

Un théâtre de recherche sur la perception Portrait d'Arbo Cyber, théâtre (?)

Christine Borello

Numéro 86 (1), 1998

Le théâtre à Québec

URI : <https://id.erudit.org/iderudit/25651ac>

[Aller au sommaire du numéro](#)

Éditeur(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

ISSN

0382-0335 (imprimé)

1923-2578 (numérique)

[Découvrir la revue](#)

Citer cet article

Borello, C. (1998). Un théâtre de recherche sur la perception : portrait d'Arbo Cyber, théâtre (?). *Jeu*, (86), 101–105.

Un théâtre de recherche sur la perception

Portrait d'Arbo Cyber, théâtre (?)

Vers une exploration multidisciplinaire du théâtre

En 1986, considérant qu'il n'existait pas beaucoup de troupes osant remettre en question les langages théâtraux et voulant faire de l'expérimentation sur le théâtre, Gilles Arteau, François Bibeau, Robert Faguy et Lucie Fradet¹ décidèrent de créer un petit laboratoire : Arbo Cyber, théâtre (?). À l'origine de leur démarche : le désir d'explorer une perspective multidisciplinaire. Par la confrontation du théâtre avec d'autres formes d'art, ils souhaitaient en effet créer un espace allant au-delà du théâtre et au-delà aussi de l'espace contrôlé par les autres arts. Leur objectif de proposer un espace nouveau exigeait une relation différente avec le public, et la question du

rapport avec le spectateur devint un paramètre du projet théâtral. Et cela allait se faire par le biais des médias qu'ils choisiraient d'utiliser.



Simul/Artaud, Arbo Cyber, théâtre (?), 1996. Photo : Mario Villeneuve.

Leur première production, une adaptation libre d'*Héliogabale* d'Artaud (*Elagabalus*, 1985-1986), était une installation-théâtre centrée sur les arts visuels et accordant une grande part à la musique. Il y eut aussi, entre autres, *Éco* (1988), spectacle uniquement sonore qui se déroulait complètement dans le noir, sans aucun élément visuel. Une autre de leurs installations-théâtres, *Inextricablement monotone* (1988), proposait une sorte de labyrinthe de dix petites pièces entre lesquelles les

spectateurs circulaient deux par deux. Chacun de ces lieux, qui renvoyait à un espace domestique ou urbain, instaurait une relation privilégiée avec un acteur et avec un médium particulier (radio, télé, graffiti...). Le langage vidéographique donna lieu pour sa part à une expérimentation particulièrement féconde, notamment à travers la série des *Simul*.

Simul

Les projets *Simul* se présentent, ainsi qu'Arbo Cyber le formule, « comme des fouilles du quotidien traversées par l'allusion aux artistes de références ». Ils sont en effet basés sur l'enregistrement vidéo de journées de treize heures (de 8 h à 21 h) prises

1. Cet article a été écrit à partir d'une entrevue avec Lucie Fradet et Robert Faguy. Arbo Cyber, théâtre (?) se compose actuellement de Gilles Arteau, Robert Faguy, Lucie Fradet et Mario Villeneuve.

dans le quotidien de participants anonymes. Les prises de treize heures sont ensuite enregistrées en accéléré et ramenées à des bandes d'une heure. À partir de là est conçue une installation vidéo qui consiste à monter, sur un support scénographique inspiré de la quotidienneté, autant de moniteurs que de journées vidéo réalisées pour la production *Simul* en cours. Le dernier *Simul*, par exemple, en comptait douze (*Simul/Artaud*, 1996). Ce travail une fois réalisé peut donner lieu à deux types de productions théâtrales, l'une de treize heures, l'autre d'une heure, nommées respectivement

« performance marathon » et « performance courte-durée ». Dans l'un et l'autre cas, Arbo Cyber fait appel à des comédiens-performeurs et à un auteur-commentateur qui se chargent d'élaborer des improvisations s'inspirant à la fois du quotidien et de l'œuvre de l'artiste auquel est dédié le *Simul*. Arbo Cyber a jusque-là convoqué les œuvres de Bacon, Tinguely, Snow, Satie et Artaud. Comme le produit de ces improvisations gestuelles et textuelles est à nouveau traité de manière sonore et vidéographique et retransmis au cours du spectacle, le spectateur, qui est d'ailleurs souvent invité à circuler dans ce dispositif, se trouve placé face à un nombre étonnant de sources d'information.



Les Bacchantes II, Arbo Cyber, théâtre (?), 1993. Photo : Mario Villeneuve.

Être, c'est choisir

À vrai dire, plus encore qu'à mettre en jeu la relation avec le spectateur, Arbo Cyber, théâtre (?) cherche à susciter un nouveau point de vue en lui, à lui faire voir les choses, les objets, et particulièrement les médias, d'une autre façon que celle dont il les regarde habituellement. C'est pourquoi, dans les spectacles qu'elle produit, la troupe s'attache souvent à multiplier les points de vue. Elle propose même au spectateur un tel nombre de points de vue différents que celui-ci ne peut finalement faire autrement que de choisir parmi tous ces possibles, et de se construire ainsi son propre spectacle.

Pour Arbo Cyber, le spectateur doit être conscient des choix qu'il fait. C'est probablement ce qui fait la spécificité de ce théâtre : une certaine liberté dans les choix du regard, de l'ouïe, ou encore du circuit à l'intérieur des dispositifs qui sont mis en place, et la conscience de cette liberté de choix.

Un théâtre ludique

Puisque dans la plupart des créations « arbocybériennes » le spectateur ne peut pas tout embrasser du regard ou de l'ouïe, il m'est arrivé de me demander si ce n'est pas à un apprentissage du renoncement qu'Arbo Cyber nous invite. Peut-être est-ce d'ailleurs le cas – choisir n'allant pas sans renoncer –, mais c'est bien plutôt un plaisir que fait surgir en nous ce pouvoir de faire des choix personnels, d'exercer notre

liberté d'action. Lors des *Bacchantes I*, par exemple, les spectatrices étaient conviées à venir prendre un verre de vin dans un espace où se déroulait un rituel de *bodypainting* féminin. Dans une autre production, outre sa liberté de regard, d'écoute, de circulation, le spectateur était même invité à utiliser le camescope, ajoutant ainsi à la production des images de son cru (*les Bacchantes II*, 1993). Arbo Cyber donne au public l'occasion de participer activement au spectacle et le place dans un rapport particulièrement ludique avec le spectacle. La dernière production du groupe, *Logomachie* (mars 1997), avait cette faculté de déclencher ce type d'activité ludique chez les spectateurs, dont plusieurs se lançaient, avec un plaisir véritable, dans différentes actions pour décrypter les codes de langage proposés, pour décoder tel ou tel aspect du spectacle. Robert Faguy et Lucie Fradet confirment qu'à la base de leur entreprise se trouve le plaisir de jouer avec les éléments :

C'est la base du théâtre, commentent-ils, d'explorer par le jeu la gamme des émotions qui peuvent naître en nous, au sein d'une société, de spéculer sur des prises de position. Il n'y a que le théâtre qui nous offre un espace collectif où une situation d'interaction directe peut véritablement se produire et nous permettre de mener à bien cette exploration. Dans chacune de nos productions, nous nous efforçons de conserver l'espace théâtral comme un système ouvert où des données peuvent changer. Pouvoir changer certaines données est de l'ordre du jeu. Il y a un travail à faire par le spectateur, mais un travail qui devient un jeu.

Engagement dans la cité

Un tel théâtre procède d'une démarche foncièrement politique. Mais, comme l'explique le tandem de créateurs, ce ne sont pas nécessairement les sujets dont ils traitent qui sont politiques, c'est la façon qu'ils ont de les mettre en scène. « Nos productions expriment une critique très acerbe de la société dans laquelle nous vivons, remarquent-ils, mais cette critique n'est pas nécessairement reflétée par le texte. Elle se constitue surtout dans notre façon de faire ce théâtre, de remettre en question la perception. La meilleure façon de nous définir serait sans doute de dire que nous faisons un travail de recherche sur la perception. »

Arbo Cyber a creusé quelques sillons autour de son entreprise de subversion de la forme théâtrale. En premier lieu, par un travail régulier avec de jeunes créateurs, dont certains ont fait partie un temps de la compagnie, et d'autres ont découvert les axes de sa recherche à travers les cours que Robert donne à l'Université Laval depuis 1992, au sein desquels il interroge avec les participants les formes actuelles du théâtre. En second lieu, par une collaboration fréquente avec d'autres troupes de recherche et une implication constante dans le milieu du théâtre interdisciplinaire. Côté public, les membres d'Arbo se sont impliqués récemment dans les écoles secondaires pour sensibiliser les spectateurs de la relève à leur type de théâtre. De plus, leur public ne se limite pas à une clientèle spécialisée, et le théâtre qu'ils font rejoint aussi les amateurs d'un théâtre normalement plus traditionnel, c'est-à-dire essentiellement construit autour du texte. Il faut dire que la manière particulière qu'ont ces créateurs d'intégrer le texte à leurs spectacles ne les empêche pas de s'intéresser à des auteurs comme Euripide, Beckett, Handke, Fassbinder ou Artaud, en plus de poursuivre eux-mêmes leur travail d'auteur (Gilles Arteau et Lucie Fradet).



*Simul/Tinguely, Arbo
Cyber, théâtre (?), 1991.
Photo : Mario Villeneuve.*

Sur la carte théâtrale de la ville de Québec, ils appartiennent bien évidemment au pôle expérimental. Leur existence permet le maintien d'une palette artistique nécessaire à l'équilibre et à la vitalité de la vie théâtrale à Québec. Mais Arbo Cyber est quelquefois victime, de la part des instances subventionnaires, d'une vision à court terme préférant les grandes artères aux chemins de traverse. En effet, faute d'obtenir un budget de fonctionnement attendu et annoncé, je crois, depuis longtemps, la troupe s'est vue contrainte cet automne de quitter le centre Méduse, dont elle est l'un des piliers fondateurs. Comment expliquer cette situation paradoxale par rapport à l'engagement de la compagnie dans ce fabuleux complexe interdisciplinaire, qu'elle a contribué à mettre sur pied il y a trois ans sur la côte d'Abraham ?

Vous avez dit théâtre ?

Lucie Fradet et Robert Faguy y voient avant tout une question d'orientation artistique. Ils ont eu beaucoup de difficulté, dès le départ, à être reconnus comme une troupe de théâtre. On leur a souvent dit qu'ils ne faisaient pas du théâtre, et qu'il était donc difficile de les subventionner dans les programmes dévolus à la pratique du théâtre. Ils ont alors « déménagé » dans le secteur du multidisciplinaire, qui est un champ tellement vaste qu'on peut difficilement y comparer les différents groupes entre eux. Une année pourtant, à la question de savoir s'il fallait soutenir Arbo Cyber en théâtre ou ailleurs, le jury du CAC a répondu de manière très claire : il considérait la troupe importante pour le développement du théâtre, car elle apportait une

perspective différente et nouvelle. Malheureusement, le débat semble toujours à recommencer et, l'année suivante, le nouveau jury trancha dans un tout autre sens en recommandant à Arbo Cyber d'aller voir ailleurs, du côté des arts visuels, où la troupe ne serait en fait même pas admissible.

C'est comme si les instances subventionnaires prenaient à la lettre le point d'interrogation figurant au bout du nom de la compagnie, qui porte sur le sens de la démarche de la compagnie et non sur la catégorie artistique à laquelle Arbo Cyber appartient. « Ce point d'interrogation, confirment les deux créateurs, renvoie à notre volonté de mettre en question le théâtre, de le renouveler, mais nous nous définissons bien comme une compagnie de théâtre. Nous appartenons à la famille théâtrale même si nous adoptons une perspective multidisciplinaire. »

Théâtre de recherche et « performance au guichet »

En plus de la question de l'interprétation de leur orientation artistique, Lucie Fradet et Robert Faguy mettent en cause certains énoncés de la politique culturelle dont il dépendent et notent :

Si l'on regarde les choix que fait le CALQ, on voit que l'accent est beaucoup mis sur la diffusion, sur la performance à la diffusion. J'appelle ça la performance au guichet. Or Arbo Cyber, par définition, c'est-à-dire en tant que théâtre expérimental, ne peut pas aller chercher des masses de spectateurs. Nous avons réussi petit à petit à nous créer un public, et celui-ci est même assez fidèle. Mais nos propositions théâtrales commandent la plupart du temps des salles intimes pour favoriser la qualité du contact. Nous opérons depuis les débuts avec très peu de moyens. Ceux-ci ne nous permettent pas de faire une mise en marché adéquate. Mettre une annonce dans *Le Soleil*, pour ne nommer que ce journal, ce n'est même pas pensable pour nous. Nous avons également peu travaillé à une diffusion montréalaise. Les quelques moyens dont nous disposons sont affectés à la production. Souvent nous travaillons bénévolement ou nous nous sous-payons. La condition de performance au guichet nous place dans un cercle vicieux : nous n'avons pas les moyens de travailler à notre diffusion, mais pour obtenir plus de moyens, il faudrait justement faire ce pour quoi nous manquons de moyens.

Bilan et projets

Robert Faguy et Lucie Fradet sont donc « en pause forcée ». Ils n'ont pas les moyens cette année de faire une production majeure, mais ils poursuivent leur travail en mettant ce temps à profit pour faire un bilan de leurs douze années de recherche. Au cours des mois prochains, ils se proposent de rendre compte de leur recherche autrement qu'à travers une production. Que ce soit par des bandes vidéo, par des écrits ou par un forum sur Internet, ils veulent rendre compte des pistes de recherche qu'ils ont explorées et énoncer certaines conclusions auxquelles ils ont pu arriver en ce qui concerne les rapports entre le théâtre et les médias, ainsi que la relation avec le spectateur. « Nous pensons que nous avons une expertise vraiment très valable dont d'autres pourraient profiter, sans avoir à réinventer la roue, pour faire évoluer les formes actuelles du théâtre. Voilà donc le mandat que nous nous sommes donné pour l'année à venir. Nous espérons également un retour à la production dans un espace à définir. » **J**