



Cahier d'accompagnement

**Corps et âme
[Body and Soul]**

**Au Théâtre Périscope
Du 12 février au 8 mars 2008**

En vente
1\$



théâtre
PÉRISCOPE

septembre 2007

Corps et âme [Body and Soul]

Interprètes



© Monic Richard
Marie-Josée
Bastien



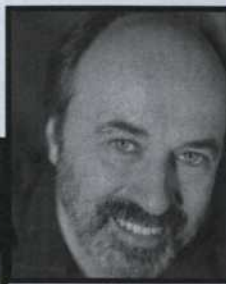
© Maxime Tremblay
François Édouard
Bernier



© Sophie Grenier
Lise
Castonguay



© Marc Dussault
France
LaRochelle



© Vincent Champoux
Michel
Nadeau



© Nicola-Frank Vachon
Nicola-Frank
Vachon

Texte : John Mighton

Traduction : Fanny Britt

Mise en scène : Véronika Makdissi-Warren

Assistance à la mise en scène : Alexandre Fecteau

Distribution : Marie-Josée Bastien

François Édouard Bernier

Lise Castonguay

France LaRochelle

Michel Nadeau

Nicola-Frank Vachon

Décor : Jean Hazel

Lumières : Sonoyo Nishikawa

Costumes : Julie Morel

Bande sonore : Stéphane Caron

Vidéo : Mario Villeneuve

Accessoires : Vanessa Cadrin

Résumé

Dans cette ville, les chiens ont le vague à l'âme, les psychologues penchent davantage pour la télévision que pour l'introspection et l'on fait la preuve qu'il vaut mieux mentir pour réussir. Devant l'impossibilité de se contenter de ce qu'ils ont, les personnages de *Corps et âme [Body and Soul]* sont prêts à aller loin pour assouvir leurs pulsions. Jeanne trouve sa réponse dans un refuge loin des vivants, Henri dans une odyssée virtuelle. Aucune limite sociale, morale ou technologique, aucun compromis à faire, la porte s'ouvre à la réalisation de tous les désirs. Avec ses héros dominés par leurs appétits, *Corps et âme [Body and Soul]* travestit juste un peu notre univers à la limite de la réalité, là où la chaleur humaine se raréfie.

L'auteur John Mighton nous propose une pièce qui amuse et inquiète, une expérience où l'amour, la thanatologie et la technologie fusionnent, engendrant des résultats déroutants.

Extrait du texte (Scène deux)



© Véronique Bousquet
Photos prises en répétition.

(Henri est assis, lit une copie du Entertainment Weekly. Sylvie est assise près de lui.)

HENRI

Un autre chien qui est mort.

SYLVIE

Quoi?

HENRI

Y a une vague de suicides de chiens à San Francisco. Y a aussi des oiseaux qui s'écrasent dans les fenêtres des maisons à New York pis Halifax. Y savent pas pourquoi.

SYLVIE

C'est étrange, ça. (Temps. Henri regarde l'endos du journal).
Vendredi prochain, c'est notre anniversaire.

HENRI

Oui.

SYLVIE

Quand on s'est connus tu m'as dit que tu voulais ta liberté.

HENRI

C'était quand on s'est connus.

SYLVIE

Tu te sens jamais tenté?

HENRI

Non.

(Temps.)

SYLVIE

Pourquoi tu lis toujours les petites annonces dans le journal?

HENRI

Ça me fait rire.

SYLVIE

Tu les lis pendant des heures.

HENRI

Je te l'ai dit – ça m'amuse.

SYLVIE

Moi ça me déprime. Y a tellement de monde bizarre. *(Temps. Elle lit par-dessus son épaule).*
C'est quoi ça, la télédildonique?

HENRI

L'étude des images générées par ordinateur pour des fins d'activités sexuelles – d'activités sexuelles simulées.

SYLVIE

Je peux pas croire que le gouvernement finance ces affaires-là.

HENRI

Y cherchent des volontaires. Je vais peut-être essayer.



© Nicola-Frank Vachon

Rencontre avec Véronika Makdissi-Warren

Propos recueillis par Karine Côté

Qu'est-ce qui vous a amené à monter ce texte de John Mighton?

J'ai eu la chance de croiser John Mighton pendant un atelier avec Ex Machina. Robert Lepage travaillait à un projet sur la théorie des cordes intitulé *Elegant Universe* pour lequel il avait besoin d'un quatuor à cordes lors des répétitions. J'ai eu l'occasion de participer à ces ateliers en tant que violoniste et John Mighton était présent en tant que scénariste.

C'est à la suite de cette rencontre que je me suis intéressée à sa dramaturgie. Même si j'avais vu auparavant l'adaptation cinématographique d'une de ses pièces, *Possible Worlds*, réalisée par Robert Lepage, le théâtre canadien-anglais me semblait toujours si loin... et pourtant! C'est aussi mon ami et merveilleux compagnon de tournée, Kevin McCoy, qui m'a fait réaliser que ses pièces étaient peu traduites en français et surtout très peu connues au Québec.

Pourtant, Mighton est très réputé et il a remporté plusieurs prix! Puis, au Carrefour international de théâtre, sa pièce *Half Life* a été présentée. Michel Nadeau, directeur artistique du Théâtre Niveau Parking, a été renversé par cette production. Il a, lui aussi, commencé à s'intéresser à la dramaturgie de Mighton.

Nous avons lu quelques-unes de ses pièces, dont *Possible Worlds* et *American Scientifics*, mais c'est *Body and Soul* qui nous a véritablement allumés. Son étrangeté nous a fascinés, son humour cérébral et froid, aussi. Et l'on trouvait que le sujet était d'actualité, même si le texte a été écrit en 1993. Si au moment de l'écriture, la pièce se voulait futuriste, ce n'est plus si loin de ce que l'on vit actuellement avec les technologies virtuelles... Il y a tellement de gens qui dépendent d'Internet, des sites de rencontre, ou même du téléphone cellulaire...

Ce qui est magnifique avec l'écriture de John Mighton, c'est qu'il ne juge pas. Il présente toujours deux facettes d'un même problème et c'est à nous de faire notre propre jugement. Plus j'approfondis ce texte, plus je réalise que l'auteur est brillant. Je découvre sans cesse de nouveaux liens, de nouveaux sens.



© Photo: Véronique Bousquet
Michel Nadeau (Henri) et Marie-Josée Bastien (Sylvie) en répétition

Vous dites que l'humour « cérébral et froid » de Mighton vous a allumés. En quoi cette forme d'humour est-elle différente de ce que l'on entend habituellement sur nos planches?

C'est de l'humour canadien-anglais, du vrai comme on ne le connaît pas. Et c'est dommage! À Québec, pour des raisons historiques, on est peu ouverts au côté anglophone du Canada. Récemment, j'ai rencontré

plusieurs artistes anglophones, et en discutant avec eux, j'ai réalisé qu'ils ne nous connaissaient pas non plus. On aurait avantage à se parler, à échanger! Dans le spectacle, on parle d'incommunicabilité. C'est à l'image du Canada anglais et du Québec!

↙ Ce qui est surprenant, c'est que trois textes de Mighton sont joués presque simultanément au Québec!

Oui, c'est extraordinaire! À Montréal sont présentées ses pièces *Possible Worlds* et *Half Life*. Je crois qu'il touche à des sujets dont on avait besoin de parler; les mots de Mighton sont devenus une nécessité.

Comment avez-vous traduit sur scène cet univers étrange et futuriste de *Corps et âme [Body and Soul]*? ↗

D'abord, le décor est très épuré. On commence dans le laboratoire de thanatologie pour ensuite se promener d'un lieu à l'autre, mais on sent toujours la présence froide du lieu de départ. En montant ce spectacle, j'ai voulu minimiser le nombre d'accessoires, tenter de maximiser l'efficacité de leur utilisation. J'ai donc donné aux accessoires et aux éléments de décor plusieurs fonctions, ce qui est très typique des créations du Théâtre Niveau Parking. J'ai l'impression que les gens ne se sentiront pas dépaysés, ça nous ressemble.

C'est avec la vidéo et l'animation 3D que nous entrons dans un monde plus technologique et actuel. Même si je ne suis pas une fervente de l'utilisation de la vidéo au théâtre, il m'est apparu évident qu'on pouvait donner une autre dimension au texte en exploitant ce média. Le concepteur Mario Villeneuve crée un monde virtuel amusant qui sert le propos, les situations dramatiques de la pièce.

Le jeu des acteurs, lui, est très sobre. Le théâtre de John Mighton n'est pas émotif. On exploite donc la retenue, ce qui peut donner une impression de froideur, même si au fond, les personnages bouillonnent. On parle de futurisme, mais les scènes sont par contre très réalistes. Les dialogues parlent de choses quotidiennes, voire banales, mais en réalité, elles sont pleines de sens et portent à réflexion. Ce type de jeu minimaliste donne au texte toute sa résonance. J'ai essayé d'exploiter les malaises, celui d'être avec l'autre, de ne pas être capable de communiquer, de ne pas se faire comprendre. De se sentir seul au monde.

D'ailleurs, à la fin de la pièce, le personnage de Marc révèle clairement cette difficulté à communiquer :

MARC : Tu te souviens la fois où tu m'as dit de me fermer la gueule?

JEANNE : Oui. Je suis désolée. Je me sentais pas très bien.

MARC : C'est correct. Je l'ai pas pris personnel. Ma femme dit que je raconte jamais rien d'important. Je rentre à la maison pis j'y raconte ma journée. Elle me dit : parle-moi de tes vrais sentiments. Je dis - c'est ça, mes vrais sentiments.

Ils sont incapables de comprendre ce que l'autre vit, d'avoir de l'empathie. Tout le monde se sent un jour incompris. Je voulais que les gens se reconnaissent dans cet univers.

Et chaque personnage possède son exutoire pour combler l'absence de véritable lien avec les autres? Henri se consacre à sa machine virtuelle, Jeanne à ses morts... ↘

Oui, et Sylvie n'est pas capable de rester seule : elle s'accroche à sa soeur ou à son mari, et finalement, elle se raccrochera à un chien, «parce qu'il n'est pas difficile à satisfaire»! Il y en a beaucoup dans notre société, des gens qui se consacrent à un chien comme si c'était leur enfant...

La pièce pose aussi la question : « pourquoi ne se satisfait-on jamais des petites choses de la vie? » Ça rejoint la réflexion de *Lentement la beauté*, une précédente création du TNP, qui suggère que si on lève son regard et qu'on voit la vie sous un autre angle, on peut trouver ce que l'on cherche. Dans *Corps et âme [Body and Soul]*, il y a une psychologue qui dit à Henri de se satisfaire de boire de la bière et d'écouter la télé, d'accepter sa médiocrité... Ce n'est pas du tout ce que je veux dire! Je pense simplement qu'il suffit d'apprécier les belles choses et de profiter de la vie, qui n'est souvent pas aussi longue que l'on croit...

A la découverte de l'auteur et mathématicien John Mighton

A

Sa dramaturgie

À ce jour, John Mighton a écrit six pièces de théâtre qui ont été jouées partout à travers le Canada, mais aussi en Europe, au Japon et aux États-Unis (*Scientific Americans*, *Possible Worlds*, *A Short History of Night*, *Body and Soul*, *The Little Years* et *Half Life*). Sa pièce *Possible Worlds* a par ailleurs été portée à l'écran par le réalisateur renommé Robert Lepage. John Mighton a remporté plusieurs prix nationaux, notamment deux fois le Prix littéraire du Gouverneur général de la catégorie théâtre, ainsi que le prestigieux prix Siminovitch du théâtre 2005. Ce prix est la plus importante récompense attribuée chaque année dans le domaine du théâtre.

« (...) Einstein a écrit un jour : " L'expérience la plus belle et la plus profonde que l'on puisse avoir est le sentiment de mystère... Qui n'a jamais connu cette expérience me semble sinon mort, du moins aveugle. Le fait de sentir que derrière tout ce qui peut être vécu, il y a quelque chose que notre esprit ne peut pas saisir et dont la beauté et la sublimité ne nous atteignent qu'indirectement et sous forme d'un faible reflet, c'est la religiosité. En ce sens, je suis religieux. »

Il fut un temps où le théâtre, même davantage que les mathématiques ou la science, était un moyen pour la société de faire l'expérience de la religiosité et du sublime que décrit Einstein. Aujourd'hui, certains signes dans l'oeuvre d'artistes du monde entier laissent penser que le théâtre pourrait retrouver quelque chose de son ancien rôle, mais seulement si l'on veut faire plus que monter des pièces divertissantes ou illustratives : il faut utiliser les ressources du théâtre comme on le faisait autrefois, pour découvrir et représenter de nouvelles idées sur la nature humaine, sur notre rôle dans le monde et sur les moyens que nous utilisons pour explorer et communiquer ces idées ».

- extrait du discours d'acceptation de John Mighton lors de la remise du prix Siminovitch du théâtre 2005.

B

5

En 1998, il a fondé le programme *Junior Undiscovered Math Prodigies (JUMP)*, initiative inédite selon laquelle les élèves ayant des difficultés en mathématiques peuvent recevoir l'aide d'un mentor. Dans le cadre de ce programme, John Mighton enseigne, travaille sur la création des programmes et sur le perfectionnement professionnel des enseignants, mène des campagnes de levée de fonds et intervient à titre de conférencier. John Mighton a écrit un livre très intéressant sur son expérience dans le cadre du JUMP; ce livre est publié par House of Anansi Press, sous le titre *The Myth of Ability: Nurturing Mathematical Talent in Every Child*.

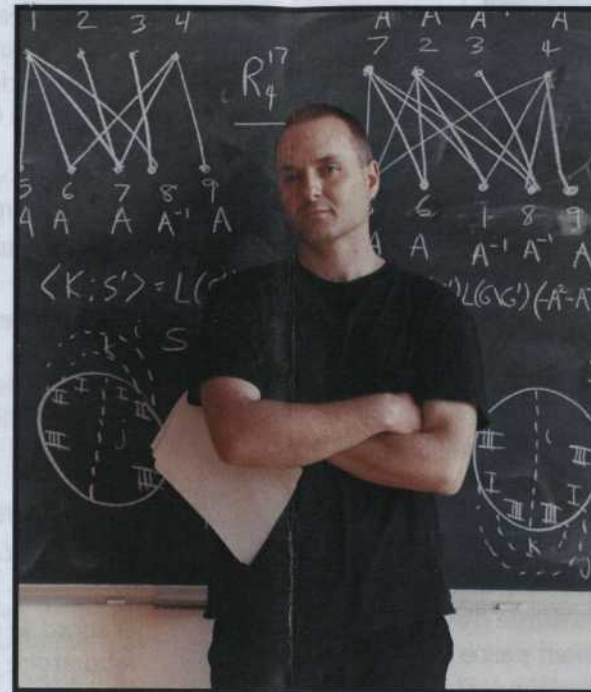
« Les affirmations que j'énonce dans cet ouvrage sont assez radicales, explique M. Mighton, mais d'après mes observations elles ne le sont pas trop. Il peut exister des enfants chez qui les difficultés d'apprentissage sont à ce point graves qu'ils sont incapables d'apprendre les mathématiques. Je préfère toutefois pécher par optimisme plutôt que par pessimisme, comme nous l'avons toujours fait, parce qu'il n'y a aucun espoir que les enfants apprennent les maths si vous présumez qu'ils en sont incapables. »

« Nous avons tous, peut-on lire dans la postface, des aptitudes qui ont été négligées dans le passé et que nous sommes maintenant peu susceptibles de développer. Cependant, comme société, nous pourrions encore accomplir plus que tous les grands génies du passé, car si déjà nous réussissions à instruire nos enfants, nous serions la dernière génération dont la promesse s'est perdue. »

<http://www.mcconnellfoundation.ca>

2

C



© Chris Chapman

John Mighton a une double profession; il est à la fois dramaturge et scientifique. En effet, en plus d'être auteur de théâtre primé, il est titulaire de deux doctorats : l'un en mathématiques et l'autre en philosophie. Actuellement, il est professeur adjoint de mathématiques à l'Université de Toronto.

1

Son programme JUMP

9

STRUCTURE AVEC LAI...
L'ARTISTE A UN...
L'ARTISTE A UN...

C

Regard de John Mighton sur son oeuvre *Body and Soul*

Selon la métaphore du philosophe Neurath, faire de la philosophie c'est comme essayer de réparer un bateau en mer. Il est impossible de le mettre en cale sèche au milieu de l'océan pour le remettre en état, donc on ne peut jamais le reconstruire à neuf. Le mieux que l'on puisse faire est de réparer une à une les fissures par lesquelles le bateau prend l'eau et qui risquent de le faire couler à pic.

6

À mon avis, cette image illustre aussi le sentiment que l'on éprouve à vivre dans une société où il n'existe pas de vision du monde uniforme ou cohérente. En cette époque de grande complexité et d'incertitude, nous voguons sur un océan d'information où il serait très facile de chavirer. La façon dont nous forçons notre personnalité s'apparente beaucoup à la réparation d'un bateau en pleine mer : nous nous appuyons sur les différents faits et préceptes moraux qui vont à la dérive pour nous améliorer; nous nous construisons à partir des différents principes religieux, des données scientifiques et de la publicité qui nous assaillent. C'est l'une des questions auxquelles j'ai voulu répondre dans la pièce *Corps et âme (Body and Soul)*: comment faire pour se forger une identité propre et cohérente alors qu'il n'y a pas de cale sèche où l'on peut hisser le navire?

Traduction de Simon Cantin

7

12

The philosopher Neurath once said that doing philosophy is like trying to rebuild a boat at sea. There is no dry-dock in the middle of the ocean on which we can raise the boat, so we can never overhaul it completely, or rebuild it from the foundation up. The best we can do is make a series of patchwork repairs to the leaks that keep threatening to sink us.

*In my opinion, this image also captures what it feels like to live in a society that lacks a unified or coherent world-view. We live in an age of great complexity and uncertainty, surrounded by an ocean of information that could easily capsize us. We create our personalities in much the same way as we would rebuild a boat at sea: we seize upon the various facts and moral precepts that happen to drift by to make our repairs; we build ourselves up out of the various scraps of religion, science and advertising that wash over us. This is one of the questions I wanted to explore in *Body and Soul*: how do we establish genuine, coherent identities when there is no dry dock on which we can do the work?*

- John Mighton

18

Rencontre avec Jean-François Vézina

psychologue et auteur

Jean-François Vézina est psychologue à la Maison de Psychologie Salaberry à Québec. Il a écrit *Les Hasards nécessaires* et *Se réaliser dans un monde d'images*. Il est aussi chroniqueur psychologie-cinéma pour la revue *Cerveau et Psycho : Le magazine des neurosciences*.



© Michel Boulianne

Dans *Corps et âme [Body and Soul]*, le personnage d'Henri s'initie aux plaisirs de la « télédildonique » : « l'étude d'images générées par ordinateur pour des fins d'activités sexuelles simulées. »

Bien que la télédildonique n'existe pas, le sexe virtuel, lui, existe sous différentes formes. Par exemple, dans le jeu virtuel *Second Life*, auquel vous vous êtes récemment intéressé dans l'un de vos articles, les lieux de sexe sont très populaires. Que pensez-vous de ce nouvel engouement pour la vie virtuelle?

Aujourd'hui, on n'a plus de nouvelles terres à découvrir sur le plan physique, mais il existe une autre forme de quête du « Nouveau Monde » : le monde virtuel. On le constate plus particulièrement dans *Second Life*, un jeu en ligne dans lequel les gens peuvent acheter des terrains, travailler, vivre des relations. C'est un peu comme lorsqu'on a créé les nouvelles colonies ici, il n'y avait pas de lois, c'était un peu le chaos. Maintenant, sur Internet, on trouve un type de chaos formé des pulsions qui sont refoulées dans nos sociétés. Il y a un concept en psychologie qui permet d'explorer ce phénomène, c'est le concept d'ombre de la personnalité. Celle-ci contient toutes les parties de soi qu'on rejette pour être accepté socialement.

Quand on a accès à un nouvel espace comme le web, on peut y rencontrer des facettes de nous-mêmes inconnues, comme une sexualité débridée, des pulsions agressives ou d'autres comportements qu'on ne manifeste pas dans la société habituellement. On possède tous un univers de fantasmes qui a besoin de lieux pour s'exprimer. Je peux imaginer que dans la vie d'Henri, le personnage dans la pièce, il doit y avoir tout un univers de fantasmes sexuels qu'il ne peut pas extérioriser dans la réalité.

À quel moment la fréquentation du virtuel devient-elle problématique?

Quand Internet devient un moyen de se connaître à son insu. Si, dans mon rapport à ma personnalité, je ne suis pas en relation avec mon ombre, je risque d'avoir des problèmes quand j'arrive sur Internet, parce que tout ce que je refoule risque de se déjouer. Par exemple, dans *Second Life*, les gens doivent se créer un avatar. Ce qui est intéressant avec les avatars, c'est qu'ils vont souvent représenter les ombres de la personne. Si la personne en est consciente, si elle sait qu'elle joue, je pense qu'il y a lieu d'explorer des facettes de sa personnalité de façon saine, comme un jeu de rôle. Ce qui est périlleux avec *Second Life*, c'est l'absence de limites. Ça donne lieu à des débordements plus facilement.

Quels problèmes les relations virtuelles posent-elles? Et je pense non seulement aux jeux comme *Second Life*, mais aussi aux nombreux sites de rencontres, de clavardage...

Je crois que « rencontre » et « relation » sont deux choses très différentes. Internet est une industrie riche en rencontres, mais très pauvre en relations. J'ai observé que plus une liaison virtuelle est longue, plus il sera difficile de la transformer en relation dans la réalité. Sur Internet, on recherche souvent des gens qui nous ressemblent alors qu'une rencontre réelle implique de confronter la différence.

Cette étape peut être très angoissante, mais elle est nécessaire dans toute relation amoureuse. Le désir d'entretenir une image pure ou jeune de l'autre traduit la difficulté de la rencontrer telle qu'elle est. Quand on rencontre sur Internet, l'imagination travaille, on peut toujours imaginer la personne plus belle et rester dans ces illusions.

On peut aussi contrôler ce qu'on projette?

C'est l'autre facette. Aujourd'hui, ce que les autres pensent de nous est très important. On le constate par l'engouement pour la télé-réalité, par exemple. Le besoin d'être vu et apprécié par les autres est devenu un enjeu presque aussi important que manger et boire! Le fait de vivre dans le regard des autres est typique de nos sociétés actuelles. Dans les années 50, on vivait dans le regard de l'Église et on éprouvait davantage de la culpabilité. Aujourd'hui, vivre dans les yeux de l'autre nous fait éprouver de la honte. Pouvoir entretenir des relations sans trop être vus nous permet d'éviter cette honte. Internet devient un instrument de liberté, on peut y faire ce que l'on veut! On vit également dans une société où on communique en apparence. Grâce à Internet, on a l'impression d'être facilement en communication avec les autres. On a l'impression d'exercer un contrôle sur nos relations : on peut décider où commence et où s'arrête la communication.

On vit également dans une société qui privilégie beaucoup l'autonomie, on perçoit la dépendance comme quelque chose de malsain. Or, dépendre de quelqu'un est un besoin normal! Une personne qui a de la difficulté à être dépendant sainement de son partenaire de vie réel pourrait trouver dans le virtuel un terrain de jeu pour vivre les besoins de dépendance cachés dans l'ombre de sa personnalité.

Peut-on y perdre le sens de la réalité?

Voilà un autre aspect que j'ai exploré dans l'article « Voulez-vous une *Second Life* ? » dans la revue *Cerveau et psycho*. Dans le développement psychologique de l'enfant, au début de la vie, le bébé ne fait pas la distinction entre lui et l'univers. C'est un fantasme qu'on va rechercher toute notre vie. Progressivement, l'enfant va apprendre à se séparer de sa mère, et ce qui va lui permettre de franchir cette étape, c'est ce qu'on appelle les objets transitionnels; les doudous. Par exemple, quand un enfant a faim et que le sein arrive, il a l'impression qu'il a lui-même créé le sein. Il apprend progressivement qu'il ne modèle pas la réalité. Quand le sein n'arrive pas tout de suite, il se prend un petit bout de couverture, ce qui lui permet de calmer la tension pour un temps. Mais s'il ne délaisse jamais la doudou, il ne s'adaptera pas. Le même type

«On peut voir Internet comme une doudou collective qui nous permet de tolérer la frustration de vivre dans un monde où on n'est pas toujours en fusion avec ce qui nous entoure.»

de problème se retrouve dans les dépendances avec la drogue, l'alcool, ou même Internet : une personne s'accroche à un objet plutôt que d'aller satisfaire ses besoins réels. On peut voir Internet comme une doudou collective qui nous permet de tolérer la frustration de vivre dans un monde où on n'est pas toujours en fusion avec ce qui nous entoure. Une doudou, en soi, c'est sain. C'est l'utilisation de la doudou qui peut devenir problématique. Je peux imaginer qu'à un moment dans la vie du personnage d'Henri, cette doudou virtuelle prend toute la place. Il quitte la relation réelle avec sa femme pour s'y consacrer.

Dans cette optique, on peut déduire qu'Henri a eu recours à plusieurs « doudous » : il a consulté plusieurs psychologues, il s'est intéressé au bouddhisme...

Ça, c'est très intéressant! Je pense que la spiritualité est une doudou saine, même un besoin essentiel. C'est une façon de tolérer l'angoisse du monde. Or, la spiritualité peut devenir une doudou dont on ne se détache pas, comme une religion rigide. À ce moment, on peut en venir à se battre pour des bouts de couverture...

Ce n'est pas par hasard qu'on devient dépendants d'Internet. Un philosophe a dit que la religion catholique a été remplacée par la religion cathodique. Ça devient une forme de religion où on cherche simplement à entrer en relation. *Second Life* en est un bon exemple, on veut recréer une communauté.

Je pense qu'Internet attire notre besoin de sens et comble un besoin de transcendance. Le désir à la base est sain, mais c'est à partir du moment où il n'y a plus de limites que survient le danger; ça laisse place à tous les débordements.

Propos recueillis par Karine Côté



Pensées vagabondes autour du spectacle ...

Scientifique : « Jusqu'à maintenant, le monde était notre seule réalité. Et il était difficile de changer. Dans la réalité virtuelle, les gens vont pouvoir changer les choses à leur guise. Dans le vrai monde, on est souvent à court de ressources, mais pas dans le monde de l'image. Ce sera le début d'un véritable changement social. »

Extrait tiré de *Corps et âme [Body and Soul]*, p. 24.

Les projections vidéo

Au moment de l'écriture de *Corps et âme [Body and Soul]*, en 1993, Internet n'était pas encore installé dans nos foyers. Les propos presque prophétiques de John Mighton sur la vie virtuelle trouvent un écho troublant dans notre réalité... Aujourd'hui, le jeu vidéo en 3D *Second Life* sorti en 2003, a plus de 7 millions de participants. Ces simulations aussi complexes que la vie offrent tout ce que la « vraie vie » peut offrir. Où est le jeu? Où est le réel?

La pièce pose cette question par plusieurs procédés, dont les projections vidéo qui sont portées directement sur le décor. Une façon de montrer à quel point la barrière entre le virtuel et la réalité est parfois bien mince et de nous faire deviner que le personnage d'Henri confond sa vie quotidienne avec la « télédildonique ».

Décor et accessoires polysémiques

Le décor est formé de casiers dans lesquels on entrepose les cadavres dans une morgue. On situe l'action de départ dans le laboratoire de thanatologie. Par la suite, l'action se déplace dans divers lieux : la cuisine d'Henri et de Sylvie, un studio de télévision, une salle de recherche, un café, etc. Les mêmes casiers demeurent toujours présents en arrière-plan et sont utilisés à d'autres fins. Par exemple, le casier réfrigéré pour les cadavres à la morgue devient le réfrigérateur de la maison, le four ou une armoire.

De nombreux accessoires sont également réutilisés au cours du spectacle, ce qui peut brouiller le sens de la scène, ou créer des images évocatrices enrichissant notre compréhension du spectacle. Par exemple, Henri est couché sur la même table qu'un cadavre lorsqu'il est en psychothérapie... On peut d'abord croire qu'il est décédé, mais on peut également y voir une image de sa passivité. Il appartient au spectateur de donner un sens à l'image ainsi créée.

Jeu des comédiens

« Le jeu des acteurs est également très sobre. Le théâtre de John Mighton n'est pas émotif. On exploite donc la retenue, ce qui peut donner une impression de froideur. »

- Véronika Makdissi-Warren, metteure en scène

Les personnages présentent tous des difficultés à communiquer véritablement, à dévoiler leurs sentiments. La façon dont ils parlent nous laisse croire que tout revêt la même importance. Par exemple, Henri évoque une vague de suicides de chiens sur le même ton qu'il annonce à Sylvie qu'il veut participer à des expériences de sexe virtuel. De cette uniformité ou banalisation apparente naît un relief comique, que Véronika Makdissi-Warren qualifie d'« humour canadien-anglais comme on ne le connaît pas ».

CONCOURS Acte critique 2007-2008



Plus que **3 pièces**
avant la fin du
concours
Acte critique.
Bonne chance !

Prolongez l'expérience théâtrale !

LE CONCOURS

Pour une sixième année consécutive, le concours Acte critique est lancé au Théâtre Périscope. Les jeunes de 14 à 25 ans sont invités à nous livrer leurs impressions dans un court texte de **300 à 500 mots** portant sur l'une des pièces à l'affiche au Théâtre Périscope. Les critères qui guideront le choix du jury sont : **la qualité de la langue, la pertinence du propos et l'esprit de synthèse.**

Les prix

De magnifiques prix sont en jeu : des abonnements au Théâtre Périscope, des billets de théâtre, des livres des Éditions Gallimard et...

Catégorie 14-17 ans : Un **camp d'artiste d'une semaine** à l'été 2008, offert par la Maison Jaune

Catégorie 18-25 ans : Un **séjour d'une semaine au festival d'Avignon 2008** offert par le Consulat de France à Québec.

PARRAIN D'HONNEUR

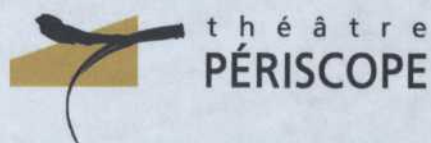
Monsieur Jean St-Hilaire, critique culturel au journal Le Soleil, fera partie du jury du concours. Afin de guider les jeunes critiques dans leur exercice, celui-ci a rédigé un petit texte fort instructif sur l'art de la critique théâtrale. Vous pouvez télécharger le texte intégral sur le site web www.theatreperiscope.qc.ca



Le texte doit être accompagné du **nom**, de l'**adresse**, du numéro de **téléphone**, de l'**institution scolaire** et de la **date de naissance** du participant. Les textes doivent nous parvenir avant le 14 avril 2008 par courriel à developpement@theatreperiscope.qc.ca ou à l'adresse suivante :

Concours Acte critique
Théâtre Périscope
939, avenue de Salaberry
Québec (Québec) G1R 2V2

Une codiffusion

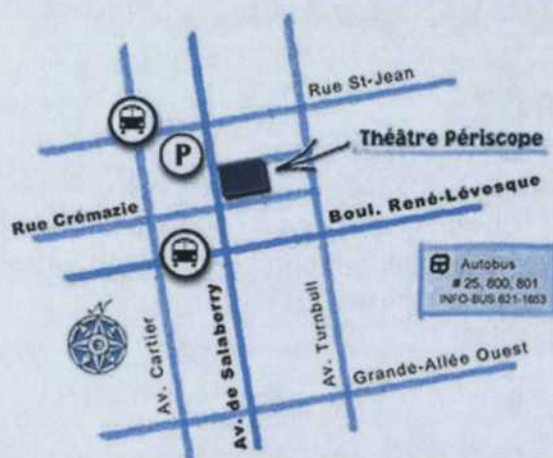


Billetterie
2, rue Crémazie Est
Québec (Qc) G1R 2V2
Tél.: (418) 529-2183

Une production



**NIVEAU
PARKING**
THÉÂTRE DE CRÉATION



RÉDACTRICE EN CHEF: Marie-Ginette Guay, Directrice artistique

ENTREVUES ET RÉDACTION :

Karine Côté
Responsable du développement de public
Tél.: (418) 648-9989 poste 22
developpement@theatreperiscope.qc.ca

CONCEPTION VISUELLE ET MISE EN PAGE :

Véronique Bousquet
Adjointe aux communications et au développement de public
Tél.: (418) 648-9989 poste 30
info@theatreperiscope.qc.ca

RÉFÉRENCES :

MIGHTON, John. *Corps et âme [Body and soul]* traduit de l'anglais par Fanny Britt, texte non-publié, version septembre 2007.

VEZINA, Jean-François. « Voulez-vous une *Second Life?* », Revue *Cerveau et psycho*, no 22, juillet 2007.

SPRING, David. « *Second Life*, entrez dans votre deuxième vie », *Nouvo, l'émission des nouvelles tendances*, Éditions Internet, [en ligne]. [www.nouvo.ch] (3 janvier 2007).

blogue.sciencepresse.qc.ca

www.mcconnellfoundation.ca

www.jfvezina.net/

www.web-libre.org

ISBN 978-2-923589-10-7

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives nationales du Québec, 2007

Dépôt légal - Bibliothèque et Archives Canada, 2007

Le Théâtre PÉRISCOPE reçoit l'appui du Conseil des arts et des lettres du Québec, du ministère de la Culture, des Communications et de la Condition Féminine du Québec, de Patrimoine canadien et de la Ville de Québec.