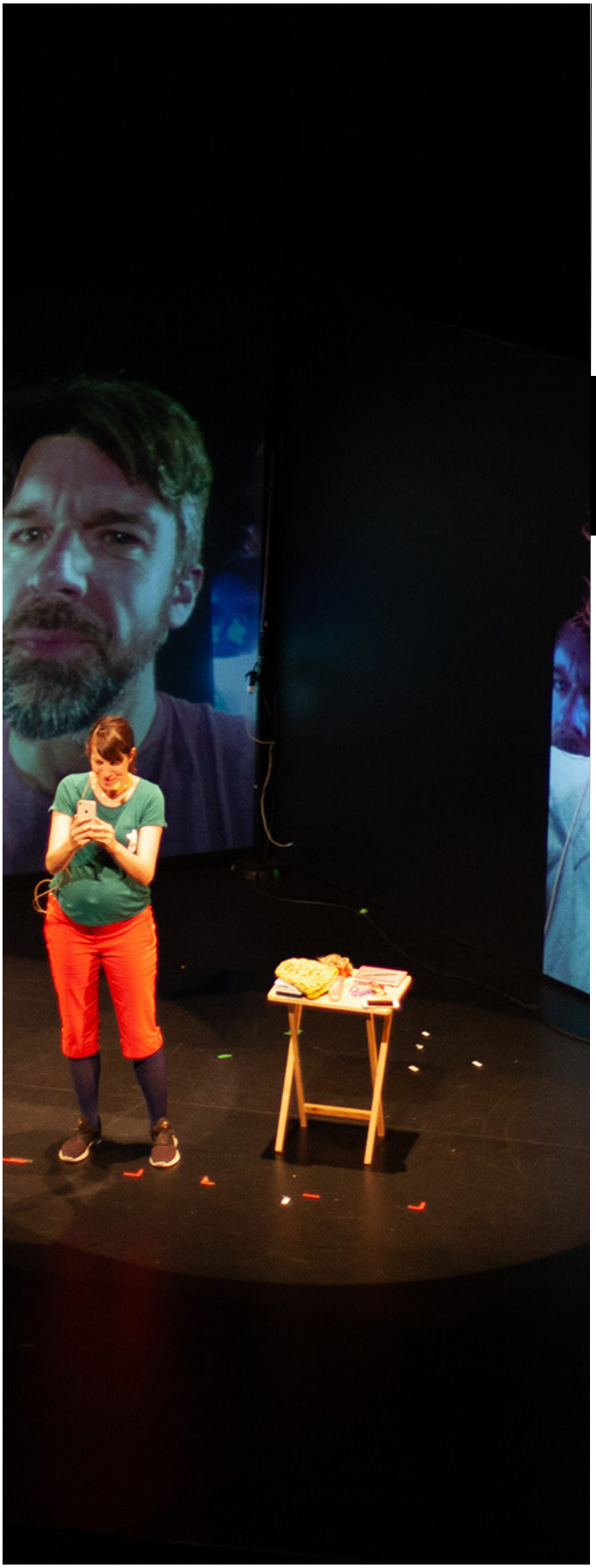


BLUFF

CAHIER PÉDAGOGIQUE

TROIS INTERPRÈTES SE TROUVENT DANS TROIS VILLES DIFFÉRENTES, RÉUNI.E.S PAR UN DISPOSITIF DE TÉLÉPRÉSENCE. IELS SE RÉVÈLENT, SE QUESTIONNENT, DISCUTENT ET DÉBATTENT AUTOUR DES QUESTIONS DE L'AUTHENTICITÉ, DU MENSONGE ET DE L'IMAGINAIRE. À TRAVERS LA CAMÉRA, IELS CHERCHENT À DÉMONTRER LEUR HONNÊTETÉ ET LEUR INTÉGRITÉ. MAIS PEUT-ON ÊTRE « VRAI » TOUT EN CONTRÔLANT SON IMAGE À L'ÉCRAN? COMMENT NE PAS SUCCOMBER À LA TENTATION DE TRANSFORMER LA RÉALITÉ?

QUITTE OU DOUBLE

LE PETIT THÉÂTRE

PRESENTATION

RÉSUMÉ DU PROJET

Bluff se déroule dans trois espaces géographiquement distants, mais temporellement simultanés. Les lieux investis sont interdépendants, mais portés par une même trame narrative. Les images captées dans l'un et projetées immédiatement dans les autres rendent ce lien palpable. Un dispositif technique permet la rencontre entre les trois protagonistes et entre les trois publics.

À l'instar de notre société, où les messages ne sont pas toujours émis directement à l'interlocuteur et sont souvent brouillés par des stratégies et des intérêts particuliers, l'œuvre dévoile la lutte pour communiquer dans un monde surmédiatisé. Notre culture se construit sur les images-écrans, ce qui transforme inévitablement notre identité. L'univers virtuel devient un lieu où l'on peut fantasmer et créer notre idéal, mais peut aussi parfois nous faire perdre nos repères face à la réalité. Bluff met en lumière les contradictions de cet univers. Cette technologie qui transgresse les distances et permet les rencontres les plus improbables donne-t-elle accès à de véritables relations? L'image que nous projetons sur le web est-elle juste ou est-elle le reflet de notre égo? Et le public, préfère-t-il le lien direct avec l'interprète devant lui ou le fantasme qu'il peut voir à l'écran? Bluff soulève une réflexion profonde sur la construction de notre identité virtuelle et son influence sur la nature de nos relations.

COMMENT NE PAS SUCCOMBER À LA TENTATION DE TRANSFORMER LA RÉALITÉ?

L'ÉQUIPE

Mireille Camier	Mise en scène
Jean-François Boisvenue	Écriture et assistance à la mise en scène
Sophie Gemme	Écriture et assistance à la mise en scène
Sarianne Cormier	Actrice
Étienne Jacques	Acteur
Véronique Pascal	Actrice
Frédéric St-Hilaire	Conception vidéo
Marie-Ève Fortier	Scénographie
Lyne Rioux	Conception lumières
Arthur Champagne	Conception sonore
Valentin Foch	Direction technique et conception numérique
Mélanie Nadeau	Assistance à la mise en scène
Sophie Devirieux	Conseil dramaturgique

LES COMPAGNIES PRODUCTRICES

Bluff est une coproduction des Productions Quitte ou Double et du Petit Théâtre du Vieux Noranda. La pièce bénéficie également d'une foule de partenaires-diffuseurs partout sur le territoire.

LES PRODUCTIONS QUITTE OU DOUBLE

Les Productions Quitte ou Double portent une attention toute particulière à l'exploration de l'espace et du rapport avec les spectateurs·trices. La compagnie de théâtre propose des spectacles d'auteurs·trices à la dramaturgie contemporaine et éclectique tout en étant porteurs d'enjeux ayant une forte résonance dans notre époque. Par ses projets, Quitte ou Double crée une rencontre différente et englobante avec les spectateurs·trices, afin de mettre de l'avant l'expérience, l'instant présent et la mise en représentation. En quelque sorte, elle souhaite sortir le public de son rôle de simple observateur pour qu'il soit au cœur de la conversation entre la scène et la salle.

Fondées en 2008, les Productions Quitte ou Double ont fait leurs classes en région dans différents théâtres d'été. En 2011, Mireille Camier rejoint l'équipe à titre de directrice artistique. La compagnie fait alors une entrée en force sur le marché montréalais en présentant trois spectacles d'auteurs·trices contemporain·e·s : Stainless de Mireille Mayrand Fiset, Le Chien, la nuit et le couteau de Marius Von Mayenburg et Il était des fois, de Philip Rodrigue, mise en scène par Simon Boulerice dans le cadre du Zoofest. En 2014, la compagnie présente l'audacieux Dragon d'Or, de Roland Schimmelpfennig, au théâtre Prospero. En 2017, par un travail collaboratif interdisciplinaire au cœur d'une recherche visant à enrichir la relation avec le public par le biais de la vidéo en direct, la compagnie crée le spectacle Ivresse de Falk Richter, à La Chapelle - Scènes contemporaines.

Cette démarche s'est poursuivie avec le projet Intersections, réunissant sur scène 5 artistes dans 5 pays différents pour parler de nos désirs de soulèvements citoyens et présenté également à La Chapelle en avril 2019, au Festival Grec de Barcelone en juillet 2019 et en tournée lors des saisons 19-20 et 20-21 au Canada et à l'international. Aujourd'hui avec BLUFF, les Productions Quitte ou Double croient d'autant plus au potentiel de partage par des créations connectées. La grande proximité entre des publics et des interprètes à des milliers de kilomètres a confirmé le pouvoir rassembleur de la téléprésence.

QUITTE OU DOUBLE CRÉE UNE RENCONTRE DIFFÉRENTE ET ENGLOBANTE AVEC LES SPECTATEURS·TRICES, AFIN DE METTRE DE L'AVANT L'EXPÉRIENCE, L'INSTANT PRÉSENT ET LA MISE EN REPRÉSENTATION.

LE PETIT THÉÂTRE DU VIEUX NORANDA

Situé en plein cœur de Rouyn-Noranda, en Abitibi-Témiscamingue, Le Petit Théâtre du Vieux Noranda est un lieu majeur de création, de production, de diffusion et de formation artistique multidisciplinaire. Jouant un rôle principal dans l'essor de la région, la compagnie a pour mission de faciliter l'émergence d'une relève artistique, de promouvoir la démocratisation des arts et de développer le milieu culturel, dans une approche de partenariat et de développement durable.

C'est la troupe de théâtre Les Zybrides qui, après une vingtaine d'années d'activités et de déploiement dans le but d'enraciner le théâtre professionnel en région, fonde Le Petit Théâtre en 2001. Dès lors, ses membres accompagnent et créent des projets artistiques qui font intervenir la communauté, encouragent la rencontre humaine ainsi que le partage des connaissances et des compétences. Depuis son virage numérique en 2012, son domaine d'activité, en lien avec les arts numériques, s'est orienté vers des expériences collectives qui favorisent les interactions entre les publics, les artistes, les lieux, les métadonnées et le web. Y sont développées des œuvres au contenu poétique et narratif, où les équipements et les outils numériques sont au service du message de l'artiste. Rosalie Chartier-Lacombe en est la directrice générale depuis 2005 ? et poursuit le mandat de la compagnie qui est de favoriser l'ouverture aux différentes formes d'art et à l'innovation dans toutes ses sphères d'activités.

En 2017, la salle du Petit Théâtre devient une salle connectée « Scènes Ouvertes » et près de 150 000$ d'équipements spécialisés sont acquis. Étant donné le besoin d'une expertise numérique, un responsable du développement numérique et une responsable de la stratégie web de découvrabilité se joignent à l'équipe. Aujourd'hui, Le Petit Théâtre du Vieux Noranda est un pôle numérique incontournable en Abitibi-Témiscamingue. En intégrant des outils technologiques de pointe dans ses créations, il a développé une manière singulière d'interagir et de communiquer avec le public.

LE PETIT THÉÂTRE DU VIEUX NORANDA EST UN PÔLE NUMÉRIQUE INCONTOURNABLE EN ABITIBI-TÉMISCAMINGUE. EN INTÉGRANT DES OUTILS TECHNOLOGIQUES DE POINTE DANS SES CRÉATIONS, IL A DÉVELOPPÉ UNE MANIÈRE SINGULIÈRE D'INTERAGIR ET DE COMMUNIQUER AVEC LE PUBLIC.

ENTREVUE AVEC MIREILLE CAMIER

Entrevue avec Mireille Camier | Directrice artistique et codirectrice générale des Productions Quitte ou Double | Metteure en scène et idéatrice de Bluff

QUAND EST APPARUE, DANS TON PARCOURS ARTISTIQUE, CETTE VOLONTÉ D'INTÉGRER LES TECHNOLOGIES À LA SCÈNE?

Je dirais que c'est d'abord à travers le projet Ivresse, en 2017. J'avais intégré de la caméra en direct, je sentais que ça fonctionnait bien avec le texte, que ça résonnait avec notre époque. L'idée de se filmer et de fragmenter l'image permettait de développer un langage en symbiose avec notre univers contemporain. Ensuite, j'ai eu envie de jouer avec la téléprésence pour mettre la distance qui nous sépare en scène. Les thèmes qui en ressortaient m'inspiraient beaucoup, et aussi le fait que ce langage en direct fasse partie intégrante de l'oeuvre. En a découlé mon projet Intersections. On a réussi à réunir plusieurs personnes à travers différents pays. Dans Bluff, ce qui est nouveau, c'est que non seulement les interprètes sont connecté·e·s à distance, mais les publics aussi.
Dans nos relations maintenant, on est constamment en direct, avec nos ami·e·s, notre famille, nos collègues. La visioconférence qui comble la distance fait tellement partie de nos vies, d'autant plus depuis la pandémie. Je trouve que d'ajouter cette couche-là à l'art vivant, donne un sens. Ça résonne pour moi.

QUELS SONT LES DÉFIS DE LA CRÉATION THÉÂTRALE EN TÉLÉPRÉSENCE? COMME DIRECTRICE D'ACTEURS·TRICES NOTAMMENT.

Les défis… il y en a beaucoup! Commençons par l'artistique! C'est vraiment l'interdépendance entre les lieux, dans l'écriture, la mise en scène et le jeu. Faire en sorte que l'artistique surpasse la technologie, que les thèmes qui en ressortent soient plus forts que le gadget technologique en soi. Pour la direction d'acteurs·trices, c'est sûr que les enjeux de communications sont énormes. Comment bien expliquer les choses sans toucher, sans bouger, sans être dans le même espace, face à face? C'est plus limité, disons.

C'est pourquoi j'ai trouvé la solution qu'il y ait un oeil extérieur dans chaque salle pour voir ce que ça donne pour chaque public. Parce que, dans deux salles sur trois, la seule chose que je peux diriger, c'est ce que je vois à travers la caméra. Il y a donc la vision physique et la direction de l'actrice physique devant moi et il y a la vision distancée et la direction des autres interprètes à distance. La clé c'est la recherche d'un constant équilibre entre les trois regards/salles/points de vue. Il ne faut jamais qu'un public soit pénalisé. Il peut vivre une expérience différente, certes, mais jamais une expérience moins forte. C'est comme diriger trois spectacles en fait. Après, au niveau des répétitions préalables, tout se fait aussi sur Skype parce que les interprètes sont à des centaines de kilomètres les uns des autres. C'est toute une adaptation de diriger en visioconférence! C'est sûr que j'ai acquis de l'expérience avec Intersections. Dans ce show-là, il y a un acteur que je n'ai jamais vu physiquement, mais que j'ai dirigé pendant deux ans! Le défi principal c'est réussir à rendre les répétitions chaleureuses et rassembleuses, malgré les pépins, les enjeux de connexion et de communication et la certaine froideur de ce dispositif.

QUEL EST LE FIL ROUGE DE TA DÉMARCHE ARTISTIQUE, COMME METTEURE EN SCÈNE?

Je crois que ça se résume au rapport public et au défi technique, mais aussi de renouveler le rituel théâtral, y intégrer une certaine surprise, transformer quelque chose, réinventer la participation des spectateurs·trices et amener leurs présences à un autre niveau. Les défis techniques provoquent des événements singuliers qui questionnent le rassemblement théâtral. C'est vraiment ça mon filon, au risque de faire des choses qui, parfois, ne sont pas parfaites, qui détonnent, mais où on essaie des trucs. Des fois, les concepteurs·trices me disent : "mais tu peux pas faire ça!" Je leur réponds, fébrile: "oui, il faut le faire! Je sens qu'il faut plonger et que ça éclabousse, au lieu de simplement nettoyer ce qui dépasse."

Parce que je l'ai vu dans les yeux des spectateurs·trices, ce renouvellement de la relation qui les rend plus alertes, présent·e·s, à l'écoute. C'est mon rêve et c'est ce qui me propulse: renouveler l'instant présent et l'écoute active du public, avec les risques et les défis que ça implique. Ça a toujours été ça, même quand la technologie était moins omniprésente dans ma pratique. J'ai toujours cherché à magnifier le rassemblement théâtral par différents moyens. Dans Le Dragon d'Or, on servait et mangeait de la nourriture asiatique. Le Chien, la nuit et le couteau, était un parcours déambulatoire. Dans Ivresse, le public était parmi les acteurs, il n'y avait pas de scène, d'espace de jeu délimité. Dans Intersections, les acteurs·trices de différents pays n'étaient pas physiquement sur scène et dans Bluff on fait interagir 3 lieux, 3 interprètes et 3 publics qu'on met en scène à travers l'expérience.

QUELLE EST LA GENÈSE DU PROJET BLUFF? QUELLES SONT LES THÉMATIQUES PRINCIPALES DE CE SPECTACLE?

Quand j'ai entendu parler du projet Scènes Ouvertes, j'ai été inspiré par cette possibilité de rassemblement qui surpasse la distance. J'ai ressenti un besoin d'explorer de nouvelles pistes, d'innover, d'imaginer différentes façons de faire, de trouver un langage possible, une nouvelle dramaturgie pour la téléprésence scénique. On a commencé à faire des tests avec le logiciel Scenic et avec certaines thématiques pour ensuite mettre tout ça ensemble et créer une oeuvre sur mesure. Une oeuvre qui interroge les thèmes intrinsèques à la téléprésence. Comment notre personnalité se transforme-t-elle par le média? Comment la visioconférence dans nos vies modifie-t-elle nos relations? Notre identité virtuelle, comment la mettons-nous en scène? Comment cette nouvelle vie publique à travers les réseaux sociaux nous transforme-t-elle? Nos relations à distance peuvent-elles être vraies? En quoi cela influence notre rapport à l'autre? Il y a toujours une part d'imaginaire qui comble ce qui manque dans nos relations virtuelles, mais aussi dans nos relations face à face, sans distance. Quand on ne comprend pas tout de l'autre, on comble les trous. Ça revient au discours sur l'empathie pour pouvoir communiquer et comprendre l'autre.

Le spectacle veut questionner l'intégrité des relations, le fait de pouvoir mentir plus facilement sur le web. On ment aussi dans "la vie", mais puisqu'il y a une accélération des communications, on a l'impression que ce qu'on retrouve sur Internet est plus mensonger. Les fake news, les algorithmes qui forgent notre pensée, les fraudes et les arnaques par le web. L'influence est forte et les tergiversations aussi. Donc, Bluff se veut à la jonction de tous ces thèmes pour amener une réflexion là-dessus. L'identité en est le coeur. Sommes-nous vrai·e·s? Qui sommes-nous vraiment?

LES DÉFIS... IL Y EN A BEAUCOUP! COMMENÇONS PAR L'ARTISTIQUE! C'EST VRAIMENT L'INTERDÉPENDANCE ENTRE LES LIEUX, DANS L'ÉCRITURE, LA MISE EN SCÈNE ET LE JEU.

ENTREVUE AVEC VALENTIN FOCH

Entrevue avec Valentin Foch | Chargé de projet - recherche et numérique du Petit Théâtre du Vieux Noranda | Concepteur numérique et directeur technique de Bluff

PEUX-TU NOUS PARLER DE LA STATION SCENIC QUI EST AU COEUR DU PROJET?

Scenic est un logiciel de téléprésence qui permet de connecter à distance plusieurs lieux de diffusion partout au Québec via une console et un logiciel « open source ». Ici, au Petit Théâtre du Vieux Noranda, nous avons Scenic depuis 2017. Pour vulgariser très simplement, j'aime dire que c'est comme un gros Zoom, mais spécifiquement conçu pour les arts de la scène. Il permet d'envoyer plusieurs flux audio et vidéo en simultané, de bien communiquer entre plusieurs salles et d'adapter la dramaturgie à la téléprésence. Puisqu'il comporte plusieurs signaux caméra, ça nous donne la possibilité de multiplier les points de vue. Pour le son, on peut avoir autant de flux audio qu'on veut! Si j'ai cinq micros connectés à Rouyn, je peux envoyer le tout en signal pur à une autre salle qui peut faire son propre mixage. C'est super efficace!

QUEL EST TON RÔLE DANS LE PROJET BLUFF?

Je fais la direction technique donc je réfléchis à comment adapter le spectacle dans les différentes salles diffusées. J'envoie les flux aux concepteurs. Je m'assure que le tout fonctionne bien pour pouvoir les projeter sur les scènes. Je règle les problèmes et les bugs. Je dois faire en sorte que les trois salles soient identiques et que la communication soit stable dans chacune d'elle. En fait, ce qui est différent avec ce projet, c'est qu'il y a trois salles, justement. Je suis aussi l'oeil extérieur des concepteurs vidéo et sonore dans la salle du Petit Théâtre, à Rouyn-Noranda. J'essaie de faciliter leur travail, je suis comme le liant entre les différents concepteurs.

QUELS SONT LES ASPECTS TECHNOLOGIQUES ET LES DÉFIS NUMÉRIQUES PROPRES À BLUFF.

Ce qui est particulier et vraiment intéressant, c'est que ce texte est écrit précisément pour la téléprésence et pour Scenic. Bluff s'est donc littéralement fondé autour de cet outil et sa dramaturgie nous permet de voir comment on peut jouer avec le logiciel et d'explorer ses différentes possibilités. C'est sûr que la communication en général est le plus grand défi. Communication entre les interprètes, mais aussi entre les régisseur·euse·s et les concepteurs·trices. Par exemple la conceptrice lumière doit faire des plans d'éclairage à travers un écran, en n'étant pas sur place dans toutes les salles. Ça c'est un réel défi!
Au niveau des cues également ; comment peut-on faire pour qu'ils soient bien lancés dans chaque salle? Avec un régisseur par intercom? Ou en OSC (Open Sound Control[1])? Qu'est-ce qui est le plus stable? C'est ce que je m'efforce de rechercher!

QUEL EST TON PARCOURS AVANT DE TRAVAILLER SUR BLUFF?

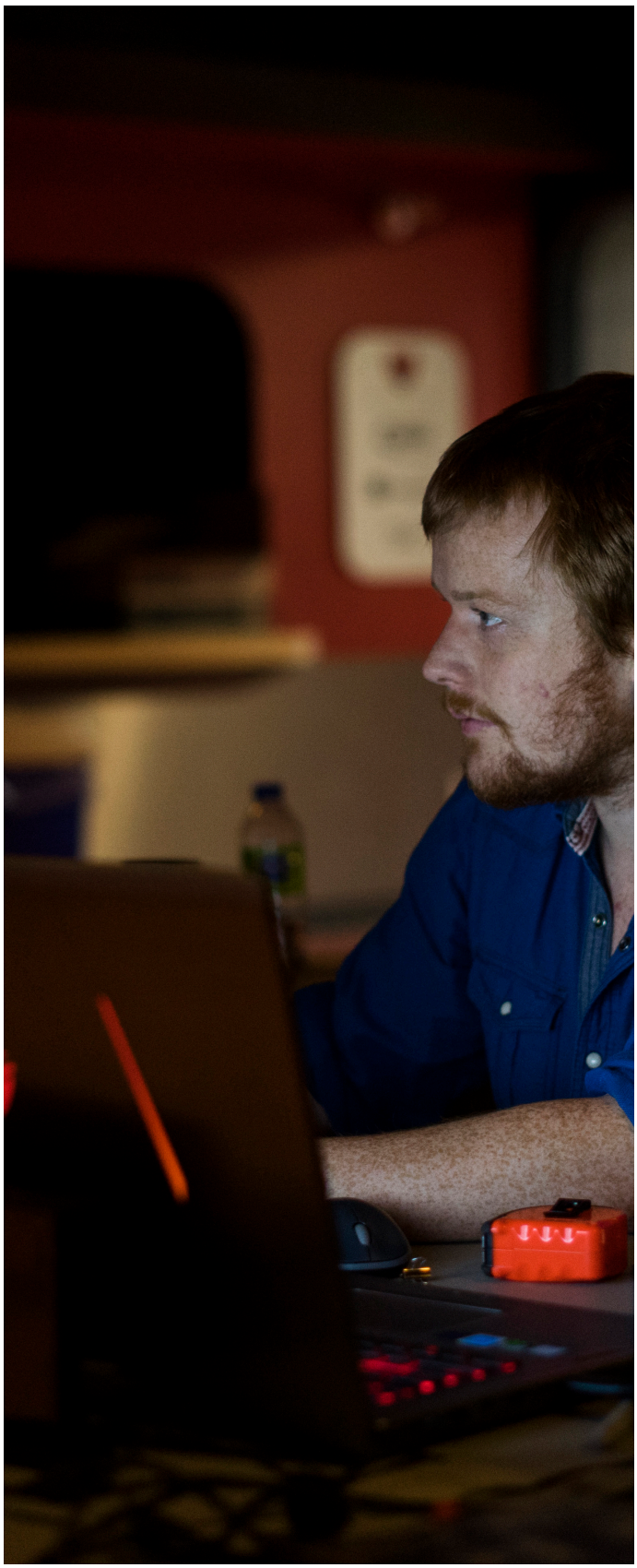
J'ai toujours été fasciné par le numérique et les nouvelles technologies; comment le signal passe dans le câble, le bidouillage nécessaire pour que tout ça fonctionne! Je suis d'abord détenteur d'une Licence des Sciences de l'information, de l'Audiovisuel et des Médias Numériques à Valenciennes, en France. Eh oui, je suis Français! Je suis venu au Québec pour une année de baccalauréat et j'ai décidé, par la suite, de m'inscrire à la Maîtrise en création numérique de l'Université du Québec en Abitibi-Témiscamingue.

---

1 L'Open Sound Control est un format de transmission de données entre ordinateurs, synthétiseurs, robots ou tout autre matériel ou logiciel compatible, conçu pour le contrôle en temps réel. Il apporte des améliorations en termes de rapidité et flexibilité par rapport à l'ancienne norme MIDI.

En fait, lorsque l'UQAT a ouvert cette maîtrise, j'ai foncé sur l'occasion, car j'avais vraiment beaucoup aimé ma première année ici et que ça concordait à 100% avec mes intérêts. Depuis l'obtention de ma maîtrise j'œuvre au Petit Théâtre du Vieux Noranda, à Rouyn, en tant que chargé de projet - recherche et numérique. J'intègre le numérique dans les arts vivants, j'accompagne les artistes, je leur propose des pistes de solution technique pour leurs projets.
Je suis aussi un des membres fondateurs du collectif CrocoDealDunil, qui œuvre en VJ-ing et conception d'installations interactives et immersives.

CE QUI EST PARTICULIER ET VRAIMENT INTÉRESSANT, C'EST QUE CE TEXTE EST ÉCRIT PRÉCISÉMENT POUR LA TÉLÉPRÉSENCE ET POUR SCENIC. BLUFF S'EST DONC LITTÉRALEMENT FONDÉ AUTOUR DE CET OUTIL ET SA DRAMATURGIE NOUS PERMET DE VOIR COMMENT ON PEUT JOUER AVEC LE LOGICIEL ET D'EXPLORER SES DIFFÉRENTES POSSIBILITÉS.



LES DÉFIS DE LA DRAMATURGIE DE BLUFF

Bluff a été construit à travers une recherche dramaturgique en laboratoires de création, connectés entre trois lieux. Dès le départ du projet, chaque étape s'est effectuée à distance afin de créer la dramaturgie à partir des enjeux propres à l'écriture scénique en téléprésence. Les récits des trois protagonistes sont entièrement entrelacés et les plateaux sont interdépendants afin que chaque salle bénéficie d'une expérience entière.

Le texte de Bluff a été élaboré en écriture collective. C'est l'auteur Jean-François Boisvenue qui a dirigé la première phase d'écriture en se basant sur les explorations et les textes d'un trio d'acteur·trice·s et créateur·trice·s. (Sarianne Cormier, Étienne Jacques et Véronique Pascal). Au départ, le processus de création était basé sur des improvisations, afin d'établir un premier dialogue à trois. Les comédien·ne·s ne s'étaient alors jamais vu, tous ensemble, dans le même lieu et ont appris à se connaître à distance, à l'aide de Skype et d'autres plateformes. Lors de la première résidence de création, en juin 2018, les actrices et l'acteur se sont lancés dans diverses explorations, à partir de l'idée du bluff et de l'authenticité. À ce moment, il y avait très peu de texte d'écrit. Le but était de tester le dispositif pour voir ce qui allait en ressortir. L'équipe s'est alors rendu compte que les situations amenées par le travail direct avec le dispositif fonctionnaient particulièrement bien.

Jean-François et Mireille Camier se sont ensuite rencontrés pour discuter des approches et des thèmes (la gêne, le progrès, le mensonge, le rapport à l'imaginaire, les fantasmes, etc.). Puis, l'auteur a écrit des débuts de scènes qui comprenaient la notice "le reste à improviser", que les actrices et l'acteur devaient interpréter, inventer et compléter. Le résultat était enregistré afin que l'auteur puisse visionner le tout et écrire une fin pour chaque scène en s'inspirant de l'impro. Il intégrait même parfois une réplique telle quelle.

Les interactions entre les trois endroits différents constituent un très grand défi. Les spectateurs·trices n'ont pas forcément le même point de vue, il faut donc toujours garder en tête qu'on essaie d'écrire trois spectacles. Il faut aussi toujours tenir compte du dispositif pour que le texte soit intéressant et que le dispositif en question soit mis à profit et utilisé à son meilleur potentiel.

Après avoir établi cet ensemble de scènes en développement, de réflexions philosophiques et de propositions de personnages, l'autrice Sophie Gemme s'est jointe à Jean-François Boisvenue afin de créer les versions subséquentes du texte. Accompagné·e·s du regard de la dramaturge Sophie Tremblay Devirieux, iels ont effectué un travail en profondeur, ont creusé les thèmes, éclaté la forme, joué avec la linéarité, dynamisé les échanges, imaginé de nouvelles scènes, en intégrant davantage de dialogues, d'humour, de bulles temporelles et d'ellipses. Cette nouvelle partition a pu être explorée pleinement lors de la 2e résidence de création connectée en juin 2020, puis retravaillée et retouchée méticuleusement, pour finalement donner le texte actuel de Bluff.

LES RÉCITS DES TROIS PROTAGONISTES SONT ENTIÈREMENT ENTRELACÉS ET LES PLATEAUX SONT INTERDÉPENDANTS AFIN QUE CHAQUE SALLE BÉNÉFICIE D'UNE EXPÉRIENCE ENTIÈRE.

THÉMATIQUES - RÉFLEXIONS - INSPIRATIONS

Communications et relations à l'ère de la téléprésence.
Comment les outils technologiques nous rapprochent ou nous éloignent?

BLUFF a été créé dans un contexte bien particulier. Des étapes cruciales comme l'élaboration et le peaufinage du texte, certaines lectures et rencontres de conception ainsi que la résidence de création de juin 2020 ont été réalisées en pleine crise sanitaire de la Covid-19. Les réunions de travail via les plateformes Zoom, Google Meet et autres se sont multipliées, puis des protocoles de distanciation sociale ont été mis sur pied. Toutefois, puisque le tiers de l'équipe se trouve à Rouyn-Noranda, à plus de 600 km de Montréal, ce processus n'était pas nouveau ni déstabilisant pour les créateur·trice·s de BLUFF, habitués de répéter et de travailler à distance depuis les tous débuts. Le cadre de création a tout de même été exacerbé et a donc totalement emboîté le pas au contenu du spectacle qui traite des communications et des relations via la téléprésence.

Voici deux lectures sur le sujet, qui ont nourri, en amont, l'écriture de BLUFF, avant même de savoir ce qui nous attendait.

UNDERSTANDING MEDIA: THE EXTENSIONS OF MAN | MARSHALL MCLUHAN

Dans son livre Understanding Media: The Extensions of Man, Marshall McLuhan considère que tout prolongement de l'être humain peut être considéré comme un média. Le marteau, l'argent, la voiture, le téléphone sont donc tous des médias. Ils sont des outils ou des dispositifs techniques qui nous permettent de transformer et d'agir sur le monde qui nous entoure. Le média ne se manifeste pas uniquement sous une forme physique et s'inscrit toujours dans un ensemble de pratiques humaines.

La thèse principale de McLuhan se résume par cette phrase : «Le message, c'est le média?» Mais que veut-elle dire exactement? Voici une anecdote qui nous donne un début d'explication : En 1967, McLuhan et son collègue Quentin Fiore publient un livre qui s'intitule : The Medium Is the Massage : An Inventory of Effects (Message et Massage, un inventaire des effets). Le mot « massage » est le résultat d'une erreur de frappe du linotypiste. On aurait plutôt dû lire: The Medium Is the Message. Quand McLuhan a reçu la version finale de la mise en page du livre pour approbation, il a remarqué l'erreur et s'est exclamé: «Laissez-le comme ça! C'est génial, et en plein dans la cible! »

On peut donc comprendre ce mot du titre de quatre façons différentes : Message, L'âge du désordre (Mess Age), Massage et L'âge des masses (Mass Age).

Ainsi, quand McLuhan affirme que « Le média, c'est le message », il suggère que le contenu du média a peu d'importance, car le principal effet d'un média sur l'être humain, c'est comment il transforme notre façon de percevoir le monde ; comment il reprogramme notre cerveau et nos habitudes tant comme individu que comme société. Les médias masseraient nos consciences au point de les changer. Et dans le contexte de globalisation qu'entraine le développement des médias basés sur les technologies électroniques et informatiques, on assisterait à un changement de masse qui produirait une certaine forme de désordre, car il se produit très rapidement et dans une envergure difficile à mesurer.

DAVID JAY BOLTER ET RICHARD GRUSIN - REMEDIATION : UNDERSTANDING NEW MEDIA

Dans leur ouvrage, Remediation : Understanding New Media, David Jay Bolter et Richard Grusin affirment qu'un média remédie ou compense toujours un autre média. L'hybridité serait une caractéristique présente dans tous les médias. Ainsi, un média est une technologie et un ensemble de pratiques qui redéfinissent ou reconfigurent le fonctionnement et l'usage d'anciens médias.

De plus, ils développent un couple de concepts dichotomiques qu'ils nomment immediacy et hypermediacy. Selon eux, un média ou une interface transparente créerait un effet d'immediacy ou d'immédiateté tandis qu'un média ou une interface opaque provoquerait un effet d'hypemediacy ou d'hypermédiatisation.

«*Une interface transparente en serait une qui s'efface elle-même, de sorte que l'utilisateur n'est plus conscient qu'il fait face à un média, mais plutôt qu'il se trouve en relation immédiate avec le contenu de ce média.*» (traduction libre, p.23-24)

« *Sous toutes ses formes, la logique de l'hypermédiatisation exprime la tension entre considérer un espace visuel comme médiatisé et comme un espace 'réel' au-delà de la médiatisation. Lanham (1993) appelle cela la tension entre regarder et regarder à travers.* » (traduction libre, p.4)

Pour appliquer le couple de concept au théâtre, nous pourrions nous référer à la notion de distanciation développée par Bertold Brecht. Ainsi plus une œuvre crée un effet de distanciation, plus elle serait opaque et plus elle provoquerait un effet d'hypermédiatisation.

Cependant, pour extrapoler un peu sur la théorie des deux chercheurs, nous pourrions affirmer que lorsque le média est tellement opaque qu'il devient l'œuvre en soi — comme dans le cas de certains projets en arts numériques où le processus de médiatisation est mis de l'avant comme un élément esthétique ou artistique — il s'opère alors un reversement et l'extrême opacité devient de l'extrême transparence, car le spectateur ou la spectatrice se trouve alors en contact immédiat avec le « contenu ».

AINSI, QUAND MCLUHAN AFFIRME QUE « LE MÉDIA, C'EST LE MESSAGE », IL SUGGÈRE QUE LE CONTENU DU MÉDIA A PEU D'IMPORTANCE, CAR LE PRINCIPAL EFFET D'UN MÉDIA SUR L'ÊTRE HUMAIN, C'EST COMMENT IL TRANSFORME NOTRE FAÇON DE PERCEVOIR LE MONDE ; COMMENT IL REPROGRAMME NOTRE CERVEAU ET NOS HABITUDES TANT COMME INDIVIDU QUE COMME SOCIÉTÉ.

JE EST UN AUTRE

Dans Bluff, la maxime "je est un autre" a inspiré une scène précise où chaque personnage réfléchi à cet autre qu'il aurait pu être, qu'il pourrait être, qu'il voudrait être. Cet autre rêvé, imaginé, fantasmé, mais également cet être, ce moi, constitué d'une foule de composantes distinctes et tributaire de son environnement.

"*Je ne suis pas juste mes gènes. Je suis des connexions, des associations, des liens, des choix. Je suis la neige, je suis ma famille, je suis l'école, je suis mes ami.es, je suis les ami.es de mes ami.es, je suis tous les objets que j'utilise et qui forment mon quotidien, je suis la technologie, je suis mon époque.*" -Véronique | Bluff

En mai 1871, Arthur Rimbaud, célèbre figure de la littérature française, écrit des lettres que l'histoire a pris l'habitude de désigner sous l'appellation "Les lettres du voyant" et dans lesquelles l'auteur développe une critique radicale de la poésie occidentale depuis l'Antiquité et défend l'émergence d'une nouvelle raison poétique. C'est dans ces lettres qu'apparaît la fameuse formule: « Je est un autre », plus précisément dans celle adressée au poète français Paul Demeny, datée du 15 mai 1871.

D'un point de vue littéraire, Rimbaud affirme que la parole poétique n'émane pas du poète qui la profère, mais, précisément, de cet «autre» qu'il s'agit de faire advenir dans le poème.
Le moi-conscient, le moi-raisonnable ou le surmoi censure et appauvrit l'expression artistique. En gros, l'artiste ne maîtrise pas ce qui s'exprime en lui, n'est pas maître de son oeuvre. C'est l'autre en lui, qui permet une création vraie et originale. Il s'agit donc d'une remise en cause systématique de l'identité comme siège immuable de la personne, car notre identité se modèle en fonction de notre milieu socioculturel, de nos études et de notre votre parcours de vie. Peut-on être autre que ce qu'on est ?

«CAR JE EST UN AUTRE. SI LE CUIVRE S'ÉVEILLE CLAIRON, IL N'Y A RIEN DE SA FAUTE. CELA M'EST ÉVIDENT : J'ASSISTE À L'ÉCLOSION DE MA PENSÉE : JE LA REGARDE, JE L'ÉCOUTE : JE LANCE UN COUP D'ARCHET : LA SYMPHONIE FAIT SON REMUEMENT DANS LES PROFONDEURS, OU VIENT D'UN BOND SUR LA SCÈNE.»

-Arthur Rimbaud, 1871.

L'ÉTRANGER, ALBERT CAMUS.

Dans Bluff, les protagonistes se questionnent sur les notions d'authenticité, de vérité, de mensonge, d'altération de leur personnalité et sur ce qu'il est normal de faire ou ne pas faire en société. Pas étonnant que l'écriture ait été, entre autres, stimulée par L'Étranger, célèbre oeuvre de la littérature française.

Ce premier roman d'Albert Camus, paru en 1942, prend place dans la tétralogie que l'auteur nommera « cycle de l'absurde » et décrit les fondements de la philosophie camusienne.

Le roman met en scène Meursault, personnage-narrateur, vivant en Algérie française. Le texte est scindé en deux parties. Dans la première, il perd sa mère, sans toutefois avoir l'attitude attendue d'un fils endeuillé ; le protagoniste ne pleure pas et ne veut pas simuler un chagrin qu'il ne ressent pas. En parallèle, à sa petite amie qui lui demande s'il veut bien l'épouser, il répond que "ça n'a pas d'importance, mais qu'il le veut bien."
Dans la seconde moitié du roman, Meursault est arrêté et questionné à la suite d'un meurtre commis précédemment. Ses propos sincères et naïfs rendent tout le monde mal à l'aise. Il ne manifeste aucun regret, mais de l'ennui.

Albert Camus a d'ailleurs lui-même commenté et éclairé son œuvre:

« *J'ai résumé L'Étranger, il y a très longtemps, par une phrase dont je reconnais qu'elle est très paradoxale: "Dans notre société, tout homme qui ne pleure pas à l'enterrement de sa mère risque d'être condamné à mort." Je voulais dire seulement que le héros du livre est condamné parce qu'il ne joue pas le jeu. En ce sens, il est étranger à la société où il vit [...] en quoi Meursault ne joue pas le jeu. La réponse est simple : il refuse de mentir. Mentir, ce n'est pas seulement dire ce qui n'est pas. C'est aussi, c'est surtout dire plus que ce qui est et, en ce qui concerne le cœur humain, dire plus qu'on ne sent. C'est ce que nous faisons tous, tous les jours, pour simplifier la vie. Meursault, contrairement aux apparences, ne veut pas simplifier la vie. Il dit ce qu'il est, il refuse de masquer ses sentiments et aussitôt la société se sent menacée.*"

- Préface à l'édition américaine, 1955, citée par Roger Grenier, Soleil et ombre, une biographie intellectuelle, Gallimard, 1987, Folio, 1991, p. 106

«JE VOULAIS DIRE SEULEMENT QUE LE HÉROS DU LIVRE EST CONDAMNÉ PARCE QU'IL NE JOUE PAS LE JEU. EN CE SENS, IL EST ÉTRANGER À LA SOCIÉTÉ OÙ IL VIT»

-Albert Camus, 1942.

TECHNOLOGIE

SCÈNES OUVERTES - UN RÉSEAU DE SALLES DE SPECTACLE DÉDIÉ À LA TÉLÉPRÉSENCE

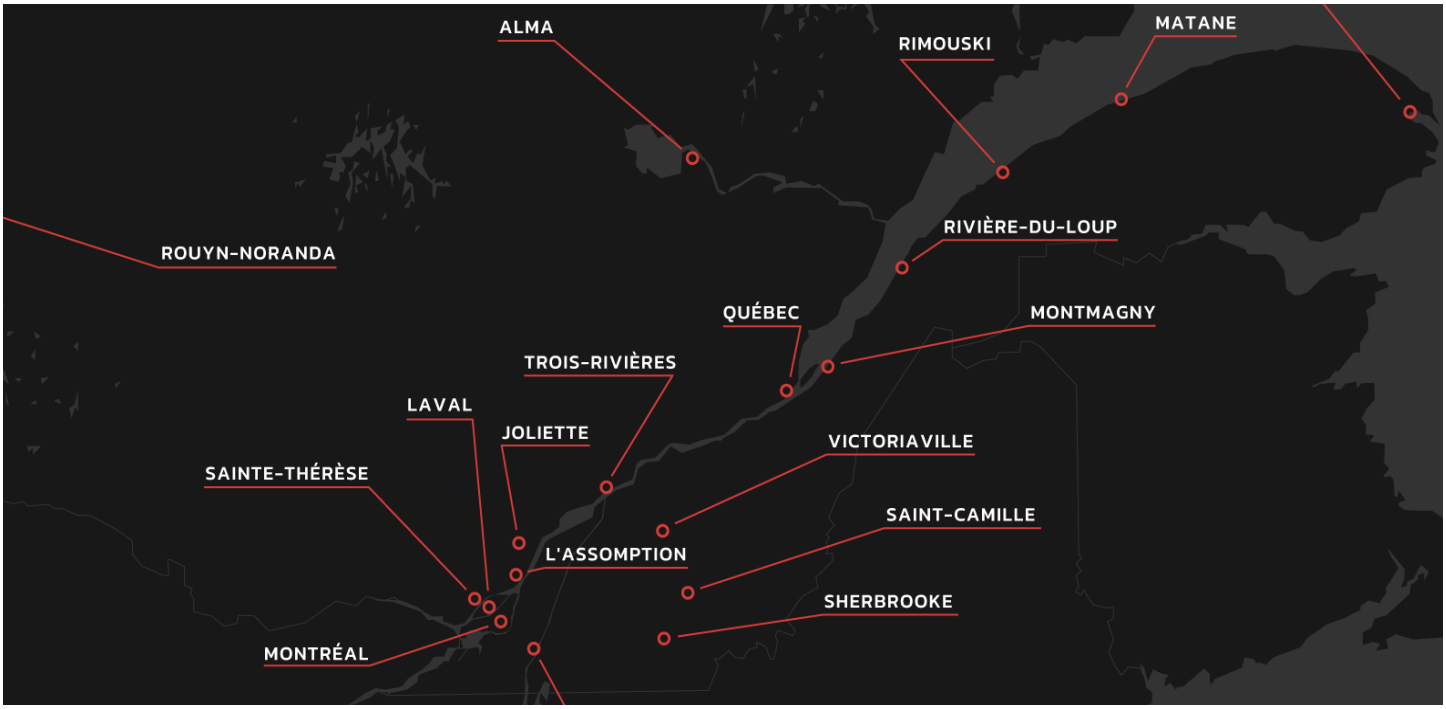
Fruit d'une dizaine d'années de recherche, le réseau Scènes Ouvertes connecte, à ce jour, 23 salles de spectacle à travers le Québec qui peuvent créer, collaborer et diffuser leurs contenus entre elles. Jamais autant de lieux de diffusion n'ont disposé d'un même équipement pour créer et diffuser des projets en téléprésence scénique.

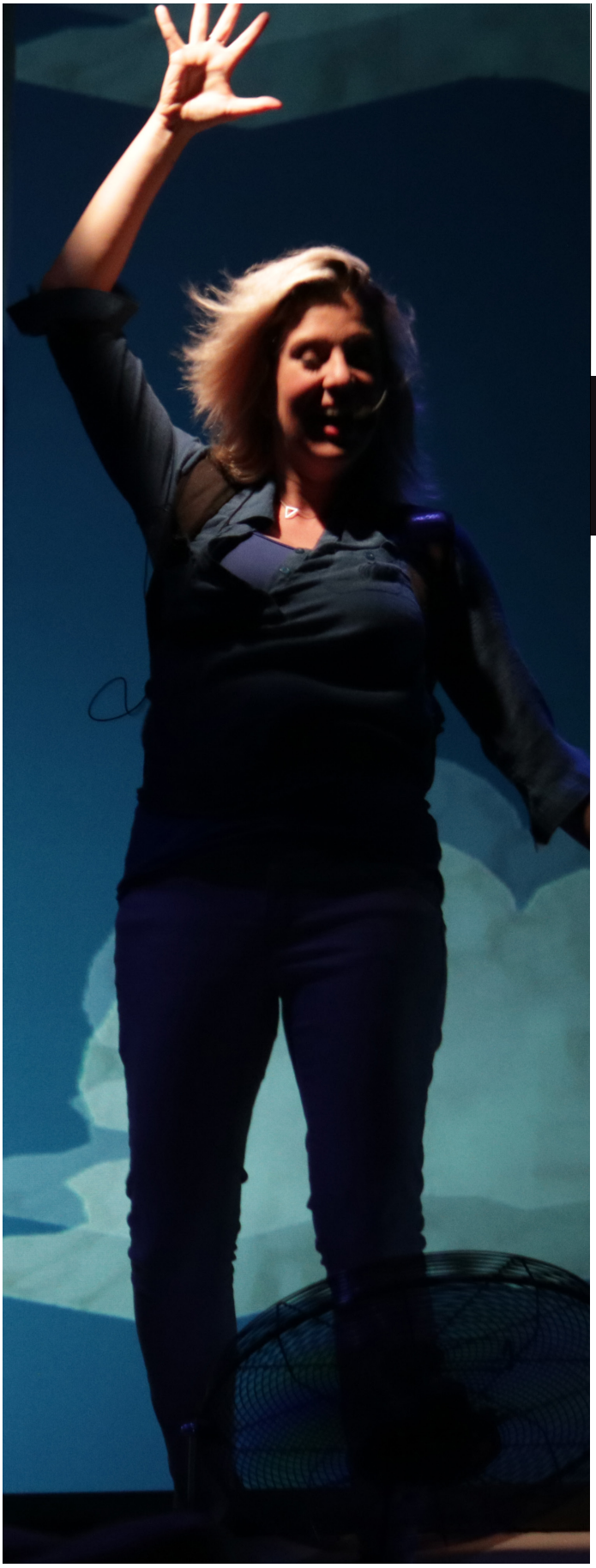
Le programme Scènes Ouvertes a été initié par la Société des arts technologiques [SAT] et s'inscrit dans le Plan culturel numérique du Québec du ministère de la Culture et des Communications (MCC). Il vise à créer un espace où les diffuseurs et producteurs pourront co-créer, échanger et mettre en scène des oeuvres collaboratives.

Ce réseau de salles connectées, le premier du genre au monde, permet de développer un nouveau langage scénique et scénographique. De nouvelles formes de téléprésence, de travail collaboratif à distance et de performances en réseau naissent et aident à faire rayonner les artistes et les initiatives créatives au-delà de la province.

LA SOCIÉTÉ DES ARTS TECHNOLOGIQUES

Fondée en 1996, la Société des arts technologiques [SAT] est une organisation à but non lucratif reconnue internationalement pour son rôle actif et précurseur dans le développement de technologies immersives, de la réalité virtuelle et l'utilisation créative des réseaux à très haut débit. Avec sa triple mission de centre d'artistes, de recherche et de formation en art numérique, la SAT a été créée pour soutenir une nouvelle génération de créateur·trice·s et de chercheur·euse·s à l'ère du numérique.





INFORMATIONS

DES ATELIERS PRÉPARATOIRES SONT DISPONIBLES POUR LES GROUPES AFIN D'APPROFONDIR LES PISTES DE RÉFLEXION ET FAIRE DES EXERCICES SUR DE LA CRÉATION EN TÉLÉPRÉSENCE. DES DISCUSSIONS AVEC LE PUBLIC APRÈS LES SPECTACLES SONT ÉGALEMENT POSSIBLES.

CONTACT

INFO@PRODUCTIONSQUITTEOUDOUBLE.COM

CRÉDITS PHOTOS

Andrée-Anne Laroche
Anthony Hamelin
Michel De Silva

QUITTE OU DOUBLE

LE PETIT THÉÂTRE

Canada

Québec

Ville de Rouyn-Noranda

CONSEIL DES ARTS DE MONTRÉAL

Montréal

SAT