

Réfléchir les pratiques scénographiques utilisant la vidéo en arts vivants : vers une reconnaissance du métier de vidéoscéniste au Québec

David Bellavance Ricard et Robert Faguy
LANTISS, Université Laval



Figure 1. *Autour du Rose enfer des animaux*, 2022. Crédit photo : David Mendoza.

En 2018 et 2023, le Laboratoire des nouvelles technologies de l'image, du son et de la scène (LANTISS) a organisé deux journées d'études sur les pratiques vidéoscéniques. En collaboration avec le programme de production scénique du centre d'études collégiales de Montmagny, la première journée a fait un tour d'horizon des multiples compétences techniques et artistiques associées à la production vidéo dans le contexte des arts de la scène. Lors de la deuxième journée, plusieurs personnes praticiennes ont échangé sur le métier de vidéoscéniste, car celui-ci n'est pas reconnu aux termes de la loi sur le statut de l'artiste. L'Association des professionnels des arts de la scène du Québec (APASQ), qui constitue le canal officiel pressenti pour la représentation de ces artistes, avait été invitée pour aider à baliser les exigences liées à cette reconnaissance professionnelle à commencer par la définition même des tâches inhérentes à la personne conceptrice de la vidéo pour la scène.

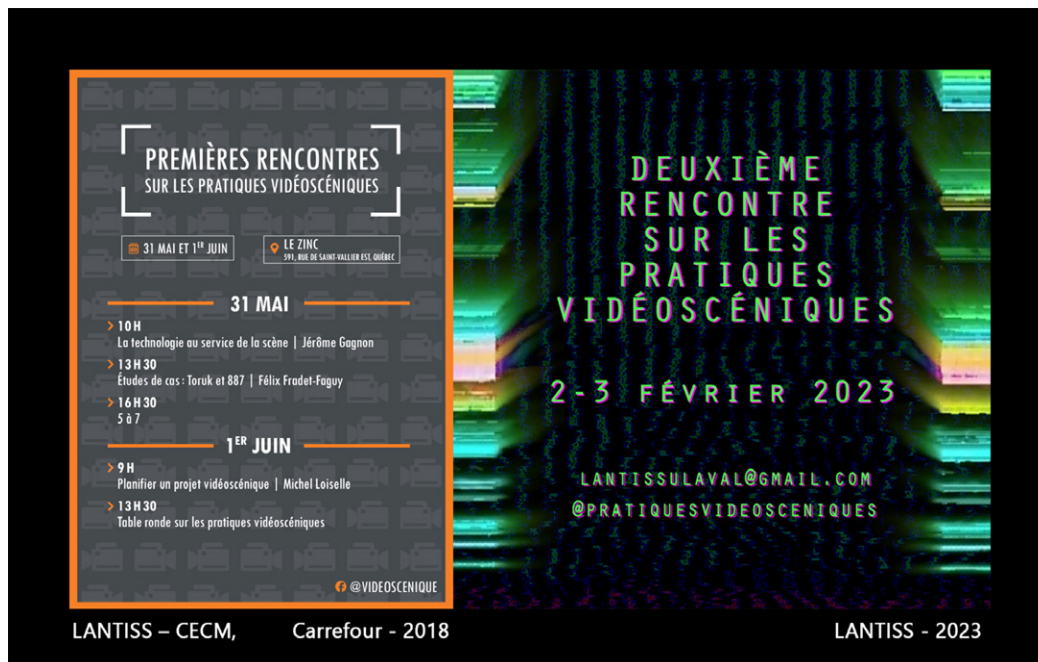


Figure 2. Cartons d'invitation des journées autour des pratiques vidéoscéniques.

Dans cet article, nous utilisons le terme vidéoscéniste pour évoquer un rôle plus large que ce qui est impliqué par la conception vidéo. En plus d'être épïcène, le terme vidéoscénique implique des considérations scéniques et dramaturgiques intrinsèques à l'usage de la vidéo, du cinéma et des autres médias de l'image tels que la photographie valorisant ainsi un engagement et une responsabilité créative importante. Marie-Noëlle Semet-Haviaras a statué que le terme scénographe mettait en valeur des préoccupations similaires : « Se revendiquer scénographe, plutôt que décorateur, c'est insister sur un mode d'implication qui dépasse l'illustration et l'accompagnement de l'œuvre originale et appelle un effort d'invention, celui de l'artiste créateur » (Semet-Haviaras, 2017 : 21). Notre position ayant été posée, il faut admettre que le terme le plus utilisé est celui

de concepteur-riche vidéo. Si le métier en vient à être considéré par un syndicat, c'est probablement cette appellation qui sera retenue comme l'est la personne conceptrice d'environnements sonores (APASQ).

Petite histoire de la vidéoscénique

Le terme vidéoscénique renvoie à deux réalités présentes sur scène : 1- un espace réel vivant au rythme d'une présence humaine qui agit ou manipule des objets inanimés et 2- une réalité que l'on pourrait appeler virtuelle dans la mesure où les images projetées renvoient à une réalité extérieure médiatisée à l'aide d'un dispositif qui inclut une source d'image (caméra, lecteur, etc.), un appareil de transport et de transformation d'un signal (projecteur, téléviseur, etc.) et une surface qui accueille l'image résultante (écran, décor, etc.). Dans le cas des images animées, les premiers dispositifs en double réalité s'implantent véritablement au XIX^e siècle dans les spectacles forains et même au théâtre, on n'a qu'à penser au fameux effet Pepper's Ghost où des fantômes (reflet sur une surface transparente d'une personne se situant hors-scène) apparaissent « réellement » sur scène se battant avec les protagonistes en chair et en os. Déjà au début du XX^e siècle, on évoque le ciné-théâtre où le « procédé [de projection d'images cinétiques] est courant quand il s'agit d'un rêve ou d'une hallucination » (extrait du ciné-journal de 1912 cité dans Jost, 1999 : 214). Ainsi, tout au long de ce siècle, les pratiques se multiplient, de Erwin Piscator qui conçoit avec l'architecte Walter Gropius l'idée d'un théâtre total où les espaces de la scène et de la salle sont mobiles et permettent des projections immersives jusqu'à Jacques Polieri qui actualise l'idée d'un théâtre du mouvement total pouvant recevoir ce qu'il appelle des jeux de communication (il est l'un des premiers à utiliser les technologies de projection vidéographique qui apparaissent au cours des années 1960), en passant par Josef Svoboda qui crée dans les années 1950 une nouvelle esthétique spectaculaire en mariant film, musique et action scénique (*Lanterna Magika*).

Au Québec, c'est dans les années 1960 qu'ont lieu les premiers essais d'inclusion de ces images animées à la scène. Le Groupe de la Place Royale (avec Jeanne Renaud et Françoise Riopelle) est l'une des premières compagnies de danse à expérimenter cette rencontre à la scène. L'exposition universelle de 1967 devient toutefois un marqueur historique avec cette profusion d'écrans souvent accompagnés de dispositifs mobiles. L'année suivante, Maurice Demers y développe l'idée d'un *théâtre d'environnement intégral* où acteur-rices et spectateur-rices vivent des expériences immersives avec l'ensemble des composantes scéniques y compris les projections. Mais, au théâtre tel qu'il est pratiqué à l'époque, « l'équipement technique n'était pas assez puissant pour permettre l'équilibre de l'éclairage entre l'image et l'acteur » affirme Renée Noiseux-Gurick (2001 : 303). Il n'y a pas beaucoup de théâtre qui pouvait assumer les coûts d'acquisition de ces nouveaux appareils de projection vidéo.

Ce n'est qu'à la fin de la décennie que s'opère un certain renouveau des pratiques lorsque des groupes de *Jeune Théâtre* incorporent des téléviseurs sur scène avec

des appareils de lecture désormais accessibles à un plus large public (U-Matic, VHS, Betamax). C'est ainsi que les années 1980 sont considérées comme étant *le temps des expérimentations* (Faguy, 2008). De nouvelles troupes se créent et fondent leur esthétique sur cette rencontre interdisciplinaire (Productions Germaine Larose, Zoopsie, Arbo Cyber théâtre (?), Productions Recto-Verso, Le Pont Bridge, etc.). On crée ainsi des laboratoires d'écriture avec ce nouveau média (par exemple Le facteur réalité de René Gingras au Théâtre d'Aujourd'hui en 1985). Le numérique fait son apparition dans le paysage multimédiatique en contrôlant dans un premier temps des séquences d'images fixes avec des projecteurs de diapositives (*l'écran humain...*), puis, au début des années 1990, en permettant des liens interactifs entre le vivant et l'image. Même si la luminosité demeure un enjeu, les dispositifs de projection s'améliorent et les écrans peuplent désormais les grandes salles. Les spectacles de certaines troupes qui intègrent ces nouvelles technologies rayonnent à l'étranger (Carbone 14, Ex-Machina, 4D ART, UBU...).

Au tournant du nouveau millénaire, les paradigmes de projection se sont inversés. Les écrans DEL, de même que les projecteurs vidéo, ont atteint une telle puissance de projection qu'il faut parfois réduire l'intensité du flux lumineux afin que l'éclairage de scène « traditionnel » puisse faire son effet. Les logiciels de *mapping* permettent désormais de se défaire de l'idée que la vidéo soit projetée sur un seul écran. Avec une seule image, on multiplie le nombre de surfaces différentes de projection. Chaque élément scénographique peut désormais recevoir une source d'image différente si bien que l'on peut maintenant utiliser le signal vidéo pour éclairer de manière séquentielle des formes complexes (arrivée de lumière progressive grâce à l'animation d'images) et même des interprètes en mouvement comme le ferait un projecteur de poursuite.

Scénographie et vidéoscénique

Aujourd'hui, le rôle de vidéoscéniste est intimement relié à la scénographie. Au-delà de sa relation à la lumière, aux costumes, au son et à la mise en scène, tous les choix concernant l'espace scénique auront un impact direct sur la vidéo. Il est impensable de traiter en silo les enjeux qui découlent de cette rencontre.

1- Le décor

L'utilisation la plus répandue est celle du décor vidéo. On projette des images de l'environnement voulu sur un cyclo situé derrière les comédien·nes. Il s'agit de faire correspondre des caractéristiques de l'image en arrière-plan avec celles de la lumière, des costumes et des éléments scénographiques pour générer une impression d'unité. On peut complexifier cette méthode en faisant varier les rapports à l'image présentée. Certaines conceptions vont pousser le concept en plaçant la projection ailleurs. Par exemple, dans la pièce Le Projet Riopelle mise en scène par Robert Lepage, Félix Fradet-Faguy utilise le plancher comme surface vidéo, créant des traces derrière les

patins des comédien·nes. Cette utilisation de la vidéo réduit le temps de transition et le coût pour des décors multiples. On peut transformer un décor du tout au tout. La projection peut divertir l'œil pendant que le décor change. Cela peut prendre toutes sortes de formes durant une représentation : intérieur, extérieur, concret, abstrait, changeant, mobile, fixe, multifenêtres, etc. La matière utilisée dans la scénographie peut se transformer sous les rayons d'un projecteur. Les surfaces sur lesquelles on choisit de projeter les images sont primordiales quant aux effets désirés. L'image ne sera pas la même sur un mur blanc, un rideau à ficelles, un plastique transparent ou un velours rouge : la porosité de la surface influence les caractéristiques de l'image et les transparences vont offrir des possibilités de dédoublements. Le niveau de réflexion d'une matière aura une incidence sur la clarté de l'image sur la surface, mais aussi sur des réflexions qui se répercuteront ailleurs. Une projection sur un velours noir crée une image diaphane, très peu contrastée, mais intéressante pour jouer avec les limites de la perception du public. Les relations avec la matière se déclinent ainsi en une infinité de relations, lesquelles ont un taux d'imprévisibilité élevé et peuvent avoir des incidences sur les éléments du décor et des costumes. Des périodes de tests sont nécessaires.

2- La lumière



Figure 3. *Le Projet HLA*, 2020. Crédit photo : Jacques Boivin.

Certains concepteur-rices lumière intègrent les projecteurs vidéo dans leur inventaire d'éclairage. C'est le cas de Keven Dubois, chercheur et concepteur, qui utilise les propriétés uniques de la vidéo pour éclairer certains segments des spectacles sur lesquels il travaille. Dans *Le Projet HLA*, mis en scène par Guillaume Pepin, il se sert d'un *mapping* précis sur le décor pour en tirer des lignes et des motifs qu'il a ensuite animés pour les synchroniser au rythme de la musique électronique composée pour la pièce. Les projecteurs vidéo proposent alors des faisceaux mouvants et hyper-précis qui permettent de lécher les moindres coins et arrêtes d'un décor. On peut remplacer le suivi du mouvement d'objets sur scène, changer de couleur, ajuster la netteté du faisceau en direct, bref imiter une grande partie des caractéristiques des meilleurs projecteurs motorisés et même davantage. Dans son mémoire, Dubois considère que l'apport unique de la vidéo concerne « surtout les couleurs, les formes et les textures » (Dubois, 2014 : 25).

3- La médiatisation



Figure 4. 4.48 *Psychose*, 2016. Crédit photo : Nicolas Descoteaux.

On reproduit ce qui est sur scène pour le multiplier, l'amplifier, le modifier par la projection vidéo. Dans *4.48 Psychose*, mis en scène par Florent Siaud, l'image de Sophie Cadieux est dupliquée grâce à la vidéo. La comédienne partage ainsi la scène avec des partenaires virtuelles multipliées et agrandies. L'aspect figé de son double accentue la faillibilité du jeu de la comédienne, ayant elle-même la réputation d'être

méticuleuse. Cela surligne des cassures, des fragments de vie qui ne survivent pas à la technologie. D'une manière similaire, le décor peut être médiatisé pour corriger, accentuer, modifier ses caractéristiques. On peut donner l'illusion qu'il est arrondi, petit, loin, saturé ou désaturé. On peut changer une couleur, bouger un élément, le faire onduler, fragmenter l'espace, etc. Les possibilités sont aussi nombreuses que les illusions d'optiques et les effets spéciaux le permettent. La vidéoscénique peut également se déployer dans un cadre interactif, en réponse aux mouvements, aux sons ou à la parole des interprètes. Un·e comédien·ne peut déclencher une image par sa position dans l'espace. Ces interactions peuvent être planifiées ou génératives, analogiques ou numériques. Elles exigent souvent une collaboration étroite entre concepteur·rices vidéo, programmeur·ses et performeur·euses. Elles offrent des possibilités temporelles et ouvrent davantage la porte à l'improvisation. L'interactivité remet en question les hiérarchies traditionnelles du plateau, en redistribuant la création en temps réel. Elle transforme la scène en un écosystème sensible où l'image n'est plus un décor figé, mais un partenaire vivant.

4- Le dispositif



Figure 5. *Bluff*, 2022. Crédit photo : Michel de Silva.

Par sa nature temporelle, la vidéo pose des questions dramaturgiques qui doivent être prises en compte dans ses relations aux autres éléments scéniques. Lumière en

mouvement, elle oriente le regard du public en créant des zones de tension visuelle sur le plateau. Une image projetée attire naturellement l'attention, parfois au détriment du jeu physique des interprètes. Ce pouvoir d'attraction nécessite une chorégraphie des regards entre l'image et la scène afin d'éviter les conflits perceptifs et de favoriser une cohabitation expressive entre l'organique et le virtuel. Cet équilibre précaire peut être mis de l'avant par la mise en scène. Dans *Bluff*, Mireille Camier propose un trio d'interprètes qui interagissent sans occuper le même espace. La pièce est diffusée dans trois villes simultanément, alors qu'un·e interprète en présence partage la scène avec deux autres à distance. Ils et elles utilisent les possibilités de la vidéo d'une manière créative en maximisant les liens qui peuvent survenir entre les flux vidéo et les éléments réels. Cela provoque un aspect ludique qui fait progresser la narrativité tout en émettant un questionnement sur la persistance du lien malgré l'utilisation de la technologie dans nos communications. Les éléments virtuels amenés par la vidéo augmentent ainsi les niveaux de présence de la représentation. Le langage cinématographique s'invite sur les planches et permet la simultanéité des signifiants, complexifiant la dramaturgie vers une pluralité des voix scéniques.

Plutôt que de dissimuler caméras, câblages, écrans et projecteurs, on les inscrit dans l'espace scénique comme des éléments visibles qui introduisent un second niveau de lecture où la technologie devient signe, matière, voire personnage. Ce type de dispositif expose les conditions de fabrication de l'image : on montre les moyens, les outils, les manipulations nécessaires à la production du visible. Ce dévoilement participe d'une esthétique du processus, où le regard de la personne spectatrice est invité à circuler entre la représentation et les mécanismes de sa construction. En rendant visible ce qui est habituellement caché, le théâtre se met à penser sa propre médiatisation – et le manipulacteur (Gilles, 1994) vidéo, loin d'être un simple support, devient ainsi un opérateur réflexif au cœur même de la scène. La manipulation est induite par la présence de la technique (telle une marionnette) manipulée par un·e performeur·se (Freitag, 2004 : 97). Si les projections ne sont pas là pour remplacer les comédien·nes, elles deviennent des instruments prolongés du corps des performeur·rices. Andrée-Anne Giguère soutient que « la mise à vue du processus technique, son accessibilité permet d'inclure la vidéo au geste artistique et de produire ainsi un rapport plus organique » (Giguère, 2012 : 27). Cette manipulation peut être visible ou discrète, analogique ou numérique, mécanique ou sensorielle. Elle ajoute une couche d'agentivité à l'image projetée : elle n'est plus une surface passive, mais un objet actif, un partenaire scénique que l'on fait apparaître, disparaître, évoluer. Ainsi, la vidéo ne capte pas uniquement l'attention du public, elle devient l'objet d'un jeu, d'un maniement, d'une performance en soi.

5- La scénographie augmentée - l'espace



Figure 6. *Singulières*, 2021. Crédit photo : Vincent Champoux.

La notion d'augmentation réfère à la capacité de la vidéo à étendre les potentialités perceptives de la scène. Elle ne se limite pas à une simple addition d'éléments visuels ; elle agit comme un opérateur de transformation. La vidéo peut prolonger un geste, donner un écho visuel à une parole, révéler un état intérieur, ou encore simuler un environnement inaccessible (le fond de la mer, l'espace intersidéral, un souvenir enfoui, etc.). Elle permet une forme de « réalité augmentée » scénique, dans laquelle les couches de présence s'accumulent : l'interprète est à la fois ici et ailleurs, présent et représenté, vivant et archivé. L'augmentation peut aussi concerner les objets ou les costumes, qui deviennent surfaces actives. Elle questionne les frontières entre réel et virtuel, tout en donnant aux artistes des moyens d'expression démultipliés.

L'espace scénique, loin d'être un simple contenant, devient un territoire actif que la vidéo peut transformer, moduler et redéfinir. Grâce à la projection, l'espace physique peut être détourné de sa fonction première : il peut se contracter, s'étendre, se fragmenter ou se recomposer. La vidéo permet de rompre la stabilité spatiale en y injectant des temporalités mouvantes et des géométries variables. Par exemple, projeter une perspective fuyante sur un mur plat peut donner l'illusion d'une profondeur allant jusqu'à créer un effet de vertige. Cette dynamique invite les concepteur·rices vidéo à penser la scène non seulement comme un volume, mais aussi comme une surface sensible

qui dialogue avec le regard. Dans *Singulières*, mis en scène par Alexandre Fecteau, les effets spéciaux relatifs à la caméra aplatissent, comme dans une anamorphose, la position des comédiennes pour donner l'illusion d'une proximité qui n'existe pas sur scène (exigence de la pandémie). Les procédés du cinéma, combinés à ceux de la scène, ont le pouvoir d'enrichir le rapport à l'espace et d'offrir des perspectives différentes sur la réalité présentée. Le dispositif apparent quant à lui permet de donner accès à des espaces hors champ : une caméra dans les coulisses, ou même sur un casque porté par un·e interprète, peut projeter des images d'un ailleurs en direct que le public ne pourrait percevoir. L'image vidéo devient alors une fenêtre vers un espace parallèle, un hors-scène scénographié, une extension narrative de l'action.

6- Scénographie augmentée - le mouvement

Le mouvement dans l'espace peut se trouver amplifié par la vidéo. On peut insuffler du mouvement sur un corps immobile, accentuer l'effet de son mouvement ou créer l'illusion que le décor bouge en fonction à la trajectoire d'un·e interprète. Comme Dubois le fait remarquer dans ses recherches en laboratoire, le mouvement apporté par la vidéo peut induire une nouvelle manière de réfléchir la lumière : « C'est dans la façon de faire apparaître et de construire la lumière qu'un sens supplémentaire peut être donné à l'éclairage » (Dubois, 2014 : 84). Il en va de même pour les éléments scénographiques. La vidéo peut servir les transitions comme la lumière ou les déplacements de décors le faisaient traditionnellement. Dans son installation *Scenes from the House Dream* présentée au National Gallery of Canada en 2010, David Hoffos utilise divers procédés vidéo pour concevoir une atmosphère onirique qui brouille les frontières entre la réalité et le factice. Dans la pénombre, il diffuse à faible intensité l'image d'une personne sur une silhouette découpée en carton. L'effet est à couper le souffle, car ce bout de carton devient présence jusqu'à ce qu'on se retrouve à moins d'un mètre et qu'on saisisse notre méprise. Même si la figure est immobile, on perçoit sa respiration, ses clignements d'yeux et son vacillement. Ces mouvements subtils convoient une charge affective qui, en donnant l'illusion d'une présence, nous fait détourner le regard, augmentant ainsi son potentiel trompeur.

Modes de production et métiers associés à la production/diffusion vidéoscénique

Lors des deux rencontres sur la vidéoscénique, une série de rôles et de métiers associés à la production et à la diffusion ont été identifiés. Dans un premier temps, la conception vidéo advient dans la planification, la conceptualisation et le travail avec l'équipe de création. Elle est responsable de l'esthétique, du contenu visuel et du langage vidéographique. La conception technique intervient dans l'élaboration des calculs de ratio de projection, des plans, du choix des équipements, de la négociation de l'espace d'accrochage et des contraintes induites par le choix de surfaces de projection.



Figure 7. LANTISS – Laboratoire de Hanna Abd El Nour, 2013. Crédit photo : Robert Faguy.

Vient ensuite la création des images, qui peut engendrer toutes sortes de processus de fabrication comme un tournage – on parle alors d’un rôle de réalisation – ou une animation image par image ou en 3D. Félix Fradet-Faguy a dressé une liste exhaustive des différents postes que la production *Toruk* du Cirque du Soleil, mise en scène de Michel Lemieux et de Victor Pilon, a nécessité pour la création des images. Il y ajoute l’illustration, l’infographie, le *design UX*, le *motion design*, le *data/render wrangling*, le design interactif et celui des serveurs vidéo. Selon les productions, on peut ajouter la programmation des systèmes interactifs et l’intégration des images dans les logiciels de conduite et de *mapping* sur le décor ou les corps en mouvement. La captation en direct intègre la manipulation des caméras, parfois de manière performative. L’aiguillage (montage en direct) fait la sélection des flux vidéo sur le vif. La technique de gréage se charge de l’installation de l’équipement, s’assure de son niveau de sécurité. Cela peut parfois nécessiter de synchroniser les diverses régies via des connexions complexes (MIDI, OSC, ArtNet, etc.). Une partie plus ou moins grande de la conception peut être performée en direct par un·e V.J. sur scène au même plan que les musicien·nes, les danseur·ses ou les comédien·nes. Cette dimension performative reconfigure la temporalité du travail vidéoscénique qui ne se limite plus à la phase de création mais s’étend parfois à l’exécution en direct.

Cette temporalité de production est souvent étalée de manière particulière : en amont, une phase de recherche visuelle et de collecte d’images ; en création, des phases de validation technique et de calibration ; puis en diffusion, une phase d’ajustement et de calibration qui, trop souvent, peine à trouver le temps nécessaire en salle lorsque les dispositifs sont sophistiqués.



Figure 8. LANTISS – Atelier Interdisciplinaire, 2018. Crédit photo : Robert Faguy.

Nous avons récemment entrepris de créer une liste des concepteur·rices vidéo au Québec. Cette recherche nous a permis de constater que, pour la programmation 2025-2026, la majorité des salles de diffusion à Montréal et à Québec comptent des productions incluant une équipe vidéo. On y retrouve généralement un nom, parfois deux.

Une mauvaise connaissance des besoins et des processus techniques et créatifs de la part des organismes de diffusion et de production peut contraindre les artisan·es de la vidéo à embrasser une quantité de travail colossale qui, dans un contexte de cinéma par exemple, serait assurée par une équipe complète. On leur impose ainsi un mandat implicite, celui de la médiation du média vers les autres

membres de l'équipe. Ce mandat n'est pas sans défi, surtout pour les personnes débutantes.

Un autre enjeu qui a été mis de l'avant lors de la dernière journée d'étude est la variation de la nature du travail d'un projet à l'autre, en ce sens que les tâches du·de la vidéoscéniste sont à revoir selon les exigences de chaque production : ses moyens financiers, sa temporalité de création et son écosystème technique. Cette caractéristique rend le cadre professionnel difficile à stabiliser, mais aussi potentiellement riche d'innovation. L'importance de la reconnaissance du métier se pose donc encore.

Bibliographie

DUBOIS, Keven (2014), « Recherche-création : éclairage-vidéo – le projecteur vidéo comme source d'éclairage au théâtre », mémoire de maîtrise, Québec, Université Laval.

FAGUY, Robert (2008), « De l'utilisation de la vidéo au théâtre - une approche méthodologique – Plus de 35 ans d'expériences vidéoscéniques québécoises », thèse de doctorat, Québec, Université Laval.

FREYTAG, Patrice (2004), « Prolégomènes à une théorie générale du théâtre de marionnettes », thèse de doctorat, Québec, Université Laval.

GIGUÈRE, Andrée-Anne (2012), « Relations dialogiques et performatives entre l'acteur-performeur et l'image vidéo projetée sur la scène », mémoire de maîtrise, Chicoutimi, Université du Québec à Chicoutimi.

GILLES, Annie (1994), « Des acteurs et des manipulacteurs », *Études théâtrales*, n° 6, p. 19-27.

JOST, François (1999), « La mort dans l'âme », dans Claire DUPRÉ LA TOUR, André GAUDREAU et Roberta PEARSON (dir.), *Le cinéma au tournant du siècle*, Lausanne et Québec, Payot Lausanne et Nota bene, p. 205-216.

KENNEY, Trevor (2010), « The art of illusion », Lethbridge, University of Lethbridge, 30 mars, [En ligne] (consulté le 8 août 2025).

NOISEUX-GURICK, Renée (2001), « Fragments d'un parcours scénographique québécois », dans Dominique LAFON (dir.), *Le théâtre québécois 1975-1995*, Saint-Laurent, Fides, coll. « Archives des lettres canadiennes », p. 281-323.

SEMET-HAVIARAS, Marie-Noëlle (2017), « La scénographie théâtrale, un art contemporain » *Nouvelle revue d'esthétique*, vol. 02, n° 20, p. 21-29, [En ligne] (consulté le 8 août 2025).

Notices

David Bellavance Ricard est un artiste multidisciplinaire œuvrant à Québec. Cinéaste, concepteur vidéo pour les arts vivants, V.J. et performeur, il a développé une approche personnelle de la vidéoscénique. Ses récents projets mélangent la manipulation improvisée et intuitive des images, la performance ainsi que la relation sensible de la vidéo avec les corps, les voix, la musique et les autres langages. Il poursuit des études au doctorat en littérature, arts de la scène et de l'écran à l'Université Laval. Ses recherches concernent l'application de techniques d'improvisation tirées du Free Jazz dans des processus scéniques interartistiques au sein d'une dramaturgie plurielle.

Professeur de théâtre à l'Université Laval, **Robert Faguy** œuvre depuis plus de 40 ans dans le domaine de la création artistique multidisciplinaire. Détenteur d'un doctorat sur les diverses utilisations de la vidéo à la scène, il a coécrit avec Ludovic Fouquet le livre *Face à l'image : exercices, explorations et expériences vidéoscéniques*. Il assume actuellement la direction du LANTISS. Ses projets de recherche-crédation visent particulièrement le développement d'outils et de processus associés à une dramaturgie plurielle. Il agit aussi comme performeur dans certains projets du Bureau de l'APA.