

## CRÉER PAR-DELÀ L'ÉCRAN

Florence Le Blanc, dans *Nouvelles vues*, no 19, hiver 2018, en ligne : (<http://www.nouvellesvues.ulaval.ca>). Compte-rendu de *Face à l'image. Exercices, explorations et expériences vidéoscéniques* de Robert Faguy et Ludovic Fouquet, Québec, L'instant même, 2016.

*Se pourrait-il que le cinéma, en réalité, ne soit nouveau en rien? Se pourrait-il que l'art dont nous pensions qu'il était notre art, l'art du XX<sup>e</sup> siècle, ne soit pas notre art du tout? Se pourrait-il que les artistes ès ombres et lumière de Perse, de Chine, des Indes soient les vrais maîtres, les vrais magiciens de l'art de la lumière, du mouvement, de l'image?*

Jonas Mekas, *Ciné-Journal : un nouveau cinéma américain (1959-1971)*

Qu'elle soit fixe ou mouvante, l'image est partout. Son omniprésence s'inscrit dans un contexte où différents champs de création s'alimentent de croisements interdisciplinaires. Loin d'être nouvelle, cette réalité atteint de nouveaux sommets d'hybridité avec l'avènement du numérique. De plus en plus, les centres de production et de diffusion de la photo, de la vidéo ou de l'estampe redéfinissent leurs mandats en se présentant d'abord et avant tout comme des générateurs d'images, s'apparentant progressivement les uns aux autres en brouillant les limites des spécificités qui les définissaient initialement. Pour toute discipline, ce contexte induit de nouveaux défis quant à la transmission des savoirs techniques qui lui sont propres.

Inévitablement, les nouvelles formes engendrées par le développement des technologies numériques et la culture visuelle qui en découle influencent et modifient l'enseignement de la création. Ainsi, la numérisation de différentes formes de contenus et leurs modalités d'interaction bouleversent nécessairement l'encadrement que l'on peut donner à la transmission d'une discipline. Si cette situation procure davantage de liberté et d'autonomie, il demeure d'autant plus important d'en considérer les fondements initiaux permettant de bien en situer les modalités d'expression. Or, comment préserver les spécificités d'un champ de création évoluant dans un contexte en constante mutation ? C'est le défi que relève le manuel *Face à l'image*.

Résultant d'une collaboration entre Robert Faguy et Ludovic Fouquet, *Face à l'image* a été produit avec l'intention de constituer un outil de référence s'adressant aux artistes, aux metteurs en scène, aux enseignants, aux techniciens et aux étudiants qui œuvrent dans le milieu de la création vidéoscénique. Bien que l'ouvrage réfère surtout à des

pratiques issues du théâtre, il est aussi pensé pour rejoindre différents champs de création concernés par l'intermédialité, que ce soit la performance, la danse, les arts visuels ou le cinéma.

Omniprésents dans les sphères de l'intime et de la collectivité, les écrans sont devenus des vecteurs d'images pour différentes disciplines artistiques, intervenant directement dans les contenus qu'ils transmettent, voire interférant avec eux (Vanchéri, p. 18). Le théâtre n'échappe pas à cette réalité, et il est devenu courant, voire banal, d'y employer l'écran, et ce dans une grande variété d'approches. Cette pratique favorise de nouvelles formes de rencontres entre le théâtre et l'art vidéo. Influencées également par les pratiques issues des arts multimédias et de la performance, ces approches génèrent de nouvelles formes de mises en présence entre l'œuvre et le spectateur. C'est au regard de ce contexte que les deux auteurs situent le mot « vidéoscénique » : un terme qui traite spécifiquement des formes engendrées par l'emploi dramaturgique de l'écran.

Les auteurs, Robert Faguy et Ludovic Fouquet, œuvrent tous les deux en création et en enseignement. Ludovic Fouquet agit à titre d'artiste performeur, de scénographe et de metteur en scène, notamment pour la compagnie qu'il a fondée, Songes Mécaniques. À titre d'artiste en arts visuels, il mène également une démarche en sérigraphie. Docteur en études théâtrales, il enseigne dans différentes facultés au Québec et en France. De son côté, Robert Faguy a aussi réalisé plusieurs projets de création multidisciplinaires. Cofondateur de la Coopérative Méduse, directeur du programme de Littérature et arts de la scène et de l'écran de l'Université Laval, il dirige également le LANTISS (Laboratoire des Nouvelles Technologies de l'Image, du Son et de la Scène). Ainsi, *Face à l'image* résulte des expériences que les deux auteurs ont développées en milieu universitaire, mais également à titre de créateurs.

On peut prendre en considération l'environnement particulier que constitue le LANTISS, où ont été menés plusieurs des projets sur lesquels l'ouvrage se penche. Les ressources du lieu permettent aux étudiants de réaliser diverses formes de démarches exploratoires de création en employant la technologie. Bien qu'il soit universitaire, le laboratoire accueille aussi des créateurs qui œuvrent hors du milieu académique, tels que des metteurs en scène ou des chorégraphes qui y effectuent des résidences de production, et il collabore auprès d'autres organismes à l'occasion de diffusions événementielles, notamment le Mois Multi.

Contextualisé au regard des pratiques du théâtre, *Face à l'image* s'avère toutefois orienté du point de vue général de la créativité. Les auteurs le présentent en tant que document de référence pouvant s'adapter à différents parcours et degrés d'avancement. L'ouvrage permet de s'initier à un large éventail de notions techniques, tout en accordant une prépondérance au développement de nouvelles idées de projets et à

un élargissement des perspectives de création allant bien au-delà du *comment*. Il s'agit d'ailleurs d'une grande force de l'ouvrage, qui parvient à susciter et à maintenir un intérêt général malgré le fait que la dimension technique y soit largement traitée. La préface, signée par le dramaturge Daniel Danis, souligne le grand potentiel des projets que le livre peut inspirer en transmettant un savoir tangible sur les pratiques vidéoscéniques. Très stimulante, la perspective qu'il donne sur l'ouvrage situe la création en tant que pensée qui transcende les techniques et les conjonctures disciplinaires pour agir plus largement sur l'imaginaire.

Même pour un lecteur qui ne serait pas un professionnel des arts, le livre favorise une meilleure compréhension de la pensée créatrice. L'organisation générale de l'ouvrage, qui est composé de cinq chapitres, invite le lecteur à suivre la trajectoire du créateur, passant d'une démarche étroitement supervisée à la libre élaboration d'œuvres vidéoscéniques. Cette organisation du livre adopte la forme même du processus de création, en allant de l'idéation aux essais, puis des essais à l'accomplissement d'un projet complet. Elle permet aussi au lecteur plus expérimenté d'accéder directement aux informations dont il a besoin en fonction de son degré d'avancement.

Le premier chapitre donne la définition des grands termes et des idées qui seront approfondis dans l'ensemble du manuel. Il propose une révision des premières formes de mises en présences de l'image, afin d'établir des repères à partir de la tradition dans laquelle s'inscrit l'acte de regarder toute forme de construit visuel. D'un point de vue anthropologique, on examine ainsi diverses formes d'interactions anciennes, voire primitives, à l'image pouvant influencer la façon dont on la perçoit au présent. Cette étape du livre, particulièrement intéressante, favorise la mise en œuvre d'une perspective multidisciplinaire. Après avoir donné les exemples de diverses traditions employant l'image en guise de double du réel, on s'arrête sur trois formes distinctes : l'ombre, le reflet et l'écho. Cette catégorisation est importante, car elle sera prise en compte au cours des différentes étapes de travail proposées subséquentement par le manuel. C'est en prenant en considération l'idée du double que les auteurs définissent ce qu'est la vidéoscénique. C'est-à-dire qu'ils en décrivent concrètement les approches au regard du théâtre en tant que générateur de doubles induits par la division s'opérant entre le réel et sa représentation.

Le deuxième chapitre présente ensuite l'ensemble des outils à employer lors des diverses démarches qui seront proposées au lecteur. Cette partie, fort complète, permet de mieux comprendre l'ensemble des questions techniques rattachées à la vidéoscénique par une énumération des différents équipements, accompagnée d'avis portant sur leur utilisation. Le livre appuie cette partie de photos, d'exemples d'œuvres et même de croquis de plans d'implantations de divers projets. Alors que les outils et

les équipements mentionnés relèvent pour plusieurs du milieu professionnel, les auteurs proposent aussi des solutions plus abordables et accessibles. Faguy et Fouquet respectent leur mission de miser davantage sur la créativité que sur la perfection technique, et leur approche promeut ainsi un esprit de travail qui oriente favorablement la suite de l'ouvrage. Un lecteur n'ayant jamais eu l'occasion d'être initié à la vidéoscénique comprendra ce chapitre aisément grâce à cette approche très concrète, alors qu'un habitué pourra apprécier les pistes de créativité que l'ouvrage y suggère.

La suite du manuel invite le lecteur à prendre part à la mise en œuvre tangible du travail vidéoscénique, ou du moins à se la figurer. Ainsi se succèdent les chapitres « Exercices », « Explorations » et « Expériences » : Si ces mots peuvent s'apparenter, pour un artiste praticien, il s'agit de nuances importantes et l'ouvrage contribue à en donner l'exemple concret. De plus, par cette tripartition, *Face à l'image* montre adéquatement les différentes étapes de travail que peut impliquer une démarche artistique et s'avère un outil très éclairant, même pour les lecteurs qui sont moins familiers avec la recherche en création.

Dans la pratique, les auteurs distinguent ces trois catégories par leurs durées respectives. Pour chacun des exercices, qui visent à favoriser l'initiation aux équipements et la familiarisation avec différentes possibilités qu'induit le langage vidéoscénique, des séances de quelques heures sont prévues. Ensuite, les explorations permettent d'approfondir les connaissances acquises lors des exercices, en poussant davantage des démarches qui s'échelonnent cette fois sur quelques séances. Enfin, le chapitre des expériences regroupe différentes formes de projets vidéoscéniques pouvant s'élaborer sur des périodes de plusieurs mois et il décrit les étapes, les questions et les défis que ceux-ci peuvent comporter.

Alors que chaque partie comporte ses spécificités, l'ensemble constitue un tout très ordonné et cohérent. Chacune des parties débute par une mise en contexte situant les manœuvres à réaliser, suivie de propositions de démarches regroupées selon différents thèmes. Par exemple, le chapitre des « Exercices » regroupe les thèmes du corps, des images, puis de l'espace. Chacun des exercices proposés comporte un descriptif, une représentation visuelle, la liste du matériel, le nombre de participants exigé, de même que des idées de variations de ceux-ci. Ces exercices sont parfois accompagnés de témoignages relatant comment des étudiants ont véritablement procédé à leur réalisation, donnant ainsi une idée plus concrète des défis qu'ils impliquent. Puisque l'usage de la caméra est amené progressivement, les exercices permettent au lecteur, qu'il expérimente ceux-ci ou non, de bien en saisir les possibilités de création à partir de moyens relativement accessibles. Une fois qu'il aura atteint la fin de cette partie, un lecteur qui aura participé assidûment aux exercices sera en mesure de bien employer les équipements et de comprendre diverses

approches de création de l'image, et ce, afin d'articuler simultanément ces deux axes au sein de l'espace scénique.

Les exercices favorisent l'initiation du lecteur à diverses formes de productions d'images vidéoscéniques ; la suite consiste en des explorations. Celles-ci font directement écho aux idées qui avaient été évoquées au premier chapitre, puis matérialisées avec les exercices. Ainsi, les thèmes de l'autoportrait, du double, de l'ombre et du reflet se trouvent approfondis par les propositions d'explorations. D'autres propositions d'explorations orientent les actions au regard de formes issues du cinéma, en donnant des exemples tirés de diverses adaptations théâtrales du langage filmique (travelling, faux raccord, etc.). Enfin, la dernière partie, qui inclut les thèmes de la « construction » et du « bricolage », fait place à des formes d'expression plus ludiques ou spontanées. Soulignons que l'étape des explorations s'avère particulièrement riche en raison de la diversité des approches qu'elle propose et des angles à partir desquels elle interroge la création. Alors que les exercices visaient à intégrer des éléments primordiaux (maniement de caméra, espace scénique, etc.) à l'ensemble du processus, ici le participant éprouvera plus concrètement le plaisir de la découverte et de la mise en œuvre de sa propre créativité.

Les exercices et les explorations s'inscrivent dans une trajectoire menant ainsi vers la réalisation de projets concrets, dont les auteurs donnent différents exemples regroupés sous le titre « Expériences » en dernière partie. On considère qu'après avoir franchi les étapes précédemment suggérées, le participant est en mesure de planifier concrètement des dispositifs exigeant un plus long travail d'élaboration. Ainsi, le dernier chapitre présente les exemples de projets pouvant être diffusés en des contextes professionnels de création, tels que des spectacles ou encore des installations en milieu muséal.

Ouvrant le lecteur à de plus grandes possibilités de réalisation, l'approche et le ton de cette dernière partie du manuel cherchent moins à encadrer le lecteur que les précédentes. Bien que les auteurs apportent plusieurs pistes de solutions aux différents défis pouvant être rencontrés lors de la réalisation des projets, le lecteur est laissé plus libre et doit considérer par lui-même plusieurs facteurs (financiers, temporels, professionnels) sur lesquels le livre ne se penche pas. Ainsi, il ne faut pas anticiper cette partie avec l'idée qu'on y trouvera des solutions à tous les détails qui ne relèvent pas de la technique et qui surviennent inmanquablement lorsqu'on réalise un projet d'envergure professionnelle. Les auteurs ont plutôt misé sur la présentation approfondie d'une grande variété d'approches, favorisant ainsi une vision d'autant plus élargie de la diversité des pratiques vidéoscéniques. De plus, s'il a pris la peine d'effectuer les exercices et les explorations qui l'ont mené à cette ultime partie, le lecteur sera certainement devenu plus apte à planifier ces autres sphères du travail créatif, ou qui l'entourent.

Selon le projet et son champ disciplinaire, les auteurs ont adapté les contenus des « Expériences » à différentes approches. Dans certains cas, Faguy et Fouquet se concentrent sur le potentiel d'adaptation des projets ; en d'autres cas, des exemples très détaillés de créations présentent l'énumération des étapes méthodologiques que celles-ci peuvent impliquer. Les auteurs apportent aussi des témoignages relatant la mise en œuvre de certains projets du point de vue du créateur, et ce, en justifiant les choix qui avaient alors été apportés. En s'adaptant de façon aussi nuancée à des contextes fort variés, les auteurs font preuve d'un grand dynamisme favorisant la révélation de différentes réalités rattachées à la création scénique. La diversité des approches exemplifiées permet au lecteur de revoir les notions acquises au cours des deux premières parties du processus, mais cette fois à plus grande échelle. Dans son ensemble, cette publication procure une bonne connaissance du travail qu'implique la création vidéoscénique et des possibilités qu'elle offre aux créateurs.

Tout comme le laissent présager les intentions exprimées en introduction par les auteurs, *Face à l'image* constitue un objet hybride, notamment si l'on considère le lectorat qu'il vise. Alors qu'il convient très certainement aux artistes de différents champs disciplinaires, l'ensemble demeure rattaché au domaine du théâtre. On peut le déduire en considérant les contenus auxquels le livre se réfère, mais également par les modalités de travail qu'il propose : l'idée de façonner des créations simultanément à leur diffusion, mais aussi le fait de toujours devoir accomplir celles-ci en équipe. Ainsi, même s'il convient à un public relativement élargi de créateurs, *Face à l'image* s'adresse particulièrement aux enseignants et aux étudiants en art dramatique qui désirent s'initier à la vidéoscénique.

Puisque l'emploi dramaturgique de la vidéo s'avère constamment alimenté par les rencontres interdisciplinaires qui ont lieu au cours de différentes formes de manifestations culturelles, on pourrait remettre en question le fait que le livre limite principalement ses propositions à des exemples universitaires, écartant certains types d'événements tenus hors de l'université, mais qui correspondraient eux aussi à la vidéoscénique. Cette absence pourrait donner l'impression d'un développement mené en vase clos. Toutefois, s'il s'était écarté du milieu universitaire pour inclure des pratiques opérées en des contextes plus variés, *Face à l'image* aurait risqué l'éparpillement et une certaine dilution de son propos. Il faut ainsi considérer ce choix comme le respect d'une délimitation qui favorise grandement la cohérence et la clarté de l'ensemble, et qui parvient judicieusement à donner un portrait complet des différentes pratiques associées à la vidéoscénique. L'idée de s'en tenir au contexte universitaire permet aussi d'apporter une certaine uniformité à l'ensemble des démarches proposées et favorise ainsi un meilleur encadrement du cheminement du lecteur.

Dans son ensemble, la structure de *Face à l'image* s'avère astucieusement articulée. Bien que l'organisation du contenu soit clairement délimitée, certains des choix graphiques engendrent des présentations plus éclatées, possiblement en vue de briser une certaine monotonie normalement associée à tout manuel d'enseignement. Alors qu'il s'avère particulièrement difficile de présenter un contenu visuel qui ne vieillira pas trop rapidement lorsqu'on traite de nouvelles technologies en création, le choix de se concentrer sur des pratiques académiques favorise d'ailleurs la longévité de l'ouvrage. Il permet aux auteurs de s'en tenir à l'essentiel, de se concentrer sur l'acte de création sans bifurquer vers des connotations événementielles ou tendanciennes qui risqueraient à moyen terme de limiter le livre sur sa durée.

Depuis sa parution au printemps 2016, *Face à l'image* semble avoir été très bien accueilli par différents médias du milieu académique et théâtral, qui auront notamment souligné le besoin concret que comble l'ouvrage et l'ouverture qu'il génère dans les façons de repenser l'image. Si plusieurs ouvrages et revues savantes ont déjà permis de mieux comprendre la vidéoscénique en adoptant des approches principalement descriptives et analytiques, celles-ci s'avèrent souvent prises à une certaine distance des œuvres en s'écartant de la pensée artistique. Or, *Face à l'image* s'en distingue en présentant un point de vue d'une proximité inédite, qui permet d'élargir les perspectives sur ce champ de création.

On peut considérer *Face à l'image* autant comme un outil de travail professionnel que comme un manuel didactique ou une source d'inspiration pour la création. En relevant de ces différentes catégories, *Face à l'image* contribue autant aux savoirs rattachés à l'enseignement de la création qu'au théâtre et aux nouveaux médias. Il établit de nouveaux ponts entre la recherche-crédation médiatique et multidisciplinaire. Il témoigne de l'époque d'hybridité et de fluidité dans laquelle il s'inscrit.

## BIBLIOGRAPHIE

MEKAS, Jonas, *Ciné-journal : un nouveau cinéma américain (1959-1971)*, Paris, Éditions Paris Expérimental, 1992.

PICON-VALLIN, Béatrice (dir.), *Les écrans sur la scène. Tentations et résistances de la scène face aux images*, Lausanne, L'Âge d'Homme, 1998.

RICHARD, Alain-Martin, « La procédure technologique : vers une numérisation généralisée », *Degrés d'hybridité : Regard sur le Mois Multi 6*, Québec, OHM éditions, 2005.

TOUDOIRE-SURLAPIERRE, Frédérique et FIX, Florence, *Un théâtre en quête d'espaces? Expériences scéniques de la limite*, Dijon, Éditions Universitaires de Dijon, 2014.

VANCHÉRI, Luc (dir.), *L'écran expérimental*, Revue *Écrans*, n° 1, Paris, L'Harmattan, 2013.

## NOTICE BIOGRAPHIQUE

**Florence Le Blanc** est chargée de cours à l'École d'art de l'Université Laval. Doctorante au programme de Littérature et arts de la scène et de l'écran, ses recherches s'intéressent aux formes hybrides générées par les interactions du cinéma et de la photographie. Elle a occupé différentes fonctions associées à la diffusion des arts visuels, notamment à titre de coordonnatrice des publications pour le centre VU (2009-2012). Menant une démarche de création en vidéo et en photographie, elle a diffusé son travail à l'occasion de plusieurs expositions présentées au Québec et à l'étranger, notamment au Brésil, en France et en Chine. En 2017, elle réalisait le film *Les Épaves scintillantes*, produit avec l'appui de La Bande Vidéo.