flash n'accepte pas ces types de niveaux, n'accepte pas qu'un fichier soit mis dans un dossier.</p> <p>Donc tout a été remis sur le même niveau.</p> <p>[Contrainte technologique dans l'organisation].</p> <p>La hiérarchisation est inscrite dans le nom des fichiers, mais n'est pas physique. Par exemple,</p> <p>Élagabalus peut se retrouver dans les 4 sections et cela à plusieurs reprises. Dans la bibliothèque partagée, il ne fallait pas non plus faire de chemin.</p> <p>«Donc, c'est ça, tout au même niveau dans la classification. Donc c'est vraiment par les titres [les noms] que vous arrivez à distinguer la majorité de vos documents».</p> |
| 93 | 062 : 33 à 065 : 06 | 3 | 3.4 | 3.4.1 | <p>Le titre du fichier est important, il indique où on est rendu dans la hiérarchisation qui ne peut exister en raison des exigences de programmation de Flash. Le nom du fichier se termine toujours par un trait souligné et trois lettres de la section où l'on se trouve.</p> <p>Le début du nom est la cible, la production.</p> | |
| 94 | 065 : 07 à 067 : 13 | 4 | 4.1 | 4.1.1 | <p>Un seul ordinateur est utilisé pour la programmation. Le numérisateur est branché sur un autre ordinateur pour une question d'évolution de matériel.</p> <p>Les créateurs ont donc un système pour le travail (qui possède un disque dur externe pour libérer le plus de mémoire possible) et un système qui sert à la numérisation. Les numérisations sont ensuite transférées sur le système de travail.</p> <p>Arbo veut s'acheter un ordinateur qui pourra faire tout.</p> | |
| 94 | 065 : 07 à 067 : 13 | 4 | 4.2.1 | 4.2.1 | <p>Les documents (pour l'instant images, mais aussi bientôt vidéo et son) sont d'abord numérisés sur un premier système, pour des raisons d'évolution technologique. Les numérisations sont ensuite transférées sur un système de travail, pour le traitement et l'intégration aux interfaces de la ludosynthèse. Lorsque le traitement est terminé, les documents sont mis sur un disque dur externe</p> | |
| 94 | 065 : 07 à 067 : 13 | 4 | 4.1 | 4.1.2 | <p>Mais un seul système gère l'ensemble des documents...</p> | |
| 95 | 067 : 14 à | 4 | 4.1 | 4.1.3a | <p>La question des fonctionnalités n'a pas été répondue par</p> | |

| | | | | | | | |
|----|--------------------------|----|------|--------|--|--|---|
| | 067 : 49 | | | | | | l'informatrice. Elle y a répondu en énumérant précédemment les logiciels utilisés. (Voir segment 75, 3.1.1) [Si l'on pense la question différemment, il faudrait peut-être expliquer ici les différentes parties de la ludosynthèse : basique = résumé, chronologique = rappeler, systémique = montrer, ludique = expérimenter. Dans ludique, on invite à communiquer...] |
| 96 | 067 : 50 à 068 : 50 | 4 | 4.1 | 4.1.3b | | | Le système d'exploitation utilisé est Mac Os 9.1. Cela va changer éventuellement avec l'achat de nouveau matériel. Macintosh n'a pas été réellement choisi. Le choix est «allé de soi», puisque Arbo utilise le matériel qui était déjà en sa possession et qu'il utilisait Mac. Il n'y a pas eu d'achat d'équipement (sauf de la mémoire) pour la réalisation de la ludosynthèse. La troupe a pris ce qu'elle avait. |
| 97 | 068 :51 069 : 52 | 4 | 4.1 | 4.1.3c | | | La liste de logiciels utilisés et leurs fonctions ont été détaillées au segment 75. Le présent segment valide les réponses obtenues plus haut. FileMaker, Word, Photoshop, Final Cut, Adobe Illustrator, Fireworks, Flash, Dreamweaver, Excel, Adobe Acrobat, Director. (Voir segment 75, 3.1.1). |
| 98 | 069 :53 à 071 :30 | 4 | 4.1 | 4.1.3d | | | Les périphériques utilisés sont un numériseur, des magnétoscopes (Béta et VHS), une caméra vidéo, un magnétophone, un modem (mettre le site en ligne), un microphone et un disque dur externe. Les périphériques servent principalement à numériser des données analogiques, mais aussi à en stocker. [Pour être exhaustif, on pourrait ajouter souris, écran et imprimante.] |
| 98 | 069 :53 à 071 :30 | 4 | 4.1 | 4.1.3f | | | Site sera implanté sur le serveur de l'Université Laval, mais l'informatrice n'en connaît pas pour l'instant les données techniques. |
| 99 | 071 : 31 à 072 :36 | 4 | 4.1 | 4.1.3e | | | La capacité de stockage du système est de 115 Go pour le disque dur externe et de 4 Go pour l'ordinateur portable qui sert au traitement. Un back-up est aussi fait sur cédérom assez régulièrement, mais pas selon un calendrier préétabli. Le programmeur garde également des «Zip» de la ludosynthèse. |
| 99 | 071 : 31 à 072 :36 | 10 | 10.1 | 10.1.1 | | | En posant une question sur la capacité de stockage du système, l'informatrice touche la question de la conservation. (Voir Segment 99, 4.1.3e) |

| | | | | | |
|-----|-----------------------------|---|-----|--------|---|
| 99 | 071 : 31 à 072 :36 | 6 | 6 | 6.8 | <p>Un back-up est aussi fait sur cédérom assez régulièrement, mais pas selon un calendrier préétabli. Le programmeur garde également des «Zip» de la ludosynthèse.</p> |
| 100 | 072 : 37 à 072 : 47 | 4 | 4.1 | 4.1.3f | <p>Le réseau de communication utilisé est Internet par téléphone. Pour le serveur où sera déposé la ludosynthèse, ce sera celui de l'Université Laval. (Voir segment 98, 4.1.3f)</p> |
| 101 | 072 : 48 à 073 : 32 | 4 | 4.1 | 4.1.4 | <p>Le système n'est pas capable de généré lui-même un schéma sur son fonctionnement. Dreamweaver serait peut-être en mesure de répondre à ce genre de demande, mais la ludosynthèse ne possède qu'une page Dreamweaver ce qui rend cette application inutile. Par contre, Arbo a dessiné un schéma de son site, qui montre la navigation et le contenu.</p> |
| 102 | 073 : 33 à 077 : 01 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>Dans une certaine mesure, il existe processus, mais il n'est pas précis, il n'est pas décidé à l'avance. Il s'agit d'une «façon de faire», faite à l'usage.</p> <p>Par exemple pour créer un plan :</p> <p>L'étape 1 a été de numériser des documents déjà conservés sur support papier. Ensuite, l'informatrice a essayé d'avoir le plan de la salle, puis de replacer les éléments à l'échelle sur un plan de salle à l'aide du programme Illustrator.</p> <p>L'informatrice essaie de procéder en regroupant le même genre de tâches. Par exemple, si l'informatrice doit intégrer un même type d'images dans les différentes interfaces, elle attend d'en avoir plusieurs à intégrer. Elle accumule donc les tâches similaires afin de profiter de la répétition</p> <p>des manipulations similaires. Un travail à la chaîne. Des procédures doivent être faites à chaque fois et la répétition permet de développer un réflexe.</p> |
| 103 | 077 : 02 à 077 : 16 | 4 | 4.2 | 4.2.2 | <p>C'est important de suivre cette méthode pour l'efficacité, la rapidité et la réduction d'erreurs.</p> |
| 104 | 077 : 17 à 078 : 40 | 4 | 4.2 | 4.2.3 | <p>Certaines de ces procédures [informelles] sont documentées, sur des petits bouts de papiers uniquement à des fins de mémoire proche,</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|---|
| | | | | | <p>par exemple dans le cadre de traitement d'un document ou pour en retrouver le chemin d'accès.</p> <p>Il y a aussi un document, fait dans FileMaker, qui compile des informations de mémoire. Par exemple, se rappeler du style initial, maintenir l'unité.</p> <p>«Mes normes, ce n'est pas très élaboré. Par exemple, si je voulais avoir le contour flou, pour une photo, j'écrivais toutes les étapes sur un petit bout de papier pour que se soit le plus systématique possible».</p> <p>Ces notes ne sont pas intégrées au cahier de normes.</p> <p>Deux éléments sont mentionnés. 1- Des normes dans un fichier FileMaker pour maintenir l'unité. 2- des notes prises sur des bouts de papier pour se souvenir d'une opération.</p> <p>Un document de normes est produit dans FileMaker.</p> |
| 104 | 077 : 17 à 078 : 40 | 3 | 3.1 | 3.1.1 | |
| 105 | 078 : 41 à 079 : 51 | 4 | 4.2 | 4.2.4 | <p>L'informatrice juge que les étapes qu'elle doit nécessairement franchir dans la création de ses documents sont le respect de la nomenclature et la planification de la programmation. Il s'agit en fait d'étapes qui permettent de s'assurer de ne pas se tromper ou de devoir recommencer. L'informatrice doit s'assurer que le travail de réalisation se déroule bien. [La réponse ne renvoie pas nécessairement au niveau de conséquence souhaité.]</p> <p>Il n'y a pas d'étape «électronique» dans le travail d'Arbo concernant la ludosynthèse qui, si elle était sautée, aurait des conséquences sur les documents.</p> |
| 106 | 079 : 52 à 080 : 35 | 4 | 4.2 | 4.2.5 | <p>Selon l'informatrice, rien dans sa façon de faire, dans son processus, ne distingue les travaux d'Arbo de ceux d'une autre troupe. Arbo utilise un logiciel. Des limites sont donc imposées. L'originalité est dans la matière, le contenu. Malgré tout, le programmeur est parfois surpris des résultats obtenus par l'informatrice puisqu'il ne savait pas comment faire ce qu'elle arrive à produire.</p> |
| 107 | 080 : 036 à | 4 | 4.2 | 4.2.6 | <p>L'informatrice ne répond pas vraiment à la question. Elle complète davantage certaines informations concernant le processus.</p> |

| | | | | | | | |
|-----|----------------------------|---|-----|--------|--|--|--|
| | 082 : 02 | | | | | | |
| 107 | 080 : 036 à 082 : 02 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | | | L'informatrice dit que pour faciliter son travail, elle programme d'abord une interface pour chaque section de la ludosynthèse. Ensuite, lorsqu'elle sera certaine du bon fonctionnement de cette programmation, elle n'aura plus qu'à modifier les contenus pour l'adapter aux besoins de chaque interface. Advenant le cas où de la programmation serait alors à refaire, il s'agirait uniquement de détails. Ce ne serait pas la base. Le départ doit être correct. Ensuite, pour les autres interfaces, le procédé deviendra de la routine. |
| 108 | 082 : 03 à 082 : 40 | 4 | 4.2 | 4.2.7a | | | <p>Selon l'informatrice, le système n'impose pas de limitations. Il existe bien certains formulaires dans la ludosynthèse, par exemple pour les jeux. Cependant, ils n'apparaissent pas comme étant limitatifs ou contraignants. L'utilisation de Flash s'avère en ce sens très souple selon l'informatrice. Flash est assez large, il peut importer presque toutes les formes de graphiques qui existent. Flash gère bien le texte, c'est-à-dire faire du texte dynamique ou statique facilement.</p> <p>Si dans les jeux une personne doit entrer de l'information, elle doit le faire dans un formulaire, dans le sens informatique (ce n'est pas un questionnaire). Pour l'informatrice, ce n'est pas compliqué. Elle ne juge pas avoir besoin de s'adapter à ces formulaires.</p> |
| 109 | 082 : 41 à 082 : 42 | 4 | 4.2 | 4.2.7b | | | La question n'a pas été posée en raison de la réponse à la question précédente. L'absence de limitations imposées par le système rend impossible une documentation sur le sujet. (Voir Segment 108, 4.2.7a) |
| 110 | 083 : 43 à 083 : 59 | 4 | 4.2 | 4.2.7c | | | A la connaissance de l'informatrice, ses activités ne sont pas soumises à des formes de contrôle de types ISO, design de système, standards internationaux ou professionnels. |
| 111 | 084 : 00 à 085 : 50 | 4 | 4.3 | 4.3 | | | [L'idée de liens technologiques pourrait être présente dans le fait que des images, par exemple, peuvent être modifiées dans Flash, mais à l'aide du logiciel utilisé pour sa création. Ce n'est pas tout à fait l'idée de la question.] L'idée de liens intellectuels est présente, mais uniquement pour les créateurs, pas pour les |

| | | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|-------|--|
| | | | | | | utilisateurs. En ce sens, les créateurs, qui ont réuni leurs documents et accumulé des informations concernant ceux-ci, sont en mesure de retourner à l'original. Toutefois, les traces ne sont pas dans la ludosynthèse, ce qui ne permet pas à un utilisateur de retourner facilement dans le fonds d'archives. |
| 112 | 085 : 51 à 093 : 37 | 5 | 5.1 | 5.1 | 5.1 | Les fichiers (éléments graphiques par exemple) sont nommés en fonction d'une nomenclature bien spécifique, dont chaque élément de titre [de nom] est significatif pour l'informatrice. Lorsqu'elle travaille à la fabrication des objets utilisés pour les interfaces de la ludosynthèse, l'informatrice classe les fichiers en fonction de leur interface respective, de la section à laquelle ils appartiennent (basique, chronologique, systémique ou ludique). Elle peut donc les repérer et y accéder de la sorte. [Durant le travail de programmation, les fichiers sont tous insérés dans un même dossier, tel qu'exigé par Flash. Ainsi, c'est uniquement le nom des fichiers, conforme à la nomenclature, qui permet le repérage et l'accès au fichier.] [Pour ce qui est de l'utilisation de la ludosynthèse, les |
| | | | | | | documents se repèrent visuellement à l'écran et sont accessibles à l'aide de la souris...] |
| 112 | 085 : 51 à 093 : 37 | 3 | 3.4 | 3.4.1 | 3.4.1 | En répondant à la question, l'informatrice parle de la nomenclature qu'elle utilise et donc de l'identification de ces dossiers. (Voir Segment 112, 5.1) |
| 112 | 085 : 51 à 093 : 37 | 3 | 3.5 | 3.5.1 | 3.5.1 | En répondant à la question, l'informatrice revient sur la nomenclature qu'elle utilise et par conséquent donne des informations sur l'organisation de ses documents, principalement en cours de travail. (Voir Segment 112, 5.1) |
| 112 | 085 : 51 à 093 : 37 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | 4.2.1 | En voulant expliquer comment elle repère et accède à ses fichiers, l'informatrice révèle de nouvelles informations sur le processus de création de la ludosynthèse. Elle crée d'abord une sorte de brouillon graphique dans le logiciel Photoshop. Lorsque le résultat est jugé satisfaisant, l'informatrice reprend chaque image (dans sa version originale, c'est-à-dire non modifiée) ayant servi à l'ensemble de l'interface, la retravaille individuellement et l'enregistre, en format JPEG ou PNG (transparent), sous le même nom que son «layer» correspondant dans Flash. Ces fichiers ne |

| | | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-----|-----|--|
| | | | | | | <p>sont pas compressés, afin d'être au maximum de qualité. L'interface est donc ensuite reconstruite dans Flash. Photoshop apparaît donc comme un logiciel permettant la création de brouillons. Des éléments peuvent être tout de même modifiés lors de l'élaboration finale de l'interface.</p> <p>Le processus de repérage, d'identification et d'accès n'est pas documenté.</p> <p>Fradet : «C'est la mémoire». Cependant, en posant la question à l'informatrice, celle-ci a pris conscience de l'importance de documenter son processus parce qu'elle n'est pas certaine, en raison de la complexité de la ludosynthèse, qu'elle sera encore en mesure de se le rappeler après un certain laps de temps. L'informatrice a pris conscience de la nécessité d'écrire «où sont les choses» car elle n'est plus certaine qu'elle sera capable de s'en souvenir dans le long terme.</p> |
| 113 | 093 : 38 à 094 : 40 | 5 | 5.2 | 5.2 | 5.2 | <p>Tous les brouillons, les images créées dans Photoshop seront conservées. Au départ, même les «rejets» étaient conservés. À partir d'un certain moment, l'informatrice dit, sans en donner la raison, avoir arrêté de les garder. L'informatrice a fait des cédéroms à part.</p> |
| 114 | 094 : 41 à 096 : 08 | 5 | 5.3 | 5.3 | 5.3 | <p>Le système ne possède pas de contrôle de sécurité, pas de mot de passe... Seule une sécurité physique est procurée puisque l'ordinateur est accessible uniquement au domicile de l'informatrice. Le serveur sera à l'Université [Laval]. Les normes de sécurité de l'Université ne sont pas connues par l'informatrice. Ce qui sera conservé au domicile de l'informatrice, personne n'y aura accès. Pour lire la ludosynthèse, il faut absolument utiliser le lecteur Flash. La version utilisée par l'informatrice demande à l'utilisateur d'avoir la version 6 de Flash. Toutefois, ceci n'est pas fait en fonction de l'application d'une mesure de sécurité.</p> |
| 115 | 096 : 09 à 096 : 34 | 5 | 5.4 | 5.4 | 5.4 | <p>Dans le processus de travail, il n'y a qu'une seule vue du contenu du système, c'est-à-dire qu'en accédant au système, une personne peut donc avoir accès à l'ensemble de la ludosynthèse.</p> <p>Toutefois, lorsque la ludosynthèse sera en ligne, les utilisateurs n'auront accès qu'aux contenus qui leur seront présentés.</p> |

| | | | | | |
|----------|------------------------|---|-----|-----|--|
| 116 | 096 : 35 à 099 : 11 | 6 | 6.1 | 6.1 | <p>Les créateurs ne se serviront pas réellement de la ludosynthèse. La seule façon dont ils pourraient s'en servir, se serait, par exemple dans le cas de SIMUL ludique, de remettre dans la banque de données une performance envoyée par un utilisateur. D'une manière opérationnelle, une fois le document terminé, il n'est pas utile pour les créateurs. La ludosynthèse sera utilisée «comme objet de référence», «comme si on avait fait un livre».</p> |
| V 117 | 099 : 12 à 100 : 15 | 6 | 6.2 | 6.2 | <p>Les utilisateurs ont accès à la ludosynthèse, mais un peu comme on lit un livre, c'est-à-dire sans pouvoir de modification, avec toutefois une capacité d'interaction et de création avec des éléments proposés. (Voir Segment 116, 6.1)</p> <p>Un programmeur aide à la programmation, mais rien n'est fait sans la validation de l'informatrice. Il agit plutôt comme personne ressource donnant des conseils et son soutien.</p> <p>De plus, les créateurs demanderont, une fois la ludosynthèse terminée, à certaines personnes de tester la ludosynthèse, «mais ça va être sur le résultat... une fois tout fini, ça ne sera pas, il n'y aura pas d'interventions sur les étapes de production». Les personnes qui seront appelées à faire ces tests n'auront pas de pouvoir de modification sur la ludosynthèse. Seuls leurs commentaires pourraient amener certaines modifications à la ludosynthèse.</p> <p>Enfin, selon l'informatrice, ce rapport d'utilisation n'est pas susceptible de changer avec le temps.</p> |
| 118 | 100 :16 à 101 : 44 | 6 | 6.3 | 6.3 | <p>Les utilisateurs pourront ajouter des informations à la ludosynthèse. Cela se fera par un l'ajout direct [en ligne sans intervention des informateurs] d'une performance qu'ils auront réalisée à une banque de données. Cette possibilité d'ajout ne sera fonctionnelle que dans la section Ludique, pour SIMUL, mais aussi probablement pour d'autres productions. Malgré tout, ces ajouts n'apporteront pas de modifications à la ludosynthèse comme telle.</p> <p>L'utilisateur crée donc un nouveau document à l'aide de ceux proposés par Arbo. Toutefois, ce document s'ajoute à ceux d'Arbo, il ne vient pas le remplacer. [De plus, il pourrait y avoir, a priori, un maximum défini de possibilités de création de documents.]</p> |
| 118 | 100 :16 à | 6 | 6.4 | 6.4 | <p>Les modifications apportées à la ludosynthèse se font par addition de</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-----|---|
| | | | | | <p>nouveaux contenus. Toutefois, il ne s'agit que de l'augmentation d'une banque de données [qui permet à un «visiteur» de laisser sa trace]. Les modifications sont toutes enregistrées parce qu'ajoutées à la base de données.</p> <p>[Il aurait peut-être fallu ici parler des possibilités de mise à jour de la ludosynthèse. Cela n'a pas été fait. Il semble réellement qu'à l'esprit des créateurs, la ludosynthèse, une fois terminée, n'aura pas besoin de modifications. On peut se référer à l'entrevue précédente où il était question d'une différence dans la démarche particulière d'Arbo qui crée un document après avoir cessé ses activités.]</p> |
| 119 | 101 : 45 à 103 : 21 | 6 | 6.5 | 6.5 | <p>A l'égard des annotations, l'informatrice a répondu par la négative à chacune des questions qui lui a été posée. [Elle ne voyait pas comment s'appliquait à sa situation l'idée de phases de procédure administrative, de procédure de travail ou de procédure de gestion documentaire.] La seule chose qu'elle a mentionné, au moment de voir si des annotations sont ajoutées en cours d'un processus de gestion documentaire, c'est qu'il est possible qu'elle tienne compte des dates ajoutées lors de la sauvegarde d'un document. [Toutefois, elle ne l'a pas relié à un processus particulier. Et ne dit pas non plus à quoi cela pourra lui servir.]</p> <p>Fradet : «Non, pas de numéro. Moi j'y vais simplement avec la date de sauvegarde».</p> <p>P.Perron : «Celle qui est ajoutée automatiquement au bout...» Fradet : «Oui».</p> <p>P.Perron : «Donc, une fois que le document est créé comme tel, on n'y touche plus». Fradet : «Non».</p> |
| 120 | 103 : 22 à 104 : 08 | 6 | 6.6 | 6.6 | <p>Aucune mesure n'est prise par les créateurs afin de les avertir de toutes modifications apportées à leurs documents.</p> <p>Fradet : «Étant donné que la troupe n'existera plus... il n'y aura pas de...»</p> <p>P.Perron : «...de suivi comme tel...» Fradet : «Non, je ne penserais pas».</p> <p>À savoir si le système possède des mesures de contrôle, l'informatrice ne le savait pas, elle ne s'était jamais posée la</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-----|---|
| 121 | 104 : 09 à 104 : 22 | 6 | 6.7 | 6.7 | question. Selon l'informaticienne, il existe un moment où le document doit être considéré comme terminé. Il s'agit du moment juste avant l'avant sur le serveur. |
| 122 | 104 : 23 à 106 : 43 | 6 | 6.8 | 6.8 | À l'égard de la conservation pour mesure de sécurité, le site sera déposé sur le serveur [de l'Université Laval]. Il y aura tout de même une copie conservée par les créateurs en cas de problème. Donc aux yeux de l'informaticienne, il y aura deux copies, ce qui devrait prévenir contre les risques de catastrophes [...]. Fradet : «Si les deux se produisent en même temps [destruction des copies], bien c'est parce que quelque chose de bien grave est arrivé. [Rire] Fait que là même si on le mettait dans une banque, je ne sais pas si... peut-être qu'on pourrait mettre dans un coffre à la banque le CD...» [D'autres copies existeront, qui ne sont pas mentionnées ici. Par exemple, le site doit être copié sur dévédérom. (S'il est mis sur dévédérom, le site pourrait probablement être mis au dépôt légal??????)] Des copies de sécurité sont faites en cours de création. Les copies déposées sur le disque dur sont mises à jour. Toutefois, lorsque l'informaticienne arrive à des étapes «critiques» (modifications importantes), elle fait des «copies de copies de copies de copies», [par date], qui lui permettent de revenir en arrière. Cette conservation à des fins de sécurité n'est pas mesurable en fonction de critères établis. D'ailleurs l'informaticienne pense qu'elle pourrait conserver les copies de manière définitive, à tout le moins «tant que ce n'est pas fini». [Il s'agit d'un processus très informel.] |
| 123 | 106 : 44 à 108 : 16 | 7 | 7.1 | 7.1 | Les créateurs ont besoin d'un programmeur. Il s'agit de la seule ressource externe, de la seule compétence que la troupe n'a pas. Non, ce n'est pas lié à une fonction. Ce sont les artistes, en tant qu'artistes, qui prennent leurs propres décisions, qui ont leur propre pouvoir. |
| 124 | 108 : 17 à 108 : 50 | 7 | 7.2 | 7.2 | Les deux artistes partagent ensemble la responsabilité officielle de la réalisation de l'activité. Ils sont ensemble responsables de la |

| | | | | | |
|-----|------------------------|----|------|------|---|
| | | | | | gestion des informations, des documents ou des archives et responsables du support technique concernant le système électronique. [Toutefois, les archives et le support technique semblent être, dans une perspective plus opérationnelle, sous la responsabilité de l'informatic. Malgré tout, les décisions se prennent par consensus. (Voir Segment 125, 7.3)] |
| 125 | 108 : 51 à 110 : 14 | 7 | 7.3 | 7.3 | Certaines tâches sont tout de même réparties entre les deux artistes. À l'égard de la conception artistique, la source de référence pour la «reconstitution» d'un spectacle dans la ludosynthèse est la personne qui avait conçu le spectacle original. Mais pour ce qui est du classement, c'est d'avantage l'informatic qui le fait, puisque c'est elle qui «fait la job concrète». Conception : les deux. Création, gestion, conservation (les trois électroniques), l'informatic. [On ne fait pas de relevé de responsabilités par fonction.] |
| 126 | 110 : 15 à 110 : 24 | 7 | 7.4 | 7.4 | Personne ne doit donner son accord, son autorisation pour la création d'un document. |
| 127 | 110 : 25 à 111 : 04 | 7 | 7.5 | 7.5 | L'information contenue dans un document est choisie par les deux artistes ensemble. Les artistes ont également entière liberté sur la présentation de leurs documents. Ils prennent les décisions ensemble à cet égard. L'informatic soulève le problème du droit d'auteur et du droit à l'image. [Si Arbo n'a pas les droits, il doit en tenir compte pour le choix du contenu ou éventuellement pour la présentation du document.] Toutefois, ceci n'est pas lié à une autorité quelconque. |
| 127 | 110 : 15 à 111 : 03 | 13 | 13.4 | 13.4 | En ce qui concerne le contenu ou sa présentation, l'informatic soulève la nécessité du respect du droit d'auteur et du droit à l'image. Si la troupe n'a pas les droits d'une image, elle ne peut l'intégrer à la ludosynthèse. |
| 128 | 111 : 04 à 111 : 10 | 7 | 7.6 | 7.6 | Sur un document créé, il n'y a pas de mention de titre ou de responsabilité. |
| 129 | 111 : 11 à | 7 | 7.7 | 7.7 | Les documents, le travail des artistes ne doit pas répondre à des règles fixées par quelqu'un d'autre. |
| | 111 : 22 | | | | |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|------|-------|--|
| 130 | 111 : 23 à 112 : 37 | 7 | 7.8 | 7.8 | <p>Aux yeux de l'informatrice, le seul élément qui fait foi d'une certaine qualification à l'égard de la réalisation de la ludosynthèse tient au fait qu'ils ont produit à la fois les spectacles originaux et la ludosynthèse. La crédibilité vient du fait que les mêmes «acteurs» ont participé et participent aux deux processus. Le lien est celui de l'expérience.</p> <p>Fradet : «La seule chose c'est que c'est nous-même qui avons fait les productions de... sur lesquelles on fait le site».</p> <p>P.Perron : «C'est l'expérience, c'est le lien d'expérience».</p> <p>Fradet : «On parle nous-mêmes de ce qu'on a fait. C'est comme une espèce d'autobiographie». Selon l'informatrice, la crédibilité ne vient pas de l'adhésion à une association, d'un grade académique ou d'un statut particulier.</p> |
| 131 | 112 : 38 à 112 : 47 | 7 | 7.9 | 7.9 | Ensemble, les deux artistes ont l'autorité de «mettre en circulation» les documents qu'ils créent. |
| 132 | 112 : 48 à 113 : 32 | 7 | 7.10 | 7.10 | Personne ne doit vérifier, contrôler ou critiquer le travail électronique de la troupe, ni avec des normes, ni avec des standards. Les créateurs vont faire faire des vérifications à la fin du processus par certains utilisateurs choisis. <p>Un questionnaire devrait être rédigé par les créateurs afin de diriger les observations des «vérificateurs».</p> |
| 132 | 112 : 48 à 113 : 32 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | À la fin du processus de création, des vérifications seront faites par des utilisateurs choisis. Un questionnaire rédigé par les créateurs guidera ces «vérificateurs» vers certains points précis à observer. |
| 133 | 113 : 33 à 113 : 42 | 7 | 7.11 | 7.11 | Le système électronique n'a pas de méthode afin d'assurer que seule une personne ayant l'autorisation adéquate puisse diffuser les documents. |
| 134 | 113 : 43 à 113 : 51 | 7 | 7.12 | 7.12 | Les droits d'accès aux documents ou au système ne sont pas reliés aux compétences de travail. |
| 135 | 113 : 52 à 118 : 11 | 8 | 8.1 | 8.1.1 | La notion de fiabilité à une signification pour l'informatrice. <p>Au départ, l'informatrice affirme rapidement que le terme a un sens pour elle. Puis, elle remet le terme en question. Elle l'associe alors à ce qu'elle appelle la REPRÉSENTATIVITÉ : «ce qu'on montre à l'écran va être représentatif de ce qu'on a fait sur scène».</p> |

| | | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|--|--|
| | | | | | | <p>Ceci étant fait dans une synthèse, il s'agirait d'un rapport de fiabilité aux concepts ou/et à la représentation. Être fidèle aux concepts. En ce sens, l'informatrice juge que les documents créés peuvent être considérés comme fiables.</p> <p>Par la suite, l'intervieweur redirige l'informatrice en fonction de la définition qu'Interpares donne à la fiabilité (respect d'un processus lors de la création). Dans le sens d'Interpares, l'informatrice considère que la fiabilité des documents n'a pas de sens pour elle.</p> <p>Toutefois, l'informatrice considère que ses documents peuvent être jugés comme fiables. «La photo qu'on va avoir mis là, elle a été prise exactement au moment où l'événement a eu lieu. On peut pas mettre une fausse photo. On peut pas aller refaire un setup de ce qui aurait pu y avoir [...] Alors ce qu'on a, c'est ce qui s'est passé». Les documents sont fiables parce que les créateurs sont là pour faire le lien entre l'avant et l'après. En ce sens, l'informatrice dit que les documents n'ont pas à respecter certaines conditions à l'égard de leur forme ou du contrôle de leur création pour être fiables. «Cela va de soi».</p> <p>[Remarquons que l'idée d'un processus dans le monde électronique n'a pas d'écho pour l'informatrice.]</p> |
| 136 | 118 : 12 à 118 : 58 | 8 | 8.1 | 8.1.2 | <p>Au moment de la conception, les informations devant être contenues par chacune des sections ont été définies. Un document est terminé lorsqu'il répond aux exigences définies lors de l'étape de conception. Le document est terminé lorsqu'il répond à l'idée que s'en fait le créateur. Par exemple, à l'égard de l'esthétisme.</p> <p>Fradet : «Ça c'est dans la conception. Chaque section va contenir telle, telle, telle information. On l'intègre. Voilà».</p> | |
| 136 | 118 : 12 à 118 : 58 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | <p>Au moment de la conception, les informations devant être contenues par chacune des sections ont été définies. Le document est considéré comme étant terminé lorsqu'il répond aux exigences définies lors de l'étape de conception et lorsqu'il répond à l'idée que s'en fait le créateur.</p> | |
| 137 | 118 : 59 à 120 : 15 | 8 | 8.1 | 8.1.3 | <p>En haut à gauche, il y aura sur chaque page de la ludosynthèse le logo d'Arbo Cyber. Le logo est constitué d'un transparent. Il n'est pas dans le document comme tel. Mais l'utilisateur ne voit pas les</p> | |

| | | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-----|--------|---|
| | | | | | | différences de niveau. Quelques fois, le logo pourra être intégré dans l'interface. Lorsque cela se produit, c'est le concept qui l'exige. Ce n'est pas nécessairement pour identifier chaque interface. |
| 138 | 120 : 16 à 120 : 28 | 8 | 8 | 8.1 | 8.1.4 | Arbo Cyber utilise un logo pour identifier les pages de la ludosynthèse. Mis à part les logos, il n'y a pas de méthodes particulières. Arbo «ne s'est pas arrêté la-dessus», «cela va de soi». (Voir Segment 137, 8.1.3) |
| 139 | 120 : 29 à 120 : 47 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.4a | Arbo marque ses documents de la ludosynthèse avec un logo. Cependant, il n'utilise pas de filigranes, de signatures ou d'horodatages électroniques. (Voir Segment 137, 8.1.3) |
| 140 | 120 : 48 à 120 : 54 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.4b | Les logos sont utilisés sur tous les documents, quels qu'ils soient. |
| 141 | 120 : 55 à 120 : 57 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.4c | Arbo n'utilise pas la signature électronique, donc la question ne s'applique pas. |
| 142 | 120 : 58 à 121 : 11 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.4d | Mis à part le logo, il n'y a pas d'autres méthodes utilisées afin de montrer que les documents sont bien d'Arbo. |
| 143 | 121 : 12 à 121 : 48 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.4e | Arbo n'a pas de méthode officielle de certification, ni d'autres dispositions pour garantir la fiabilité de ses documents. Fradet : «Non, on n'a pas... on ne s'est pas arrêté la-dessus. Pour nous autre c'est...» P. Perron : «Ça va de soi...» Fradet : «C'est ça». |
| 145 | 121 : 49 à 121 : 57 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.4f | Le système n'utilise pas de mécanisme pour sceller des codes ou des messages secrets. |
| 146 | 121 : 58 à 123 : 03 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.5 | Dans la ludosynthèse, les dates associées à des documents seront des dates qui renvoient au passé. Toutefois, la page d'accueil devrait être datée en fonction de la date de création du site. Les créateurs n'ont pas pensé à une méthode quelconque afin de garantir la fiabilité de cette date. L'informatrice dit que la date de dépôt sur le serveur pourrait en faire foi, mais en rappelant que les utilisateurs n'ont pas accès à cette information. |
| 147 | 123 : 04 à 123 : 29 | 8 | 8.1 | 8.1 | 8.1.6 | L'informatrice ne croit pas que les documents font foi, montrent leur processus de création électronique. |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|--|
| 148 | 123 : 30 à 126 : 25 | 8 | 8.2 | 8.2.1 | <p>Devant le silence de l'informatrice, l'interviewer met en place la notion d'authenticité en fonction des critères d'Interpares : continuité du lien d'identification entre le document et son auteur durant le processus de transmission/conservation et absence de modification/corruption.</p> <p>En lui demandant si elle croit que l'authenticité de ses documents est assurée, l'informatrice dit que des images ont été modifiées pour s'intégrer à l'interface. Par exemple, un fond d'interface qui s'intègre à une photo. [Cependant, ces remarques renvoient encore aux liens entretenus entre le document et le passé]</p> <p>L'informateur redirige alors la question.</p> <p>À l'égard du document numérique et de sa vie propre, «je ne crois pas qu'il peut être corrompu, le document, en tant que tel, par d'autres».</p> <p>Une fois en ligne, l'informatrice croit que les documents sont protégés. L'informatrice ne pense pas que quelqu'un pourrait copier la ludosynthèse et la modifier par la suite.</p> |
| 149 | 126 : 26 à 126 : 44 | 8 | 8.2 | 8.2.3 | <p>L'informatrice dit qu'elle ne prend aucune mesure spécifique afin d'assurer que les documents ne soient pas altérés à travers le temps ou afin de pouvoir repérer n'importe quel changement (intentionnel, accidentel ou environnemental).</p> |
| 150 | 126 : 45 à 127 : 20 | 8 | 8.2 | 8.2.4 | <p>L'informatrice ne croit pas que l'authenticité de ses documents numériques soit affectée par leur transmission (diffusion) dans l'espace ou le temps. Il est question des différentes résolutions (d'écran) employées par les utilisateurs. On en vient à la conclusion que ces résolutions n'affectent pas l'authenticité.</p> <p>Fradet : «L'image va être plus grosse, mais la forme... il n'y a rien qui dans la disposition, dans la forme qui va changer». «C'est fixe».</p> |
| 151 | 127 : 21 à 130 : 31 | 8 | 8.2 | 8.2.5 | <p>À l'égard des mesures de contrôle afin de s'assurer de l'authenticité des documents durant leur diffusion, l'informatrice ne croit pas que la question s'applique à sa réalité.</p> <p>P.Perron : «Donc pour vous, l'authenticité ça renvoie vraiment plus à ce qu'on a parlé la première fois, [oui] c'est vraiment plus par rapport à la représentativité du passé».</p> <p>Fradet : «Oui, parce que je ne penserais pas que ça puisse être</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|---|
| | | | | | <p>modifié par quelqu'un d'autre».</p> <p>Il est question de l'enregistrement d'une image prise sur un site et transformée à l'aide d'un logiciel sur un ordinateur personnel. La question est éludée puisque l'informatrice rappelle qu'avec Flash, il n'est pas possible pour un utilisateur d'enregistrer une image pour ensuite la modifier dans un autre programme. Même le texte ne peut pas être sélectionné. La seule possibilité serait de faire une saisie d'écran. En ce sens, l'utilisation de Flash apparaît comme une mesure de sécurité.</p> <p>Le nombre de DPI a été réduit.</p> <p>Il serait possible pour un utilisateur d'imprimer. Toutefois, même l'impression peut être barrée par les créateurs.</p> |
| 151 | 127 : 21 à 130 : 31 | 8 | 8.2 | 8.2.1 | <p>Pour l'informatrice, l'authenticité renvoie davantage à la représentativité par rapport au passé qu'à des mesures prises pour empêcher toutes modifications.</p> |
| 152 | 130 : 32 à 131 : 54 | 8 | 8.2 | 8.2.6 | <p>Il n'y a pas de méthode quelconque permettant à une personne (autre que les membres d'Arbo) de s'assurer que les documents n'ont pas été altérés dans le temps.</p> <p>L'informatrice ajoute qu'elle ne voit pas l'intérêt que pourrait avoir quelqu'un de modifier la ludosynthèse.</p> <p>Fradet : «Je ne connais pas les pirates, mais je me demande qui aurait intérêt à le faire pour ce genre de site-là».</p> <p>[La nature du travail lui apparaît en quelque sorte comme une certaine mesure de protection.]</p> <p>Le site est protégé. Quelqu'un à la limite pourrait prendre une photographie et la modifier [ce ne devrait pas être possible avec Flash], mais il ne pourrait pas retourner la mettre dans la ludosynthèse. [La copie de sécurité conservée hors ligne est donc garante d'une certaine authenticité.]</p> |
| 153 | 131 : 55 à 132 : 21 | 8 | 8.2 | 8.2.7 | <p>En ce qui a trait à la question de l'enregistrement de dommages causés aux documents, l'informatrice dit que la question ne s'applique pas.</p> |
| 154 | 132 : 22 à 8 | 8 | 8.2 | 8.2.8 | <p>Le logo permet de savoir que la ludosynthèse est d'Arbo. (Voir Segment 137, 8.1.3)</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------------------|---|-----|-------|---|
| | | | | | <p>Quelqu'un pourrait reconnaître la personne sur les photographies. La page de crédits et la distribution. [Pour ces deux éléments, il s'agit encore d'un lien avec le passé.]</p> <p>P. Perron «Donc pour vous ça va être plus des informations contextuelles inscrites sur le document, que le document... dans sa conception lui-même qui va être garant de son...[authenticité]».</p> <p>L'informatrice répond par l'affirmative.</p> |
| 155 | 133 : 20 133 : 21 à 134 : 25 | 8 | 8.2 | 8.2.9 | <p>Il n'y a pas de possession partagée de documents. Si Arbo utilise une bande sonore produite par un autre artiste, le crédit de la bande appartient à celui-ci en respect avec la loi sur le droit d'auteur. Cela aurait pu toucher des œuvres «collaboratives», ce qui implique des co-auteurs, mais dès la création de l'œuvre. Toutefois, l'informatrice dit que cela ne touche pas la ludosynthèse.</p> |
| 156 | 134 : 26 à 138 : 39 | 8 | 8.3 | 8.3.1 | <p>Créer des documents exacts : «Étant donné qu'on fait un site historique, il faut que ce qu'on y met soit les bonnes informations. C'est ça, c'est comme intrinsèque».</p> <p>La notion d'exactitude est très significative, très importante pour l'informatrice. L'informatrice ne croit pas que la notion d'exactitude touche des aspects particuliers de ses documents.</p> <p>Cela touche surtout les photographies, vidéos, sons, textes (pas nécessairement les textes de réflexion, mais les «coordonnées», les données contextuelles : qui a fait quoi, où, quand, comment), les plans : faire que cela montre autant que possible les choses telles qu'elles se sont réalisées.</p> <p>«Ce qui donne une idée la plus fidèle».</p> <p>Ce sont les artistes, les créateurs qui sont le lien, le rapport d'exactitude entre la réalité (le passé) et la reconstitution numérique. La partie historique (chronologique - basique) est donc fortement touchée. La partie systémique ne l'est que peu, voire pas, en ce sens que se sont des textes de réflexion, d'opinion d'une personne (un peu comme un éditorial). La partie ludique, étant un mélange des deux, devra répondre à une certaine exactitude puisqu'il y a, en quelque sorte, reconstitution de performances afin de permettre à l'utilisateur de participer.</p> <p>Pour ludique SIMUL, des documents seront recréés. Ils ne seront pas datés ou marqués. L'informatrice ne considère pas que cela a une</p> |

| | | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|---|---|
| | | | | | | <p>valeur historique. Dans ce contexte précis, les documents seront là pour permettre aux utilisateurs de produire un SIMUL. C'est le résultat, le processus à montrer qui compte.</p> <p>La question de l'importance de l'exactitude des faits contenus dans les documents n'a pas été formulée puisqu'il a été jugé que la réponse précédente avait couvert la matière. (Voir Segment 156, 8.3.1)</p> |
| 156 | 134 : 26 à 138 : 39 | 8 | 8.3 | 8.3.2 | <p>Aucune méthode particulière n'a été mise en place afin de permettre d'évaluer la véracité des informations contenues dans la ludosynthèse.</p> <p>Pour les dates, il est possible de retourner vérifier dans les journaux. Fradet : «On prend ce qu'on a, puis... on n'a pas d'intermédiaire. C'est pas comme si quelqu'un voudrait faire le même travail, mais c'était quelqu'un qui nous connaissait pas vraiment puis qui faisait une recherche. Là, il y aurait ce travail là à faire. Mais vu que c'est nous qui le faisons...».</p> | |
| 157 | 138 : 40 à 140 : 00 | 8 | 8.3 | 8.3.3 | <p>La question n'a pas été formulée puisqu'il a été jugé que la réponse précédente l'avait couvert. (Voir Segment 157, 8.3.3)</p> | |
| 158 | 140 : 01 à 141 : 44 | 8 | 8.3 | 8.3.5 | <p>Pour ce qui est de la question de critiquer l'exactitude des documents, on prend l'exemple des photographies mises en négatif pour empêcher que les spectateurs se reconnaissent. L'informaticienne ne croit pas que ce genre de modifications puisse entraîner des critiques par rapport à l'exactitude des documents. Le photographe pourrait peut-être ne pas aimer cela. Mais pour Arbo le choix de la photo n'est pas absolu. Arbo pourrait mettre le négatif du photographe directement. Ces modifications sont faites afin de respecter le droit à l'image.</p> <p>Fradet : «L'exactitude ce n'est pas de montrer qui était là à cette heure là pendant cette représentation-là. C'est de montrer plus l'attitude générale qu'avaient les spectateurs dans un état de représentation. Plus une attitude corporelle ou d'attention, de participation. Mais pas cette personne- là qui doit être là. On ne veut pas démontrer cela. Ce qu'on veut démontrer c'est la relation avec le spectateur et non la relation... comme toi si t'étais venu... regardes,</p> | |

| | | | | | |
|-----|------------------------|---|-----|-------|--|
| | | | | | t'étais là... C'est pas ça qu'on veut montrer». |
| 159 | 141 : 45 à 142 : 50 | 8 | 8.3 | 8.3.6 | L'informatrice juge que ses documents sont fiables, parce qu'ils représentent ces activités, mais pas tant ses activités électroniques que ses activités artistiques. L'informatrice assume également que ses documents sont authentiques, qu'ils ne sont pas corrompus, modifiés à travers le temps. L'informatrice croit également que l'exactitude de ses documents est assurée. |
| 160 | 142 : 51 à 145 : 11 | 9 | 9.1 | 9.1 | L'informatrice considère que les documents numériques qu'elle crée sont tous des archives. Les documents FileMaker de documentation et collaborateurs, les textes, les extraits vidéo choisis... Tout devient des archives : l'ensemble des documents de manière indépendante et la ludosynthèse prise comme un tout. Ce sont des archives parce que : «c'est un document qui montre... une portion de ce qui n'est plus, de ce qui est arrivé, une portion de réalité. On peut aller reconsulter par la suite pour... n'importe quel autre but ou objectif, ça n'a pas d'importance. Pour moi un archives, c'est ça. Quelque chose qui doit rester là, pour aller puiser dedans plus tard». P.Perron : «Donc vos documents électroniques, il y a une volonté de conservation pour référence ultérieure, témoignage de vos activités». |
| 161 | 145 : 12 à 146 : 23 | 9 | 9.2 | 9.2 | Les archives électroniques seront conservées. La durée de conservation n'est pas déterminée. Fradet : «Je ne sais pas si dans 100 ans on va être encore là [rire]». Il n'y a pas de volonté de destruction. L'informatrice envisage même, si cela est possible, le dépôt dans un centre de conservation. Le dépôt leur permettrait de s'enlever un poids et d'offrir une meilleure diffusion (les membres d'Arbo ne sont pas «accessibles à personne») Une volonté de conservation permanente. «Je pense que ça doit être gardé, dans la mesure où ça va être encore lisible, avec l'évolution des technologies [...] C'est ça les limites finalement». |
| 162 | 146 : 24 à | 9 | 9.3 | 9.3 | Les documents sont tous considérés comme étant des archives. À la |

| | | | | |
|----------|------------------------|-----|-----|--|
| 147 : 15 | | | | question y aura-t-il sélection, l'informatrice affirme qu'elle ne le croit pas. Cependant, elle fait une énumération de ce qu'elle croit qu'elle conservera. Par exemple, les versions finales seraient conservées, mais pas les versions d'étapes (ex : 26 novembre...). Conservation aussi des brouillons et des originaux (le travail des photographies et les originaux). Les originaux sont «le scan pas travaillé, l'extrait vidéo pas travaillé». |
| 163 | 147 : 16 à 148 : 13 | 9.4 | 9.4 | L'informatrice commence par dire que la technologie affecte la conservation en disant que pour l'instant Arbo conserve sur DVD, mais qu'ils vont devoir suivre l'évolution technologique. Ensuite, elle dit que la technologie n'affecte pas le choix, la sélection des documents. Le choix n'est pas lié à la technologie, c'est un choix intellectuel. |
| 164 | 148 : 14 à 148 : 18 | 9.5 | 9.5 | La question n'a pas été posée puisque l'on a jugé qu'elle avait été répondue par des réponses obtenues à des questions précédentes. (Voir Segment 160, 9.1 – 161, 9.2 et 162, 9.3.) |
| 165 | 148 : 19 à 153 : 36 | 9.6 | 9.6 | <p>Selon l'informatrice, la ludosynthèse n'est pas une copie de documents gérés ailleurs. La ludosynthèse constitue plutôt un nouvel ensemble documentaire, considéré comme entièrement autonome. La ludosynthèse n'a donc pas besoin des anciens documents pour fonctionner.</p> <p>Le seul élément, qui fait que la ludosynthèse n'est pas entièrement autonome, découle de la nature de la technologie. Les textes dramatiques ou les vidéos des SIMUL, par exemple, en raison des droits d'auteur ou de leur quantité, ne peuvent être intégrés entièrement à la ludosynthèse. (Sur le site, ce ne peut être que des extraits.)</p> <p>Pour contrer ce problème lié aux textes et offrir une intégralité, Arbo envisage de déposer ses textes sur un site destiné spécialement à la diffusion via Internet de textes dramatiques et à en gérer les droits d'auteur.</p> <p>Certains des textes d'Arbo pourraient se retrouver sur ce site. La ludosynthèse pourrait faire référence à ce site et celui-ci faire référence à la ludosynthèse.</p> <p>P.Perron : «La ludosynthèse devient une mémoire autonome</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------|----|------|--------|--|
| | | | | | <p>d'Arbo, qui n'a pas forcément besoin de communiquer avec la mémoire analogique pour fonctionner.</p> <p>Fradet : «Non».</p> <p>P.Perron : «Puis dans une certaine mesure, certains des textes, donc, que vous êtes pas capable de mettre sur le site parce qu'ils sont trop gros seront accessibles par un autre moyen électronique».</p> <p>L'informatrice : «Ça devient, il n'y a plus rien d'analogique dans le fond, avec ça, avec ce site de textes là. Si on avait décidé de... d'écrire un livre, publier un livre de tous nos textes, papier, là il y aurait eu un lien analogique. Mais là, étant donné que tous les autres documents... on peut toujours dire ».</p> <p>Un dernier lien analogique serait celui qui pourrait être fait avec les vidéos synthèses. Arbo pourrait en faire la promotion sur la ludosynthèse pour les vendre. Toutefois, cela ne détruit en rien l'autonomie de la ludosynthèse.</p> <p>Dans la discussion naît l'idée d'un site ou d'un organisme qui pourrait se charger de mettre en ligne ou diffuser via l'Internet des vidéos complètes, à l'image de ce qui se fait pour les textes.</p> <p>La vidéo cassette, physique, apparaît alors comme un complément à la ludosynthèse, sans y être liée nécessairement.</p> <p>«Les limites de la technologie vous forcent à penser certaines possibilités de réferer à votre ancien fonds quand même».</p> <p>[Contraintes technologiques]</p> |
| 166 | 153 : 37 à 153 : 51 | 9 | 9.7 | 9.7 | <p>L'informatrice ne sait pas durant combien de temps la ludosynthèse sera gardée en ligne. Pour ce qui est du hors ligne, il s'agit d'une conservation définitive.</p> |
| 167 | 153 : 52 à 155 : 10 | 10 | 10.1 | 10.1.1 | <p>Il n'y a pas de système différent pour la conservation des documents numériques d'Arbo. L'informatrice dit qu'elle les déplace, mais il s'agit en fait uniquement d'un changement de support.</p> <p>Du disque dur, elle transfère ses documents sur des cédéroms. Toutefois, la lecture ou l'utilisation des fichiers conservés se fait dans le même système que celui employé pour leur création.</p> <p>Le système utilisé pour la création des documents ne comprend pas de fonctionnalité spécifique pour la conservation (gestion) des documents.</p> |

| | | | | | | | |
|-----|------------------------|----|------|--------|--|--|---|
| | | | | | | | L'interviewer et l'informatrice s'entendent sur l'idée, la notion de système «manuel» destiné à la conservation des documents numériques. |
| 168 | 155 : 11 à 155 : 12 | 10 | 10.1 | 10.1.2 | | | La question 10.1.2 n'a pas été posée puisque l'informatrice n'utilise pas un système différent pour la conservation des documents numériques. |
| 169 | 155 : 12 à 155 : 54 | 10 | 10.1 | 10.1.3 | | | Le système ne conserve pas tous les documents systématiquement. L'informatrice doit faire le back up elle-même. Le fait que le système soit manuel implique nécessairement qu'il ne saisis pas automatiquement l'ensemble des entités numériques. |
| 170 | 155 : 55 à | 10 | 10.1 | 10.1.4 | | | L'informatrice n'a pas de procédure ou de processus normalisé. Elle fait une copie tous les jours. |
| | 157 : 07 | | | | | | Fradet : en riant, «j'ai un tic nerveux : command s, command s». À chaque fin de séance de travail une copie est faite sur le disque dur (externe). Et des copies sont faites sur cédéroms lorsque l'informatrice sait qu'elle sera sans toucher à la ludosynthèse pour une durée indéterminée. Ceci n'est pas basé sur une procédure. Aussi, il n'y a pas d'étapes à franchir, de mesures à respecter pour la gestion ou l'entretien des documents numériques. «Non, c'est vraiment essai et erreur. Quand j'ai eu mes problèmes de mémoire, j'ai perdu beaucoup de choses». |
| 171 | 157 : 08 à 157 : 09 | 10 | 10.1 | 10.1.5 | | | La question n'a pas été posée, parce que le contenu comme tel des documents n'est pas modifiable. Toutefois, la réponse de la question 10.6 montre la nature dynamique de certains documents et éveil chez l'informatrice la nécessité de s'en occuper dans la conservation. |
| 172 | 157 : 10 à 158 : 27 | 10 | 10.1 | 10.1.6 | | | Dans la mesure où la ludosynthèse est programmée, en la conservant, sa nature interactive ou ses fonctions d'interaction sont automatiquement conservées. |
| 172 | 157 : 10 à 158 : 27 | 10 | 10.1 | 10.1.5 | | | Le contenu de certains documents se modifie. Il y a donc dynamisme. Par exemple, dans le SIMUL ludique, les spectateurs sont invités à faire une performance avec le matériel proposé et à l'envoyer ensuite dans la banque de données de la page pour que cette performance soit accessible aux autres spectateurs. L'informatrice n'avait pas pensé à la particularité de ces |

| | | | | | | | |
|-----|------------------------|----|------|--------|--|--|---|
| | | | | | | | documents. Notre question a fait en sorte d'éveiller chez-elle l'idée de la nécessité de s'occuper de ces documents. Pour l'instant, on ne peut donc en savoir plus à cet égard. |
| 173 | 158 : 28 à 159 : 16 | 10 | 10.1 | 10.1.6 | | | [La ludosynthèse devrait être conçue pour être entièrement autonome.] Sa conservation implique donc en fait une mise «off line» sur un support autre qu'un serveur. En ce sens, tous les liens seront conservés entre les documents créant la ludosynthèse. La ludosynthèse en ligne peut devenir facilement un DVD. Arbo entend d'ailleurs faire un DVD à des fins de démonstration. |
| 174 | 159 : 17 à 159 : 43 | 10 | 10.2 | 10.2.1 | | | La question ne s'applique pas vraiment à la réalité du système d'Arbo. Toutefois, si des informations circulent, ce sont celles véhiculées par le logiciel Flash. [On devrait peut-être voir si des données ne sont pas véhiculées par Photoshop, Illustrator...] |
| 175 | 159 : 44 à 160 : 12 | 10 | 10.3 | 10.3.1 | | | Selon l'informaticienne, il faudra nécessairement que les documents soient conservés en respectant le même mode d'organisation que lors de leur création. |
| 176 | 160 : 13 à 160 : 56 | 10 | 10.3 | 10.3.2 | | | Dans la structure, il apparaît que l'organisation reflète d'une certaine façon le mode de création des documents. [La structure montre en un sens la création en général, mais pas le niveau opérationnel par exemple.] Toutefois, il n'y a pas de plan de classification pour l'organisation des entités. |
| | | | | | | | P.Perron «Pour l'instant il est informel, mais c'est quand même assez structuré, si ce n'est par le besoin du programme [Flash]». Pour ce retrouver, l'informaticienne croit qu'elle devra prendre des notes sur la structure de la ludosynthèse [en quelque sorte faire un plan de classification]. |
| 177 | 160 : 57 à 161 : 15 | 10 | 10.4 | 10.4.1 | | | Les documents conservés seront identifiés de la même façon que durant leur vie active. [L'identification ne doit pas changer, sinon c'est toute la structure (nomenclature) donc le fonctionnement de la ludosynthèse qui est mis en cause]. |
| 178 | 161 : 16 à 161 : 45 | 10 | 10.4 | 10.4.2 | | | La question ne s'applique pas vraiment à la réalité d'Arbo. L'accès n'est pas direct en ce sens que la conservation se fait sur des supports externes. Donc, l'accès est limité physiquement. [De plus, pour lire |

| | | | | | | |
|-----|------------------------|----|------|--------|--|---|
| | | | | | | les documents, il faudra utiliser le logiciel adéquat.] |
| 179 | 161 : 46 à 162 : 10 | 10 | 10.4 | 10.4.3 | | L'informaticienne dit qu'il n'y aura pas de mise en place de contrôle particulier pour limiter l'accès aux informations ou aux archives à l'intérieur du système de conservation. [Le lieu de conservation, c'est-à-dire le domicile des créateurs, est une mesure de protection, pour l'instant. Ceci pourrait changer dans la mesure où les documents sont déposés quelque part.] Fradet : «Je ne pense pas qu'il y ait de choses secrètes». |
| 180 | 162 : 11 à 162 : 55 | 10 | 10.5 | 10.5.1 | | La conservation étant faite sur support externe, cédéroms ou dévéderom, il est impossible que des informations soient modifiées. Les documents seront figés. Aucune information n'est donc enregistrée concernant n'importe quelle action ou transaction. Cela aurait pu changer si la conservation avait été faite sur un disque dur. Cependant, il a été décidé qu'elle sera faite sur supports externes, cédérom ou dévéderom. |
| 181 | 162 : 56 à 162 : 59 | 10 | 10.5 | 10.5.2 | | La question n'a pas été posée puisque l'on a jugé que la réponse précédente couvrirait la matière de celle-ci. (Voir Segment 180, 10.5.1) |
| 182 | 163 : 00 à 163 : 47 | 10 | 10.5 | 10.5.3 | | Aucun procédé, aucune procédure ou mesure de contrôle n'est en place afin de permettre d'identifier ou de retracer toute altération. En ligne, les créateurs jugent improbables que des modifications surviennent. Lors de la conservation, puisque les informations seront conservées sur cédéroms au domicile des créateurs, il n'y a pas de risque. Fradet : «Tu ne peux pas l'altérer le CD. Si quelqu'un copie le Cd sur son disque dur, puis là change des choses puis refait un CD, puis le fait passer pour notre CD, peut-être. Mais, je ne vois pas l'intérêt. Je veux dire, il n'y a pas de raisons...» |
| 183 | 163 : 48 à 173 : 52 | 11 | 11.1 | 11.1 | | L'informaticienne essaie d'enregistrer certaines informations concernant ses documents. Il s'agit des commentaires dans les zones grises des pages de programmation des interfaces dans Flash. [Dans la programmation, pour chaque interface, il y a une liste de commentaires qui y sont inscrits. Cette liste n'est pas normalisée. Elle n'oblige pas la saisie de certaines informations spécifiques. Il |

| | | | | | | |
|--|--|--|--|--|--|--|
| | | | | | | <p>s'agit</p> <p>d'un aide mémoire.] (Voir Segment 92, 3.3 et 4.2.1)</p> <p>L'interviewer montre à l'informatrice les données rattachées à un fichier à l'aide du logiciel Word. L'informatrice ne connaissait pas l'existence de ces données. Le fait de le montrer à l'informatrice montre qu'elle ne complète pas les données sur ses documents de cette façon.</p> <p>À la suite de l'exemple des propriétés, l'informatrice dit qu'elle n'a pas de liste normalisée. Ce genre d'informations est recueilli dans les commentaires de Flash.</p> <p>Fradet : «Mais ce n'est pas... c'est dans un but de fonctionnalité».</p> <p>Il n'y a pas d'informations [nom, date, heure] recueillies de manière récurrente pour chaque document. Les informations recueillies concernent uniquement la programmation ou le contenu du document.</p> <p>L'informatrice se questionne sur les besoins reliés à la collecte de ces informations. Elle voudrait que ce ne soit pas apparent. Les commentaires dans Flash (zone grise) restes secrets, les utilisateurs ne les voient pas, ils ne sont même pas envoyés sur le serveur.</p> <p>Les commentaires sont inscrits dans les fichiers FLA générés de Flash. Toutefois se sont les SWF qui sont accessibles. SWF est la compilation de tous les «layers». Pour la conservation, les SWF et les FLA seront conservés.</p> <p>En continuant de parler, l'interviewer dit que la collecte d'une telle liste d'information peut notamment être importante pour l'authenticité d'un document. L'informatrice dit alors qu'elle fait des copies de sécurité, ce que d'autres ne font même pas. [En un sens, c'est comme si la copie apparaissait comme une mesure minimale employée...]</p> <p>L'exemple des photographies numériques. L'informatrice n'associe pas d'information à ces photographies. [C'est la mémoire qui supplée même pour les informations de contexte, exemple titre de la pièce.]</p> <p>Le fait d'avoir montré l'existence des propriétés des documents à</p> |
|--|--|--|--|--|--|--|

| | | | | | | |
|-----|------------------------|-----|------|-------|-------|---|
| | | | | | | l'informatrice a éveillé celle-ci à la nécessité de colliger des informations de cette nature. Par exemple, l'auteur des documents créés dans le système est indifféremment identifié au surnom de l'un des créateurs. L'informatrice a découvert qu'elle pourrait de cette façon, associer par exemple le nom d'Arbo à ses images à l'aide de l'information «copyright». «Je pense que c'est une façon de s'assurer justement, que ce n'est pas copié». |
| 183 | 163 : 48 à 173 : 51 | 11 | 11.2 | 11.2 | 11.2 | La question ne s'applique pas puisqu'il n'y a pas de liste, à la limite, qu'il n'y a pas d'informations recueillies. Leur enregistrement ne change donc pas en fonction des activités électroniques (création, utilisation...) |
| 183 | 163 : 48 à 173 : 51 | 11 | 11.3 | 11.3 | 11.3 | La question n'a pas été posée puisqu'elle ne s'applique pas. N'ayant pas de liste normalisée, il ne peut y avoir de source. |
| 183 | 163 : 48 à 173 : 51 | 4 | 4.2 | 4.2.1 | 4.2.1 | Il est question de l'utilisation du logiciel Flash. L'informatrice doit créer des fichiers FLA et SWF. (Voir Segment 183, 11.1) |
| 184 | 173 : 52 à 173 : 53 | 124 | 12.1 | 12.1 | 12.1 | La question 12.1 n'a pas été posée puisque l'on a considéré que les questions 12.2 et 12.3 y répondaient. (Voir Segment 185, 12.2 et 186, 12.3) |
| 185 | 173 : 54 à 176 : 14 | 12 | 12.2 | 12.2 | 12.2 | Les créateurs essaient de suivre l'évolution [technologique] le plus possible. Toutefois, cela ne fait pas partie d'un plan défini. La troupe est maintenant rendue au DVD, mais ne prévoit pas le futur [, n'a donc pas de plan de rechange pour le passage à un nouveau support de conservation]. «Dans la mesure où l'on peut faire des copies, des transferts, on va les faire, mais...» P.Perron «Donc, vous n'avez pas une stratégie implantée, mais se serait d'essayer de faire suivre sur les supports...» Fradet «Oui, comme là, toutes les copies vidéos qu'on a en Béta ou VHS, il va falloir en faire des copies DVD, ça on est conscient de ça. Parce que les cassettes, ça s'altèrent de toute façon... Les DVD, c'est supposé être moins pire, mais j'y crois pas vraiment non plus». Arbo a aussi des documents sur bobine. Il y aura aussi besoin d'un transfert. Fradet : «Mais après» P.Perron «Après le DVD, c'est encore une |

| | | | | | |
|-----|------------------------|----|------|------|---|
| | | | | | <p>fois la question qui se repose : quoi faire ?» Fradet «Oui, on est constamment à la merci de ça» P.Perron «Donc pour vous la stratégie, c'est de suivre l'évolution du matériel autant que possible. Puis, ça va être aussi d'essayer de faire en sorte que les logiciels soient compatibles pour...» Fradet : «Mais même la compatibilité...» Les logiciels utilisés sont tous des logiciels commerciaux, ce qui rend, aux yeux de l'informatrice, la compatibilité plus facile à préserver puisque les nouvelles versions de logiciels lisent généralement leurs versions antérieures. Fradet : «Je ne crois pas que le langage HTML change à ce point – là...»</p> |
| 186 | 176 :15 à 176 : 33 | 12 | 12.3 | 12.3 | <p>La stratégie employée par l'informatrice dépend selon elle du type d'entité numérique qu'elle crée et dont elle a la charge. [Le pourquoi n'a pas été demandé, mais se déduit de la réponse à la question précédente : pour Arbo l'étape actuelle est le transfert de l'analogique vers le numérique. Après, le questionnement sera à refaire. Donc le type d'entité impose la stratégie employée]</p> |
| 187 | 176 : 34 à 177 : 34 | 12 | 12.4 | 12.4 | <p>En raison du passage du temps, Arbo n'a jamais eu de difficultés à retrouver un document créé précédemment. «Non, mais on a été chanceux... de mettre la main sur un lecteur... un magnétoscope Béta. On en avait un qui est mort. Mais en tout cas, on a réussi à en dénicher un autre». Mais à l'égard des documents numériques, il n'y a pas eu de problèmes, «pas encore». Fradet : «Peut-être que les débuts du traitement de textes, ce n'était pas ces logiciels-là, mais on a</p> |
| | | | | | <p>les copies papiers... si jamais on était pas capable de reprendre quelque chose, on pourrait toujours le retaper ailleurs, ça c'est pas un problème». Des copies sur papier deviennent une certaine garantie. [Le contenu étant sauf, conservé, l'informatrice juge donc que l'important est préservé.]</p> |
| 188 | 177 : 35 à 13 | 13 | 13.1 | 13.1 | <p>«On est un peu à la merci du piratage, là dans le fond. On va essayer</p> |

| | | | | | |
|-----|------------------------|------------|------------|------------|---|
| | 180 : 01 | | | | d'établir des... des avertissements, de marquer des avertissements, des trucs comme ça. Y'a pas de normes d'utilisation en tant que telles, parce que... en principe il [la ludosynthèse] n'est consulté que sur un site Internet, point. Il ne peut pas être repris ailleurs dans un autre contexte. C'est pas comme un logo, là, qui doit avoir... t'sais comme les normes d'utilisation du logo. En principe, il n'est pas supposé être repris nul part. Fait que c'est peut-être ça la politique à énoncer. Il est sur le site, il doit rester-là... pas le droit de piger dedans». |
| 189 | 180 : 02 à 180 : 21 | 13 | 13.2 | 13.2 | Selon l'informatrice, rien d'autre ne vient influencer la création, la gestion, l'utilisation, la conservation électronique des documents. Il n'existe pas de standards professionnels ou de modèles dont Arbo doit tenir compte afin de s'assurer que ses documents soient acceptables par ses «collègues», ses pairs. |
| 190 | 180 : 22 à 182 : 21 | 13 | 13.3 | 13.3 | Depuis les premières entrevues, les créateurs se sont informés auprès de l'Union des artistes concernant l'utilisation de «l'image» des acteurs sur un site Web. L'Union n'a «pas de contrat standard. Tout ce qu'ils nous... il n'y a pas de limites pour ce qui est d'un site Internet. Tout ce qu'ils demandent, c'est le droit à l'image. Puis le droit à l'image fait partie des droits d'auteur. Donc ce n'est pas eux-autres qui dans le fond... mais il nous demande de demander la permission pour qu'une personne soit représentée sur notre site». |
| 191 | 182 : 22 à 182 : 23 | 13 | 13.4 | 13.4 | L'Union n'a pas de contrat spécifique pour l'utilisation d'image d'artistes sur Internet, contrairement à l'existence d'un contrat pour les représentations de spectacle. Selon l'informatrice, il n'y a pas d'autres problématiques survenues depuis les premières entrevues. L'intervieweur amène sur le sujet la loi sur la Protection des renseignements personnels dans le domaine privé et la Loi sur l'accès à l'information. L'informatrice ne voit pas en quoi cela pourrait les toucher. [Arbo ne collecte pas d'informations sur les gens]. |
| 192 | 182 : 24 à | Conclusion | Conclusion | Conclusion | Cette question n'a pas été posée. La première série d'entrevues y répondait. |
| | | | | Conclu | Selon l'informatrice, les problèmes futurs qu'elle envisage à l'égard |

| | | | | | | |
|--|--|-----------|--|--|--|--|
| | | 183 : 150 | | | | <p>de la préservation à long terme de ses documents concernant le «stockage» [dans le sens d'une conservation où l'on est sûr de sa pérennité]. Fradet : «Si il existe un endroit où on peut envoyer copie de nos choses, comme [...] le dépôt légal,</p> |
| | | | | | | <p>où est ce que tu envoies une copie de ton texte ou maintenant il nous demande des copies d'affiches [...] si c'est possible d'envoyer copie de nos choses à un organisme comme ça de notre cd ou de notre site...» P.Perron : «qui eux pourraient en fait s'occuper de faire... s'assurer que la préservation...» Fradet : «ben c'est ça, là à ce moment-là, c'est plus lié à notre personne physique. C'est... une institution qui s'en occupe. Ça ç'a sera, le ...le ce qui... la meilleure solution». P.Perron : «Donc pour vous se serait d'essayer de le séparer... de séparer le document de vous. Puis le problème de stockage au sens de faire évoluer les données en même temps que les logiciels avancent...» Fradet : «oui, ce qu'on a parlé tantôt».</p> |

Annex 6. Guide écoute 2a & 23 questions

CS1 : ARBO CYBER THÉÂTRE (?) GUIDE D'ÉCOUTE ORDONNÉ EN FONCTION DES 23 QUESTIONS

Ce document est une mise en forme particulière du Guide d'écoute de l'Entrevue 2a qui répond à deux exigences imposées par notre démarche méthodologique. D'abord, il est important de noter que malgré le fait que l'entrevue a été dirigée à l'aide d'un questionnaire structuré, une réponse de l'informatrice pouvait simultanément plus d'un thème ou répondre à plus d'une question. Aussi, ce document permet dans un premier temps de rassembler physiquement tous les éléments d'information concernant une question (thème et sous-thème) précise. Secondement, puisqu'il fait la concordance entre les 23 questions d'InterPARES2 et le questionnaire agrégé, ce document permet de revenir à la forme originale des questionnements d'InterPARES et de répondre aux 23 questions de recherche.

Afin de créer ce tableau, le Guide d'écoute de l'entrevue 2a, qui suivait le déroulement chronologique de l'entrevue, a été trié en fonction des sous-thèmes puis des questions du questionnaire agrégé – les réponses à une question pouvant être situées à plusieurs moments chronologiques – afin de mettre en commun toutes les réponses concernant chacune question du questionnaire agrégé. Dès lors, la logique du document ne répondait plus à la chronologie de l'entrevue, mais bien aux thématiques du questionnaire agrégé. Une fois cette étape réalisée, la concordance entre les 23 questions d'InterPARES2 et le questionnaire agrégé a pu être effectuée. Enfin, une fois chaque réponse ré-indexée en fonction des 23 questions d'InterPARES2, le nouveau tableau a été trié de manière à rassembler les réponses propres à chacune des 23 questions tout en redonnant à celles-ci leur ordre original.

Deux mises en garde sont toutefois à faire pour l'utilisation de ce tableau. D'abord, il arrive que sous un seul thème deux des 23 questions soient répondues. Toutefois, une question – et sa réponse – sous un thème n'est indexée dans le tableau qu'à une seule des 23 questions. Pour les quelques rares cas touchés par cette particularité, un choix a donc été fait en fonction d'un critère de pertinence de la réponse à l'égard des questions à départager. Un travail manuel simple à l'aide du document *Concordance des 23 questions aux thèmes et sous-thèmes* permet facilement de réassocier la question non-indexée.⁵⁸ Ensuite, il est arrivé qu'une des 23 questions ait été mise sous deux thèmes du questionnaire agrégé. Une indexation manuelle au niveau de la question a donc dû être effectuée, afin de s'assurer que la réponse à chaque question du Questionnaire agrégé soit associée à

⁵⁸ Rappelons que ce choix n'implique pas qu'une des 23 questions n'a pas été indexée, puisqu'à chacune d'elle correspond une question propre du questionnaire agrégé. Cette situation se produit uniquement lorsqu'une question du questionnaire agrégé touche par le champ qu'elle couvre plus d'une question des 23 questions.

la bonne question des 23 questions.

Les colonnes utilisées dans le tableau

sont :

- 1- Numéros des 23 questions
- 2- Numéros des thèmes du questionnaire agrégé
- 3- Numéros des sous-thèmes du questionnaire agrégé. Lorsque dans le questionnaire agrégé il n'y avait pas de sous-thèmes sous un thème, le numéro de la question et du sous-thème sont équivalents pour des fins de gestion du tableau.
- 4- Numéros des questions du questionnaire agrégé que nous avons utilisés pour l'entrevue.
- 5- Réponses obtenues aux questions posées à l'informatrice.
- 6- Numéros de segment répondant à la division chronologique de l'entrevue. Cette information a été conservée de manière à permettre

l'utilisation des renvois Voir et Voir aussi inscrit dans le champ réponse de certaines questions.

Enfin, les renvois *Voir* et *Voir aussi* utilisent uniformément la forme de l'exemple suivant : (Voir Segment 75, 3.1.1). La procédure la plus simple à suivre afin de retrouver le Segment cible se divise en deux étapes. La première consiste à retrouver la question (3.1.1) identifiée du questionnaire agrégé, puisque ces questions ont conservé sensiblement leur ordre original malgré la nouvelle indexation en fonction des 23 questions. Ensuite, puisqu'une question ne peut avoir été indexée qu'une seule fois par segment, on trouve le segment (75) parmi les quelques enregistrements que comporte la question.

| 23Q | Thème | Sous-thème | Questions | Réponses | No segment |
|-----|-------|------------|-----------|--|------------|
| 00 | 00 | 00 | 00 | Modalités de réalisation de l'entrevue | 73 |
| 01 | 01 | 01.1 | 1.1 | Cette question n'a pas été posée puisqu'elle a été répondue lors de la première série d'entrevues. | |
| 02 | 01 | 01.2 | 1.2 | Cette question n'a pas été posée puisqu'elle a été répondue lors de la première série d'entrevues. | |
| 02 | 01 | 01.3 | 1.3 | Cette question n'a pas été posée puisqu'elle a été répondue lors de la première série d'entrevues. | |
| 02 | 01 | 01.4 | 1.4 | Cette question n'a pas été posée puisqu'elle a été répondue lors de la première série d'entrevues. | |
| 03 | 02 | 02.0 | 2.0 | Cette question n'a pas été posée puisqu'elle a été répondue lors de la première série d'entrevues. | |
| 04 | 03 | 03.0 | 3.0 | <p>La ludosynthèse est désormais constituée de 4 parties : 1- Basique (nouvelle) 2- Chronologique (la même) 3- Systémique (seul le nom a changé) 4- Ludique (la même) La partie Basique est nouvelle. Elle consiste en une sorte de résumé des autres sections. Elle comprend 4 parties : a) Démarche artistique (mission, démarche, spectateur, espace, texte et son, jeu); b) Historique (origine, partenaires, diffusion, artistes membres, noyau, processus); c) Créations (productions, SIMUL, laboratoires); d) Activités perpendiculaires (ateliers, actions, vidéo, P'tits cochons) État des travaux réalisés :</p> <p>Sauf pour la section Ludique, les interfaces (photographies, média, design d'interfaces) sont terminées. Pour la partie Ludique, seul le SIMUL est terminé du point de vue du design. Les textes de la section Chronologique sont faits, pas les autres sauf Basique en partie. Le son n'a pas encore été touché. Les vidéos n'ont pas encore été touchées non plus. La section systémique est à construire complètement. Le contenu est connu, mais rien n'est encore développé.</p> <p>Le courrier électronique est pour l'instant une question [un problème] de programmation. Il servira aux spectateurs à donner un signe de leur participation à la ludosynthèse par l'envoi de leurs performances effectuées</p> | 74 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|----|
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.2e | <p>dans la section Ludique. Lorsque le spectateur envoie son montage, celui-ci devrait être automatiquement intégré à l'interface en question.</p> <p>Fradet : « Ça veut dire que les autres utilisateurs vont pouvoir aller voir ce que d'autres utilisateurs ont fait». Pour l'instant l'idée d'un forum ne fait plus partie des projets d'Arbo concernant la ludosynthèse.</p> <p>Question non demandée parce qu'elle ne s'appliquait pas. S'il n'y a pas de sujet inscrit, il n'y a pas de méthode destinée à s'assurer que le sujet soit correctement inscrit sur le document.</p> | 80 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.3e | <p>Arbo souhaite que les documents soient modifiables dans la partie Ludique. La partie Ludique, par exemple pour les SIMUL, sera DYNAMIQUE, mais pas par l'action des membres d'Arbo.</p> <p>Fradet : «Ça va se faire automatiquement. Elle va être DYNAMIQUE dans le sens que l'utilisateur peut envoyer des documents à une espèce de banque de données... d'autres utilisateurs vont pouvoir aller puiser là-dedans, puis à leur tour alimenter la banque de données». La partie Ludique, surtout pour SIMUL, sera DYNAMIQUE. Cependant, les autres parties</p> <p>seront statiques. La ludosynthèse est programmée d'une certaine façon et ça ne bougera pas. Il y a possibilité d'INTERACTION, mais sans changement.</p> <p>P.Perron : «Donc, il va y avoir une circulation d'information entre votre...»</p> <p>Fradet : «pour ce qui est des autres sections ça va être assez...»</p> <p>P.Perron : «...statique. Mais en dehors... mais vos documents à vous comme tel, je veux dire l'interface changera pas...» Fradet : «Non, l'interface, la forme de l'interface, non».</p> <p>P.Perron : «Toutes ces choses-là, ce n'est pas modifiable».</p> <p>Fradet : «Certains jeux, l'interface va être mo... comment je pourrais dire ça... c'est l'interface elle-même que l'utilisateur va pouvoir modifier. Mais si c'est pas enregistré... ça va revenir... Nous autre la base, elle va rester toujours la même».</p> <p>P.Perron : «C'est programmé d'une certaine façon donc ça reste de cette façon-là, mais il y a possibilité d'INTERACTION, comme avec SIMUL, bien d'INTERACTION ou de DYNAMISME, comme avec SIMUL où [...] le spectateur va pouvoir envoyer des documents, puis ils seront ajoutés dans la base de données».</p> | 86 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.1 | <p>Sorte de fichiers informatiques :</p> <p>1) FileMaker : <u>dossier de documentation</u> – après la mise en ordre des</p> | 75 |

| | | | | | |
|-----|----|------|-------|---|----|
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.1 | <p>dossiers physiques des productions... les informations ont été regroupées dans une base de données. La base de données fonctionne par fiches, une fiche par production. Chaque fiche rassemble tous les textes (demandes de subvention, communiquer de presses, programmes) sans distinction concernant une production spécifique. Contenu des rubriques : résumé, narration, concept, bilan et retour, Principes et extraits texte/ jeu/ audio/ spectateur/ vidéo/ scénographie. Plus des «données de classement, si on peut dire», années, dates, contextes, lieu, statistique (nombre de représentations, de places, fréquentation), liste par poste de ceux qui ont participé à la réalisation, un plan des critiques. (ce dossier n'est pas intégré en tant que tel dans la ludosynthèse)</p> <p>2) Word : <u>texte</u> mis dans un traitement de texte afin de pouvoir les retravailler (forme / contenu).</p> <p>3) Photoshop : bâtir les interfaces (les images fixes) – <u>photographies numériques</u></p> <p>Description des interfaces : les fonds d'écran avec des photos représentatives.</p> <p>4) Illustrator : refaire les <u>plans</u> de chaque production, puis mis en format «PNG», intégré dans Fireworks (Macromedia) pour faire des images transparentes.</p> <p>5) <u>Son</u> : le logiciel n'a pas encore été choisi</p> <p>6) <u>Vidéo</u> : le logiciel n'a pas encore été choisi : probablement Finalcut</p> <p>7) Flash : logiciel d'intégration pour mise sur Internet : les documents Flash sont intégrés dans une page HTML, à l'aide de Dreamweaver.</p> <p>8) Excel : <u>préparer la programmation</u> : travailler nomenclature, structure, navigation, interface : penser le système : de la pré-programmation (ces documents ne sont pas intégrés dans la ludosynthèse)</p> <p>9) Acrobat : peut-être pour mettre en ligne certains textes trop longs.</p> <p>10) Director : peut-être pour certains jeux.</p> <p>11) FileMaker : un document appelé «Collaborateurs», qui contient le nom des photographes par production. Le document est structuré par personne et par tâche. Il permet de retracer ce que chacun a fait.</p> | 76 |
|-----|----|------|-------|---|----|

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|-----|
| 04a | 03 | 03.2 | 3.2 | L'informatrice décrit des boutons on/off (un système de contrôle) qu'elle a créés pour arrêter le son, les vidéos et les animations ou pour enlever le texte dans les cas où il cache des images. La navigation est par-dessus l'interface. | 88 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.1 | Un document Excel de normes a été conçu pour que l'informatrice puisse savoir comment une chose est faite et qu'elle soit en mesure de le répéter en cas de besoin. Par exemple, quel est le titre exact devant apparaître ou comment doit s'appeler un document, que doit-il «contenir»... Par exemple, le 2 de «Les Bacchantes 2» s'écrivaient au départ en chiffres romains. Le document de normes indique qu'il faut l'écrire en chiffres arabes, partout. | 91 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.1 | Un document de normes est produit dans FileMaker. | 104 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.2a | Les documents ou la ludosynthèse contiennent certains attributs spécifiques. Une page de crédit sera composée pour la ludosynthèse. Cette page contiendra le nom de toutes les personnes qui auront travaillé à la ludosynthèse et celles qui ont fait les photographies, les vidéos et les sons. Dans la section Chronologique, une section description et une section distribution. La section distribution contient le nom des personnes ayant pris part à la production du spectacle original ainsi que leur fonction. P.Perron : «Mais chacun des documents, par exemple si on prenait le plan, est-ce que quelque part dans le plan il y a la mention de la personne qui l'a créé ?» Fradet : «Non». P.Perron : «Non, donc les documents ne sont pas nécessairement identifiés à une personne. Est-ce qu'ils sont identifiés à Arbo ?» Fradet : «Ils ne sont pas identifiés. Les seuls endroits où l'on voit les identifications, c'est dans les documents FileMaker, la documentation où... ces informations-là on les retrouve finalement dans la section chronologique». | 76 |
| | | | | Il peut arriver que des textes soient signés [présence d'une signature dans le bas]. Dans ce cas, ils sont signés pour des raisons de droits d'auteurs. Fradet : «Ça ç'a va être écrit quand... c'est vraiment... ça appartient à | |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|----|
| | | | | <p>l'auteur. [C'est un peu comme si l'informatrice ne se jugeait pas comme l'auteur de documents. Comme si les documents étaient uniquement analogiques et qu'il n'y a pas de création de documents dans le monde numériques.]</p> <p>Fradet : «Quand c'est nous qui l'avons fait, sans volonté artistique, où c'est vraiment [la description disons] là ça va être écrit que le site a été conçu et réalisé par deux personnes...ça sera pas écrit à chaque fois».</p> <p>Pour les photographies, l'identité de l'auteur est importante pour les droits d'auteur. Le nom du photographe n'est pas écrit sur la photo en tant que tel. Les photographes sont identifiés dans un document FileMaker appelé «Collaborateurs». Ce document permet d'identifier notamment les personnes qui ont pris les photographies pour chacune des productions.</p> | |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.2b | <p>Pour les documents qui sont signés, la signature est visible pour l'utilisateur (dans section chronologique et page crédits).</p> <p>[Madame Fradet en fait ne semblait pas considérer qu'un document numérique en tant que tel pouvait être signé. Ce qui fait que pour elle, la présence de signature apparaissait toujours d'une manière globale et en référence aux documents analogiques : dans section chronologique et page crédit]</p> | 77 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.2c | <p>Concernant la date, l'heure, le lieu géographique des documents, Arbo est dans un processus de lien avec le passé. Aussi, c'est l'origine du document analogique qui est donnée. Pour madame Fradet, la section chronologique donne les faits et montre que le document appartient à tel moment en référence au passé.</p> <p>Fradet : «Dans section chronologique, dans description aussi, où on donne vraiment... ce sera pas toujours nécessairement à cet endroit-là... où s'est passé l'événement à quel endroit, à quel moment, les reprises...»</p> <p>P.Perron : «Ça permet de retracer l'événement».</p> <p>Fradet : «Finalement, la section chronologique donne les faits, qu'est-ce que s'était, qui était la-dedans, où ça s'est passé, quelles dates, quelle sorte de local... ça donne la plantation, la scénographie et aussi tout dépendant, comme là Elagabalus, en ce contexte-là, avait des phases, il y a eu trois phases. On donne aussi les phases qui étaient là. Pour ce qui est des</p> | 78 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|----|
| | | | | <p>SIMUL, on donne la durée(?) chronologique, la journée vidéo ou le vidéo synthèse s'il y en a eu un, ou autre événement qui a rapport à ça».</p> <p>[Les éléments énumérés pourraient peut-être être considérés comme ce qui serait les données nécessaires selon Arbo afin de créer des documents authentiques. Ce sont les éléments identifiés par la troupe pour faire un lien authentique avec le passé] L'intervieweur reformule la question en demandant si l'informatrice collecte des informations comme la date de numérisation d'une image. L'informatrice dit que non. En fait, la date de création du document numérique est jugée sans importance, elle «n'a pas de valeur significative».</p> <p>P.Perron : «Donc la date, l'heure, le lieu géographique comme ça dans ce sens-là ce n'est pas rassemblé».</p> <p>Fradet : «Non, parce que habituellement la photo a été prise en même temps que la production a eu lieu... ça peut pas être pris après ni avant...il faut que la... t'sais c'est dans l'instant où ça se produit. Si moi je l'ai numérisé plus tard, je pense pas que ça aille de l'importance. Ce qui est important c'est quand la photo a été prise. Mais on n'identifie pas à telle représentation, à moins que ça aille une valeur significative pour nous autres.</p> <p>[C'est vraiment le passé qui est important, qui est significatif.]</p> | 79 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.2d | <p>Le sujet d'un document n'est pas inscrit de manière explicite sur les documents. Il est visible selon une symbolique de couleurs, de fonds et d'images représentatives pour chaque production.</p> <p>Les sections également. Par exemple, la section Chronologique est rouge, «alors les titres vont être rouges».</p> <p>«Le sujet en tant que tel... comme c'est le titre de la production, c'est le sujet en tant que tel, mais ça [couleur] le situe, parce que l'on sait que l'on est dans la section chronologique, parce que c'est en rouge. Parce que le titre, Elagabalus, va se retrouver dans d'autres sections aussi. Si c'est dans Ludique ça va être en bleu... c'est vraiment systématique comme cela. Mais ce n'est pas écrit sujet deux points...»</p> <p>En plus, la symbolique permet de suivre le sujet traité.</p> | |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.2f | <p>La question ne s'applique pas. Il n'y a pas de communication électronique pour la ludosynthèse. Ce sont des spectateurs qui viennent la consulter.</p> | 81 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.3a | <p>Le langage humain utilisé est le français.</p> | 82 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|----|
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.3b | Il n'y a pas d'exigences par rapport à la langue, quoique la programmation se fait en anglais. Néanmoins, il n'y a pas de conflit parce que les termes anglais de la programmation et ceux français du contenu ne sont pas les mêmes. | 83 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.3c | Le contenu des documents est présenté de manière très «multimédia», c'est-à-dire des mots, des plans, des nombres, des graphiques, des images, des sons, des animations. En fait, ce sont sensiblement tous les médias que l'on peut retrouver sur l'informatique. | 84 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.3d | Pour remplir les fonctions pour lesquelles ils sont créés, les documents doivent remplir certaines exigences. A l'égard de la police de caractères, l'informatrice utilise une police universelle, lisible dans n'importe quelle plate-forme («je ne veux pas que l'utilisateur soit obligé de transformer son appareil»). La seule règle employée est que ce soit sans sérif, «parce que c'est plus visible à l'écran». Au départ, l'informatrice voulait que ses textes apparaissent sous forme ronde, mais Flash ne le permet pas. Donc il y a obligation d'une forme rectangulaire (contrainte technologique). L'informatrice pourrait contourner le problème en prenant une photo du texte et en l'important, mais elle trouve cela trop lourd. Grandeur 640 x 480 : petit, mais moins lourd. L'informatrice «ne veut pas que ça prenne trop de temps à télécharger...». (Contrainte technologique). Ce sont des contraintes technologiques, mais elles ne sont pas reliées aux fonctions des documents. | 85 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.4 | Flash possède une bibliothèque interne pour chaque interface. Dans cette bibliothèque, l'informatrice importe tous les fichiers dont elle a besoin pour le fonctionnement de l'interface (photo, vidéo ou son). Tous les documents sont intégrés dans Flash. [La question a plutôt amené l'informatrice à répondre ou toucher à plusieurs autres questions autour de celle demandée.] | 87 |
| 04a | 03 | 03.1 | 3.1.4 | Il est question des liens entre différents documents de la ludosynthèse ou de l'interaction de certains documents notamment par l'appel de documents par des boutons. Dès que l'on entre sur une interface, le son commence, s'il y en a. L'utilisateur peut l'arrêter s'il le désire avec un bouton on/off. Dès que l'utilisateur arrive sur une interface, celle-ci est activée. Seul les vidéos seront appelées sur demande en raison de leur poids et du temps de | 88 |

| | | | | | |
|-----|----|------|-----|--|----|
| 04b | 03 | 03.2 | 3.2 | <p>téléchargement qu'ils requièrent. Un son d'ambiance sera activé dès l'entrée. Mais un son utilisé pour faire une démonstration devra être appelé par l'utilisateur s'il le désire.</p> <p>Mis à part les boutons on/off (Voir Segment 88, 3.2.), la ludosynthèse possède un système de navigation. Flash fonctionne par niveau. La navigation sera toujours par-dessus le fond, l'interface. La navigation est toujours présente et constituée de la même façon. Néanmoins, elle va changer en fonction de l'endroit où on est rendu dans la ludosynthèse.</p> <p>Fradet : «Ça, c'est une navigation que moi j'appelle de sécurité, parce que... celle qui est par-dessus... ça permet vraiment de... d'aller d'une section à l'autre. Ici, on va avoir l'accueil, qui est la première page, la section basique, la section chronologique... C'est pour vraiment situer l'utilisateur, s'il se sent perdu. Mais en principe on n'a pas besoin d'avoir ça parce qu'elle est incluse... il y a un autre type de... visuellement... de navigation qui est incluse [...] Il y a un retour, un back, l'aide qui va toujours être-là, la carte du site, les crédits et des... ça a dépend aussi des interfaces, des boutons précédent/ suivant». Cette navigation, ces boutons sont faits de façon à répondre à la symbolique créée par Arbo pour le repérage visuel dans la ludosynthèse. Ils changent en fonction du lieu où l'on est rendu. Ils permettront de se déplacer d'une section à l'autre (Basique, Chronologique, Systémique, Ludique) pour une même production et/ou d'une production à l'autre (précédent/suivant).</p> <p>Arbo n'a pas l'intention de gérer les courriel des utilisateurs qui enverraient des performances. Leur performance devrait s'intégrer automatiquement à la base de données.</p> | 89 |
| 04c | 03 | 03.3 | 3.3 | <p>Madame Fradet crée une page index, qui ne contient qu'une ligne de programmation. Cette page a pour fonction de faire apparaître la navigation.</p> <p>L'informaticienne a également créé une bibliothèque partagée qui contient des documents utilisés par plusieurs interfaces. Elle permet donc de réduire le temps de chargement. Il s'agit d'un document ne contenant pas de programmation. [Mais est-ce bien un document. Je ne suis pas certain que cela s'applique.]</p> <p>[Les deux documents FileMaker : documentation et collaborateurs sont des documents de contenu intellectuel (Voir Segment 75, 3.1.1). Dans les</p> | 90 |

| | | | | | |
|-----|----|------|-------|---|-----|
| 04c | 03 | 03.3 | 3.3 | pages de programmation il y a des zones grises contenant de l'information de «normalisation» ou de contenu. (Voir Segment 76, 3.1.1 et 92, 3.3)] | 92 |
| | | | | Dans Flash, dans l'espace de programmation, pour chaque interface, l'informatrice a créé une zone grise de commentaires. L'informatrice essaie d'y indiquer le plus clairement possible ce que l'interface contient. Il s'agit de commentaires pour la programmation et pour le contenu. L'informatrice essaie de la faire systématiquement lors de la programmation ou lorsque des éléments changent. Selon l'informatrice, il s'agit de «pseudo-code». Par exemple, cela peut aller jusqu'au numéro de couleur, la grosseur de la fonte, la position de l'élément, le son, l'image et le texte. | |
| 04d | 03 | 03.4 | 3.4.1 | Les noms des fichiers sont importants. Ils ne peuvent changer sans mettre en péril le bon fonctionnement de la ludosynthèse. (Voir aussi Segment 87, 3.5.1) | 87 |
| 04d | 03 | 03.4 | 3.4.1 | L'informatrice n'utilise pas de récurant unique. Cependant, il y a une forme de convention. Par exemple, il est important de respecter l'orthographe et la ponctuation. Les noms des fichiers sont significatifs pour l'informatrice. Par exemple, El = Elagabalus, ch = chrono. Cette nomenclature est documentée dans un fichier de normes. Il s'agit d'un document Excel. Cette norme est importante non seulement aux fins de la nomenclature de programmation, mais aussi pour s'assurer que l'information soit partout la même. «Dans chacun des noms, il n'y a pas supposons Arbo qui revient tout le temps. Mais vous avez une convention de noms de dossiers [et de fichiers] que vous avez créé vous-même pour les étiqueter». | 91 |
| 04d | 03 | 03.4 | 3.4.1 | La convention ou normalisation permet au créateur ou éventuellement à une autre personne de se retrouver dans la ludosynthèse en cas de besoin. | 92 |
| 04d | 03 | 03.4 | 3.4.1 | Le titre du fichier est important, il indique où on est rendu dans la hiérarchisation qui ne peut exister en raison des exigences de programmation de Flash. Le nom du fichier se termine toujours par un trait souligné et trois lettres de la section où l'on se trouve. Le début du nom est la cible, la production. | 93 |
| 04d | 03 | 03.4 | 3.4.1 | En répondant à la question, l'informatrice parle de la nomenclature qu'elle utilise et donc de l'identification de ces dossiers. (Voir Segment 112, 5.1) | 112 |

| | | | | | |
|-----|----|------|-------|---|----|
| 04d | 03 | 03.4 | 3.4.2 | Les noms des fichiers peuvent changer, le moins possible toutefois. Cela peut arriver en fonction de changement dans la structure. Par exemple, lors du changement de conceptuel à systémique, l'abréviation de systémique devait être apparente dans le nom des fichiers afin d'être en mesure de se retrouver dans la ludosynthèse. | 92 |
| 04e | 03 | 03.5 | 3.5.1 | A l'égard de l'organisation des documents ou de leur hiérarchisation, chaque document (photographie, vidéo, symbole) à un nom. Les noms sont associés à leur auteur dans le document «Collaborateur». | 76 |
| 04e | 03 | 03.5 | 3.5.1 | Les interfaces sont toutes au premier niveau. L'informatrice importe les documents qu'elle a créés, par exemple avec Photoshop. Pour les besoins de la programmation, l'informatrice doit «absolument ne pas changer le nom de[s] documents [...] ni le chemin où est qu'ils sont. Le chemin dans le sens, il est dans un dossier... ok ça, c'est dans un dossier qui s'appelle SIMLUD, qui lui est dans un dossier qui s'appelle LUDI, qui lui est dans un dossier qui s'appelle MEDIA puis qui est au même niveau que les interfaces. Alors moi quand je l'importe, Flash enregistre ce chemin là et le nom. Fait que si admettons je trouve que tel média n'est pas beau ou je veux changer, ce n'est pas le bon. Ok, j'ai juste à lui dire de le réimporter. Si je décide de le modifier, j'ai juste à lui dire update, ça veut dire qu'il va le... Ok, alors ça c'est important pour ce qui est des documents graphiques et vidéo et son. Pour ce qui est des textes, ça ne fonctionne pas de la même façon, c'est du copier coller». Certains médias peuvent également être créés directement dans Flash. Fradet : «C'est facile de retracer, mais c'est important de respecter la nomenclature». | 87 |
| 04e | 03 | 03.5 | 3.5.1 | Au départ, l'informatrice voulait avoir une structure par section (les quatre sections : Basique, Chronologique, Systémique et Ludique) et d'autres éléments, à savoir Navigation et Médias. Mais Flash n'accepte pas ces types de niveaux, n'accepte pas qu'un fichier soit mis dans un dossier. Donc tout a été remis sur le même niveau. [Contrainte technologique dans l'organisation]. La hiérarchisation est inscrite dans le nom des fichiers, mais n'est pas physique. Par exemple, Élagabalus peut se retrouver dans les 4 sections et cela à plusieurs reprises. Dans la bibliothèque partagée, il ne fallait pas non plus faire de chemin. «Donc, c'est ça, tout au même niveau dans la classification. Donc c'est | 93 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|--|-----|
| 04e | 03 | 03.5 | 3.5.1 | vraiment par les titres [les noms] que vous arrivez à distinguer la majorité de vos documents». | 112 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3e | En répondant à la question, l'informaticienne revient sur la nomenclature qu'elle utilise et par conséquent donne des informations sur l'organisation de ses documents, principalement en cours de travail. (Voir Segment 112, 5.1) La capacité de stockage du système est de 115 Go pour le disque dur externe et de 4 Go pour l'ordinateur portable qui sert au traitement. Un back-up est aussi fait sur cédérom assez régulièrement, mais pas selon un calendrier préétabli. Le programmeur garde également des «Zip» de la ludosynthèse. | 99 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.1 | Un seul ordinateur est utilisé pour la programmation. Le numérisateur est branché sur un autre ordinateur pour une question d'évolution de matériel. Les créateurs ont donc un système pour le travail (qui possède un disque dur externe pour libérer le plus de mémoire possible) et un système qui sert à la numérisation. Les numérisations sont ensuite transférées sur le système de travail. Arbo veut s'acheter un ordinateur qui pourra faire tout. | 94 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3a | La question des fonctionnalités n'a pas été répondue par l'informaticienne. Elle y a répondu en énumérant précédemment les logiciels utilisés. (Voir segment 75, 3.1.1) [Si l'on pense la question différemment, il faudrait peut-être expliquer ici les différentes parties de la ludosynthèse : basique = résumé, chronologique = rappeler, systémique = montrer, ludique = expérimenter. Dans ludique, on invite à communiquer...] | 95 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3b | Le système d'exploitation utilisé est Mac Os 9.1. Cela va changer éventuellement avec l'achat de nouveau matériel. Macintosh n'a pas été réellement choisi. Le choix est «allé de soi», puisque Arbo utilise le matériel qui était déjà en sa possession et qu'il utilisait Mac. Il n'y a pas eu d'achat d'équipement (sauf de la mémoire) pour la réalisation de la ludosynthèse. La troupe a pris ce qu'elle avait. | 96 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3c | La liste de logiciels utilisés et leurs fonctions ont été détaillées au segment 75. Le présent segment valide les réponses obtenues plus haut. FileMaker, Word, Photoshop, Final Cut, Adobe Illustrator, Fireworks, Flash, Dreamweaver, Excel, Adobe Acrobat, Director. (Voir segment 75, 3.1.1). | 97 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|--|-----|
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3d | Les périphériques utilisés sont un numériseur, des magnétoscopes (Béta et VHS), une caméra vidéo, un magnétophone, un modem (mettre le site en ligne), un microphone et un disque dur externe. Les périphériques servent principalement à numériser des données analogiques, mais aussi à en stocker. [Pour être exhaustif, on pourrait ajouter souris, écran et imprimante.] | 98 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3f | Site sera implanté sur le serveur de l'Université Laval, mais l'informatrice n'en connaît pas pour l'instant les données techniques. | 98 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.3f | Le réseau de communication utilisé est Internet par téléphone. Pour le serveur où sera déposé la ludosynthèse, ce sera celui de l'Université Laval. (Voir segment 98, 4.1.3f) | 100 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.4c | (Voir Segment 75, 3.1.1). En répondant à la question 3.1.1, l'informatrice a fourni la matière pour répondre à la question 4.1.3c. | 75 |
| 05a | 04 | 04.1 | 4.1.4 | Le système n'est pas capable de généré lui-même un schéma sur son fonctionnement. Dreamweaver serait peut-être en mesure de répondre à ce genre de demande, mais la ludosynthèse ne possède qu'une page Dreamweaver ce qui rend cette application inutile. Par contre, Arbo a dessiné un schéma de son site, qui montre la navigation et le contenu. | 101 |
| 05b | 04 | 04.1 | 4.1.2 | Mais un seul système gère l'ensemble des documents... | 94 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | Processus de réalisation pour la section Ludique : 1) Un processus de préconception, une sorte de mise en place élémentaire. 2) Travail sur la section systémique qui permet de bien voir la section Ludique. | 74 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | Fradet : «Pour VRAIMENT approfondir la section ludique, il faut qu'on aille VRAIMENT réfléchi à tous les concepts qu'on a établis dans chacune des productions, pour être sûrs que ce qu'on va mettre dans la partie Ludique va correspondre VRAIMENT à en fait ce qu'on a fait de plus important. Ça prend ce recul-là, avant, pour travailler la section Ludique». En remontant au départ, l'informatrice a passé environ 6 mois à faire le ménage des dossiers physiques. Les informations ont ensuite été regroupées à l'aide du logiciel FileMaker. Chaque fiche concerne une production spécifique et rassemble tous les textes sans distinction concernant cette production. C'est à partir de ces textes que les créateurs travaillent à la réalisation de la ludosynthèse. Tous les textes ont été retranscrits dans le | 75 |

| | | | | |
|----|----|------|-------|--|
| | | | | <p>dossier de documentation, sauf si le texte était trop complexe (les cases sont assez petites).</p> <p>Pour l'utilisation des textes dans la ludosynthèse, ceux-ci sont transférés dans Word afin de profiter de l'édition/ formatage et de la correction.</p> <p>Numériser les photographies pour construire les interfaces. Pour les productions plus récentes, les images ont été tirées de vidéos.</p> <p>Pour créer un repère dans les interfaces, l'informatrice a développé une symbolique visuelle destinée à situer l'utilisateur. Un visuel par Production avec une photo représentative. Un choix de couleur par Section.</p> <p>Utilisation du logiciel Illustrator pour refaire la plantation de chacune des productions. Ensuite les fichiers sont transportés dans Fireworks afin de créer des images transparentes. Tous les plans originaux n'avaient pas été développés au même niveau. Tous avaient une forme de scénographie, mais il manquait beaucoup d'éléments liés à la régie (emplacement de l'éclairage, d'une télé, d'une caisse de son...). Alors, un grand travail de mémoire a été effectué. Les plans sont importants, car ils servent de références notamment dans la section systémique.</p> <p>Les créateurs auront besoin d'une caméra vidéo, parce qu'ils vont refaire des documents électroniques, principalement pour les jeux (section Ludique). Des documents seront créés spécialement pour le jeu en tant que tel.</p> <p>La programmation en tant que telle est préparée dans un processus à part. Les algorithmes et le travail sur la nomenclature sont réalisés dans le logiciel Excel, afin de s'assurer d'une structure adéquate.</p> |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | 86 |
| | | | | |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|---|-----|
| | | | | feront parmi des documents créés pour l'occasion ou parmi des extraits de journées vidéo réalisées précédemment. Après avoir visionné sa journée vidéo, l'utilisateur pourra, s'il le désire, l'envoyer dans la banque de données. En cliquant sur le bouton autres utilisateurs, il sera possible de voir ce que ceux-ci auront déjà réalisé. Fradet : «C'est ça le côté DYNAMIQUE qui va être fait. Puis les... puis je pense que les jeux vont aller dans cet esprit-là». | |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | (Voir aussi Segment 87, 3.5.1) | 87 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | Certains documents ne sont créés qu'une seule fois, mais déposés dans une bibliothèque partagée. Ainsi, chaque interface peut se servir des mêmes documents. | 90 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | Processus de la programmation Flash. Chaque interface est construite par «layer». Par exemple, les textes sont sur un «layer» qui s'appelle textes ou chaque bouton qui a une fonction différente est sur son «layer». Les commentaires sont faits en fonction des «layers» et les «layers» sont faits en fonction du contenu. Donc les commentaires touchent directement le contenu. Il s'agit d'une question de mémoire, pour se souvenir, et afin d'être en mesure de reconstituer le document en cas de problèmes. C'est suite à un problème de matériel qu'est né pour l'informatrice le besoin de prendre des notes dans la zone commentaires. | 92 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | Les documents (pour l'instant images, mais aussi bientôt vidéo et son) sont d'abord numérisés sur un premier système, pour des raisons d'évolution technologique. Les numérisations sont ensuite transférées sur un système de travail, pour le traitement et l'intégration aux interfaces de la ludosynthèse. Lorsque le traitement est terminé, les documents sont mis sur un disque dur externe | 94 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | Dans une certaine mesure, il existe processus, mais il n'est pas précis, il n'est pas décidé à l'avance. Il s'agit d'une «façon de faire», faite à l'usage. Par exemple pour créer un plan : L'étape 1 a été de numériser des documents déjà conservés sur support papier. Ensuite, l'informatrice a essayé d'avoir le plan de la salle, puis de replacer les éléments à l'échelle sur un plan de salle à l'aide du programme Illustrator. | 102 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|--|-----|
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | <p>L'informatrice essaie de procéder en regroupant le même genre de tâches. Par exemple, si l'informatrice doit intégrer un même type d'images dans les différentes interfaces, elle attend d'en avoir plusieurs à intégrer. Elle accumule donc les tâches similaires afin de profiter de la répétition des manipulations similaires. Un travail à la chaîne. Des procédures doivent être faites chaque fois et la répétition permet de développer un réflexe.</p> <p>L'informatrice dit que pour faciliter son travail, elle programme d'abord une interface pour chaque section de la ludosynthèse. Ensuite, lorsqu'elle sera certaine du bon fonctionnement de cette programmation, elle n'aura plus qu'à modifier les contenus pour l'adapter aux besoins de chaque interface. Avenant le cas où de la programmation serait alors à refaire, il s'agirait uniquement de détails. Ce ne serait pas la base. Le départ doit être correct. Ensuite, pour les autres interfaces, le procédé deviendra de la routine.</p> | 107 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | <p>En voulant expliquer comment elle repère et accède à ses fichiers, l'informatrice révèle de nouvelles informations sur le processus de création de la ludosynthèse. Elle crée d'abord une sorte de brouillon graphique dans le logiciel Photoshop.</p> <p>Lorsque le résultat est jugé satisfaisant, l'informatrice reprend chaque image (dans sa version originale, c'est-à-dire non modifiée) ayant servi à l'ensemble de l'interface, la retravaille individuellement et l'enregistre, en format JPEG ou PNG (transparent), sous le même nom que son «layer» correspondant dans Flash. Ces fichiers ne sont pas compressés, afin d'être au maximum de qualité. L'interface est donc ensuite reconstruite dans Flash. Photoshop apparaît donc comme un logiciel permettant la création de brouillons. Des éléments peuvent être tout de même modifiés lors de l'élaboration finale de l'interface.</p> | 112 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | <p>A la fin du processus de création, des vérifications seront faites par des utilisateurs choisis. Un questionnaire rédigé par les créateurs guidera ces «vérificateurs» vers certains points précis à observer.</p> | 132 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | <p>Au moment de la conception, les informations devant être contenues par chacune des sections ont été définies. Le document est considéré comme étant terminé lorsqu'il répond aux exigences définies lors de l'étape de conception et lorsqu'il répond à l'idée que s'en fait le créateur.</p> | 136 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.1 | <p>Il est question de l'utilisation du logiciel Flash. L'informatrice doit créer des</p> | 183 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|--|-----|
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.2 | fichiers FLA et SWF. (Voir Segment 183, 11.1) C'est important de suivre cette méthode pour l'efficacité, la rapidité et la réduction d'erreurs. | 103 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.3 | Certaines de ces procédures [informelles] sont documentées, sur des petits bouts de papiers uniquement à des fins de mémoire proche, par exemple dans le cadre de traitement d'un document ou pour en retrouver le chemin d'accès. Il y a aussi un document, fait dans FileMaker, qui compile des informations de mémoire. Par exemple, se rappeler du style initial, maintenir l'unité. «Mes normes, ce n'est pas très élaboré. Par exemple, si je voulais avoir le contour flou, pour une photo, j'écrivais toutes les étapes sur un petit bout de papier pour que se soit le plus systématique possible». Ces notes ne sont pas intégrées au cahier de normes. Deux éléments sont mentionnés. 1- Des normes dans un fichier FileMaker pour maintenir l'unité. 2- des notes prises sur des bouts de papier pour se souvenir d'une opération. | 104 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.4 | L'informatrice juge que les étapes qu'elle doit nécessairement franchir dans la création de ses documents sont le respect de la nomenclature et la planification de la programmation. Il s'agit en fait d'étapes qui permettent de s'assurer de ne pas se tromper ou de devoir recommencer. L'informatrice doit s'assurer que le travail de réalisation se déroule bien. [La réponse ne renvoie pas nécessairement au niveau de conséquence souhaité.] Il n'y a pas d'étape «électronique» dans le travail d'Arbo concernant la ludosynthèse qui, si elle était sautée, aurait des conséquences sur les documents. | 105 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.5 | Selon l'informatrice, rien dans sa façon de faire, dans son processus, ne distingue les travaux d'Arbo de ceux d'une autre troupe. Arbo utilise un logiciel. Des limites sont donc imposées. L'originalité est dans la matière, le contenu. Malgré tout, le programmeur est parfois surpris des résultats obtenus par l'informatrice puisqu'il ne savait pas comment faire ce qu'elle arrive à produire. | 106 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.6 | L'informatrice ne répond pas vraiment à la question. Elle complète davantage certaines informations concernant le processus. | 107 |

| | | | | | |
|----|----|------|--------|---|-----|
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.7a | <p>Selon l'informatrice, le système n'impose pas de limitations. Il existe bien certains formulaires dans la ludosynthèse, par exemple pour les jeux. Cependant, ils n'apparaissent pas comme étant limitatifs ou contraignants. L'utilisation de Flash s'avère en ce sens très souple selon l'informatrice. Flash est assez large, il peut importer presque toutes les formes de</p> <p>graphiques qui existent. Flash gère bien le texte, c'est-à-dire faire du texte dynamique ou statique facilement.</p> <p>Si dans les jeux une personne doit entrer de l'information, elle doit le faire dans un formulaire, dans le sens informatique (ce n'est pas un questionnaire). Pour l'informatrice, ce n'est pas compliqué. Elle ne juge pas avoir besoin de s'adapter à ces formulaires.</p> | 108 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.7b | <p>La question n'a pas été posée en raison de la réponse à la question précédente. L'absence de limitations imposées par le système rend impossible une documentation sur le sujet. (Voir Segment 108, 4.2.7a)</p> | 109 |
| 06 | 04 | 04.2 | 4.2.7c | <p>A la connaissance de l'informatrice, ses activités ne sont pas soumises à des formes de contrôle de types ISO, design de système, standards internationaux ou professionnels.</p> | 110 |
| 07 | 04 | 04.3 | 4.3 | <p>[L'idée de liens technologiques pourrait être présente dans le fait que des images, par exemple, peuvent être modifiées dans Flash, mais à l'aide du logiciel utilisé pour sa création. Ce n'est pas tout à fait l'idée de la question.] L'idée de liens intellectuels est présente, mais uniquement pour les créateurs, pas pour les utilisateurs. En ce sens, les créateurs, qui ont réuni leurs documents et accumulé des informations concernant ceux-ci, sont en mesure de retourner à l'original. Toutefois, les traces ne sont pas dans la ludosynthèse, ce qui ne permet pas à un utilisateur de retourner facilement dans le fonds d'archives.</p> | 111 |
| 08 | 05 | 05.1 | 5.1 | <p>L'informatrice parle de l'importance de l'identification juste des fichiers. (Voir Segment 87, 3.5.1)</p> | 87 |
| 08 | 05 | 05.1 | 5.1 | <p>Puisque l'on parle de l'identification des entités, on touche également la question du repérage et de l'accès. (Voir Segment 91, 3.4.1.)</p> | 91 |
| 08 | 05 | 05.1 | 5.1 | <p>Les fichiers (éléments graphiques par exemple) sont nommés en fonction d'une nomenclature bien spécifique, dont chaque élément de titre [de nom] est significatif pour l'informatrice. Lorsqu'elle travaille à la fabrication des</p> | 112 |

| | | | | | |
|----|----|------|--------|--|-----|
| | | | | objets utilisés pour les interfaces de la ludosynthèse. L'informatrice classe les fichiers en fonction de leur interface respective, de la section à laquelle ils appartiennent (basique, chronologique, systémique ou ludique). Elle peut donc les repérer et y accéder de la sorte. [Durant le travail de programmation, les fichiers sont tous insérés dans un même dossier, tel qu'exigé par Flash. Ainsi, c'est uniquement le nom des fichiers, conforme à la nomenclature, qui permet le repérage et l'accès au fichier.] [Pour ce qui est de l'utilisation de la ludosynthèse, les documents se repèrent visuellement à l'écran et sont accessibles à l'aide de la souris...] | |
| 08 | 05 | 05.3 | 5.3 | <p>Le système ne possède pas de contrôle de sécurité, pas de mot de passe... Seule une sécurité physique est procurée puisque l'ordinateur est accessible uniquement au domicile de l'informatrice. Le serveur sera à l'Université [Laval]. Les normes de sécurité de l'Université ne sont pas connues par l'informatrice. Ce qui sera conservé au domicile de l'informatrice, personne n'y aura accès.</p> <p>Pour lire la ludosynthèse, il faut absolument utiliser le lecteur Flash. La version utilisée par l'informatrice demande à l'utilisateur d'avoir la version 6 de Flash. Toutefois, ceci n'est pas fait en fonction de l'application d'une mesure de sécurité.</p> | 114 |
| 08 | 05 | 05.4 | 5.4 | <p>Dans le processus de travail, il n'y a qu'une seule vue du contenu du système, c'est-à-dire qu'en accédant au système, une personne peut donc avoir accès à l'ensemble de la ludosynthèse. Toutefois, lorsque la ludosynthèse sera en ligne, les utilisateurs n'auront accès qu'aux contenus qui leur seront présentés.</p> | 115 |
| 09 | 05 | 05.2 | 5.2 | <p>Le processus de repérage, d'identification et d'accès n'est pas documenté. Fradet : «C'est la mémoire». Cependant, en posant la question à l'informatrice, celle-ci a pris conscience de l'importance de documenter son processus parce qu'elle n'est pas certaine, en raison de la complexité de la ludosynthèse, qu'elle sera encore en mesure de se le rappeler après un certain laps de temps. L'informatrice a pris conscience de la nécessité d'écrire «où sont les choses» car elle n'est plus certaine qu'elle sera capable de s'en souvenir dans le long terme.</p> | 113 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4e | <p>Arbo n'a pas de méthode officielle de certification, ni d'autres dispositions pour garantir la fiabilité de ses documents. Fradet : «Non, on n'a pas... on ne s'est pas arrêté la-dessus. Pour nous autre c'est...»</p> | 143 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|---|-----|
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.1 | <p>P.Perron : «Ça va de soi...» Fradet : «C'est ça».</p> <p>La notion de fiabilité à une signification pour l'informatrice.</p> <p>Au départ, l'informatrice affirme rapidement que le terme a un sens pour elle. Puis, elle remet le terme en question. Elle l'associe alors à ce qu'elle appelle la REPRÉSENTATIVITÉ : «ce qu'on montre à l'écran va être représentatif de ce qu'on a fait sur scène». Ceci étant fait dans une synthèse, il s'agirait d'un rapport de fiabilité aux concepts ou/et à la représentation. Être fidèle aux concepts.</p> <p>En ce sens, l'informatrice juge que les documents créés peuvent être considérés comme fiables.</p> <p>Par la suite, l'intervieweur redirige l'informatrice en fonction de la définition qu'Interpares donne à la fiabilité (respect d'un processus lors de la création). Dans le sens d'Interpares, l'informatrice considère que la fiabilité des documents n'a pas de sens pour elle.</p> <p>Toutefois, l'informatrice considère que ses documents peuvent être jugés comme fiables. «La photo qu'on va avoir mis là, elle a été prise exactement au moment où l'événement a eu lieu. On peut pas mettre une fausse photo. On peut pas aller refaire un setup de ce qui aurait pu y avoir [...] Alors ce qu'on a, c'est ce qui s'est passé».</p> <p>Les documents sont fiables parce que les créateurs sont là pour faire le lien entre l'avant et l'après.</p> <p>En ce sens, l'informatrice dit que les documents n'ont pas à respecter certaines conditions à l'égard de leur forme ou du contrôle de leur création pour être fiables. «Cela va de soi».</p> <p>[Remarquons que l'idée d'un processus dans le monde électronique n'a pas d'écho pour l'informatrice.]</p> | 135 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.2 | <p>Au moment de la conception, les informations devant être contenues par chacune des sections ont été définies. Un document est terminé lorsqu'il répond aux exigences définies lors de l'étape de conception. Le document est terminé lorsqu'il répond à l'idée que s'en fait le créateur. Par exemple, à l'égard de l'esthétisme.</p> <p>Fradet : «Ça c'est dans la conception. Chaque section va contenir telle, telle, telle information. On l'intègre. Voilà».</p> | 136 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.1 | <p>Devant le silence de l'informatrice, l'interviewer met en place la notion</p> | 148 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|--|-----|
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.1 | d'authenticité en fonction des critères d'Interpares : continuité du lien d'identification entre le document et son auteur durant le processus de transmission/conservation et absence de modification/corruption. Pour l'informatrice, l'authenticité renvoie davantage à la représentativité par rapport au passé qu'à des mesures prises pour empêcher toutes modifications. | 151 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.3 | En haut à gauche, il y aura sur chaque page de la ludosynthèse le logo d'Arbo Cyber. Le logo est constitué d'un transparent. Il n'est pas dans le document comme tel. Mais l'utilisateur ne voit pas les différences de niveau. Quelques fois, le logo pourra être intégré dans l'interface. Lorsque cela se produit, c'est le concept qui l'exige. Ce n'est pas nécessairement pour identifier chaque interface. | 137 |
| 10 | 08 | 08.3 | 8.3.1 | Créer des documents exacts : «Étant donné qu'on fait un site historique, il faut que ce qu'on y met soit les bonnes informations. C'est ça, c'est comme intrinsèque». La notion d'exactitude est très significative, très importante pour l'informatrice. L'informatrice ne croit pas que la notion d'exactitude touche des aspects particuliers de ses documents. Cela touche surtout les photographies, vidéos, sons, textes (pas nécessairement les textes de réflexion, mais les «coordonnées», les données contextuelles : qui a fait quoi, où, quand, comment), les plans : faire que cela montre autant que possible les choses telles qu'elles se sont réalisées. «Ce qui donne une idée la plus fidèle». Ce sont les artistes, les créateurs qui sont le lien, le rapport d'exactitude entre la réalité (le passé) et la reconstitution numérique. La partie historique (chronologique - basique) est donc fortement touchée. La partie systémique ne l'est que peu, voire pas, en ce sens que se sont des textes de réflexion, d'opinion d'une personne (un peu comme un éditorial). La partie ludique, étant un mélange des deux, devra répondre à une certaine exactitude puisqu'il y a, en quelque sorte, reconstitution de performances afin de permettre à l'utilisateur de participer. Pour ludique SIMUL, des documents seront recréés. Ils ne seront pas datés ou marqués. L'informatrice ne considère pas que cela a une valeur historique. Dans ce contexte précis, les documents seront là pour permettre | 156 |

| | | | | | |
|----|----|------|--------|--|-----|
| | | | | aux utilisateurs de produire un SIMUL. C'est le résultat, le processus à montrer qui compte. | |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4 | Arbo Cyber utilise un logo pour identifier les pages de la ludosynthèse. Mis à part les logos, il n'y a pas de méthodes particulières. Arbo «ne s'est pas arrêté la-dessus», «cela va de soi». (Voir Segment 137, 8.1.3) | 138 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4a | Arbo marque ses documents de la ludosynthèse avec un logo. Cependant, il n'utilise pas de filigranes, de signatures ou d'horodatages électroniques. (Voir Segment 137, 8.1.3) | 139 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4b | Les logos sont utilisés sur tous les documents, quels qu'ils soient. | 140 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4c | Arbo n'utilise pas la signature électronique, donc la question ne s'applique pas. | 141 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4d | Mis à part le logo, il n'y a pas d'autres méthodes utilisées afin de montrer que les documents sont bien d'Arbo. | 142 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.4f | Le système n'utilise pas de mécanisme pour sceller des codes ou des messages secrets. | 145 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.3 | L'informatrice dit qu'elle ne prend aucune mesure spécifique afin d'assurer que les documents ne soient pas altérés à travers le temps ou afin de pouvoir repérer n'importe quel changement (intentionnel, accidentel ou environnemental). | 149 |
| 10 | 08 | 08.3 | 8.3.2 | La question de l'importance de l'exactitude des faits contenus dans les documents n'a pas été formulée puisqu'il a été jugé que la réponse précédente avait couvert la matière. (Voir Segment 156, 8.3.1) | 156 |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.5 | Dans la ludosynthèse, les dates associées à des documents seront des dates qui renvoient au passé. Toutefois, la page d'accueil devrait être datée en fonction de la date de création du site. Les créateurs n'ont pas pensé à une méthode quelconque afin de garantir la fiabilité de cette date. L'informatrice dit que la date de dépôt sur le serveur pourrait en faire foi, mais en rappelant que les utilisateurs n'ont pas accès à cette information. | 146 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.4 | L'informatrice ne croit pas que l'authenticité de ses documents numériques soit affectée par leur transmission (diffusion) dans l'espace ou le temps. Il est question des différentes résolutions (d'écran) employées par les utilisateurs. On en vient à la conclusion que ces résolutions n'affectent pas l'authenticité. Fradet : «L'image va être plus grosse, mais la forme... il n'y a rien qui dans la disposition, dans la forme qui va changer». | 150 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|---|-----|
| 10 | 08 | 08.3 | 8.3.3 | «C'est fixe». | 157 |
| | | | | Aucune méthode particulière n'a été mise en place afin de permettre d'évaluer la véracité des informations contenues dans la ludosynthèse. Pour les dates, il est possible de retourner vérifier dans les journaux. Fradet : «On prend ce qu'on a, puis... on n'a pas d'intermédiaire. C'est pas comme si quelqu'un voudrait faire le même travail, mais c'était quelqu'un qui nous connaissait pas vraiment puis qui faisait une recherche. Là, il y aurait ce travail là à faire. Mais vu que c'est nous qui le faisons...». | |
| 10 | 08 | 08.1 | 8.1.6 | L'informatrice ne croit pas que les documents font foi, montrent leur processus de création électronique. | 147 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.5 | A l'égard des mesures de contrôle afin de s'assurer de l'authenticité des documents durant leur diffusion, l'informatrice ne croit pas que la question s'applique à sa réalité. P.Perron : «Donc pour vous, l'authenticité ça renvoie vraiment plus à ce qu'on a parlé la première fois, [oui] c'est vraiment plus par rapport à la représentativité du passé». Fradet : «Oui, parce que je ne penserais pas que ça puisse être modifié par quelqu'un d'autre». Il est question de l'enregistrement d'une image prise sur un site et transformée à l'aide d'un logiciel sur un ordinateur personnel. La question est éludée puisque l'informatrice rappelle qu'avec Flash, il n'est pas possible pour un utilisateur d'enregistrer une image pour ensuite la modifier dans un autre programme. Même le texte ne peut pas être sélectionné. La seule possibilité serait de faire une saisie d'écran. En ce sens, l'utilisation de Flash apparaît comme une mesure de sécurité. Le nombre de DPI a été réduit. Il serait possible pour un utilisateur d'imprimer. Toutefois, même l'impression peut être barrée par les créateurs. | 151 |
| 10 | 08 | 08.3 | 8.3.4 | La question n'a pas été formulée puisqu'il a été jugé que la réponse précédente l'avait couvert. (Voir Segment 157, 8.3.3) | 157 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.6 | Il n'y a pas de méthode quelconque permettant à une personne (autre que les membres d'Arbo) de s'assurer que les documents n'ont pas été altérés dans le temps. L'informatrice ajoute qu'elle ne voit pas l'intérêt que pourrait avoir | 152 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|--|-----|
| | | | | quelqu'un de modifier la ludosynthèse. Fradet : «Je ne connais pas les pirates, mais je me demande qui aurait intérêt à le faire pour ce genre de site-là». [La nature du travail lui apparaîtrait en quelque sorte comme une certaine mesure de protection.] Le site est protégé. Quelqu'un à la limite pourrait prendre une photographie et la modifier [ce ne devrait pas être possible avec Flash], mais il ne pourrait pas retourner la mettre dans la ludosynthèse. [La copie de sécurité conservée hors ligne est donc garante d'une certaine authenticité.] | |
| 10 | 08 | 08.3 | 8.3.5 | Pour ce qui est de la question de critiquer l'exactitude des documents, on prend l'exemple des photographies mises en négatif pour empêcher que les spectateurs se reconnaissent. L'informatrice ne croit pas que ce genre de modifications puisse entraîner des critiques par rapport à l'exactitude des documents. Le photographe pourrait peut-être ne pas aimer cela. Mais pour Arbo le choix de la photo n'est pas absolu. Arbo pourrait mettre le négatif du photographe directement. Ces modifications sont faites afin de respecter le droit à l'image. Fradet : «L'exactitude ce n'est pas de montrer qui était là à cette heure là pendant cette représentation-là. C'est de montrer plus l'attitude générale qu'avaient les spectateurs dans un état de représentation. Plus une attitude corporelle ou d'attention, de participation. Mais pas cette personne-là qui doit être là. On ne veut pas démontrer cela. Ce qu'on veut démontrer c'est la relation avec le spectateur et non la relation... comme toi si t'étais venu... regardes, t'étais là... C'est pas ça qu'on veut montrer». | 158 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.7 | En ce qui a trait à la question de l'enregistrement de dommages causés aux documents, l'informatrice dit que la question ne s'applique pas. | 153 |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.8 | Le logo permet de savoir que la ludosynthèse est d'Arbo. (Voir Segment 137, 8.1.3) Quelqu'un pourrait reconnaître la personne sur les photographies. La page de crédits et la distribution. [Pour ces deux éléments, il s'agit encore d'un lien avec le passé.] | 154 |
| | | | | P.Perron «Donc pour vous ça va être plus des informations contextuelles inscrites sur le document, que le document... dans sa conception lui-même qui va être garant de son...[authenticité]». L'informatrice répond par l'affirmative. | |
| 10 | 08 | 08.2 | 8.2.9 | Il n'y a pas de possession partagée de documents. Si Arbo utilise une bande | 155 |

| | | | | | |
|----|----|------|-------|---|-----|
| 11 | 08 | 08.2 | 8.2.2 | <p>sonore produite par un autre artiste, le crédit de la bande appartient à celui-ci en respect avec la loi sur le droit d'auteur. Cela aurait pu toucher des œuvres «collaboratives», ce qui implique des co-auteurs, mais dès la création de l'œuvre. Toutefois, l'informatrice dit que cela ne touche pas la ludosynthèse.</p> <p>En lui demandant si elle croit que l'authenticité de ses documents est assurée, l'informatrice dit que des images ont été modifiées pour s'intégrer à l'interface. Par exemple, un fond d'interface qui s'intègre à une photo. [Cependant, ces remarques renvoient encore aux liens entretenus entre le document et le passé]</p> <p>L'informateur redirige alors la question.</p> <p>À l'égard du document numérique et de sa vie propre, «je ne crois pas qu'il peut être corrompu, le document, en tant que tel, par d'autres».</p> <p>Une fois en ligne, l'informatrice croit que les documents sont protégés.</p> <p>L'informatrice ne pense pas que quelqu'un pourrait copier la ludosynthèse et la modifier par la suite.</p> | 148 |
| 11 | 08 | 08.3 | 8.3.6 | <p>L'informatrice juge que ses documents sont fiables, parce qu'ils représentent ces activités, mais pas tant ses activités électroniques que ses activités artistiques.</p> <p>L'informatrice assume également que ses documents sont authentiques, qu'ils ne sont pas corrompus, modifiés à travers le temps.</p> <p>L'informatrice croit également que l'exactitude de ses documents est assurée.</p> | 159 |
| 12 | 06 | 06.1 | 6.1 | <p>Les créateurs ne se serviraient pas réellement de la ludosynthèse. La seule façon dont ils pourraient s'en servir, se serait, par exemple dans le cas de SIMUL ludique, de remettre dans la banque de données une performance envoyée par un utilisateur. D'une manière opérationnelle, une fois le document terminé, il n'est pas utile pour les créateurs. La ludosynthèse sera utilisée «comme objet de référence», «comme si on avait fait un livre».</p> | 116 |
| 13 | 06 | 06.4 | 6.4 | <p>Les modifications apportées à la ludosynthèse se font par addition de nouveaux contenus. Toutefois, il ne s'agit que de l'augmentation d'une banque de données [qui permet à un «visiteur» de laisser sa trace]. Les modifications sont toutes enregistrées parce qu'ajoutées à la base de données.</p> <p>[Il aurait peut-être fallu ici parler des possibilités de mise à jour de la ludosynthèse. Cela n'a pas été fait. Il semble réellement qu'à l'esprit des</p> | 118 |

| | | | | | |
|----|----|------|-----|--|-----|
| 13 | 06 | 06.5 | 6.5 | <p>créateurs, la ludosynthèse, une fois terminée, n'aura pas besoin de modifications. On peut se référer à l'entrevue précédente où il était question d'une différence dans la démarche particulière d'Arbo qui crée un document après avoir cessé ses activités.]</p> <p>A l'égard des annotations, l'informatrice a répondu par la négative à chacune des questions qui lui a été posée. [Elle ne voyait pas comment s'appliquait à sa situation l'idée de phases de procédure administrative, de procédure de travail ou de procédure de gestion documentaire.] La seule chose qu'elle a mentionné, au moment de voir si des annotations sont ajoutées en cours d'un processus de gestion documentaire, c'est qu'il est possible qu'elle tienne compte des dates ajoutées lors de la sauvegarde d'un document. [Toutefois, elle ne l'a pas relié à un processus particulier. Et ne dit pas non plus à quoi cela pourra lui servir.]</p> <p>Fradet : «Non, pas de numéro. Moi j'y vais simplement avec la date de sauvegarde». P.Perron : «Celle qui est ajoutée automatiquement au bout...» Fradet : «Oui».</p> | 119 |
| 13 | 06 | 06.6 | 6.6 | <p>P.Perron : «Donc, une fois que le document est créé comme tel, on n'y touche plus». Fradet : «Non».</p> <p>Aucune mesure n'est prise par les créateurs afin de les avertir de toutes modifications apportées à leurs documents. Fradet : «Étant donné que la troupe n'existera plus... il n'y aura pas de...»</p> <p>P.Perron : «...de suivi comme tel...» Fradet : «Non, je ne penserais pas». À savoir si le système possède des mesures de contrôle, l'informatrice ne le savait pas, elle ne s'était jamais posée la question.</p> | 120 |
| 13 | 06 | 06.7 | 6.7 | <p>Selon l'informatrice, il existe un moment où le document doit être considéré comme terminé. Il s'agit du moment juste avant l'avant sur le serveur.</p> | 121 |
| 13 | 06 | 06.8 | 6.8 | <p>Un back-up est aussi fait sur cédérom assez régulièrement, mais pas selon un calendrier préétabli. Le programmeur garde également des «Zip» de la ludosynthèse.</p> | 99 |
| 13 | 06 | 06.8 | 6.8 | <p>A l'égard de la conservation pour mesure de sécurité, le site sera déposé sur le serveur [de l'Université Laval]. Il y aura tout de même une copie conservée par les créateurs en cas de problème. Donc aux yeux de l'informatrice, il y aura deux copies, ce qui devrait prévenir contre les risques de catastrophes [...].</p> <p>Fradet : «Si les deux se produisent en même temps [destruction des copies],</p> | 122 |

| | | | | | |
|----|----|------|-----|--|-----|
| 14 | 06 | 06.2 | 6.2 | <p>bien c'est parce que quelque chose de bien grave est arrivé. [Rire] Fait que là même si on le mettait dans une banque, je ne sais pas si... peut-être qu'on pourrait mettre dans un coffre à la banque le CD...»</p> <p>[D'autres copies existeront, qui ne sont pas mentionnées ici. Par exemple, le site doit être copié sur dévédérom. (S'il est mis sur dévédérom, le site pourrait probablement être mis au dépôt légal?????)]</p> <p>Des copies de sécurité sont faites en cours de création. Les copies déposées sur le disque dur sont <u>mises à jour</u>. Toutefois, lorsque l'informaticienne arrive à des étapes «critiques» (modifications importantes), elle fait des «copies de copies de copies de copies», [par date], qui lui permettent de revenir en arrière. Cette conservation à des fins de sécurité n'est pas mesurable en fonction de critères établis. D'ailleurs l'informaticienne pense qu'elle pourrait conserver les copies de manière définitive, à tout le moins «tant que ce n'est pas fini». [Il s'agit d'un processus très informel.]</p> <p>Les utilisateurs ont accès à la ludosynthèse, mais un peu comme on lit un livre, c'est-à-dire sans pouvoir de modification, avec toutefois une capacité d'interaction et de création avec des éléments proposés. (Voir Segment 116, 6.1)</p> <p>Un programmeur aide à la programmation, mais rien n'est fait sans la validation de l'informaticienne. Il agit plutôt comme personne ressource donnant des conseils et son soutien.</p> <p>De plus, les créateurs demanderont, une fois la ludosynthèse terminée, à certaines personnes de tester la ludosynthèse, «mais ça va être sur le résultat... une fois tout fini, ça ne sera pas, il n'y aura pas d'interventions sur les étapes de production». Les personnes qui seront appelées à faire ces tests n'auront pas de pouvoir de modification sur la ludosynthèse. Seuls leurs commentaires pourraient amener certaines modifications à la ludosynthèse.</p> <p>Enfin, selon l'informaticienne, ce rapport d'utilisation n'est pas susceptible de changer avec le temps.</p> | 117 |
| 14 | 06 | 06.3 | 6.3 | <p>Les utilisateurs pourront ajouter des informations à la ludosynthèse. Cela se fera par un ajout direct [en ligne sans intervention des informaticiens] d'une performance qu'ils auront réalisée à une banque de données. Cette possibilité d'ajout ne sera fonctionnelle que dans la section Ludique, pour SIMUL, mais aussi probablement pour d'autres productions. Malgré tout, ces ajouts n'apporteront pas de modifications à la ludosynthèse comme telle.</p> | 118 |

| | | | | | | |
|----|----|-------|-----|--|---|-----|
| | | | | | L'utilisateur crée donc un nouveau document à l'aide de ceux proposés par Arbo. Toutefois, ce document s'ajoute à ceux d'Arbo, il ne vient pas le remplacer. [De plus, il pourrait y avoir, a priori, un maximum défini de possibilités de création de documents.] | |
| 15 | 07 | 07.01 | 7.1 | | Les créateurs ont besoin d'un programmeur. Il s'agit de la seule ressource externe, de la seule compétence que la troupe n'a pas. Non, ce n'est pas lié à une fonction. Ce sont les artistes, en tant qu'artistes, qui prennent leurs propres décisions, qui ont leur propre pouvoir. | 123 |
| 15 | 07 | 07.02 | 7.2 | | Les deux artistes partagent ensemble la responsabilité officielle de la réalisation de l'activité. Ils sont ensemble responsables de la gestion des informations, des documents ou des archives et responsables du support technique concernant le système électronique. [Toutefois, les archives et le support technique semblent être, dans une perspective plus opérationnelle, sous la responsabilité de l'informatrice. Malgré tout, les décisions se prennent par consensus. (Voir Segment 125, 7.3)] | 124 |
| 15 | 07 | 07.03 | 7.3 | | Certaines tâches sont tout de même réparties entre les deux artistes. A l'égard de la conception artistique, la source de référence pour la «reconstitution» d'un spectacle dans la ludosynthèse est la personne qui avait conçu le spectacle original. Mais pour ce qui est du classement, c'est d'avantage l'informatrice qui le fait, puisque c'est elle qui «fait la job concrète». Conception : les deux. Création, gestion, conservation (les trois électroniques), l'informatrice. [On ne fait pas de relevé de responsabilités par fonction.] | 125 |
| 15 | 07 | 07.04 | 7.4 | | Personne ne doit donner son accord, son autorisation pour la création d'un document. | 126 |
| 15 | 07 | 07.05 | 7.5 | | L'information contenue dans un document est choisie par les deux artistes ensemble. Les artistes ont également entière liberté sur la <u>présentation</u> de leurs documents. Ils prennent les décisions ensemble à cet égard. L'informatrice soulève le problème du droit d'auteur et du droit à l'image. [Si Arbo n'a pas les droits, il doit en tenir compte pour le choix du contenu ou éventuellement pour la présentation du document.] Toutefois, ceci n'est pas lié à une autorité quelconque. | 127 |
| 15 | 07 | 07.06 | 7.6 | | Sur un document créé, il n'y a pas de mention de titre ou de responsabilité. | 128 |
| 15 | 07 | 07.07 | 7.7 | | Les documents, le travail des artistes ne doit pas répondre à des règles fixées par quelqu'un d'autre. | 129 |

| | | | | | |
|----|----|-------|-------|---|-----|
| 15 | 07 | 07.08 | 7.8 | <p>Aux yeux de l'informatrice, le seul élément qui fait foi d'une certaine qualification à l'égard de la réalisation de la ludosynthèse tient au fait qu'ils ont produit à la fois les spectacles originaux et la ludosynthèse. La crédibilité vient du fait que les mêmes «acteurs» ont participé et participent aux deux processus. Le lien est celui de l'expérience.</p> <p>Fradet : «La seule chose c'est que c'est nous-même qui avons fait les productions de... sur lesquelles on fait le site». P.Perron : «C'est l'expérience, c'est le lien d'expérience».</p> <p>Fradet : «On parle nous-mêmes de ce qu'on a fait. C'est comme une espèce d'autobiographie». Selon l'informatrice, la crédibilité ne vient pas de l'adhésion à une association, d'un grade académique ou d'un statut particulier.</p> | 130 |
| 15 | 07 | 07.09 | 7.9 | <p>Ensemble, les deux artistes ont l'autorité de «mettre en circulation» les documents qu'ils créent.</p> | 131 |
| 15 | 07 | 07.10 | 7.010 | <p>Personne ne doit vérifier, contrôler ou critiquer le travail électronique de la troupe, ni avec des normes, ni avec des standards. Les créateurs vont faire faire des vérifications à la fin du processus par certains utilisateurs choisis. Un questionnaire devrait être rédigé par les créateurs afin de diriger les observations des «vérificateurs».</p> | 132 |
| 15 | 07 | 07.11 | 7.011 | <p>Le système électronique n'a pas de méthode afin d'assurer que seule une personne ayant l'autorisation adéquate puisse diffuser les documents.</p> | 133 |
| 16 | 07 | 07.12 | 7.012 | <p>Les droits d'accès aux documents ou au système ne sont pas reliés aux compétences de travail.</p> | 134 |
| 17 | 09 | 09.1 | 9.1 | <p>L'informatrice considère que les documents numériques qu'elle crée sont tous des archives. Les documents FileMaker de documentation et collaborateurs, les textes, les extraits vidéo choisis... Tout devient des archives : l'ensemble des documents de manière indépendante et la ludosynthèse prise comme un tout.</p> <p>Ce sont des archives parce que : «c'est un document qui montre... une portion de ce qui n'est plus, de ce qui est arrivé, une portion de réalité. On peut aller consulter par la suite pour... n'importe quel autre but ou objectif, ça n'a pas d'importance. Pour moi un archives, c'est ça. Quelque chose qui doit rester là, pour aller puiser dedans plus tard».</p> <p>P.Perron : «Donc vos documents électroniques, il y a une volonté de conservation pour référence ultérieure, témoignage de vos activités».</p> | 160 |
| 18 | 09 | 09.2 | 9.2 | <p>Les archives électroniques seront conservées. La durée de conservation n'est</p> | 161 |

| | | | | | |
|----|----|------|--------|--|-----|
| 18 | 10 | 10.1 | 10.1.1 | <p>pas déterminée. Fradet : «Je ne sais pas si dans 100 ans on va être encore là [rire]».</p> <p>Il n'y a pas de volonté de destruction. L'informatrice envisage même, si cela est possible, le dépôt dans un centre de conservation. Le dépôt leur permettrait de s'enlever un poids et d'offrir une meilleure diffusion (les membres d'Arbo ne sont pas «accessibles à personne»).</p> <p>Une volonté de conservation permanente. «Je pense que ça doit être gardé, dans la mesure où ça va être encore lisible, avec l'évolution des technologies [...] C'est ça les limites finalement».</p> <p>En posant une question sur la capacité de stockage du système, l'informatrice touche la question de la conservation. (Voir Segment 99, 4.1.3e)</p> | 99 |
| 18 | 09 | 09.3 | 9.3 | <p>Les documents sont tous considérés comme étant des archives. A la question y aura-t-il sélection, l'informatrice affirme qu'elle ne le croit pas. Cependant, elle fait une énumération de ce qu'elle croit qu'elle conservera. Par exemple, les versions finales seraient conservées, mais pas les versions d'étapes (ex : 26 novembre...). Conservation aussi des brouillons et des originaux (le travail des photographies et les originaux). Les originaux sont «le scan pas travaillé, l'extrait vidéo pas travaillé».</p> | 162 |
| 18 | 10 | 10.1 | 10.1.1 | <p>Il n'y a pas de système différent pour la conservation des documents numériques d'Arbo. L'informatrice dit qu'elle les déplace, mais il s'agit en fait uniquement d'un changement de support. Du disque dur, elle transfère ses documents sur des cédéroms. Toutefois, la lecture ou l'utilisation des fichiers conservés se fait dans le même système que celui employé pour leur création.</p> <p>Le système utilisé pour la création des documents ne comprend pas de fonctionnalité spécifique pour la conservation (gestion) des documents.</p> <p>L'interviewer et l'informatrice s'entendent sur l'idée, la notion de système «manuel» destiné à la conservation des documents numériques.</p> | 167 |
| 18 | 09 | 09.4 | 9.4 | <p>L'informatrice commence par dire que la technologie affecte la conservation en disant que pour l'instant Arbo conserve sur DVD, mais qu'ils vont devoir suivre l'évolution technologique. Ensuite, elle dit que la technologie n'affecte pas le choix, la sélection des documents. Le choix n'est pas lié à la technologie, c'est un choix intellectuel.</p> | 163 |
| 18 | 10 | 10.1 | 10.1.2 | <p>La question 10.1.2 n'a pas été posée puisque l'informatrice n'utilise pas un système différent pour la conservation des documents numériques.</p> | 168 |

| | | | | | |
|----|----|------|-----|---|-----|
| 18 | 09 | 09.5 | 9.5 | <p>Tous les brouillons, les images créées dans Photoshop seront conservées. Au départ, même les «rejets» étaient conservés. À partir d'un certain moment, l'informatrice dit, sans en donner la raison, avoir arrêté de les garder. L'informatrice a fait des cédéroms à part.</p> <p>La question n'a pas été posée puisque l'on a jugé qu'elle avait été réponde par des réponses obtenues à des questions précédentes. (Voir Segment 160, 9.1 – 161, 9.2 et 162, 9.3.)</p> <p>Selon l'informatrice, la ludosynthèse n'est pas une copie de documents gérés ailleurs. La ludosynthèse constitue plutôt un nouvel ensemble documentaire, considéré comme entièrement autonome. La ludosynthèse n'a donc pas besoin des anciens documents pour fonctionner.</p> <p>Le seul élément, qui fait que la ludosynthèse n'est pas entièrement autonome, découle de la nature de la technologie. Les textes dramatiques ou les vidéos des SIMUL, par exemple, en raison des droits d'auteur ou de leur quantité, ne peuvent être intégrés entièrement à la ludosynthèse. (Sur le site, ce ne peut être que des extraits.)</p> <p>Pour contrer ce problème lié aux textes et offrir une intégralité, Arbo envisage de déposer ses textes sur un site destiné spécialement à la diffusion via Internet de textes dramatiques et à en gérer les droits d'auteur. Certains des textes d'Arbo pourraient se retrouver sur ce site. La ludosynthèse pourrait faire référence à ce site et celui-ci faire référence à la ludosynthèse.</p> <p>P.Perron : «La ludosynthèse devient une mémoire autonome d'Arbo, qui n'a pas forcément besoin de communiquer avec la mémoire analogique pour fonctionner.</p> <p>Fradet : «Non».</p> <p>P.Perron : «Puis dans une certaine mesure, certains des textes, donc, que vous êtes pas capable de mettre sur le site parce qu'ils sont trop gros seront accessibles par un autre moyen électronique».</p> <p>L'informatrice : «Ça devient, il n'y a plus rien d'analogique dans le fond, avec ça, avec ce site de textes-là. Si on avait décidé de... d'écrire un livre, publier un livre de tous nos textes, papier, là il y aurait eu un lien analogique. Mais là, étant donné que tous les autres documents... on peut toujours dire ».</p> <p>Un dernier lien analogique serait celui qui pourrait être fait avec les vidéos</p> | 113 |
| 18 | 09 | 09.5 | 9.5 | | 164 |
| 18 | 09 | 09.6 | 9.6 | | 165 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|-----|
| | | | | synthèses. Arbo pourrait en faire la promotion sur la ludosynthèse pour les vendre. Toutefois, cela ne détruit en rien l'autonomie de la ludosynthèse. Dans la discussion naît l'idée d'un site ou d'un organisme qui pourrait se charger de mettre en ligne ou diffuser via l'Internet des vidéos complètes, à l'image de ce qui se fait pour les textes. La vidéo cassette, physique, apparaît alors comme un complément à la ludosynthèse, sans y être liée nécessairement. «Les limites de la technologie vous forcent à penser certaines possibilités de référer à votre ancien fonds quand même». [Contraintes technologiques] | |
| 18 | 09 | 09.7 | 9.7 | L'informatrice ne sait pas durant combien de temps la ludosynthèse sera gardée en ligne. Pour ce qui est du hors ligne, il s'agit d'une conservation définitive. | 166 |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.3 | Le système ne conserve pas tous les documents systématiquement. L'informatrice doit faire le back up elle-même. Le fait que le système soit manuel implique nécessairement qu'il ne saisit pas automatiquement l'ensemble des entités numériques. | 169 |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.4 | L'informatrice n'a pas de procédure ou de processus normalisé. Elle fait une copie tous les jours. Fradet : en riant, «j'ai un tic nerveux : command s». À chaque fin de séance de travail une copie est faite sur le disque dur (externe). Et des copies sont faites sur cédéroms lorsque l'informatrice sait qu'elle sera sans toucher à la ludosynthèse pour une durée indéterminée. Ceci n'est pas basé sur une procédure. | 170 |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.5 | Aussi, il n'y a pas d'étapes à franchir, de mesures à respecter pour la gestion ou l'entretien des documents numériques. «Non, c'est vraiment essai et erreur. Quand j'ai eu mes problèmes de mémoire, j'ai perdu beaucoup de choses». | 171 |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.5 | La question n'a pas été posée, parce que le contenu comme tel des documents n'est pas modifiable. Toutefois, la réponse de la question 10.6 montre la nature dynamique de certains documents et éveil chez l'informatrice la nécessité de s'en occuper dans la conservation. | 172 |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.5 | Le contenu de certains documents se modifie. Il y a donc dynamisme. Par exemple, dans le SIMUL ludique, les spectateurs sont invités à faire une performance avec le matériel proposé et à l'envoyer ensuite dans la banque | |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|-----|
| | | | | de données de la page pour que cette performance soit accessible aux autres spectateurs. L'informatrice n'avait pas pensé à la particularité de ces documents. Notre question a fait en sorte d'éveiller chez-elle l'idée de la nécessité de s'occuper de ces documents. Pour l'instant, on ne peut donc en savoir plus à cet égard. | |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.6 | Dans la mesure où la ludosynthèse est programmée, en la conservant, sa nature interactive ou ses fonctions d'interaction sont automatiquement conservées. | 172 |
| 18a | 10 | 10.1 | 10.1.6 | [La ludosynthèse devrait être conçue pour être entièrement autonome.] Sa conservation implique donc en fait une mise «off line» sur un support autre qu'un serveur. En ce sens, tous les liens seront conservés entre les documents créant la ludosynthèse. La ludosynthèse en ligne peut devenir facilement un DVD. Arbo entend d'ailleurs faire un DVD à des fins de démonstration. | 173 |
| 18b | 10 | 10.2 | 10.2.1 | La question ne s'applique pas vraiment à la réalité du système d'Arbo. Toutefois, si des informations circulent, ce sont celles véhiculées par le logiciel Flash. [On devrait peut-être voir si des données ne sont pas véhiculées par Photoshop, Illustrator...] | 174 |
| 18c | 10 | 10.3 | 10.3.1 | Selon l'informatrice, il faudra nécessairement que les documents soient conservés en respectant le même mode d'organisation que lors de leur création. | 175 |
| 18c | 10 | 10.3 | 10.3.2 | Dans la structure, il apparaît que l'organisation reflète d'une certaine façon le mode de création des documents. [La structure montre en un sens la création en général, mais pas le niveau opérationnel par exemple.] Toutefois, il n'y a pas de plan de classification pour l'organisation des entités. P.Perron «Pour l'instant il est informel, mais c'est quand même assez structuré, si ce n'est par le besoin du programme [Flash]». Pour ce retrouver, l'informatrice croit qu'elle devra prendre des notes sur la structure de la ludosynthèse [en quelque sorte faire un plan de classification]. | 176 |
| 18d | 10 | 10.4 | 10.4.1 | Les documents conservés seront identifiés de la même façon que durant leur vie active. [L'identification ne doit pas changer, sinon c'est toute la structure (nomenclature) donc le fonctionnement de la ludosynthèse qui est | 177 |

| | | | | | |
|-----|----|------|--------|---|-----|
| 18d | 10 | 10.4 | 10.4.2 | mis en cause]. La question ne s'applique pas vraiment à la réalité d'Arbo. L'accès n'est pas direct en ce sens que la conservation se fait sur des supports externes. Donc, l'accès est limité physiquement. [De plus, pour lire les documents, il faudra utiliser le logiciel adéquat.] | 178 |
| 18d | 10 | 10.4 | 10.4.3 | L'informatrice dit qu'il n'y aura pas de mise en place de contrôle particulier pour limiter l'accès aux informations ou aux archives à l'intérieur du système de conservation. [Le lieu de conservation, c'est-à-dire le domicile des créateurs, est une mesure de protection, pour l'instant. Ceci pourrait changer dans la mesure où les documents sont déposés quelque part.] Fradet : «Je ne pense pas qu'il y ait de choses secrètes». | 179 |
| 18e | 10 | 10.5 | 10.5.1 | La conservation étant faite sur support externe, cédéroms ou dévéderom, il est impossible que des informations soient modifiées. Les documents seront figés. Aucune information n'est donc enregistrée concernant n'importe quelle action ou transaction. Cela aurait pu changer si la conservation avait été faite sur un disque dur. Cependant, il a été décidé qu'elle sera faite sur supports externes, cédérom ou dévéderom. | 180 |
| 18e | 10 | 10.5 | 10.5.2 | La question n'a pas été posée puisque l'on a jugé que la réponse précédente couvrirait la matière de celle-ci. (Voir Segment 180, 10.5.1) | 181 |
| 18e | 10 | 10.5 | 10.5.3 | Aucun procédé, aucune procédure ou mesure de contrôle n'est en place afin de permettre d'identifier ou de retracer toute altération. En ligne, les créateurs jugent improbables que des modifications surviennent. Lors de la conservation, puisque les informations seront conservées sur cédéroms au domicile des créateurs, il n'y a pas de risque. Fradet : «Tu ne peux pas l'altérer le CD. Si quelqu'un copie le Cd sur son disque dur, puis là change des choses puis refait un CD, puis le fait passer pour notre CD, peut-être. Mais, je ne vois pas l'intérêt. Je veux dire, il n'y a pas de raisons...» | 182 |
| 19 | 12 | 12.1 | 12.1 | La question 12.1 n'a pas été posée puisque l'on a considéré que les questions 12.2 et 12.3 y répondaient. (Voir Segment 185, 12.2 et 186, 12.3) | 184 |
| 19a | 12 | 12.2 | 12.2 | Les créateurs essaient de suivre l'évolution [technologique] le plus possible. | 185 |

| | | | | | |
|-----|----|------|------|---|-----|
| | | | | <p>Toutefois, cela ne fait pas partie d'un plan défini. La troupe est maintenant rendue au DVD, mais ne prévoit pas le futur [, n'a donc pas de plan de rechange pour le passage à un nouveau support de conservation].</p> <p>«Dans la mesure où l'on peut faire des copies, des transferts, on va les faire, mais...»</p> <p>P.Perron «Donc, vous n'avez pas une stratégie implantée, mais se serait d'essayer de faire suivre sur les supports...»</p> <p>Fradet «Oui, comme là, toutes les copies vidéos qu'on a en Béta ou VHS, il va falloir en faire des copies DVD, ça on est conscient de ça. Parce que les cassettes, ça s'altèrent de toute façon... Les DVD, c'est supposé être moins pire, mais j'y crois pas vraiment non plus».</p> <p>Arbo a aussi des documents sur bobine. Il y aura aussi besoin d'un transfert.</p> <p>Fradet : «Mais après» P.Perron «Après le DVD, c'est encore une fois la question qui se repose : quoi faire ?» Fradet «Oui, on est constamment à la merci de ça»</p> <p>P.Perron «Donc pour vous la stratégie, c'est de suivre l'évolution du matériel autant que possible. Puis, ça va être aussi d'essayer de faire en sorte que les logiciels soient compatibles pour...»</p> <p>Fradet : «Mais même la compatibilité...»</p> <p>Les logiciels utilisés sont tous des logiciels commerciaux, ce qui rend, aux yeux de l'informatrice, la compatibilité plus facile à préserver puisque les nouvelles versions de logiciels lisent généralement leurs versions antérieures.</p> <p>Fradet : «Je ne crois pas que le langage HTML change à ce point –là...»</p> | 186 |
| 19b | 12 | 12.3 | 12.3 | <p>La stratégie employée par l'informatrice dépend selon elle du type d'entité numérique qu'elle crée et dont elle a la charge. [Le pourquoi n'a pas été demandé, mais se déduit de la réponse à la question précédente : pour Arbo l'étape actuelle est le transfert de l'analogique vers le numérique. Après, le questionnement sera à refaire. Donc le type d'entité impose la stratégie employée]</p> | |
| 19b | 12 | 12.4 | 12.4 | <p>En raison du passage du temps, Arbo n'a jamais eu de difficultés à retrouver un document créé précédemment.</p> <p>«Non, mais on a été chanceux... de mettre la main sur un lecteur... un magnétoscope Béta. On en avait un qui est mort. Mais en tout cas, on a réussi à en dénicher un autre».</p> <p>Mais à l'égard des documents numériques, il n'y a pas eu de problèmes, «pas</p> | 187 |

| | | | | | |
|----|----|------|------|---|-----|
| 20 | 13 | 13.1 | 13.1 | <p>encore».</p> <p>Fradet : «Peut-être que les débuts du traitement de textes, ce n'était pas ces logiciels-là, mais on a les copies papiers... si jamais on était pas capable de reprendre quelque chose, on pourrait toujours le retaper ailleurs, ça c'est pas un problème».</p> <p>Des copies sur papier deviennent une certaine garantie. [Le contenu étant sauf, conservé, l'informatrice juge donc que l'important est préservé.]</p> <p>«On est un peu à la merci du piratage, là dans le fond. On va essayer d'établir des... des avertissements, de marquer des avertissements, des trucs comme ça. Y'a pas de normes d'utilisation en tant que telles, parce que... en principe il [la ludosynthèse] n'est consulté que sur un site Internet, point. Il ne peut pas être repris ailleurs dans un autre contexte. C'est pas comme un logo, là, qui doit avoir... t'sais comme les normes d'utilisation du logo. En principe, il n'est pas supposé être repris nul part. Fait que c'est peut-être ça la politique à énoncer. Il est sur le site, il doit rester-là... pas le droit de piger dedans».</p> <p>Selon l'informatrice, rien d'autre ne vient influencer la création, la gestion, l'utilisation, la conservation électronique des documents.</p> <p>Il n'existe pas de standards professionnels ou de modèles dont Arbo doit tenir compte afin de s'assurer que ses documents soient acceptables par ses «collègues», ses pairs.</p> | 188 |
| 20 | 13 | 13.2 | 13.2 | <p>Depuis les premières entrevues, les créateurs se sont informés auprès de l'Union des artistes concernant l'utilisation de «l'image» des acteurs sur un site Web. L'Union n'a «pas de contrat standard. Tout ce qu'ils nous... il n'y a pas de limites pour ce qui est d'un site Internet. Tout ce qu'ils demandent, c'est le droit à l'image. Puis le droit à l'image fait partie des droits d'auteur. Donc ce n'est pas eux-autres qui dans le fond... mais il nous demande de demander la permission pour qu'une personne soit représentée sur notre site».</p> <p>L'Union n'a pas de contrat spécifique pour l'utilisation d'image d'artistes sur Internet, contrairement à l'existence d'un contrat pour les représentations de spectacle.</p> <p>Selon l'informatrice, il n'y a pas d'autres problématiques survenues depuis les premières entrevues.</p> | 189 |
| 21 | 13 | 13.3 | 13.3 | <p>Depuis les premières entrevues, les créateurs se sont informés auprès de l'Union des artistes concernant l'utilisation de «l'image» des acteurs sur un site Web. L'Union n'a «pas de contrat standard. Tout ce qu'ils nous... il n'y a pas de limites pour ce qui est d'un site Internet. Tout ce qu'ils demandent, c'est le droit à l'image. Puis le droit à l'image fait partie des droits d'auteur. Donc ce n'est pas eux-autres qui dans le fond... mais il nous demande de demander la permission pour qu'une personne soit représentée sur notre site».</p> <p>L'Union n'a pas de contrat spécifique pour l'utilisation d'image d'artistes sur Internet, contrairement à l'existence d'un contrat pour les représentations de spectacle.</p> <p>Selon l'informatrice, il n'y a pas d'autres problématiques survenues depuis les premières entrevues.</p> | 190 |

| | | | | | | |
|----|----|------|------|------|---|-----|
| | | | | | L'intervieweur amène sur le sujet la loi sur la Protection des renseignements personnels dans le domaine privé et la Loi sur l'accès à l'information. L'informatrice ne voit pas en quoi cela pourrait les toucher. [Arbo ne collecte pas d'informations sur les gens]. | |
| 21 | 13 | 13.4 | 13.4 | 13.4 | En ce qui concerne le contenu ou sa présentation, l'informatrice soulève la nécessité du respect du droit d'auteur et du droit à l'image. Si la troupe n'a pas les droits d'une image, elle ne peut l'intégrer à la ludosynthèse. | 127 |
| 21 | 13 | 13.4 | 13.4 | 13.4 | Cette question n'a pas été posée. La première série d'entrevues y répondait. | 191 |
| 22 | 11 | 11.1 | 11.1 | 11.1 | Une zone de commentaires dans la programmation de Flash contient une série d'informations sur chacune des interfaces créées pour la ludosynthèse. | 92 |
| 22 | 11 | 11.1 | 11.1 | 11.1 | L'informatrice essaie d'enregistrer certaines informations concernant ses documents. Il s'agit des commentaires dans les zones grises des pages de programmation des interfaces dans Flash. [Dans la programmation, pour chaque interface, il y a une liste de commentaires qui y sont inscrits. Cette liste n'est pas normalisée. Elle n'oblige pas la saisie de certaines informations spécifiques. Il s'agit d'un aide mémoire.] (Voir Segment 92, 3.3 et 4.2.1) | 183 |
| | | | | | L'interviewer montre à l'informatrice les données rattachées à un fichier à l'aide du logiciel Word. L'informatrice ne connaissait pas l'existence de ces données. Le fait de le montrer à l'informatrice montre qu'elle ne complète pas les données sur ses documents de cette façon. À la suite de l'exemple des propriétés, l'informatrice dit qu'elle n'a pas de liste normalisée. Ce genre d'informations est recueilli dans les commentaires de Flash. Fradet : «Mais ce n'est pas... c'est dans un but de fonctionnalité». Il n'y a pas d'informations [nom, date, heure] recueillies de manière récurrente pour chaque document. Les informations recueillies concernent uniquement la programmation ou le contenu du document. L'informatrice se questionne sur les besoins reliés à la collecte de ces informations. Elle voudrait que ce ne soit pas apparent. Les commentaires dans Flash (zone grise) restes secrets, les utilisateurs ne les voient pas, ils ne sont même pas envoyés sur le serveur. Les commentaires sont inscrits dans les fichiers FLA générés de Flash. Toutefois se sont les SWF qui sont accessibles. SWF est la compilation de tous les «layers». Pour la conservation, les SWF et les | |

| | | | | | |
|----|----|------|------|--|-----|
| | | | | <p>FLA seront conservés.</p> <p>En continuant de parler, l'interviewer dit que la collecte d'une telle liste d'information peut notamment être importante pour l'authenticité d'un document. L'informatrice dit alors qu'elle fait des copies de sécurité, ce que d'autres ne font même pas. [En un sens, c'est comme si la copie apparaissait comme une mesure minimale employée...]</p> <p>L'exemple des photographies numériques. L'informatrice n'associe pas d'information à ces photographies. [C'est la mémoire qui supplée même pour les informations de contexte, exemple titre de la pièce.]</p> <p>Le fait d'avoir montré l'existence des propriétés des documents à l'informatrice a éveillé celle-ci à la nécessité de colliger des informations de cette nature. Par exemple, l'auteur des documents créés dans le système est indifféremment identifié au surnom de l'un des créateurs.</p> <p>L'informatrice a découvert qu'elle pourrait de cette façon, associer par exemple le nom d'Arbo à ses images à l'aide de l'information «copyright».</p> <p>«Je pense que c'est une façon de s'assurer justement, que ce n'est pas copié».</p> | |
| 22 | 11 | 11.2 | 11.2 | <p>La question ne s'applique pas puisqu'il n'y a pas de liste, à la limite, qu'il n'y a pas d'informations recueillies. Leur enregistrement ne change donc pas en fonction des activités électroniques (création, utilisation...)</p> | 183 |
| 23 | 11 | 11.3 | 11.3 | <p>La question n'a pas été posée puisqu'elle ne s'applique pas. N'ayant pas de liste normalisée, il ne peut y avoir de source.</p> | 183 |
| 99 | 99 | 99 | 99 | <p>Selon l'informatrice, les problèmes futurs qu'elle envisage à l'égard de la préservation à long terme de ses documents concernent le «stockage» [dans le sens d'une conservation où l'on est sûr de sa pérennité].</p> <p>Fradet : «Si il existe un endroit où on peut envoyer copie de nos choses, comme [...] le dépôt légal, où est ce que tu envoies une copie de ton texte ou maintenant il nous demande des copies d'affiches [...] si c'est possible d'envoyer copie de nos choses à un organisme comme ça de notre cd ou de notre site...»</p> <p>P.Perron : «qui eux pourraient en fait s'occuper de faire... s'assurer que la préservation...»</p> <p>Fradet : «ben c'est ça, là à ce moment-là, c'est plus lié à notre personne physique. C'est... une institution qui s'en occupe. Ça ça sera, le...le ce qui... la meilleure solution».</p> | 192 |

Annex 7. Ludo organigramme

