

## Dans les eaux sombres du web

Jean-François Guilbault and Andréanne Joubert

Number 153 (4), 2014

Réseaux sociaux

URI: <https://id.erudit.org/iderudit/73029ac>

[See table of contents](#)

---

### Publisher(s)

Cahiers de théâtre Jeu inc.

### ISSN

0382-0335 (print)

1923-2578 (digital)

[Explore this journal](#)

---

### Cite this article

Guilbault, J.-F. & Joubert, A. (2014). Dans les eaux sombres du web. *Jeu*, (153), 46–49.



*Noyade(S)* de Jean-François Guilbault et Andréanne Joubert (Samsara Théâtre, 2014). Sur la photo : Marc-André Poliquin et Anne Trudel. © Gauthier Mignot

Finalistes au prix Louise-LaHaye de la Fondation du CEAD, les créateurs de *Noyade(S)*, un spectacle qui a vu le jour en 2014 et pour lequel une tournée est prévue en 2015-2016, expliquent ici le rôle crucial que jouent les réseaux sociaux dans leur production destinée aux adolescents.

Jean-François Guilbault et Andréanne Joubert

# DANS LES EAUX SOMBRES DU WEB

Avec la légende de Sedna et le mythe de Narcisse comme points de départ, nous ne pensions pas faire avec *Noyade(S)* un spectacle à propos des réseaux sociaux. Cependant, l'obsession de soi est une thématique qui émane si fortement de ces histoires que ce chemin s'est fait tout naturellement. Notre méthode de travail s'est même révélée le reflet de ce que nous abordions. L'écriture, partagée entre nous, s'est faite à distance : nous nous envoyions nos bouts de texte par Dropbox, par courriels et même par textos ! Avec l'équipe, nous partageons nos inspirations photo, vidéo et musicales par l'intermédiaire d'un groupe Facebook, puis sur Pinterest. Tous ces outils de communication offraient une capacité d'évocation très rapide en salle de répétition et donnaient une cadence effrénée à la création. Cet article s'est aussi écrit à coups de rencontres virtuelles entre nous, les deux créateurs du spectacle.

## UNE QUESTION DE DESTINATAIRE

Lorsque nous avons décidé de faire des réseaux sociaux le point central du spectacle, nous avons d'abord étudié nos propres comportements virtuels et ceux de notre entourage. Nous voulions que le texte et le langage rappellent le blogue, les échanges sur Facebook, les *tweets*... Sur les fils de commentaires qui émergent sous certains statuts ou sur Twitter, le rapport entre les interlocuteurs est biaisé, car l'échange laisse des traces que les protagonistes peuvent de surcroît modifier ou effacer à leur gré. Ces conversations publiques ne répondent donc pas aux codes habituels d'une conversation. Les lois de la pragmatique ne s'appliquent pas, car le lecteur ne connaît pas le contexte d'énonciation. Ces échanges laissent toute la place à l'interprétation, contrairement à un vrai dialogue où les interlocuteurs respectent des codes, même sans le savoir.

Dans les réseaux sociaux, il y a représentation continue, et les prises de parole sont souvent à sens unique. Celles-ci sont comme des apartés, en fait : adressées à une foule dont on fait abstraction. Ce constat a orienté la façon dont s'expriment nos personnages. Nous avons décidé qu'ils ne dialogueraient pas, mais seraient à mi-chemin entre la confidence et l'exposition sous forme de monologues. La question est ainsi posée au public : à qui s'adresse-t-on exactement quand on s'exprime sur Internet, autre qu'à soi-même ? C'était le même travail pour l'écriture du texte et pour la direction des acteurs : trouver qui était le destinataire de ces monologues.

L'écriture, partagée entre nous, s'est faite à distance : nous nous envoyions nos bouts de texte par Dropbox, par courriels et même par textos !

### LE SENTIMENT D'IMPUNITÉ

Les réseaux sociaux offrent une liberté de parole dont la portée et les codes d'éthique sont difficiles à saisir, autant pour les adultes que pour les jeunes. Le spectacle aborde cette prise de parole publique, mais surtout son anonymat possible et le développement d'un sentiment d'impunité. Ce double rapport à la réalité et au virtuel est le fil conducteur du spectacle. Pour chacun des personnages, il y a des aspects positifs et négatifs dans leur rapport aux réseaux sociaux. Ils s'en servent pour se révéler et pour se cacher en même temps. Nous ne voulions pas démoniser les réseaux sociaux. Lorsqu'ils sont en ligne, nos personnages s'émancipent, se connaissent davantage, communiquent mieux et trouvent leur place dans le monde.

Toutefois, au moment d'écrire l'histoire, de plus en plus de faits divers à caractère tragique où le rapport aux réseaux sociaux avait dérapé étaient rapportés dans les médias. Il nous est alors apparu important d'aborder la cyberintimidation et le phénomène du *slut-shaming*. Sans chercher à faire une pièce-pamphlet, nous trouvions pertinent de prendre une histoire qui peut sembler ordinaire et d'en faire la genèse, d'en décortiquer tous les aspects pour mettre les spectateurs devant un dilemme moral. Nous voulions montrer comment ces situations peuvent prendre des proportions inattendues. Dans la pièce, tous les personnages ont leur part de responsabilité dans le drame, mais ce n'est pas tant par leurs actions que par leur inaction que l'histoire dégénère. La question de la culpabilité se pose donc aussi. *Noyade(S)* est en ce sens plutôt un constat sans jugement afin d'ouvrir un espace de discussion où on ne dit pas aux adolescents quoi penser, mais où on les invite à réfléchir à leurs comportements d'internautes.



### LA MÉTAPHORE DE LA SALLE DE BAIN

Pour créer un espace qui représente les réseaux sociaux, nous voulions rappeler une salle de bain, endroit de solitude où le miroir est central. La scénographie vaste et épurée évoque donc une série de portes de douches sur un mur de carrelage comme pixelisé. Nous cherchions un rapport scène-salle semblable à celui imposé par un écran d'ordinateur : l'acteur regarde la salle plongée dans le noir, comme s'il regardait son écran, éclairé par une lumière phosphorescente, devant sa webcam. Le défi de la mise en espace était de rendre compte de cette solitude des personnages devant leur écran d'ordinateur, alors qu'ils sont en même temps connectés sur le monde.

Tous les personnages sont représentés par des icônes qui s'allument quand ils écrivent sur leur ordinateur. Le personnage de Narcisse, qui n'est que virtuel dans l'histoire, est incarné par un comédien-danseur, alors que le personnage de Eko, qui vit le plus grand drame de la pièce, n'est que projeté en vidéo. Narcisse est faux mais présent, alors qu'Eko est réelle mais désincarnée. Nous voulions ainsi créer un décalage dans la perception du réel, comme c'est souvent le cas dans les réseaux sociaux. Les interactions



*Noyade(S)* de Jean-François Guilbault et Andréanne Joubert (Samsara Théâtre, 2014). Sur la photo : Alex Trahan et Anne Trudel. © Gauthier Mignot

**Les réseaux sociaux offrent une liberté de parole dont la portée et les codes d'éthique sont difficiles à saisir, autant pour les adultes que pour les jeunes.**

### SOIGNER SON IMAGE VIRTUELLE

L'humain, ado comme adulte, se façonne dans son rapport aux autres, et il est normal de se comparer. Cette habitude est magnifiée et dédoublée sur le Web, car nous y avons aussi une image virtuelle à soigner. Cela permet plusieurs niveaux de perception de soi et de ses camarades. Une profonde réflexion sur la beauté et notre idée de la perfection a été amorcée. Nous voulions remettre en question le rapport des jeunes aux stéréotypes masculins et féminins qui leur sont proposés en grandissant : le superhéros et la princesse. Nos personnages sont confrontés à ces idéaux qui ne leur ressemblent pas. Louis, qui s'ennuie dans sa vie trop facile et rêve d'être un superhéros, se crée un double virtuel pour pouvoir tout se permettre, comme un héros des temps modernes. Il se dissocie alors de lui-même pour mieux s'admirer. Or, son double est plus grand, plus fort, plus populaire. Sedna, introvertie et asociale, passe d'abord par le voyeurisme et la jalousie, ce qui l'amène finalement à s'exposer publiquement. Leur perception d'eux-mêmes est complètement erronée.

avec le personnage virtuel s'incarnent par des mouvements et des portés. Narcisse vient soutenir Louis et Sedna dans leurs obsessions et les déstabiliser en les manipulant physiquement. Nous jouons ainsi sur le contraste entre l'effet marionnette que les personnages croient avoir sur lui et le renversement de cette situation. La mise en scène souligne ainsi comment le virtuel peut parfois se substituer sournoisement au réel dans le quotidien.

L'envie de contrôler l'image qu'on projette et le sentiment de supériorité par rapport à un groupe sont aussi des aspects du narcissisme qu'il nous intéressait d'aborder au-delà du simple amour de soi dont on accuse souvent les adolescents. Ce que nous trouvions important de souligner, c'est la beauté sauvage et maladroite de l'adolescence, ce moment de la vie fougueux, ultrasensible, inspirant. Nous croyons que la vie d'un ado est éminemment théâtrale, que ce soit sur le Web ou dans la réalité, et c'est ce qui a guidé l'ensemble de notre création. ●

**Jean-François Guilbault** est diplômé de l'École de théâtre de Saint-Hyacinthe en 2008 et codirecteur de Samsara Théâtre depuis 2011. Présentée à la Rencontre Théâtre Ados en 2014 et reprise en tournée à travers le Québec durant la saison 2015-2016, *Noyade(S)* est sa deuxième création.

Autodidacte, **Andréanne Joubert** a notamment collaboré avec la Tête de pioche, Nuages en pantalon, Satellite Théâtre, le Cirque du Soleil et Ex Machina. Elle travaille pour la compagnie DynamO Théâtre depuis plus de 10 ans. Elle a fondé en 2012 la compagnie multidisciplinaire Des bouts du monde.