

L'INFRAMONDE



Credit photo: Sam Billington

TEXTE : JENNIFER HALEY
TRADUCTION : ÉTIENNE LÉPAGE
MISE EN SCÈNE : MAXIME PERRON

Grand partenaire

QUÉBECOR

PRODUCTION DE L'HOMME QUI A VU L'OURS
EN COLLABORATION AVEC LA BORDÉE

LA BORDÉE

Mot du directeur artistique

Je ne suis pas trop amateur de dystopie, ce genre qui envahit les téléséries depuis quelque temps au cours desquelles la planète, dévastée par la folie humaine, est le théâtre des combats d'un reste d'humanité – qui n'a encore rien compris – pour sauver sa progéniture ou le seul lac d'eau potable qui reste ou n'importe quoi d'autre qui mérite de risquer sa vie pour le sauver.

Je trouve qu'il y a là quelque chose de dangereux parce qu'on s'habitue à l'idée que c'est là où nous nous en allons inéluctablement. (Et comme ces séries sont souvent fichument bien réalisées, c'est très captivant à regarder!)



Crédit photo : Atwood

Il en a été ainsi de la grande violence qui est arrivée au cinéma dans les années 80 ; elle devait nous faire prendre conscience de celle de notre société afin de nous faire réagir, alors que ça n'a fait que nous anesthésier et que le niveau de violence n'a fait qu'augmenter d'intensité d'une fiction à l'autre. J'allais donc voir *L'Inframonde*, à Premier Acte, avec une certaine réserve... que j'ai rapidement délaissée !

Ce dont ce texte d'anticipation nous parle, à travers la vie vécue virtuellement par le biais d'un avatar, c'est de nos limites, plus particulièrement de nos limites morales. La pièce vient nous chercher dans nos convictions. Elle nous trouble. Elle nous oblige à nous questionner, à nous positionner, ou nous repositionner. Parce qu'il est possible, dans un avenir proche, que nous soyons amenés à nous positionner, comme citoyen, sur l'enjeu dont il est question.

Et par-dessus tout – et surtout – ça nous parle de solitude. D'immense solitude. Et de ce que tous les humains sont prêts à faire pour arriver à la briser. Peu importe la direction que cela prend. Et cela, ce n'est pas de la science-fiction. Ce n'est pas de la dystopie. C'est la réalité de trop de personnes.

Mot du metteur en scène

L'Inframonde est un thriller spéculatif qui aborde les questions éthiques soulevées par la présence de plus en plus grande de la réalité virtuelle dans nos vies. L'autrice y imagine une société déshumanisée où la vie en société est délaissée par une grande partie de la population mondiale au profit d'une vie entièrement virtuelle.

J'ai lu cette œuvre pour la première fois en 2015. D'abord happé par l'ingéniosité de l'intrigue, je me souviens par la suite d'avoir reposé la pièce complètement secoué et retourné, confronté à ma propre utilisation des nouvelles technologies. Je devais monter ce texte. Le partager avec un public. J'étais déjà convaincu de ne pas être le seul à y voir une réflexion nécessaire et une prise de conscience urgente. Que nécessairement, les spectateur.trice.s y trouveraient un écho fort de ce qui cognait à notre porte et qui, pour certain.ne.s, en avait peut-être déjà franchi le seuil.



Credit photo : David Mendoza Hélaïne

J'étais cependant résolu à bien faire les choses et pour moi, ça voulait dire, prendre un pas de recul. La pièce devait se déposer en moi.

L'idée devait mûrir. Et moi, aussi.

Entre-temps...

En 2016, le casque de réalité virtuelle *Oculus Rift* arrive sur le marché.

En 2017, un homme commande une *realdoll* d'enfant sur Internet.

En juillet de la même année, la BBC diffuse un discours prononcé par une intelligence artificielle reproduisant la voix d'Obama.

En 2018, la pornographie *deepfake* fait son apparition.

En 2019, les attentats de Christchurch sont diffusés en direct sur le site *8kun*.

En 2020, un concert de Travis Scott sur la plateforme de jeu *Fortnite* attire plus de 12 millions de spectateur.trices-avatars!

Puis, en octobre 2021, Facebook devient Meta et propulse le mot métavers au premier plan de l'actualité. Cette innovation technologique est considérée comme le prochain grand saut dans l'évolution d'Internet et devrait, selon Mark Zuckerberg, permettre de multiplier les interactions humaines en les libérant des contraintes du corps.

Peu de temps après, une femme qui participait à une séance de bêta-test avant la sortie de la plateforme, a rapporté avoir été agressée. L'utilisatrice affirme que son avatar a subi des attouchements par un autre avatar inconnu.

L'actualité me frappe.
Le réel rattrape la fiction.

Lors des premières discussions avec ceux qui allaient devenir mon équipe de création, nous constatons que la pièce vibre de façon intime pour chacun.e de nous. Les permissions sans limites qu'offre le Refuge nous ébranlent et suscitent des questionnements.

En exposant les conséquences de vivre au grand jour nos fantasmes inavoués, la pièce interroge.

Quelles incidences les technologies d'aujourd'hui, et par surcroît celles de demain, ont-elles sur les relations humaines ?

Les réponses n'étant pas tranchées, ne pouvant l'être, le public se retrouve face au dilemme de vivre avec une moralité imparfaite.

Aujourd'hui, avec cette reprise au Théâtre La Bordée, la pièce prend une nouvelle dimension, portée par un espace plus vaste, mais aussi par un public tout aussi attentif, curieux et réfléchi. Ce public, plus nombreux, n'est pas simplement un témoin, mais un acteur essentiel de cette expérience théâtrale. Vous, spectateurs, vous êtes ceux qui donnez une nouvelle vie à cette œuvre, qui l'alimentez de vos regards, de vos silences et de vos émotions.

Ce que nous propose *l'Inframonde*, c'est un cheminement, une invitation à réfléchir avec nous sur cette moralité imparfaite, à chercher ensemble des pistes de réflexion dans ce monde qui s'accélère et qui parfois nous échappe.

Après avoir traversé cette aventure de création, j'ai hâte de vous entendre à votre tour, de savoir comment ces questions résonnent pour vous, ici et maintenant.

Merci à tous ceux et toutes celles qui rendent cette aventure possible.

Merci à Marianne pour son amour, sa patience et son écoute.

Merci à Marianne pour son intelligence, son œil avisé et pour être l'autre moitié de cette démarche artistique.

Merci à Elisabeth, Anne, Emile, Steve, Stéphanie, Maude, Rosalie, Rosalie, Octavie, Vincent, Vincent et Carol pour leur engagement total et leur travail inlassable.

Biographie de l'autrice

Jennifer Haley est une dramaturge américaine reconnue pour ses œuvres qui explorent les questions éthiques dans la réalité virtuelle et l'impact des technologies sur les relations humaines, l'identité et les désirs.

Elle a remporté le prestigieux *Susan Smith Blackburn Prize* pour sa pièce *The Nether* (*L'Inframonde*), une œuvre marquante sur les dilemmes moraux dans les mondes virtuels. Cette pièce, présentée pour la première fois à Los Angeles, a été produite à Londres, et traduite dans 19 langues, avec des productions dans 28 pays.

Parmi ses autres œuvres, on trouve *Neighborhood 3: Requisition of Doom*, une histoire d'horreur inspirée des jeux vidéo, *Breadcrumbs*, une fable traitant de la démence, et *FROGGY*, un thriller centré sur les médias. En plus du théâtre, Jennifer a travaillé pour la télévision, écrivant notamment pour les séries Netflix *Hemlock Grove* et *Mindhunter*.

Elle est membre des *New Dramatists* à New York, fondatrice de *The Playwrights Union* à Los Angeles et a collaboré avec de prestigieux festivals comme le *Humana Festival* et le *Sundance Theatre Lab*. Jennifer Haley réside actuellement à Austin, au Texas, où elle continue de développer des projets innovants dans le domaine du théâtre et des médias.

Pour en savoir plus, vous pouvez visiter son site officiel : [Jennifer Haley](#).



La distribution



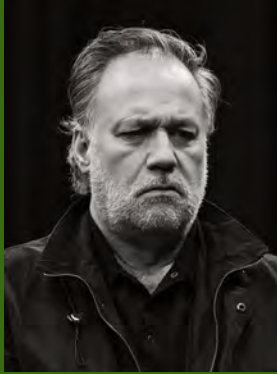
Octavie Carrée

Iris



Rosalie Cournoyer

Harrison



Carol Cassistat

Cédric Martin



Vincent Massé-Gagné

Thomas Dubois



Vincent Champoux

Roy/Papa

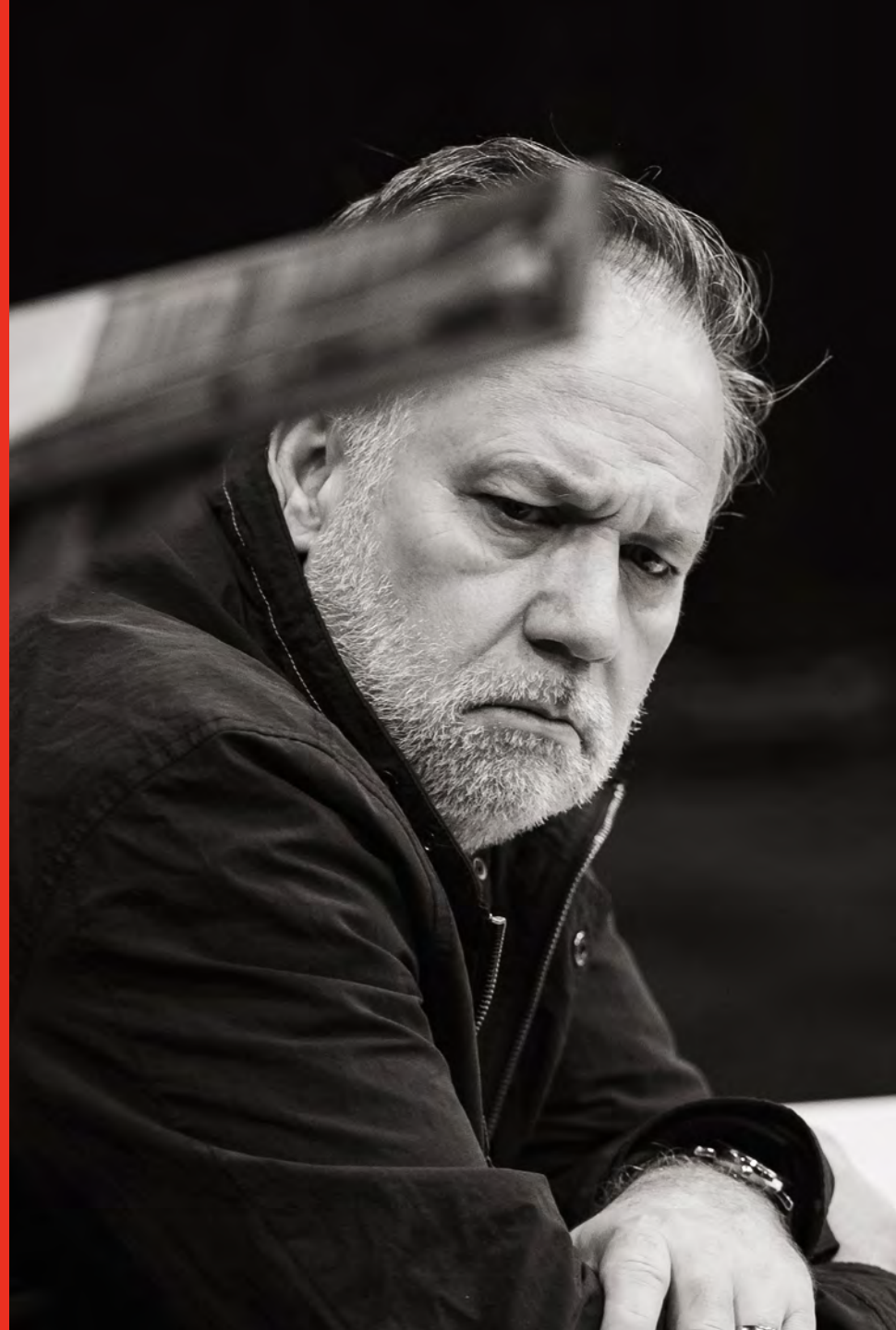
La pièce

Dans un futur pas si lointain, Internet est désormais essentiellement accessible par le moyen d'un univers virtuel immersif nommé *l'Inframonde*. Cette plateforme sophistiquée permet d'incarner un avatar et de ressentir, sans distinction par rapport à la réalité, les émotions et les sensations physiques qui le traversent.

Tous les sens sont comblés. Toutes les pulsions peuvent être contentées. L'immersion est totale. Jusqu'au moment où une détective, Harrisson, décide d'enquêter sur un espace virtuel singulier nommé *Le Refuge*. Ce repaire numérique, recréant un jardin de l'ère victorienne, offre la possibilité aux utilisateurs et aux utilisatrices d'assouvir certains fantasmes sévèrement condamnés dans le monde réel.

Aux détours des interrogatoires, l'opposition entre Harrisson et le créateur du *Refuge* s'intensifie et laisse le public se heurter aux propres limites de sa moralité. Libéré de la contrainte physique, devient-on enfin soi-même ? Si personne ne souffre vraiment, peut-on faire souffrir ?

L'Inframonde est un thriller de science-fiction qui aborde les questions éthiques soulevées par une influence de plus en plus grande des réalités virtuelles dans nos vies.



VOCABULAIRE NUMÉRIQUE

Avatar : Une représentation graphique d'une personne en ligne, souvent sous la forme d'une image ou d'un personnage virtuel. Il sert à représenter un utilisateur dans des jeux vidéo, des forums ou sur des réseaux sociaux. C'est un peu comme une version numérique de soi-même.

Domaine : En informatique, un domaine désigne un nom unique qui identifie un site Web ou une adresse sur Internet (par exemple, «bordee.qc.ca»). C'est l'adresse par laquelle on accède à un site.

Forum : Un espace en ligne où des personnes peuvent échanger des idées, poser des questions ou débattre sur des sujets spécifiques, souvent sous forme de discussions organisées en différentes sections. C'est un peu comme une salle de discussion virtuelle.

Identifiant : Un nom ou un code unique utilisé pour se connecter à un site, une application ou un service en ligne. Il permet de reconnaître un utilisateur et de lui donner accès à ses informations ou comptes. C'est comme un nom d'utilisateur ou un numéro d'identification.

Jeu de rôle : Un type de jeu où les participants incarnent des personnages fictifs et interagissent dans un monde imaginaire, souvent en suivant des règles spécifiques. Chaque joueur prend des décisions au nom de son personnage, ce qui influence l'histoire et les événements du jeu. Cela peut se jouer sur table, en ligne ou dans des jeux vidéo.

Quêtes : Des missions ou des objectifs à accomplir dans un jeu vidéo, un jeu de rôle ou une histoire. Les quêtes peuvent impliquer des recherches, des résolutions d'énigmes ou des combats, et sont souvent au cœur de l'aventure, guidant les personnages dans leur progression.

Serveur : Un ordinateur ou un système qui stocke des informations (comme des sites Web, des fichiers ou des données) et les rend accessibles à d'autres ordinateurs ou appareils via Internet. C'est un peu comme un grand classeur électronique qui distribue des documents à ceux qui en ont besoin.

Terminal : Un outil (objet physique) utilisé pour interagir directement avec un ordinateur. Cela permet de contrôler l'ordinateur ou de s'y connecter.

Univers virtuel : Un environnement en ligne où les utilisateurs peuvent interagir avec des éléments, des personnages ou des objets, souvent en 3D, dans un monde numérique simulé. Contrairement à Internet, qui est un espace d'information et de communication, un univers virtuel permet une immersion plus profonde, où les utilisateurs peuvent vivre des expériences interactives et créer des avatars ou des identités dans un monde parallèle.

Dans la pièce que vous verrez ce soir, *l'Inframonde* est le nom donné à l'espace numérique qui a remplacé Internet. Grâce à des **terminaux**, il permet aux utilisateurs de se connecter à des univers virtuels totalement immersifs. Ces univers offrent une large variété d'expériences sociales et sensorielles.

Le Refuge est un espace spécifique (**domaine**) à l'intérieur de l'Inframonde où se déroule une partie centrale de l'intrigue.

Dans la pièce, « *faire le saut* » et « *devenir un spectre* » décrivent une transformation numérique radicale. Faire le saut désigne le transfert de la conscience dans un univers virtuel, tout en maintenant le corps en vie par des moyens artificiels. Le corps, reste vivant, mais devient « vide », abandonné. L'individu devient alors un « *spectre* », une présence numérique, déconnectée de son corps et de sa réalité physique.





Crédits

Texte:

Jennifer Haley

Traduction:

Étienne Lepage

Mise en scène:

Maxime Perron

Assistance à la mise

en scène et régie:

Elisabeth Lavoie

Décor, accessoires:

Marianne Lebel

Éclairage:

Emile Beauchemin

Musique:

Steve Hamel

Vidéo:

Maxime Perron

Direction d'intimité:

Stéphanie Breton

Costumes, maquillages

et coiffures:

Marianne Lebel

Construction du décor:

Marianne Lebel

et Pierre L'heureux

Coach vocal:

Joëlle Bourdon

Aide technique:

Louis-Philippe Cloutier

Photos du programme:

David Mendoza-Helene

Photo visuel de saison:

Sam Billington

Stylisme, maquillage

et coiffure visuel de saison:

Géraldine Rondeau

REMERCIEMENTS:

Bruno Gagnon

Maude Boutin St-Pierre

Rosalie Daoust

Samuel Matteau

Johann Baron Lanteigne

Jérôme Huot

David Mendoza-Hélène

Pierre L'heureux

Le Cégep Limoilou

Le théâtre du Grand escalier

Le théâtre du Gros mécano

Premier Acte

L'équipe du Théâtre de la Bordée

Louise Blanchard

Michel Perron

Johanne Lemieux

Jean Lebel

Émile Perron

Marjorie Audet

L'équipe de La Bordée

Direction artistique
et co-directeur général:
Michel Nadeau

Direction administrative
et co-directrice générale:
Rosie Belley

Direction de production:
Christian St-Pierre

Direction technique:
Tatiana Raumel

Adjoint à la direction technique:
Alexandre Goulet

Chef éclairagiste:
Jacopo Gulli

Responsable des communications:
Élisabeth Dumont

Responsable du développement
des publics et des projets spéciaux:
Élodie Cossette-Plamondon

Service à la clientèle et opérations:
Sylvie Smith

Responsable de l'expérience
et de la fidélisation du public:
Marie Lachance

Adjointe à la direction administrative:
Géraldine Rondeau

Entretien:
Maurice Fortier et Réjean Roy

Billetterie:
Ezéchiel Nadeau, Océane Darveau,
Jeanne Skura et Céline Bilodeau

Personnel d'accueil

Luc Allard

Sabrina Angers

Cloé Arias

Céline Bilodeau

Lisette Brochu

Pascale Chiasson

Hajar Elmoqaddem

Oz Ivers

Émile Lajeunesse-Trempe

Louca Lefebvre

Anne Painchaud

Yves Potvin

Luka Provost

Jeanne Théberge

Blanche Jeannière

Louis-Raphaël Vallée

Océane Darveau Breton

Le conseil d'administration

Patrick Dubé, président, conseiller
en innovation et intelligence d'affaires
au CIUSSS de la Capitale-Nationale

David Chabot, vice-président, Directeur
du bureau du président chez Trudel

Cécilia Moyikoua, trésorière, fiscaliste
Groupe PricewaterhouseCoopers

Amanda Webber, secrétaire, conseillère
en communication stratégique

Jean Sébastien Bérubé, administrateur,
Président et chef de la direction
(FMM Inc.)

Julie Gauthier, administratrice, avocate,
directrice du contentieux Québec
(Jacques, Boisvert et Gauthier (SAAQ))

Annie Marcotte, administratrice,
Gestionnaire à la retraite

Vincent Nolin-Bouchard, administrateur,
Comédien et codirecteur de la
compagnie de théâtre Pour pas être
tout seul

Hélène Rheault, administratrice,
consultante en production

Ariane Robitaille, administratrice,
propriétaire du Tequila Lounge

Thomas Royer, administrateur,
Comédien, assistant à la mise
en scène et régisseur

DIS-MOI QUI TU ES. JE TE DIRAI CE QUE TU DIS



TEXTE : SIMON BOUDREULT
MISE EN SCÈNE : LORRAINE CÔTÉ

25 FÉVRIER AU 22 MARS 2025

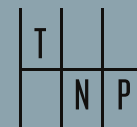
Grand partenaire
QUÉBECOR

L
A **BORDÉE**

Prochaine production à l'affiche

La pièce

Cette nouvelle comédie de Simon Boudreault est une pièce à tableaux qui s'intéresse à la perte des repères sociaux, la quête identitaire, l'obsession de la compétition, les accommodements raisonnables et déraisonnables, la recherche de sens et d'équilibre dans notre société polarisée où les terrains glissants s'accumulent. On y verra un ami à louer, une rencontre prof/élève qui dégénère, une relation à réparer avec un agent conversationnel, un collègue de travail qui patine trop fort pour ne pas heurter personne, et plus encore!



Simoniaques
théâtre

Réservez vos places dès maintenant!

Faire rayonner et rendre accessible toute la richesse de notre culture, c'est possible.

Encourageons tout le talent et l'audace des créateurs et des artisans d'ici.

LA culture
DU possible
QUÉBECOR

Merci à nos partenaires de saison

Grand
partenaire



Partenaires
publics



Partenaires
privés



Partenaires
de services



Partenaires
médias



Dans les autres théâtres

Trident

LES GENS, LES LIEUX, LES CHOSES

15 janvier au 8 février 2025

Périscope

PLACE DU PARLEMENT

14 janvier au 1^{er} février 2025

**THE QUARTERLIFE CRISIS. TRANSFORMER
SES RUINES EN OMBRES À PAUPIÈRES**

11 février au 1^{er} mars 2025

Gros-Becs

DÉPARTEMENT DES RETOURS

21 janvier au 2 février 2025

**LES TROIS PETITS VIEUX QUI
NE VOULAIENT PAS MOURIR**

4 au 16 février 2025

Premier Acte

PISTES

4 au 15 février 2025