

# AGORA NUMÉRIQUE

La performance théâtrale entre présence,  
co-présence, absence et téléprésence :  
l'être-ensemble numérique dans de nouveaux espaces possibles.

JOURNAL  
D'ACTIVITÉS

17-18 JUIN  
2022

## INTRODUCTION

---

Le Conseil québécois du théâtre (CQT), Hexagram, le Petit Théâtre du Vieux Noranda (PTVN) et Scènes Interactives Technologiques (SIT) s'associent afin de présenter un événement hybride de deux jours (17-18 juin 2022) consacré aux espaces, aux formes et aux contenus numériques qui contribuent au rayonnement et à la découvrabilité du théâtre québécois. Cette agora estivale, marquée par les apports de la recherche-crédation scénique, sera une occasion unique, pour la communauté théâtrale et universitaire, de participer à des activités expérientielles axées sur l'expérimentation technologique, mais aussi à de riches discussions. Chercheurs-crédateurs, professionnels du théâtre et formateurs spécialisés offriront de précieux moments d'échange autour de l'être-ensemble numérique et des nouvelles formes de jouissance des arts de la scène médiées par différentes technologies transformatives.

## LE CONTEXTE

---

Le contexte pandémique a encouragé dans les arts de la scène, l'usage d'outils numériques de création, ainsi qu'un renouveau des modes de fruition telles que la webdiffusion et la téléperformance. Comment la rencontre avec les technologies numériques permet aux arts théâtraux d'aujourd'hui d'investir les espaces? Les planches sont volontiers une scène « de libération de l'ordre établi » (Vaudrin, 2004). L'espace scénique crée un potentiel d'action et d'émotions, mais sa configuration traditionnelle reproduit les rapports de force de la société, avec un public distant et immobile devant la frontière d'un régime représentatif et normatif (Rancière, 2002). En revanche, les nouveaux espaces numériques offrent au théâtre de rejoindre les publics poursuivant sa tradition de liberté d'expression. Les participants, les acteurs, les avatars et les robots virtuels sont installés dans des réalités mixtes qui combinent, dans un même espace et au même instant, des éléments physiques et d'autres générés par ordinateur. Il s'agit d'un espace expérientiel, où les participants s'engagent en fonction de leurs sentiments. La délimitation de la scène n'est plus une ligne et le spectateur se montre par ses gestes performatifs. L'être-ensemble numérique (EEN) est une expérience vécue en groupe résultant d'actes volontaires et individuels d'aller vers les autres, pour être avec eux dans un mouvement réciproque de participation et d'adhésion collective et médiatisé dans un système informatisé. Elle fonde des moments de jeux, d'étonnement et de joie (Beim, 2014) qui répondent au besoin grandissant du public pour une approche interactive à l'art.

## L'ÉVÉNEMENT

---

Par une approche décloisonnée, ce maillage entre le milieu de la pratique théâtrale professionnelle, le secteur de la créativité numérique et celui de la recherche universitaire mettra en circulation des connaissances et des savoir-faire de pointe, offrant une occasion de créer des récits alternatifs pour le théâtre et les nouveaux médias. Les activités expérientielles proposées souhaitent contribuer à la vitalité de nos milieux et à l'émergence de nouveaux espaces de rencontre entre artistes et avec les publics, que nous nous engageons à rendre plus diversifiés et inclusifs par le choix des intervenants et les contenus proposés.

Pendant deux jours (17-18 juin 2022), les participants auront accès à des parcours ponctués d'écoute, d'échanges, de création et d'expérimentation. La première journée débutera avec une entrevue croisée autour de la présence numérique via la donnée. On discutera de comment on façonne son identité sur le web et de pourquoi, pour un·e artiste, la dissémination de ses traces numériques à travers des données liées et ouvertes est primordiale pour favoriser la circulation de ses œuvres sur le web et dans les lieux physiques. On touchera aussi aux algorithmes, qui influencent la portée des contenus et dessinent les audiences d'un·e artiste, avec leurs biais raciaux et de genre. De l'ubiquité informationnelle on passera à une conférence-démonstration sur la téléprésence, un ensemble de techniques permettant à une personne d'être virtuellement présente à un endroit autre que son emplacement réel. On verra comment la distance influence le contenu dramatique et on découvrira les stations de téléprésence mobiles SCENIC, développées par la SAT. On parlera donc de co-diffusion entre plusieurs théâtres, mais on ouvrira aussi un espace d'échange à part, consacré à la webdiffusion d'œuvres théâtrales. On abordera aussi les enjeux éthiques du numérique : est-ce qu'une alternative aux GAFAM est possible et comment peut-on baisser notre niveau de pollution numérique ? Des théâtres ayant produit des œuvres web à visionner sur demande seront invités à joindre une table ronde où on débattrait des modèles d'affaires subjacents : la webdiffusion est-elle rentable ? Si oui, pour qui ? De plus, on proposera une vitrine technologique pour démystifier la dramaturgie sonore au théâtre et la baladodiffusion : AALAAPI sera parmi les œuvres à l'honneur en ce Mois national de l'histoire autochtone. Enfin, Jean-Ambroise Vesac nous parlera d'un virage numérique particulièrement réussi, celui du PTVN, et nous présentera les laboratoires d'interactivité réalisés depuis 5 ans entre ce dernier et le département de Création et nouveaux médias de l'UQÀT.

La dernière journée sera dédiée à la recherche-crédation. Nous inviterons la communauté théâtrale et étudiante à participer à deux laboratoires interactifs, qui proposent une co-écriture des frontières entre fiction et faits réels. Le premier, offert par Jean-Ambroise Vesac, Paola Huitrón et Gabriel Tran, sera sur la marionnette dans la réalité virtuelle et augmentée. On utilisera les nouvelles technologies comme matériel de construction de la marionnette contemporaine, dans des espaces de réalités mixtes qui partagent avec le théâtre l'enjeu fondamental de la rencontre et de l'ouverture à l'autre. Le deuxième, offert par Armando Menicacci et Nicolas Berzi, sera une initiation à la programmation visuelle du logiciel Isadora pour le contrôle et le traitement en temps réel de tout type de média (vidéo, son, capteurs et lumières) incluant tous ses derniers développements pour la téléperformance.

## ACTIVITÉ 1

---

### ENTREVUE CROISÉE

**Données, identité numérique, circulation des contenus et découvrabilité :  
comment atteindre les publics et les non-publics ?**

**17 JUIN 2022      9H15 – 10H15**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

Lorsque nous naviguons sur le Web, nous laissons des traces de manière volontaire ou involontaire. Les données que nous publions sur nous-mêmes, celles qui restent dans la mémoire des systèmes informatiques ou encore celles qui circulent sur nous, à notre insu, constituent notre identité numérique. Ces informations sont utilisées entre autres à des fins commerciales. C'est comme ça que les moteurs de recherche arrivent à nous faire des recommandations qui sont susceptibles de générer un intérêt chez nous ! De quelle façon s'inscrit la notion de découvrabilité dans cet univers ? Quel est l'impact de la découvrabilité sur l'identité numérique de l'artiste et sur sa relation avec les (non)-publics ?



Crédit photo Marlii Clark

## VÉRONICK RAYMOND

- **Autrice, comédienne, metteuse en scène, créatrice de contenu, directrice artistique et générale du Festival tout' tout court et de la compagnie théâtrale Toutte est dans toutte**
- **Animatrice**

Véronick Raymond a un parcours atypique, zigzagant entre sciences, technologies et arts. Après 20 ans de carrière principalement comme cadre supérieure en informatique et communications, elle codirige de 2009 à 2019 Absolu Théâtre et les soirées théâtre tout court, et avec Pretium Doloris. En 2019, elle prend la direction du Festival tout' tout court et fonde la compagnie pluridisciplinaire TedT. Ses oeuvres sont engagées et souvent documentaires. Ainsi, elle crée en 2017 inVitro (ou comment ne pas faire de bébé), devenue depuis inVivo (testé sur moi), pièce documentaire traitant d'infertilité dans une perspective féministe. À partir du fonds d'archives de Gabrielle Messier, elle conçoit en 2019 les textes de l'expérience numérique immersive Ozias4 consacrée au peintre Ozias Leduc. En 2021, elle crée Récits mitoyens, un parcours déambulatoire immersif en huit stations entrelaçant récits d'aîné(e)s et dessins d'enfants, grâce à une démarche de médiation culturelle. Elle sévit à la radio de Radio-Canada (La sphère, Les éclaireurs, Moteur de recherche), à la télévision (Ça me regarde) et siège au Conseil d'administration du CQT, à son conseil exécutif et au comité numérique

# AGORA NUMÉRIQUE

La performance théâtrale entre présence,  
co-présence, absence et téléprésence :  
l'être-ensemble numérique dans de nouveaux espaces possibles.



## FABIEN LOSZACH

— **PhD, Fondateur de Dolores et chroniqueur  
en culture numérique pour Radio-Canada**

Détenteur d'un doctorat en sociologie portant sur la créativité, Fabien Loszach travaille depuis plus de 10 ans dans l'industrie des communications au Québec. Il a été tour à tour vice-président de la stratégie interactive chez Brad, Ogilvy Canada et Forsman & Bodenfors avant de fonder son cabinet de conseil stratégique nommé Dolores. En parallèle, il anime depuis 9 ans une chronique hebdomadaire portant sur la culture et les humanités numériques durant l'émission Moteur de recherche (anciennement la Sphère) à ICI Radio-Canada Première. Fabien est encore très impliqué dans le monde universitaire puisqu'il enseigne les cours Planification des communications numériques à l'Université du Québec à Montréal et les Enjeux des technologies émergentes au programme de maîtrise en communication de l'Université de Sherbrooke. Il a publié deux ouvrages portant sur la culture numérique : 50 Questions pour expliquer le web à mon père (Ed Cardinal, 2017) et Wiki, GIF et LSD, une encyclopédie anecdotique du web (Ed Cardinal, 2019).



## ALEXANDRE ENKERLI

- **Technopédagogue et ethnographe, enthousiaste de l'éducation ouverte et libre, de la littératie des données et de l'appropriation technologique**

Au début des années 1980, Alexandre Enkerli débute son appropriation de la musique et de l'informatique : saxophone alto d'un côté, Commodore VIC-20 de l'autre. Il poursuit cette double démarche par l'électronique musicale et vise un apprentissage musical inclusif soutenu par la technologie. Inspiré par l'apprentissage entre pairs en contexte artistique, Alexandre accorde une importance particulière à la collaboration, que ce soit en improvisation ou en recherche. Formé en musique, en anthropologie, en folklore et en ethnomusicologie, il a enseigné les disciplines ethnographiques dans neuf universités aux États-Unis et au Canada de 1999 à 2019. Il a aussi occupé divers postes au sein d'organismes à but non-lucratif et au gouvernement du Canada. Depuis janvier 2021, il est conseiller technopédagogique aux Services de pédagogie numérique de l'OBNL Collecto Services regroupés en éducation où il se spécialise en appropriation technologique et en éducation ouverte et libre.



## VÉRONIQUE MARINO

— Co-fondatrice de LaCogency

Avant de co-fonder LaCogency, Véronique Marino a dirigé le Programme Médias interactifs et Jeux vidéo à L'Inis pendant 15 ans. De 2009 à 2014, elle a mis sur pied Espace Infusion, un département de service-conseil de L'Inis spécialisé dans les projets multiplateformes et transmédias. Espace Infusion a joué le rôle d'incubateur de talents sur plusieurs projets dont zieuter.tv ou Parrainnez un enfant riche. De 2000 à 2002, Véronique a été stratège numérique chez Nurun Web. En 1999-2000, elle a joué le rôle de Directrice de produit chez Nomino Technologies sur un projet où l'intelligence artificielle et le langage étaient appliqués à l'élaboration d'un moteur de recherche. Et pendant deux années, soit de 1998 à 2000, elle a participé à la mise en ligne du premier site web de TVA. Fine observatrice des changements de comportements induits par le numérique, Véronique est une excellente communicatrice et vulgarisatrice.



## ACTIVITÉ 2

---

### PRÉSENTATION

**Résultats de l'atelier de co-design numérique  
avec les membres associatifs du CQT**

**17 JUIN 2022      10H15 – 10H30**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

À l'automne 2021, le Conseil québécois du théâtre (CQT) a amorcé une réflexion stratégique autour du numérique. D'une durée de deux heures, notre atelier de co-design a réuni 10 représentants d'associations théâtrales (membres associatifs) qui se sont rencontrés et, pour la première fois, ont échangé ensemble sur :

- les enjeux qui freinent l'avancement du numérique dans le secteur du théâtre au Québec
- les vents favorables qui soutiennent le démarrage et le développement du numérique en théâtre
- les suggestions ou des idées de projets utiles pour nourrir la réflexion stratégique du CQT

Avec cette courte présentation, le CQT souhaite redonner à la communauté en partageant les résultats de cette activité.

# AGORA NUMÉRIQUE

La performance théâtrale entre présence, co-présence, absence et téléprésence : l'être-ensemble numérique dans de nouveaux espaces possibles.



## RAFFAELA SINISCALCHI

— **Agente de développement culturel numérique du CQT**

Raffaela Siniscalchi intègre l'équipe en tant qu'agente de développement culturel numérique en novembre 2020. Diplômée d'une maîtrise en Science politique — Relations internationales de l'UQÀM, Raffaela cultive son grand amour pour le théâtre depuis sa jeunesse. Après une expérience dans l'industrie audiovisuelle (secteur du documentaire), Raffaela a travaillé dans le milieu de la danse et du numérique. Elle a un passé de gestionnaire de projets en coopération internationale et aussi un parcours en enseignement en langue et culture italiennes. Elle souhaite fournir à la communauté théâtrale québécoise un accompagnement de qualité pour créer un univers numérique inclusif, ouvert sur les réalités hétérogènes du milieu. Animée par un esprit collaboratif et sensible aux besoins variés de la communauté, elle a un vrai penchant pour les projets fédérateurs qui stimulent le dialogue dans le milieu et entre disciplines.

## ACTIVITÉ 3

---

### CONFÉRENCE-DÉMONSTRATION Le théâtre et la télé-présence

**17 JUIN 2022      10H45 – 11H30**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

La téléprésence est un outil de création pour les arts vivants qui permet aux artistes et aux diffuseurs de créer des spectacles, des expériences immersives, des conférences ou des activités éducatives en plusieurs lieux simultanément. Le réseau Scènes ouvertes et le logiciel Scenic développé par la SAT permet aux artistes et intervenants culturels de toutes les régions du Québec de collaborer, de co-crée et de co-diffuser des projets en temps réel grâce à la technologie de la téléprésence. Cette conférence démonstration permettra de découvrir les différentes initiatives et projets de création en lien avec cette technologie en plus de comprendre les enjeux artistiques, techniques et de coordination de la création en téléprésence.



Crédit photo Arnau Cunties

## MIREILLE CAMIER

- **Metteuse en scène et directrice artistique  
des Productions Quitte ou Double + Présidente  
du Comité numérique du Conseil québécois  
du théâtre**

Mireille Camier est metteuse en scène, conseillère artistique et comédienne. Elle œuvre dans le milieu du théâtre québécois après avoir fait un Baccalauréat en dramaturgie et mise en scène à l'Université Laval, dont une année à UNICEN en Argentine, et en interprétation théâtrale à l'ÉST de l'UQAM.

Mireille Camier est directrice artistique des Productions Quitte ou Double, compagnie avec laquelle elle met d'abord en scène *Le Chien, la nuit et le couteau* de Mayenburg et *Le Dragon d'Or* de R. Schimmelpfennig. Puis, en 2017, son spectacle *Ivresse* se démarque par sa redéfinition du rapport avec le spectateur. Mireille s'est vue décerner par le CAC, la bourse J.-B.-C. Watkins pour son perfectionnement avec Falk Richter. Elle crée *Intersections* réunissant sur scène 5 acteurs dans 5 pays différents connectés en direct sur scène. Inspirée par le travail en téléprésence, elle développe actuellement le projet *Bluff* qui sera joué dans 3 salles de spectacle de 3 villes différentes du Québec simultanément. Elle est conseillère et formatrice en téléprésence en la Société des Arts Technologiques.

## ACTIVITÉ 4

---

### CONVERSATION AVEC MODÉRATION Les enjeux éthiques du numérique

**17 JUIN 2022      11H30 – 12H15**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

Cette partie de la programmation est consacrée aux enjeux éthiques du numérique. Dominique Leclerc partagera son expérience de praticienne en théâtre et abordera des thèmes comme la propriété des données dans la pratique. Elle suggérera des outils de travail alternatifs aux GAFAM. Daria Marchenko, présidente et fondatrice d'Ecoist Club, fera un portrait global des conséquences des pratiques des GAFAM et de leur modèle d'affaires, surtout du point de vue environnemental. Ce moment d'échange, modéré par Rosalie Chartier-Lacombe (directrice générale du Petit Théâtre du Vieux Noranda) veut insuffler l'idée qu'un autre numérique est possible et que notre choix est souverain.

# AGORA NUMÉRIQUE

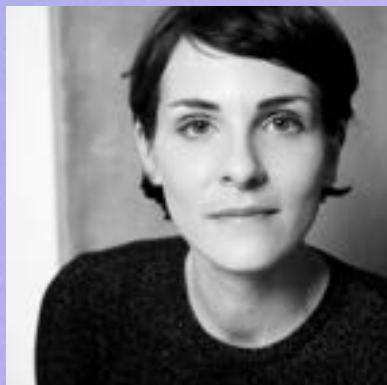
La performance théâtrale entre présence,  
co-présence, absence et téléprésence :  
l'être-ensemble numérique dans de nouveaux espaces possibles.



## ROSALIE CHARTIER-LACOMBE

- **Directrice générale du Petit Théâtre du Vieux Noranda**
- **Animatrice**

Rosalie Chartier-Lacombe est titulaire d'une maîtrise en administration des affaires (UQAM) et d'un BAC en audiovisuel (ESAV-Toulouse Le Mirail). En 2005, elle prend la direction du Petit Théâtre du Vieux Noranda/La troupe de théâtre les Zybrides.



Crédit photo Marie-Ève Des Roches

## DOMINIQUE LECLERC

— Co-directrice de Posthumains

Dominique Leclerc est co-directrice de Posthumains ; compagnie de création qui s'intéresse à l'impact du développement des technologies N.B.I.C. sur l'individu et la société. À l'heure où la pensée humaine et l'État peinent à rattraper la vitesse exponentielle de l'évolution technologique, leurs pièces de théâtre, performances et installations créent un lieu de rencontre et de dialogue unique entre les créateurs de ces nouvelles technologies, leurs utilisateurs, et les néophytes. Dominique est autrice, co-metteuse en scène et interprète principale de *i/O*, dernière production de la compagnie. Produite au Centre du théâtre d'aujourd'hui en 2021, au Carrefour international de théâtre de Québec en 2022, *i/O* sera en tournée à l'automne 2022 et 2023. Leur premier spectacle *Post Humains* a été produit une première fois à Espace Libre en 2017 et en 2019, en tournée au Québec, au Carrefour international de théâtre de Québec et au FIND festival de la Schaubühne, à Berlin. Finaliste au prix Michel-Tremblay 2018 qui récompense le meilleur texte porté à la scène, la pièce est publiée aux éditions L'Instant même.



## DARIA MARCHENKO

— **Fondatrice et présidente  
de Ecoist Club**

Née à Moscou en 1985, j'ai immigré au Québec en 2007. J'ai aussi vécu et travaillé en France et à Hong Kong. Photojournaliste, artiste visuelle et artiste numérique, récipiendaire de la bourse CALQ, avec plus de 15 ans d'expérience en gestion et réalisation de projets médiatiques comme directrice photo/éditrice photo, je détiens un Baccalauréat en photojournalisme (2007 – Moscou), une Maîtrise en communication médiatique (2011 – Montréal), un Baccalauréat en production cinématographique (2015 – Montréal).

Mes œuvres artistiques comme « Occupy Central » (2015), une application mobile/réveil en soutien des manifestants pro-démocratiques à Hong Kong, ou encore « Baromètre : portrait sonore de Montréal » (2021), sont les fruits de ma réflexion au sujet des relations de l'humain avec la technologie. Depuis 2020, je travaille sur un projet de sensibilisation à la sobriété numérique « Ecoist Club » qui aide à développer des relations saines et éco-responsables avec le numérique via des initiatives ponctuelles, multidisciplinaires et inclusives.



## ACTIVITÉ 5

---

### ATELIER DE FACILITATION POUR MOBILISER L'INTELLIGENCE COLLECTIVE

**La webdiffusion d'œuvres théâtrales en format audiovisuel :  
quels modèles d'affaires sont possibles ?**

**17 JUIN 2022      13H30 – 14H45**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

Cet espace d'échange servira à partager des retours d'expérience variés en lien avec la webdiffusion d'œuvres théâtrales en format audiovisuel. Différents interlocuteurs se prêteront, en temps réel, à un exercice d'intelligence collective, ayant pour but la composition d'un outil précis : un FFMO, connu aussi comme analyse SWOT. À partir de différents points de vue, les intervenant·e·s dresseront un portrait des forces, des faiblesses, des opportunités et des menaces comme première étape d'une réflexion commune, aussi ouverte au public. Les points énoncés par les participant·e·s seront insérés en temps réel dans un tableau qui sera projeté. C'est un véritable moment de co-construction, qui se veut structurant mais aussi exploratoire et décomplexé.



## MYRIAM BROUARD, PhD

- **Professeure en marketing  
de l'Université d'Ottawa**
- **Animatrice/modératrice**

Myriam Brouard est professeure en marketing à l'École de gestion Telfer de l'Université d'Ottawa. Les enjeux de la diversité en organisation la touchent particulièrement. Ses projets de recherche portent sur les médias numériques et sur la discrimination dans la fonction marketing. Elle a présenté ses travaux dans les plus grandes conférences scientifiques dans le monde des affaires (American Marketing Association, Academy of Management). En plus du milieu académique, elle est très impliquée dans la communauté montréalaise à plusieurs niveaux (comités, C.A., groupes de recherche). Elle a fondé un groupe de réseautage pour professionnels noir·e·s., Black Business Montreal, qui compte plus de 600 membres. Elle est ambassadrice pour la gouvernance inclusive au sein du Groupe des Trente de Concertation Montréal. Promouvoir la participation des membres issus de la diversité ethnoculturelle dans les processus décisionnels est une des missions qu'elle soutient.



## MARIE-CLAUDE HAMEL

- **Directrice des communications et du marketing chez DUCEPPE + Coordinatrice de projet des Théâtre associés (T.A.I.)**



## GABRIELLE FERRON

- **Directrice de L'Apex Théâtre + Co-coordinatrice artistique du Théâtre Périscope**

Crédit photo Eva-Maude TC

Directrice artistique de la compagnie de production L'Apex Théâtre et co-coordonnatrice artistique du Théâtre Périscope, Gabrielle Ferron est comédienne, autrice, metteuse en scène et productrice. Diplômée en 2016 du Conservatoire d'art dramatique de Québec, elle a joué sur les planches du Trident, du Théâtre Périscope et de Premier Acte, notamment pour les spectacles Je me soulève, Cabaret et Blackbird. Cette dernière production, grand succès théâtral présenté par la compagnie L'Apex à Premier Acte et au Périscope, a été adaptée en ciné-théâtre au printemps 2022. La compagnie s'est aussi inspirée de Blackbird pour créer Coupe-feux, un balado sur le consentement sexuel chez les mineurs à l'ère numérique.

L'Apex, dont le mandat est de réfléchir sur le rôle du théâtre à l'ère numérique, a aussi produit Aime-moi parce que rien n'arrive, écrit et mis en scène par Gabrielle et diffusé à Premier Acte en février 2022.



Crédit photo Élisabeth Delage

## VÉRONIQUE BOSSÉ

— Co-directrice artistique de Youtheatre

Véronique est diplômée en études théâtrales de l'Université de la Sorbonne Nouvelle Paris III. De 2005 à 2010, elle a dirigé la compagnie de théâtre qu'elle a fondée, Calliopé. Entre 2010 et 2012, elle a assisté Gérald Garutti dans la direction de sa compagnie C(h)aracteres à Paris et à Londres. Elle a été la directrice artistique de la société technologique Newweb Labs de 2017 à 2019, où elle a travaillé sur le projet de Maya Kodes, une chanteuse holographique. Elle est la cofondatrice de Productions UP, une société de production de concerts, de contenus audiovisuels et de management d'artistes issus de l'industrie de la musique et de la danse. Véronique travaille également de manière indépendante en tant que directrice artistique sur divers projets de musique, danse, film, art numérique et performance théâtrale. Depuis 2019, elle est la codirectrice artistique de la compagnie de théâtre pour jeune public, le Youtheatre.



## ANA PFEIFFER QUIROZ

— **Directrice artistique de Parrêsia  
Compagnie de création**

Arrivée à Montréal en 2010, Ana Pfeiffer Quiroz est une comédienne et metteuse en scène formée à l'École nationale de théâtre de Lima, au Pérou. Elle fait ses armes comme directrice d'acteurs sur les plateaux de tournage avant d'étudier les pratiques cinématographiques et technologiques à la New York University (NYU). Après son arrivée au Québec, Ana se sent interpellée par la faible représentation des artistes immigrantes dans le théâtre québécois francophone et réalise à ce sujet le projet de recherche-crédation Sans étiquette dans le cadre de sa maîtrise en théâtre à l'UQAM. En 2016, Ana réunit des artistes de différentes origines et met en scène la performance Parrêsia à l'espace Georges-Émile-Lapalme. Le journaliste Mario Girard (La Presse) salue sa démarche dans une chronique qui questionne le « nous » québécois. En 2020, Ana signe la mise en scène et la dramaturgie de Happy Hour dans la Salle intime du Théâtre Prospero. Elle est aussi étudiante au doctorat en Études et pratique des arts à l'UQAM.

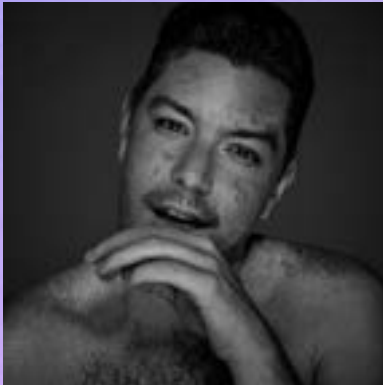


Crédit photo John Londono

## ANNA BAUPRÉ MOLOUNDA

— Artiste associée de Parrèsia Compagnie  
de création

Anna Beaupré Moulounda termine des études en interprétation théâtrale au Cégep de Saint-Hyacinthe en 2002. Elle travaille depuis comme comédienne (Les Sorcières de Salem, Club Mel, 100 % Local, 14 millions de choses à savoir). En 2013, elle se joint au collectif humoristique Les Femmelettes. Forte de cette expérience elle présente son premier one-woman-show Faite au Québec. Elle est aussi auteure et présente sa première pièce de théâtre Sans pays en tournée dans plusieurs villes au Québec. Elle collabore également au Projet Stérone, qui a connu un vif succès sur la toile, entre autres avec sa capsule « L-100-K-lisse ». En 2016, elle est interprète dans la pièce in-situ Parrèsia d'Ana Pfeiffer Quiroz, présentée à l'Espace George Émile Lapalme.



Crédit photo John Londono

## THOMAS LEBLANC

— **Artiste associé de Parrèsia Compagnie  
de création**

Thomas Leblanc s'illustre autant sur scène qu'à la radio et sur Web. Performeur autodidacte, il s'engage dans des ateliers de jeu à Montréal et à New York avec les professeurs Maggie Flanigan, Jean-Pierre Bergeron et Nicolas Cantin. Depuis 2015, il est de la distribution des créations théâtrales Parrèsia (Place des Arts) et Sans étiquette (UQAM) d'Ana Pfeiffer Quiroz. Sur ICI Première, il commente l'actualité sociale et culturelle aux émissions Plus on est de fous, plus on lit et Pas tous en même temps. Il co-anime divers projets avec l'humoriste Tranna Wintour dont le balado queer Chosen Family (CBC, Centre Phi) et le cabaret humoristique Sainte Céline (Fierté Montréal, Juste pour Rire). Il a commencé sa carrière dans les médias comme Rédacteur en chef du mensuel artistique Nightlife avant de devenir recherchiste pour l'animatrice Christiane Charrette. En 2016, il est interprète dans la pièce in-situ Parrèsia d'Ana Pfeiffer Quiroz, présentée à l'Espace George Émile Lapalme.



## ARIANE GRATTON-JACOB

– **Chef de contenus à La Fabrique culturelle  
de Télé-Québec**

Ariane Gratton-Jacob est chercheuse, rédactrice et éditrice depuis une douzaine d'années. Elle a travaillé dans différents médias dont la radio de Radio-Canada et le magazine L'actualité. Elle est maintenant chef de contenus à La Fabrique culturelle de Télé-Québec, la plateforme numérique qui fait rayonner les arts et la culture sur l'ensemble du territoire québécois.



## NICOLAS BERZI

– **Directeur général et codirecteur artistique  
chez SIT Scènes interactives et technologiques**

Crédit photo Justine Latour

Nicolas Berzi est auteur, metteur en scène, dramaturge, formateur spécialisé et producteur. Il développe depuis près de 20 ans une écriture scénique collective et interdisciplinaire. En 2013, il fonde la compagnie de création multidisciplinaire Artiste Inconnu avec laquelle il crée Peep-Show (2014, La Chapelle Scènes Contemporaines), Héroïne(s) (2015, La Chapelle Scènes Contemporaines) et Mythomania (2017, La Chapelle Scènes Contemporaines). En 2019 il complète une recherche-crédation doctorale entre l'École Supérieure de Théâtre de l'UQAM, le Département de Danse de l'UQAM et le réseau Hexagram sur l'injouable et la composition scénique. En 2021 il cofonde SIT Scènes Interactives Technologiques, un organisme de recherche, de développement et d'accompagnement pour le virage numérique des arts vivants.



## ACTIVITÉ 6

---

### 3 VITRINES

#### La dramaturgie sonore et la baladodiffusion

**17 JUIN 2022      15H00 – 16H15**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

Nous abordons, ici, la question de l'intermédialité au théâtre à partir de la notion de dramaturgie sonore. Nous mettrons en lumière certains processus de création liés au son, la place du son dans l'acte dramatique, ses déclinaisons sous forme d'œuvres artistiques ainsi que le mode de diffusion dominant à l'heure actuelle : la baladodiffusion. En l'espace d'un peu plus d'une heure, nous vous proposons trois vitrines dans lesquelles nous vous amenons à la découverte du balado documentaire, du balado de fiction, mais aussi des modèles d'affaires et des formats de la baladodiffusion.



Crédit photo crédit Meriol Lehmann

## AMANDINE GAUTHIER

- **Directrice générale des Productions Porte Parole**
- **Animatrice**

Gestionnaire culturelle depuis 15 ans, Amandine Gauthier a eu l'occasion de naviguer dans différents univers. Après avoir démarré sa carrière dans un Centre d'artistes en art audio et électronique, elle a occupé des postes de direction générale au Théâtre Périscope (Québec) et au Théâtre du Trident (Québec). Quelques années à titre de consultante lui ont également permis de mettre son expertise au profit d'organismes en cirque, littérature ou arts médiatiques. Plus récemment, elle a développé une expertise en transformation numérique des organisations. Depuis 2020 elle est directrice générale des Productions Porte Parole (J'aime hydro, L'Assemblée, Rose et la machine, etc.), chef de fil en théâtre documentaire. Elle y œuvre aux côtés d'Annabel Soutar afin d'assurer le développement de l'organisation tant sur scène que dans l'espace numérique.

## VITRINE 1

### Le balado documentaire — Aalaapi

---

## MAGNÉTO

Magnéto est un organisme de création et de production sans but lucratif défendant une activité artistique contemporaine, audacieuse et significative. Ses projets rallient différentes disciplines et ont comme point commun de témoigner d'une sensibilité au langage, à la parole et à l'écoute.

---



Crédit photo Marie-Ève Rompré

## MARIE-LAURENCE RANCOURT

— Co-fondatrice de Magnéto

Marie-Laurence Rancourt est diplômée en anthropologie et en sociologie. En 2016, elle cofonde Magnéto, lieu d'où elle invente, imagine et crée de nombreux projets: documentaires sonores (L'écorce et le noyau, La punition, La nuit Myra Cree, Les travaux et les jours, Gemellus), pièces de théâtre (AALAAPI, L'ÉCOUTE D'UNE ÉMOTION), performances scéniques (RADIO LIVE, Magnéto on air: la radio prend vie), récits (AALAAPI, O.R), etc. Elle anime également, de 2019 à 2020, la série d'entretiens Jour et nuit consacrée à la pensée et à l'art. À titre de réalisatrice, elle signe plusieurs projets en collaboration notamment avec des institutions telles que le Théâtre de Quat'Sous et le Musée des Beaux-arts du Québec. En 2016, elle signe une série intitulée Lieux de paroles pour Radio-Canada. Elle est aujourd'hui directrice générale et artistique de Magnéto.



Crédit photo Éva-Maude TC

## LAURENCE DAUPHINAIS

– **Interprète, autrice, metteuse en scène,  
scénariste et réalisatrice**

Laurence Dauphinais s'est formée à l'École Nationale de théâtre du Canada en interprétation et travaille en création multidisciplinaire à titre d'interprète, d'autrice, de metteuse en scène, de scénariste et de réalisatrice. Elle co-met en scène le spectacle iShow qui tourne au Canada et en France pendant deux ans. Puis, avec Maxime Carbonneau, elle tourne sa co-crédation Siri à Rio de Janeiro, Édimbourg et Dublin après l'avoir créée en première au FTA. Elle met ensuite en scène Aalaapi au CTDA, production ayant remporté le prix des auteurs dramatiques 2019 et dont le texte a été finaliste aux Prix du Gouverneur Général en 2021. Le spectacle est repris au FTA, au Push festival, au Theaterreffen Stückemarkt à Berlin et tournera d'est en ouest du Canada cette année et l'an prochain.

Laurence et Maxime Carbonneau présentent la première mouture de leur nouvelle co-crédation Dans le nuage au FTA 2021, spectacle accompagné d'une expérience interactive en ligne qu'elle cosigne. Ils présenteront la version finale du projet, maintenant intitulé Si jamais vous nous écoutez, au Théâtre Denise-Pelletier à l'automne 2022. Laurence développe en parallèle sa nouvelle création Cyclorama, projet coproduit par le CTDA et le Théâtre Centaur, qu'elle écrit, met en scène et dans lequel elle jouera à l'automne 2022. À titre de scénariste et réalisatrice, Laurence a récemment lancé son balado Bâtarde/Bastard coréalisé avec Transistor media et elle coscénarise la série numérique Zone Sud produite par Toast Studio.

## VITRINE 2

### Le balado de fiction – Les amours extraordinaires

---

## TRANSISTOR MEDIA

Transistor Média a été lancé en 2017 par Steven Boivin et Julien Morissette, fondateurs du Festival de la radio numérique. La compagnie, établie à Gatineau, produit, réalise et diffuse annuellement des dizaines de baladodiffusions de tout genre.

---



## KARINA PAWLIKOWSKI

— Artiste et auteure issue du milieu  
des arts visuels

Karina Pawlikowski est une artiste et auteure issue du milieu des arts visuels. Depuis 2015, sa pratique prend forme à travers les matériaux de l'écriture et de la voix. Son travail est appuyé, exposé et diffusé par diverses institutions québécoises, canadiennes, et parfois internationales. La recherche de Karina questionne les normes qui encadrent la vie affective et relationnelle. Ses œuvres sont empreintes de référence à l'intime, à l'espace domestique et à la parentalité.



Crédit photo Sarah Latulippe

## DANY BOUDREAULT

— Comédien et auteur

Comédien et auteur, Dany Boudreault complète sa formation en interprétation à l'École nationale de théâtre en 2008. Acteur majoritairement dédié à la création, il a foulé les planches avec notamment : Parce que la nuit, spectacle pour lequel il a collaboré à l'écriture avec Brigitte Haentjens, Le songe d'une nuit d'été, Le déclin de l'empire américain et Éden. Il a écrit et interprété Je suis Cobain (peu importe) à la Petite Licorne en 2010, ainsi que la pièce (e) présentée au CTDA en 2013. Au cinéma, il s'associe à plusieurs distributions : Confessions de Luc Picard, Boris sans Béatrice et Vic et Flo ont vu un ours de Denis Côté. À la télévision, nous avons pu le suivre dans Destinées, District 31 et 30 vies. À titre d'auteur, Dany a publié plusieurs recueils de poésie et pièces de théâtre aux éditions Les Herbes rouges et Instant scène. Depuis maintenant neuf ans, il enseigne aux acteurs en formation à l'École nationale de théâtre du Canada. En 2018, il reçoit le prix Bernard-Amyot qui souligne l'excellence en enseignement à l'ÉNTC.

## VITRINE 3

### Les modèles d'affaires et les formats de la baladodiffusion – Radio-Canada

---



## ANNIE REEVES

– Directrice Productions internes,  
Audionumérique, Radio-Canada

Depuis son entrée en poste à Radio-Canada en 2019, Annie Reeves a participé activement au lancement de l'application Radio-Canada OHdio et la production de beaucoup de ses contenus originaux. Au quotidien, elle s'attaque aux défis liés à la croissance de ce secteur en grande effervescence. Anciennement directrice des nouveaux médias chez le producteur indépendant Pixcom, elle a participé au fil des années au développement de productions en anglais et en français, ainsi qu'à la distribution de séries originales.

## ACTIVITÉ 7

---

### PRÉSENTATION

**Le Petit Théâtre du Vieux Noranda : modèle d'un virage numérique**

**17 JUIN 2022      16H20 – 17H00**

→ Chaufferie de l'UQAM

### DESCRIPTION DE L'ACTIVITÉ

---

Le professeur et artiste numérique Jean-Ambroise Vesac, accompagné par Valentin Foch, responsable de l'intégration technologique en arts vivants, parlera du partenariat entre l'Université du Québec en Abitibi - Témiscamingue et le Petit Théâtre du Vieux Noranda. Depuis 2018, les deux organismes collaborent lors de laboratoires de recherche et de création sur l'interactivité et l'intégration numérique dans les arts vivants. Jean-Ambroise Vesac et Valentin Foch présenteront ces laboratoires et leurs résultats, et plus largement les manières de collaborer entre les arts vivants et la recherche. En amont, Rosalie Chartier - Lacombe, directrice générale, présentera le virage numérique entrepris par le Petit Théâtre du Vieux Noranda en 2012. Elle parlera des prémisses, des différentes étapes, des défis et des opportunités créées.





## ROSALIE CHARTIER-LACOMBE

– **Directrice générale du Petit Théâtre  
du Vieux Noranda**

Rosalie Chartier-Lacombe est titulaire d'une maîtrise en administration des affaires (UQAM) et d'un BAC en audiovisuel (ESAV-Toulouse Le Mirail). En 2005, elle prend la direction du Petit Théâtre du Vieux Noranda/La troupe de théâtre les Zybrides pour ensuite assurer sa restructuration et piloter le projet d'agrandissement et de rénovation. En 2008, flairant un immense potentiel de développement, elle entreprend le virage numérique du Petit Théâtre et développe, avec les territoires du croissant boréal, la communauté Avantage numérique.



## JEAN-AMBROISE VESAC

— **Professeur au Département de création  
et nouveau média de l'UQAT, membre Hexagram**

Jean-Ambroise Vesac (JAV) est un chercheur, un pédagogue et un artiste en création en nouveaux médias. Ses recherches-crédation explorent les réalités mixtes et les interactions Humain-machine. Elles abordent l'hybridation, la coexistence et l'être-ensemble numérique. Sa pédagogie se revendique des humanités numériques. Il est membre de Perte-de-Signal, professeur à l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue et co-chercheur Hexagram.

L'Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias de l'UQAT :

Le Département de création en nouveaux médias (CNM) de l'UQAT est un leader dans la recherche-crédation et l'enseignement en création 3D, jeu vidéo, cinéma et design expérientiel XR. CNM offre un environnement d'apprentissage de qualité professionnelle ouvert et connecté aux milieux culturels. Les liens entre l'Unité d'enseignement et de recherche en création et nouveaux médias et l'industrie sont précieux pour le développement professionnel des étudiants, et c'est pourquoi l'UQAT se fait un devoir de leur offrir un milieu stimulant à haute teneur technologique!

# AGORA NUMÉRIQUE

La performance théâtrale entre présence, co-présence, absence et téléprésence : l'être-ensemble numérique dans de nouveaux espaces possibles.



## VALENTIN FOCH

— **Chargé de projet recherche et numérique  
du Petit Théâtre du Vieux Noranda**

Valentin c'est un p'tit gars qui vient d'la France. Un p'tit gars qui a décidé d'explorer le territoire et les habitants du grand nord québécois, et plus précisément en Abitibi – Témiscamingue. Diplômé d'une maîtrise en création numérique, Valentin est le maître d'oeuvre des projets numériques du Petit Théâtre autant dans l'accompagnement des artistes que dans l'intégration technologique dans les arts vivants. Créateur, Valentin développe des oeuvres où il détourne les objets du quotidien en cherchant à humaniser l'artificiel et à explorer l'âme des nouvelles technologies. Il a également cofondé, en 2016, le collectif d'artistes numériques CrocoDeal Dunil.

## LABORATOIRE 1

---

**18 JUIN 2022      9H00 – 12H00**

→ Chaufferie de l'UQAM

### PRÉSENTATION DU LABORATOIRE

---

L'atelier-conférence sur la marionnette virtuelle vous proposera, dans un premier lieu, un sommaire des résultats des expérimentations en laboratoire avec la plateforme Play to Start ainsi qu'un survol des enjeux techniques liés à la manipulation d'une marionnette virtuelle. Vous serez ensuite invité·e·s à rencontrer et manipuler la marionnette virtuelle à l'aide d'un casque de réalité virtuelle. Enfin, le groupe sera divisé en groupes de discussion afin de soulever des pistes de scénarisation dramaturgique.

# AGORA NUMÉRIQUE

La performance théâtrale entre présence, co-présence, absence et téléprésence : l'être-ensemble numérique dans de nouveaux espaces possibles.



Crédit photo Paola Huitrón

## PAOLA HUITRÓN

— Actrice/marionnettiste



Crédit photo Gabriel·le Tran

## GABRIEL·LE TRAN

— Spécialiste en pédagogie théâtrale  
et en informatique

Paola Huitrón et Gabriel·le Tran, depuis 2017 partagent un intérêt pour les nouvelles technologies, le théâtre et le jeu vidéo. Iels ont collaboré au développement de la plateforme Play to Start servant à la manipulation de marionnettes pour la réalité virtuelle. La marionnette virtuelle est à l'image d'une marionnette de table en fil de fer créée par Paola Huitrón. Gabriel·le s'est concentré·e à l'élaboration de techniques de manipulations par animation procédurale, permettant un mouvement vivant tout en donnant contrôle au marionnettiste. Le projet a servi de point de départ d'une recherche-crédation dont les résultats furent présentés lors d'une conférence à l'UQAM et au Colloque International Terra Marionnetta organisé par l'Association québécoise de marionnettistes. Iels ont été invité·e·s à Charleville-Mézières en France pour parler de leur projet de marionnette virtuelle. Paola Huitrón et Gabriel·le Tran sont des pionnier·ère·s dans ce croisement entre l'art de la marionnette et les nouvelles technologies, dont fait partie la réalité virtuelle.

## LABORATOIRE 2

---

### Workshop ISADORA

**18 JUIN 2022      13H00 – 17H00**

→ Chaufferie de l'UQAM

#### **ISADORA.**

#### **Contrôler et déclencher tout type de média pour la création pour les arts de la scène**

---

Parmi les logiciels de programmation en temps réel pour les arts numériques, Isadora est celui dont la prise en main est la plus simple. La formation sera une initiation à la programmation visuelle d'Isadora pour le contrôle et le traitement en temps réel de tout type de média (vidéo, son, capteurs et lumières) incluant tous ses derniers développements pour la téléperformance. Plus précisément, on fera une étude de l'interface de gestion du logiciel, de sa logique de programmation, de l'importation et le traitement des médias comme de la préparation de la surface de contrôle global une fois la programmation du projet finalisée.

L'atelier est conçu pour les artistes et techniciens de la scène (vidéo, audio, lumières) s'intéressant à la réflexion sur les processus de composition et d'interprétation en arts de la scène avec les technologies numériques. À la fin de la formation, les participant·e·s auront un large aperçu des possibilités offertes par le logiciel, auront la maîtrise de l'interface et posséderont les connaissances initiales pour commencer à programmer leurs propres projets. Une licence complète d'ISADORA pour la durée d'un mois sera offerte à chaque participant·e.



## ARMANDO MENICACCI

— Artiste multidisciplinaire  
et codirecteur artistique de SIT

Armando Menicacci a obtenu une maîtrise en musicologie à l'Université de Rome et un doctorat sur les relations entre la danse contemporaine et les technologies numériques à l'Université Paris 8. Entre 2009 et 2014, il est professeur d'Art contemporain à l'École Media Art de Chalon sur Saone. Il a publié trois livres dont « La Scena Digitale. Nuovi media per la danza » — avec Emanuele Quinz — et de nombreux articles dans les domaines de la musique, du théâtre, de la robotique, l'architecture, la psychologie, la danse et les théories de médias. Il a été Professeur au Département de danse de l'UQAM entre 2015 et 2019 et dirigé le premier axe de recherche d'Hexagram. Parallèlement à ses projets d'écriture, il réalise des créations en arts numériques et conçoit des expositions, en Europe, Afrique, Amérique du Nord et du Sud. En 2021, il a fondé avec Nicolas Berzi SIT Scènes Interactives Technologiques, OBNL dédié au soutien de la scène contemporaine grâce au développement de technologies numériques spécifiques.