

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL

QUAND LA CODEUSE DEVIENT SORCIÈRE

MÉMOIRE

PRÉSENTÉ

COMME EXIGENCE PARTIELLE

MAÎTRISE EN THÉÂTRE

PAR

ELIE MARCHAND

JUIN 2024

UNIVERSITÉ DU QUÉBEC À MONTRÉAL
Service des bibliothèques

Avertissement

La diffusion de ce mémoire se fait dans le respect des droits de son auteur, qui a signé le formulaire *Autorisation de reproduire et de diffuser un travail de recherche de cycles supérieurs* (SDU-522 – Rév.12-2023). Cette autorisation stipule que «conformément à l'article 11 du Règlement no 8 des études de cycles supérieurs, [l'auteur] concède à l'Université du Québec à Montréal une licence non exclusive d'utilisation et de publication de la totalité ou d'une partie importante de [son] travail de recherche pour des fins pédagogiques et non commerciales. Plus précisément, [l'auteur] autorise l'Université du Québec à Montréal à reproduire, diffuser, prêter, distribuer ou vendre des copies de [son] travail de recherche à des fins non commerciales sur quelque support que ce soit, y compris l'Internet. Cette licence et cette autorisation n'entraînent pas une renonciation de [la] part [de l'auteur] à [ses] droits moraux ni à [ses] droits de propriété intellectuelle. Sauf entente contraire, [l'auteur] conserve la liberté de diffuser et de commercialiser ou non ce travail dont [il] possède un exemplaire.»

TRAUMAVERTISSEMENT

Dans ce mémoire, des extraits de la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin sont cités. Certaines répliques reconduisent des violences sexuelles, des menaces de mort/viol et autres manifestations de misogynie.

REMERCIEMENTS

L'écriture de ce mémoire a été pour moi une traversée, et il me semble essentiel de souligner toute l'aide et le soutien que j'ai reçus au sein de l'UQAM et en dehors de l'institution universitaire.

Je remercie d'abord ma directrice de recherche, Dinaïg Stall, de m'avoir guidé dans ce processus intellectuel et créatif. Merci d'avoir cru en mon projet, merci d'avoir eu les bons mots pour orienter mes réécritures, et merci pour la passion féministe.

Merci à mes camarades étudiant·e·s à la maîtrise devenu·es ami·e·s au fil des remises en question, des dates de remise qui arrivent toujours trop vite, des cafés décontractés et séances de badminton improvisées. Mélisande Goux, Andréanne Samson, Anne-Marie St-Louis, Jade Préfontaine, Emmanuelle Jetté et Paméla Dumont : vous avez rendu mon passage à la maîtrise plus agréable.

Merci aux merveilleux membres du personnel et professeur·e·s de l'École supérieure de théâtre, spécialement à Marie-Géraldine Chartré, Marie-Christine Lesage, Ney Wendell, Angela Konrad et Marie-Claude Garneau.

Merci à mes amies-sorcières Véronique Lafleur et Marie-Claude Saint-Laurent pour les discussions féministes, et les encouragements bienveillants. Merci à Florence Rainville pour les relectures et la séance de magie blanche. Merci à Pauline Haudepin pour les précieux commentaires dramaturgiques sur ma pièce et les balades à La Rochelle.

Et finalement un merci tout spécial à Alex Baudet, le plus grand des magiciens dans ma vie, et à ma petite sorcière Willow.

TABLE DES MATIÈRES

TRAUMAVERTISSEMENT.....	ii
REMERCIEMENTS	iii
TABLE DES MATIÈRES	iv
LISTE DES FIGURES.....	vi
RÉSUMÉ.....	viii
INTRODUCTION.....	1
CHAPITRE 1 LA FIGURE DE LA SORCIÈRE : ÉTUDE DE CAS RÉFLEXIVE SUR SES REPRÉSENTATIONS DANS UNE PERSPECTIVE AUTOETHNOGRAPHIQUE.....	5
1.1 Retour aux sources de mes représentations situées : les émissions de télévisions américaines de ma jeunesse.....	7
1.2 Recherche autonetnographique de la figure de la sorcière	11
1.3 Les sorcières dans le théâtre québécois pour les jeunes publics : une figure antiféministe ? ..	17
CHAPITRE 2 LA CODEUSE : UNE SORCIÈRE MODERNE ?	25
2.1 Recherche autoethnographique de la figure de la codeuse	25
2.2 La codeuse dans le théâtre québécois	29
2.3 Analyse de la codeuse en tant que sorcière selon la nomenclature de Saint-Martin dans la pièce <i>La Meute</i> de Catherine-Anne Toupin	30
2.3.1 Codeuse et victime	31
2.3.2 Codeuse et créatrice	34
2.3.3 Codeuse et révoltée	39
2.3.4 Codeuse solidaire	41
CHAPITRE 3 RETOUR AUTOETHNOGRAPHIQUE SUR LA CRÉATION DE LA PIÈCE <i>CHASSE AUX SORCIÈRES</i>	45
3.1 Retour sur un processus d'écriture incarné.....	45
3.2 Dialoguer avec la technologie pour générer de la matière textuelle.....	48
3.3 Fusionner le macro et le micro : réponse astucieuse à une quête dramaturgique complexe ..	52
3.3.1 Le synopsis prépandémique : une pièce qui annonce une catastrophe	52
3.3.2 Revenir à l'écriture avec un regard neuf.....	54
3.3.3 Choisir une méthode plus traditionnelle pour finaliser le projet d'écriture	56
3.3.4 Écrire grâce à la sororité : <i>Chasse aux sorcières</i> dans sa version finale.....	58
CONCLUSION	66

ANNEXE A Chasse aux sorcières ELIE MARCHAND 70
BIBLIOGRAPHIE 115

LISTE DES FIGURES

Figure 1.1. Capture d'écran « sorcière », automne 2019	12
Figure 1.2. Capture d'écran « witches », été 2023	12
Figure 1.3. Capture d'écran « Sabbat sorcière », automne 2019	13
Figure 1.4. Capture d'écran « journal d'une sorcière », hiver 2020	14
Figure 1.5. Capture d'écran « découverte du code », hiver 2020	14
Figure 1.6. Capture d'écran « Feminist witch », hiver 2020.....	15
Figure 1.7. Capture d'écran « Feminist witch », hiver 2020.....	16
Figure 2.1. Capture d'écran « programmeuse informatique », hiver 2020	27
Figure 2.2. Capture d'écran « geek », hiver 2020	28
Figure 2.3. Capture d'écran « women gamer », hiver 2020.....	28
Figure 3.1. Cahier de terrain « dialogues manuscrits », automne 2019	47
Figure 3.2. Cahier de terrain « dialogues manuscrits », automne 2019	47
Figure 3.3. Capture d'écran « discussion avec ChatGPT », hiver 2023	50
Figure 3.4. Capture d'écran « discussion avec ChatGPT », hiver 2023	50
Figure 3.5. Capture d'écran « discussion avec ChatGPT », hiver 2023	50
Figure 3.6. Cahier de terrain « synopsis manuscrit », automne 2019	53

Figure 3.7. Capture d'écran <i>Théorix, je suis la dernière</i> , hiver 2023	56
Figure 3.8. Capture d'écran <i>Théorix, je suis la dernière</i> , hiver 2023	60
Figure 3.9. Capture d'écran <i>Chasse aux sorcières</i> , hiver 2023.....	61
Figure 3.10. Ratures à la main sur un texte imprimé, printemps 2023	62

RÉSUMÉ

Au moyen de l'écriture dramatique, le présent mémoire en recherche-crédation interroge le lien entre la figure de la sorcière et la figure de la codeuse informatique. Dans un processus autoethnographique, la recherche de ces deux figures dans mon imaginaire et dans l'imaginaire collectif a pour objectif de reconfigurer la sorcière dans une écriture dramatique féministe contemporaine. Dans le premier chapitre, je revisite les origines de mes représentations personnelles de la figure de la sorcière en explorant les émissions de télévision américaines de ma jeunesse avant de faire une recherche des représentations contemporaines grâce à une analyse netnographique autocétrée. Pour conclure ce chapitre, j'interroge la représentation des sorcières dans le théâtre québécois pour les jeunes publics sous une lentille féministe. Dans le deuxième chapitre, j'explore les possibilités de détournement du mythe de la sorcière en postulant que la figure de la codeuse pourrait être une sorcière contemporaine. J'explore mes propres préconceptions de la codeuse informatique et analyse son rôle dans le paysage théâtral québécois à l'aide de l'analyse détaillée de la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin. Finalement, dans le troisième et dernier chapitre, je propose un regard introspectif sur mon propre processus d'écriture de la pièce dramatique. Dans cette autoethnographie, je partage mon dialogue avec la technologie tout au long de ce processus créatif et présente une synthèse organique des éléments clés de mon parcours.

Mots clés : recherche-crédation, écriture dramatique, sorcière, codeuse informatique, autoethnographie.

INTRODUCTION

En tant qu'auteurice dramatique¹, je suis convaincu de l'importance de la représentation du monde à travers l'art. Bien que je sois sensible aux projets artistiques avec une focalisation formelle, mon intérêt premier réside dans une perspective herméneutique, se concentrant sur la recherche des significations sous-jacentes aux représentations (Grondin, 2008). En présence d'une œuvre artistique, je cherche l'image dissimulée derrière l'image visible, ou le texte latent au texte manifeste. En d'autres termes, ma principale préoccupation réside dans l'exploration des idéologies qui sous-tendent la création artistique, qu'elles soient conscientes ou inconscientes.

Dans cette optique, je constate que peu de récits, qu'il s'agisse de livres, de films, de séries, etc., me proposent un monde auquel j'adhère pleinement, un monde qui reflète la perspective d'une personne en dehors des normes dominantes. Je suis fermement convaincu que ces représentations du monde ne surgissent pas par le simple hasard ni par la seule imagination de leurs créateur·trice·s. Elles sont le produit d'un contexte sociologique, émergent des sociétés et de leurs valeurs. De plus, je soutiens que ces représentations contribuent à la création d'une hégémonie symbolique. En effet, je crois que les œuvres de fiction exercent une influence sur la réalité, car elles deviennent des sources constantes de confirmation d'une idéologie donnée (Duru-Bellat, 2017, p. 27).

Étant en accord avec le postulat selon lequel la fiction a le pouvoir de conditionner la réalité (Jacob, 1997), je reste particulièrement attentif à l'univers fictionnel que je propose. Dans une modeste mesure, j'essaie de présenter des variantes des représentations qui me semblent problématiques. Par le biais de l'écriture, je cherche à détourner ces représentations. Toutefois, je suis pleinement conscient·e de l'existence de mes propres préjugés, ce qui exige de moi une vigilance constante tout au long de chacun de mes processus de création.

Une des stratégies que j'aime utiliser dans la création de mes œuvres est de détourner de façon assumée des mythes. Si j'utilise avant tout les mythes tirés de diverses cosmologies, j'entends le

¹ Étant une personne non binaire / bigenre, j'utilise plusieurs pronoms et accords afin de rendre compte de la fluidité de mon identité de genre.

mythe tel que pensé par Roland Barthes, soit comme une manifestation sémiotique (Barthes, 1957). Détourner un mythe signifie donc pour moi renverser des codes en utilisant une image galvaudée pour déjouer un problème de représentation sociale. J'ai entamé mon mémoire de recherche-crédation avec le souhait de poursuivre cette recherche autour des mythes et archétypes féminins au travers de l'analyse de la figure de la sorcière afin de la reconfigurer dans une démarche féministe. À travers l'écriture d'une pièce de théâtre, je souhaitais investiguer les liens qui existent entre la chasse aux sorcières en Europe au XV^e siècle et la misogynie en ligne à l'époque contemporaine. Cette intuition s'est incarnée dans une recherche des liens qui existent entre la figure de la sorcière et celle de la codeuse informatique, que je considère maintenant comme l'incarnation moderne de la première.

Les programmeuses informatiques ont été, jusqu'à récemment, invisibilisées par les récits historiques, et les politiques sexistes de recrutement ont contribué à la masculinisation de la profession depuis les années 1980 (Morley et Collet, 2017). Cette masculinisation d'un savoir à l'origine détenu par les femmes n'est pas la première : déjà, aux XVI^e et XVII^e siècles, des sage-femmes étaient qualifiées de sorcières — et souvent brûlées — pour permettre aux médecins hommes de s'emparer de la science obstétrique (Ehrenreich et English, 1972). Sans être mises à mort, les programmeuses informatiques se sont elles aussi vues écartées d'une science qu'elles maîtrisaient. Par ailleurs, tout comme elles étaient les principales victimes de la chasse aux sorcières en Europe à la Renaissance, les femmes (et les groupes minoritaires) sont les principales victimes de la cyberviolence (Poland, 2016). Bien qu'il n'y ait pas de données sur la violence visant spécifiquement les programmeuses informatiques, l'histoire de Zoë Quinn, et plus généralement de la controverse *#GamerGate*², laisse penser que la cyberviolence est d'autant plus virulente quand elle est dirigée contre une femme qui détient un savoir typiquement réservé aux hommes (Quinn, 2017). Ainsi, parce que les programmeuses informatiques détiennent un savoir considéré comme masculin et qu'elles sont harcelées pour cette raison, je vois une corrélation intéressante

² *#GamerGate* est une campagne de harcèlement en ligne qui a commencé en août 2014 et qui visait spécifiquement les femmes dans l'industrie du jeu vidéo et des médias.

entre elles et la figure de la sorcière. Cet amalgame de deux figures historiques espacées dans le temps est une brèche créatrice non encore exploitée à ma connaissance.

Mais comment faire dialoguer dans une pièce de théâtre la figure de la sorcière — devenue à travers le temps un symbole des luttes féministes — avec celle de la codeuse informatique — nouvellement et moins fortement rattachée à ces luttes — par la création de personnages principaux ? Comment rendre compte de la complexité de la figure de la sorcière en créant une protagoniste centrale à ma pièce de théâtre ? Comment développer le personnage de la codeuse informatique pour illustrer le parallèle possible entre cette dernière et la figure de la sorcière ?

En raison de mes intérêts et de mon expérience dans l'écriture destinée au jeune public, mon hypothèse initiale était d'aborder ces questions à travers le prisme spécifique du théâtre jeunesse. Plusieurs facteurs – la pandémie de covid-19, la naissance de ma fille, la lecture de la pièce *La Meute* – ont fait bifurquer cette prémisse vers l'écriture d'une pièce de théâtre pour adultes. Ce mémoire rend compte de cette évolution dans l'articulation des chapitres qui respecte l'évolution de la pensée.

Le premier chapitre revient sur les représentations de la sorcière dans une historisation située. Cette recherche se fait via l'analyse de la culture populaire de mon enfance, en particulier dans les séries télévisées américaines, et des représentations plus contemporaines de la figure de la sorcière qu'on retrouve sur Internet. Cette exploration initiale jette les bases de ma recherche sur la figure de la sorcière au sein du théâtre québécois pour les jeunes publics. L'analyse des pièces de théâtre jeunesse québécoises mettant en scène des sorcières s'inscrit dans ma démarche visant à cerner les ramifications de cette figure dans ce domaine. Cependant, les stratégies narratives souvent stéréotypées observées dans ces pièces m'ont incité à réorienter mes recherches vers la figure contemporaine de la codeuse informatique, espérant y trouver des pistes d'écriture plus féministes.

Le deuxième chapitre se penche sur l'exploration de la codeuse en tant que sorcière moderne, établissant des liens intéressants entre ces deux figures. En appliquant une méthodologie similaire à une figure moins représentée, j'explore mes propres représentations mentales contemporaines de la codeuse informatique, étant donné que cette figure était peu présente dans mon enfance. Cette investigation révèle que mes préjugés à l'égard de la codeuse trahissent ma génération et mes

perspectives en tant que personne assignée femme à la naissance. Désirant élargir mon regard, je me tourne vers le théâtre québécois contemporain à la recherche de stratégies d'écriture actuelles pour aborder cette figure. La pièce *La Meute* marque un tournant dans ma démarche, offrant des liens significatifs entre le personnage principal et la figure de la sorcière, ainsi que des stratégies narratives percutantes, tout en abordant les enjeux féministes dans les industries technologiques. Cela oriente mon projet vers une adresse vers un public adulte.

Le troisième chapitre de ce mémoire entreprend une démarche autoethnographique visant à retracer mon processus d'écriture. Cette analyse rétrospective de la rédaction de la pièce de théâtre expose de manière explicite les différentes étapes de recherche qui ont été entreprises. Elle décompose les stratégies d'écriture utilisées, met en lumière les synopsis élaborés au cours du processus et qui ont finalement conduit à la version finale de la pièce. Particulièrement, elle examine la fusion opérée entre deux synopsis distincts pour donner naissance à la pièce *Chasse aux sorcières*.

CHAPITRE 1

LA FIGURE DE LA SORCIÈRE : ÉTUDE DE CAS RÉFLEXIVE SUR SES REPRÉSENTATIONS DANS UNE PERSPECTIVE AUTOETHNOGRAPHIQUE

Selon les théories d'Anne Ubersfeld sur le théâtre et l'analyse des textes dramatiques, la recherche et la création de personnages revêtent une importance primordiale dans la construction d'une pièce théâtrale (1996). Ubersfeld souligne que les personnages ne sont pas de simples entités figées, mais plutôt des êtres en évolution, façonnés par leurs actions, leurs paroles et leur relation avec l'espace scénique. La chercheuse étend cette notion de personnage au-delà de sa seule psychologie, en considérant également ses attributs physiques (liés au corps) et visuels (liés à l'esthétique vestimentaire ou autre).

Les caractéristiques physiques d'un personnage — son apparence, son habillement, sa gestuelle — contribuent à créer une dimension symbolique et esthétique qui enrichit la représentation théâtrale. Ubersfeld suggère que ces éléments ne sont pas seulement des ornements, mais bien des *lexèmes*, c'est-à-dire qu'ils portent en eux des connotations, des résonances et des significations profondes qui participent à la construction du sens global de la pièce (Ubersfeld, 1978, p. 131).

Dans le contexte de la recherche de personnages pour ma pièce de théâtre, l'exploration des images et des attributs des sorcières revêt une pertinence indéniable pour moi. En intégrant ces éléments dans la création de mes personnages, je façonne une représentation visuelle qui va au-delà de la simple apparence physique. En m'inspirant des théories d'Ubersfeld, je peux considérer les attributs esthétiques de mes personnages — leurs vêtements, leurs postures, leurs expressions — comme autant d'indices qui permettent au public de saisir des nuances, des tensions et des dynamiques spécifiques.

En intégrant la théorie d'Ubersfeld à mon processus de recherche-crédation, je vise à utiliser les choix esthétiques comme des indices significatifs sur mes personnages. Cette démarche me permet également d'approfondir la compréhension des nuances, des tensions et des dynamiques spécifiques qui émergent de la représentation visuelle des sorcières et d'utiliser ces connaissances afin de construire des personnages de sorcières féministes dans l'écriture de ma pièce de théâtre.

Dans cette optique, il me faut retracer et identifier mes propres biais par rapport à la sorcière. Je compte y arriver grâce à une historisation située des représentations de la figure de la sorcière auxquelles j'ai eu accès jusqu'à maintenant.

La pertinence d'une historisation située de la sorcière dans le cadre de mon processus d'écriture est amplifiée par la perspective bourdieusienne de la « culture symbolique ». Bourdieu définit la culture symbolique comme l'ensemble des codes, des symboles et des significations qui structurent les perceptions, les pratiques et les positions sociales au sein d'une société donnée (Bourdieu, 1979). J'utilise ici ce concept dans une acception plus personnelle en parlant de *ma* culture symbolique, soit l'ensemble des codes, des symboles et des significations qui structurent mes perceptions et mes pratiques d'écriture. Le choix de détourner ce concept bourdieusien plutôt que d'adopter une formulation entièrement autocentrée telle que « archive personnelle des représentations » est délibéré. Dans ce mémoire de recherche-crédation, ma culture symbolique implique les codes associés à un imaginaire collectif actif, et rend compte, malgré l'approche autoethnographique, d'une perception plus générale de ces figures, conformément à une quête de comprendre le collectif à travers les lunettes de l'individu. Cette recherche est nourrie par les ouvrages sociologiques qui explorent les relations entre l'individuel et le collectif, notamment *The Sociological Imagination* de C. Wright Mills (1959), ou encore *La Distinction : critique sociale du jugement* (Bourdieu, 1979) et *Les Règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire* (Bourdieu, 1992).

Bien que ce choix de reprendre le concept de culture symbolique de Bourdieu soit intentionnel, il ne faudrait pas s'attendre, à la lecture de ce mémoire, à une analyse culturelle explicite de ces figures. Il s'agit plutôt de comprendre la négociation entre l'intime et le culturel à travers mon investigation.

En amalgamant ces explorations avec mon processus d'écriture, ma visée est de cartographier les points d'intersection entre les références populaires, les constructions imaginaires et la présence persistante de la figure de la sorcière. Cette confluence conceptuelle, embrassant la richesse des perspectives d'Ubersfeld et de Bourdieu, engendre une opportunité fertile pour approfondir la compréhension des connotations, des résonances et des réinventions de la sorcière, ancrées dans les contextes contemporains.

Ainsi, dans le but de prendre conscience des éventuels mythes associés à la sorcière que mon processus d'écriture pourrait involontairement reconduire, il était nécessaire d'entreprendre une exploration approfondie des représentations que j'avais jusqu'à présent construites autour de cette figure. Ce premier chapitre vise donc l'exploration de mes préconceptions vis-à-vis de la sorcière grâce à l'analyse des représentations de cette figure emblématique dans les émissions de télévision que j'ai visionnées dans mon enfance, à mes recherches netnographiques contemporaines sur la sorcière et à l'analyse des pièces de théâtre québécoises pour les jeunes publics.

1.1 Retour aux sources de mes représentations situées : les émissions de télévisions américaines de ma jeunesse

Le mot « sorcière » n'est pas neutre, et il est porteur de plusieurs signifiants qui constituent le mythe de la sorcière. Cette référence imaginaire collective n'est pas arrivée par hasard, et n'est pas plus le résultat d'une manifestation apolitique. Ce mythe de la sorcière est « une parole choisie par l'Histoire : il ne saurait surgir de la “nature” des choses » (Barthes, 1957, p. 195). L'histoire bien réelle de la représentation de la figure de la sorcière comme étant démoniaque pourrait avoir commencé avec la publication du *Marteau des sorcières* en 1486 (Bechetel, 1997). Premier livre de démonologie publié, il argumentait, entre autres, que les femmes étaient plus susceptibles de recevoir la visite du Diable. Le mythe de la sorcière est intrinsèquement lié au genre féminin et au traitement qu'on lui impose depuis des siècles. Cette représentation a des répercussions sur notre perception contemporaine des femmes. Depuis l'enfance, on nous apprend à ridiculiser ou à haïr les sorcières. Ces femmes qui n'aiment pas les enfants, vivent sans mari et s'entraident sont à l'opposé de ce que l'on attend d'une « bonne » femme : une mère et une épouse dévouée à sa famille. La figure de la sorcière influence ainsi négativement la représentation d'une « femme affranchie de toutes dominations, de toutes limitations » (Chollet, 2018, p. 11).

Mais n'existe-t-il pas, depuis quelque temps, plusieurs représentations positives de la sorcière ? Qu'en est-il d'Hermione Granger, fidèle comparse de Harry Potter³, et des sœurs Halliwell (les

³ L'autrice de la saga a tenu des propos transphobes à plusieurs reprises. L'ensemble des acteur·ice·s des films se sont distancié·e·s des propos de l'autrice. Comme il s'agit d'un phénomène culturel marquant pour ma génération, et pertinent à titre d'exemple dans le cadre de mon mémoire, j'ai choisi de citer l'œuvre et les personnages sans mentionner le nom de l'autrice.

sœurs Vera dans la version revisitée de 2018) de la populaire série *Charmed* ? Ces personnages ne sont-ils pas des modèles positifs de sorcières auxquels les jeunes filles et les femmes peuvent s'identifier ? Il existe effectivement, depuis les années 1960, des fictions dans lesquelles les personnages de sorcières sont relativement acceptés socialement. Ce changement de perception du personnage de la sorcière pourrait avoir commencé avec la création de Glinda, la bonne sorcière du nord, dans l'adaptation cinématographique de 1939 du livre *Le magicien d'Oz*. Selon Kristen J. Sollee, cette adaptation au cinéma du roman de Lyman Frank Baum par le réalisateur Victor Fleming a permis de créer la première « bonne » sorcière dans la culture populaire (Sollee, 2017). Depuis, le personnage de la sorcière est parfois associé à la bonté dans les œuvres cinématographiques et télévisuelles. Il serait cependant faux d'affirmer que ces représentations de la « bonne » sorcière ont des visées féministes. Au contraire, les « bonnes » sorcières de ces récits sont, dans ces cas, plutôt utilisées pour renforcer l'image d'un idéal féminin normé (Mosely, 2002). En effet, dans ces fictions, la magie a pour ultime objectif de rendre les sorcières plus désirables, et d'ainsi mieux servir le patriarcat. L'analyse de Mosely (ayant pour objet les séries télévisées américaines produites avant les années 2000) brosse ainsi un portrait peu féministe des émissions de télévision que je chérissais enfant, et dont j'avais gardé de très bons souvenirs. Par conséquent, j'étais curieux de les revoir avec un regard adulte, influencé par une éducation féministe.

En reVISIONnant les séries télévisées américaines que j'affectionnais enfant, je souhaitais investiguer les codes culturels populaires qui jalonnaient et influençaient mon inconscient. J'y voyais là une façon d'extraire des ramifications que je jugeais d'une pertinence cruciale pour l'écriture de ma pièce de théâtre. Dans cette entreprise, l'ouvrage de Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (2006) s'est imposé pour éclairer les mécanismes et les signifiants qui sous-tendent ces manifestations culturelles. Le concept de *convergence culture* de Jenkins met l'accent sur la fluidité des frontières entre la production et la consommation médiatiques, ainsi que sur la manière dont les communautés en ligne influencent la culture populaire contemporaine.

L'analyse de séries télévisées américaines dans mon processus s'appuyait sur l'approche jenkinsienne de *convergence culture* où j'entendais utiliser en temps réel ma relation avec ces objets d'analyse comme matière pour influencer ma pièce de théâtre en création. Ces séries, en tant que produits de la culture populaire, devenaient des espaces privilégiés de négociation symbolique,

éclairant comment les représentations mentales collectives prennent forme et évoluent au fil du temps. Pour moi, ces séries américaines ont eu un impact marquant en tant que premières représentations mentales de la figure de la sorcière, enracinées dans mon inconscient dès mon plus jeune âge. Elles ont façonné ma perception initiale de cette figure mythique et ont contribué à forger des schémas symboliques qui résonnent encore profondément en moi. Les visionner à nouveau me permettait de revisiter mes propres préjugés concernant la figure de la sorcière, en particulier ceux ancrés dans les premières représentations visuelles que j'ai rencontrées.

Ma quête des personnages de sorcières au sein de la culture populaire s'est ainsi matérialisée par une exploration des séries télévisées américaines dans lesquelles la figure de la sorcière occupe une place centrale. Mes investigations ont été initiées par le visionnement et l'analyse de séries populaires qui avaient marqué mon enfance. Ce retour aux sources visait à sonder les fondements de mon imaginaire, nourri dès mon jeune âge par un intérêt pour les sorcières. À l'époque, le visionnement des séries télévisées sur les sorcières a profondément influencé mes intérêts, contribuant également à forger une partie de mon identité. Mon identification avec les sorcières s'est intensifiée au point où j'ai exprimé le désir de devenir une sorcière moi-même, matérialisé par la création d'un autel, la lecture assidue de livres sur la magie blanche, et même la participation à des cours de « magie » dans une boutique ésotérique. À cette époque, la série *Charmed*, ma favorite, captait toute mon attention. Mon attachement passionné avait même abouti à l'installation d'une télévision dans ma chambre pour ne manquer aucun épisode, même lors des soirées de matchs de hockey des Canadiens de Montréal. Cependant, alors que j'entreprenais avec enthousiasme le revisionnement de *Charmed* dans sa version des années 90, cet élan initial s'est rapidement évaporé. Avec mon regard d'adulte, les codes de la série m'ont semblé dépassés, souvent empreints d'antiféminisme : les sœurs Halliwell semblaient constamment en opposition, critiquant leur propre nature au lieu de l'accepter. Cette réalisation, combinée à l'irritation devant une série de stéréotypes véhiculés par la série, a rendu le visionnement pénible, me poussant à l'abandonner après seulement une saison.

Ce constat ayant altéré la trajectoire attendue de ma recherche dans la culture populaire, j'ai porté mon attention vers la série *Buffy contre les vampires*. Ayant trouvé cette série violente et destinée à un public plus mature dans ma jeunesse, j'ai amorcé son visionnement avec appréhension. À ma surprise, *Buffy* s'est révélée complexe et nuancée, traversant le temps et conservant une pertinence

contemporaine. La présence de la sororité, de personnages féminins autonomes dans leur quête et de la réinterprétation moderne des mythes liés à la sorcellerie et au diable a suscité des pistes de réflexion passionnantes, ravivant mon désir de créer une pièce théâtrale avec en son cœur plusieurs personnages féminins forts. Le visionnement des différentes saisons s'est déroulé avec une excitation grandissante où, absorbé par les rebondissements de la série, j'ai parfois oublié de prendre des notes pour mon projet de recherche.

L'un des aspects les plus saisissants a été la corrélation que j'ai pu établir entre mon projet de création et le personnage de Willow. Au sein de *Buffy*, la figure de la sorcière trouve son incarnation en Willow, la meilleure amie de Buffy. Adolescente studieuse et passionnée par l'informatique et la programmation, elle manifeste ses « pouvoirs » initiaux à travers ses compétences en recherche en ligne et sa maîtrise des outils technologiques. C'est seulement à la fin de la deuxième saison qu'elle effectue son premier sortilège, développant ainsi son intérêt pour la magie. Alors que mes souvenirs d'enfance concernant la série étaient nébuleux et mitigés, j'ai identifié en Willow une incarnation étonnamment proche de mon projet de recherche, car elle est à la fois codeuse et sorcière. Cette révélation a suscité une remise en question profonde, me poussant à envisager si mon intuition de recherche pouvait avoir émergé dès le départ de cette source d'inspiration. Bien que je ne puisse définitivement répondre à cette interrogation, il est indéniable que les sorcières des émissions télévisées qui ont façonné mon enfance ont exercé un impact durable sur ma perception contemporaine de cette figure que je tentais de moduler à travers une pièce théâtrale.

Le visionnement des séries *Charmed* et *Buffy* m'a permis de revisiter mes premières représentations mentales de la figure de la sorcière et d'y trouver, dans le personnage de Willow, une personnification de mon projet de recherche-crédation, bien qu'en dehors de mon champ d'étude théâtral, les représentations de femmes sorcières « modernes » m'ont pointé les lacunes potentielles de montrer l'aspect « glamour » de la sorcellerie et d'en évacuer la charge politique.

Dans cette continuité, mon mémoire s'est également attaché à une analyse approfondie de plusieurs séries et phénomènes culturels contemporains liés à la figure de la sorcière. Mon étude s'est particulièrement focalisée sur les séries *Les aventures effrayantes de Sabrina*, *Charmed* (la version réalisée en 2018) et *Mercredi*, où chaque épisode est examiné à travers les codes cinématographiques et les dialogues. Bien que ces séries présentaient des exemples contemporains

de réécriture du mythe de la sorcière dans un contexte féministe et parfois décolonial, j'ai choisi de ne pas inclure ces analyses dans le mémoire par souci de cohérence et de concision. Si ces analyses ne sont pas explicitées dans mon mémoire de recherche-crédation, elles se retrouvent certainement en filigrane dans mon processus d'écriture et mon annexe, *Chasse aux sorcières*. Par ailleurs, malgré les parallèles possibles entre mon sujet de recherche et le personnage de Lisbeth Salander dans la série *Millénium*, j'ai délibérément choisi de ne pas analyser ce personnage. Ce choix s'explique principalement par deux raisons : d'une part, le genre du roman et son adaptation en film et série télévisée, relevant du genre policier, étaient trop éloignés de mon projet et impliquaient des codes spécifiques au genre policier. D'autre part, la violence explicite caractéristique de ce récit ne correspondait pas à mes intérêts personnels et semblait peu pertinente pour mon projet de recherche-crédation. J'ai donc choisi de poursuivre l'exploration de ma culture symbolique grâce à une recherche sur un média indiscutablement prédominant au sein de la culture populaire contemporaine, à savoir Internet.

1.2 Recherche autonetnographique de la figure de la sorcière

Guidé·e par une méthodologie qui visait davantage l'inspiration créative que l'analyse sociologique, j'ai entrepris une exploration autonetnographique en m'appuyant sur le concept de netnographie de Robert Kozinets, tel qu'exposé dans son ouvrage *Netnography: Doing Ethnographic Research Online*, paru en 2009. Mon objectif principal consistait à recueillir des éléments susceptibles de nourrir ma création artistique plutôt que de conduire une enquête sociologique exhaustive. Dans cette optique, j'ai cherché des groupes de sorcières sur les réseaux sociaux et j'ai créé une page Pinterest sur mon projet, deux entreprises qui n'ont pas généré beaucoup de données pour mon projet. En poursuivant cette intuition netnographique pour nourrir mes personnages, j'ai fait des recherches visuelles de la figure de la sorcière sur la toile. Contrairement aux deux premières démarches, les recherches sur Internet se sont révélées porteuses pour mon projet, et je les expliciterai ici davantage.

J'ai principalement mené mes investigations en ligne en utilisant le moteur de recherche Google, reconnu pour être le plus utilisé mondialement, donc se rapprochant le plus de la culture populaire que je souhaite investiguer. Il est à noter que mes termes de recherche variaient en fonction de la langue utilisée, française ou anglaise, reflétant des contextes linguistiques et culturels distincts.

J'ai persisté dans mon investigation en employant des termes-clés plus spécifiques tels que « Sorcières sabbat » ou encore « *Witches sabbath* ». Contrairement à ce que j'avais anticipé en termes d'éloignement du folklore, ces recherches m'ont en réalité offert un accès privilégié aux diverses représentations folkloriques de la figure de la sorcière à travers les époques. Parmi ces représentations émerge en premier lieu le tableau de Francisco Goya intitulé *Le sabbat des sorcières*. Ce n'est là que le début d'une plongée dans un ensemble d'images en noir et blanc, issues de publications datant des XVI^e et XVII^e siècles (voir fig. 1.3).

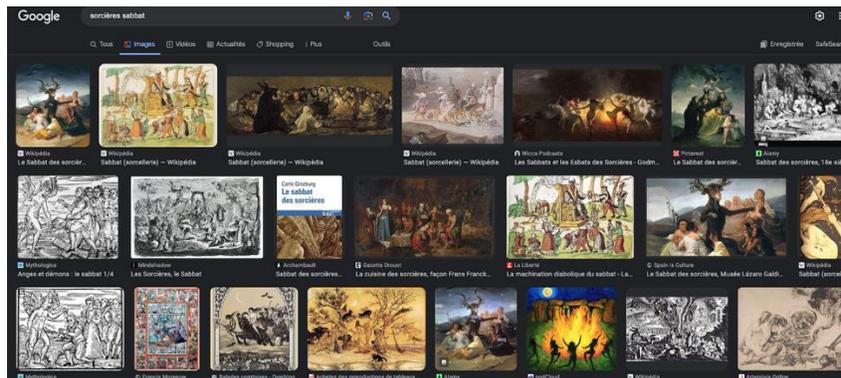


Figure 1.3. Capture d'écran « Sabbat sorcière », automne 2019

Après avoir obtenu ces résultats, j'ai poursuivi mon exploration en affinant ma recherche avec le terme spécifique « le marteau des sorcières », terme qui a inévitablement généré plusieurs occurrences du livre du même nom. Cette démarche s'est toutefois avérée enrichissante, car elle m'a permis de retrouver un ouvrage qui avait suscité mon intérêt durant mon enfance : *Journal d'une sorcière* de Daniel Pennac (voir fig. 1.4). De manière fortuite, alors que je cherchais à enregistrer une capture d'écran de mes résultats de recherche, j'ai découvert le code⁴ des images utilisées, et cette trouvaille s'est révélée être une source visuelle et textuelle digne d'intérêt pour mon projet de création (voir fig. 1.5). Une intuition m'a alors guidé vers la conviction qu'il s'agissait là d'une piste prometteuse à explorer et à développer dans le cadre de ma démarche

⁴ En informatique, le code est un ensemble d'instructions écrites dans un langage de programmation spécifique. Le code est une série d'instructions compréhensibles par un ordinateur, dictant à la machine les étapes à suivre pour effectuer une tâche ou résoudre un problème. Ces instructions sont écrites par des programmeur·se·s et constituent le programme informatique (Kernighan et Ritchie, 1988).

créative. À la suite de cette découverte, j’ai fait de nombreux essais – souvent peu concluants – sur l’intégration d’un langage binaire dans un texte de théâtre. J’ai laissé de côté cette piste de création pendant un moment, mais y suis revenu·e plus tard, lors de la rédaction finale de ma pièce. Je l’expliciterai davantage dans mon dernier chapitre où je reviens plus en détail sur mon processus d’écriture.

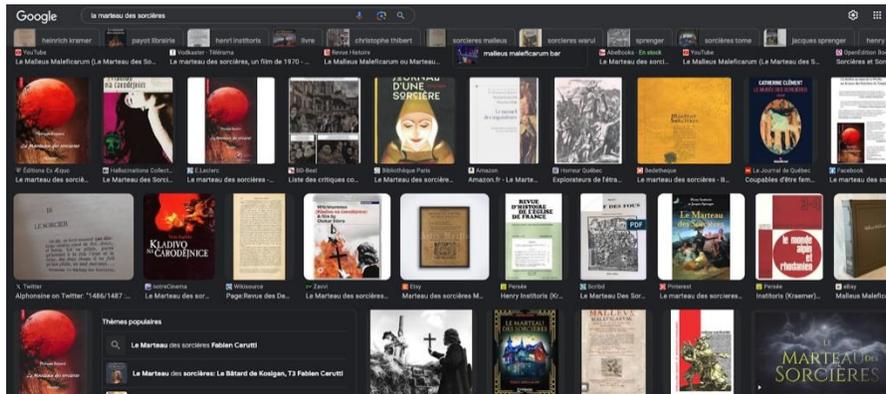


Figure 1.4. Capture d’écran « journal d’une sorcière », hiver 2020

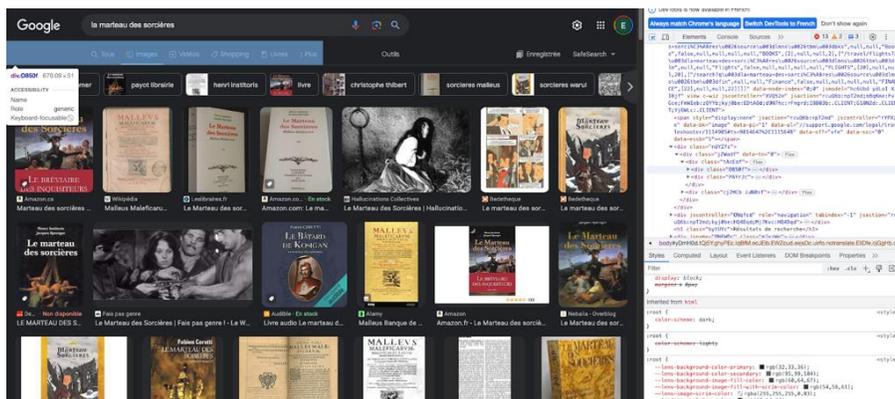


Figure 1.5. Capture d’écran « découverte du code », hiver 2020

Bien que préliminaire à cette étape de mon projet d’écriture, le souhait d’intégrer le langage informatique à même mon texte m’a permis de poursuivre mes recherches de la figure de la sorcière sur Internet de façon plus ciblée. C’est en effet en cherchant à déterminer comment intégrer ces recherches dans la matière textuelle de mon projet de création que j’ai entrepris diverses investigations à l’aide de mots-clés variés. Par exemple, l’adjonction de l’adjectif « féministe » à

mes requêtes a engendré l'émergence de nouvelles représentations, dont la majorité, à ma grande surprise, se situait dans le domaine de la consommation (références fig. 1.6 et 1.7). À l'exception de quelques images historiques du groupe féministe W.I.T.C.H.E.S., un grand nombre de produits fusionnant l'iconographie des sorcières avec des idées féministes émergeaient et, fait étonnant, la plupart de ces objets arboraient des messages écrits. Cette observation m'a permis de constater comment l'ajout du terme « féministe » dans mes recherches a enrichi la dimension textuelle au sein des images identifiées et a consolidé mon intuition que la recherche visuelle au sein de la culture populaire pourrait être un moteur pour créer de la matière textuelle.

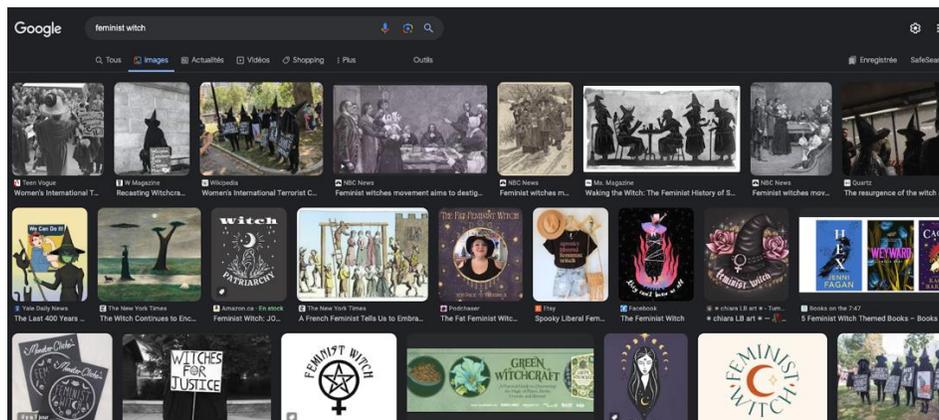


Figure 1.6. Capture d'écran « Feminist witch », hiver 2020

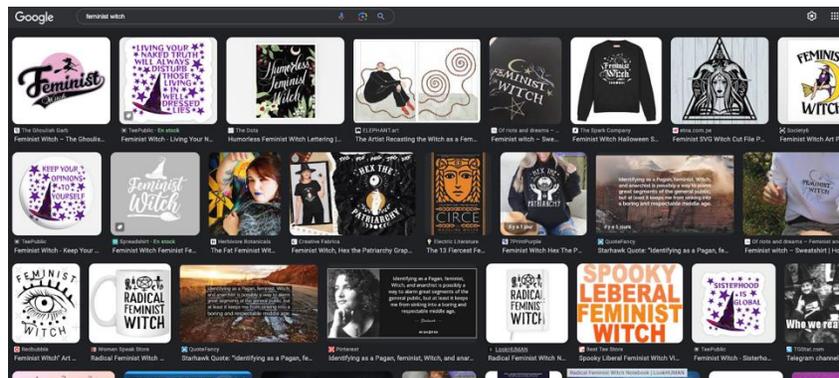


Figure 1.7. Capture d'écran « Feminist witch », hiver 2020

Cette brève exploration des représentations de la sorcière sur Internet a confirmé certaines de mes hypothèses antérieures. Notamment, elle a révélé la grande diversité des représentations de la sorcière, tout en soulignant que les premières images associées à cette figure tendent souvent à être folkloriques et à s'aligner sur les stéréotypes de la méchante sorcière tels qu'on les trouve dans les contes.

Nourri par la recherche de mes biais sur la figure de la sorcière dans ma culture symbolique –issue de la culture populaire médiatique – j'ai voulu me rapprocher de mon champ d'études et examiner le traitement de la sorcière dans le théâtre québécois. En premier lieu, je voulais savoir quelle représentation de la figure de la sorcière prévalait dans le théâtre québécois lorsque j'étais enfant. Est-ce une représentation féministe ? Est-ce que la représentation a évolué ? Et qu'en est-il de la représentation de la figure de la sorcière dans les œuvres contemporaines ? Dans le but d'approfondir ma compréhension des représentations de la figure de la sorcière dans le contexte de mes études en théâtre, j'ai donc entrepris une investigation plus approfondie des pièces de théâtre québécoises pour l'enfance et la jeunesse qui avaient un personnage principal de sorcière. J'ai délibérément opté pour les productions théâtrales québécoises destinées à un public jeune, d'une part pour retracer de quelle manière cette figure était représentée dans mon enfance. D'autre part, ce choix se révélait aussi important pour mettre en lumière les représentations problématiques de la sorcière qui me semblent amplifiées dans le théâtre jeunesse, qui compte souvent des protagonistes exubérants et tirés à gros traits pour mettre de l'avant une morale ou pour accentuer un ressort comique.

1.3 Les sorcières dans le théâtre québécois pour les jeunes publics : une figure antiféministe ?

A witch is always a woman. I do not wish to speak badly about women.
Most women are lovely. But the fact remains that all witches are women.

There is no such thing as a male witch.

— Roal Dahl (*The Witches*)

Dans son essai *The Witch Must Die*, Sheldon Cashdan (1999) allègue que la sorcière des contes doit mourir pour permettre aux enfants de trouver des repères entre le bien et le mal. Les caractéristiques démoniaques de la sorcière n'auraient d'autre dessein que celui d'aider les enfants à gérer leurs propres enjeux psychiques. Son argumentaire omet cependant systématiquement le caractère misogyne de ces exécutions, en passant sous silence le genre de la personne exécutée. Pourquoi est-ce la sorcière qui doit mourir et non le sorcier ? La théorie de Cashdan n'est pas surprenante dans son omission, car « c'est précisément parce que les chasses aux sorcières nous parlent de notre monde que nous avons d'excellentes raisons de ne pas les regarder en face » (Chollet, 2018, p. 14). Et il serait juste de penser que c'est précisément parce que cette figure a historiquement été utilisée dans une visée antiféministe qu'elle a ensuite été récupérée par groupes de femmes artistes et féministes.

Cette récupération féministe de la figure de la sorcière pourrait avoir commencé avec les écrits de Matilda Joslyn Gage (1826-1898), qui a été la première féministe à mettre en lumière le caractère profondément misogyne de la chasse aux sorcières en Europe à partir du XV^e siècle (Gage, 1893). Depuis, les féministes occidentales n'ont cessé de s'emparer de la figure de la sorcière, qui symbolise pour elles à la fois la victime du patriarcat et la femme puissante. Dans les arts vivants, la création de *La danse des sorcières*, chorégraphiée et interprétée par Mary Wigman en 1914, fait partie des « toutes premières appropriations féministes de la figure de la sorcière » (Colin, 2012, p. 10). En arts visuels, plusieurs peintres surréalistes utilisent également la figure de la sorcière dans une perspective féministe, notamment les artistes Leonor Fini, Leonora Carrington, Remedios Varo, Nelly Kaplan et Eileen Agar (Colin, 2012, p. 12). Certaines artistes iront même jusqu'à revendiquer une identité de sorcière. Valeska Gert, par exemple, artiste autodidacte connue comme comédienne, pantomime et danseuse, ouvre en 1949 le cabaret Hexenküche — littéralement « cuisine de sorcière » (Gert, 1968). Les liens qu'elle trace entre son travail, son identité et la figure

de la sorcière sont encore plus expressément nommés dans son autobiographie *Ich bin eine Hexe* (« Je suis une sorcière »), publiée en 1968 en allemand (la traduction française devra attendre 2004) (Gert, 1968).

Au tournant des années 1970, la figure de la sorcière devient un symbole de militance (Colin, 2012). Le 31 octobre 1968, le mouvement W.I.T.C.H. (Women's International Terrorist Conspiracy from Hell) fait sa première manifestation devant Wall Street à New York (Robin, 1997). La sorcière a été particulièrement reprise dans les luttes féministes de la décennie suivante, notamment grâce à la parution d'ouvrages féministes fondateurs où elle figure, tels *Woman Hating* d'Andrea Dworkin en 1974, *La jeune née* de Hélène Cixous et Catherine Clément en 1975, *La voleuse de langue* de Claudine Hermann en 1976 et *Gyn/Ecology* de Mary Daly en 1978 (Saint-Martin, 1991). Il s'agit là d'un « véritable retour en force de la sorcière » (Colin, 2012, p. 12). Le Québec ne fait pas exception à ce courant mondial ; dans les années 1970 « émerge une nouvelle écriture des femmes, à la fois engagée dans les luttes féministes et “résolument moderne” sur le plan formel » dans laquelle « revient sans cesse, tel un leitmotiv, la figure polyvalente de la sorcière » (Saint-Martin, 1991, p. 67).

Du côté de la dramaturgie québécoise pour l'enfance et la jeunesse, le personnage de la sorcière est très présent (p. ex. *Folie Furieuse* [Bellefeuille, 1986], *Pierrette Pan, ministre de l'enfance* [Dubé, 1995], *Gretel et Hansel* [Lebeau, 2014], *Petite Sorcière* [Brullemans, 2017]). Cependant, l'analyse de ses représentations dans ces pièces m'a permis de constater que, loin d'être un symbole féministe, « la sorcière est généralement un personnage unidimensionnel, dans lequel [est projeté] le Mal absolu » (Saint-Martin, 1991, p. 68). Ainsi, depuis les toutes premières représentations de la figure dans le théâtre pour les jeunes publics que j'ai pu trouver, ce sont des personnages de sorcières stéréotypés qui sont mis de l'avant. Dans le théâtre jeunesse, les sorcières sont méchantes, jalouses, et terribles. Folkloriques au maximum, leurs représentations péjoratives reconduisent des idées qu'on pourrait même parfois qualifier antiféministes.

Folie Furieuse, écrite en 1986 par Robert Bellefeuille, est la première pièce de théâtre québécoise pour l'enfance et la jeunesse dans laquelle apparaît un personnage de sorcière, Barbara. Dans un style comique, l'auteur nous présente très rapidement les personnages de la « bonne » Zelda, et de la « méchante » Barbara. Zelda est une grande chanteuse qui incarne le rôle de la princesse dans

une opérette à succès. Anxieuse, Zelda demande constamment qu'Arthur, le directeur du théâtre, la rassure. Barbara, quant à elle, se moque de son patron, lui dit de s'en aller, qu'elle n'a pas besoin de lui et qu'il l'importune. Évidemment, Arthur met ce comportement sur le dos de la « jalousie » de Barbara pour sa collègue. Dans la pièce, Barbara est donc la « méchante », « acariâtre », « jalouse », « grosse » (Roberfeuille, 1986, p. 40), et « terrible » (CEAD, 2020) sorcière. Un autre bon exemple dans la dramaturgie québécoise pour les jeunes publics qu'« une femme ne peut avoir d'ambition à titre personnel sans être damnée » (Dworkin, 1983, p. 51) est le personnage de Pierrette Pan dans la pièce de Jasmine Dubé. Dans *Pierrette Pan, ministre de l'enfance*, pièce créée à la scène en 1994, le personnage éponyme est une « sorcière des temps modernes qui a troqué ses pouvoirs contre LE pouvoir » (Dubé, 1995, p. 14). En plus de souhaiter le pouvoir, Pierrette Pan a une autre caractéristique impropre aux femmes : elle déteste les enfants. Dès la première scène, la ministre de l'Enfance mentionne son aversion pour les enfants : « Eurk ! Des bébés ça pue, ça bave, ça rote [...] » (Dubé, 1995, p. 16). Non seulement la ministre de l'Enfance n'aime pas les enfants, elle ne les considère pas importants : « Les droits des enfants, les droits des enfants. Ça ne m'intéresse pas. » (Dubé, 1995, p. 20) Comme on ne peut être femme et souhaiter le pouvoir, ou être femme et détester les enfants, Pierrette Pan est forcément une sorcière. Et pour que ce soit bien clair qu'une femme avec ces caractéristiques doit être honnie, Jasmine Dubé fait de son personnage de Pierrette Pan une femme qui, en plus de détester les enfants, leur souhaite la mort :

Si c'en était un, moi, je serais la jardinière d'enfants et je les planterais, les enfants. Je les couperais, je les arracherais, je les écraserais. J'aspergerais les pas fins avec des insecticides. Je déchargerais des tonnes d'engrais chimique sur les tannants. Après, je mettrais les enfants dans une grosse marmite, pis là... [...] Pis je les passerais au blender. (Dubé, 1995, p. 29)

Bien que les textes dramatiques utilisent souvent des procédés qui ridiculisent volontairement les figures d'autorité, il me semble intéressant de questionner la prémisse qui fait de cette femme une sorcière. Probablement à l'insu de son autrice, Pierrette Pan s'inscrit dans une longue lignée de sorcières folklorisées qui ont pour fonction dramatique première d'incarner une figure d'autorité problématique de laquelle les enfants devront se libérer. En faisant de Pierrette Pan une femme prête à commettre des infanticides, Jasmine Dubé reconduit le parfait personnage de la « méchante » sorcière.

Suzanne Lebeau a recréé sensiblement ce même mythe de la sorcière tueuse d'enfants avec sa pièce *Gretel et Hansel*. Dans cette pièce produite en 2011 et à l'image du conte original des frères Grimm, la sorcière est une « vieille femme » « très vieille et très méchante » avec « de longs cheveux blancs » (Lebeau, 2014, p. 53) et un « rire horrible », un rire de « vieille femme folle » (Lebeau, 2014, p. 56) qui « [aime manger] les petits garçons bien gras » (p. 58). Faisant prisonniers Hansel et Gretel, la sorcière souhaite engraisser le petit frère afin de le manger. En plus de reproduire le personnage de la vilaine sorcière mangeuse d'enfants, à l'image du conte original, Suzanne Lebeau a créé dans sa pièce un deuxième personnage de sorcière : celui de Gretel. Dans cette pièce, Gretel est la grande sœur d'Hansel, et on comprend rapidement la rivalité dans la fratrie. À la naissance de Hansel, Gretel n'a que « treize mois » (Lebeau, 2014, p. 8), mais elle doit vite devenir « une grande sœur [...] raisonnable » (Lebeau, 2014, p. 13). La rivalité entre les deux enfants est telle qu'à la fin de la pièce, quand la méchante sorcière demande à Gretel de mettre son petit frère dans le feu, Gretel hésite : « la tentation est folle de voir le petit frère rôti [...] » (Lebeau, 2014, p. 60). Gretel, tout comme la sorcière, a en elle la capacité de tuer des enfants. Gretel choisit finalement de pousser la sorcière dans le feu et de libérer son petit frère. Une fois de plus, une sorcière est brûlée. Inscrite dans une réécriture d'un mythe célèbre, la sorcière incarnée par Lebeau ne constitue pas une création de personnage à part entière, mais plutôt une continuation du stéréotype négatif qui pèse sur les femmes vivant seules. De nouveau, le processus d'émancipation et de subjectivation des personnages d'enfants dans la pièce de Lebeau s'accomplit aux dépens de la femme adulte. Dans cette réécriture faite par Lebeau, tout comme dans les textes de Dubé et de Bellefeuille mettant en scène une sorcière, il semble que la croissance et l'individuation des personnages ne puissent se réaliser que par l'élimination d'une figure féminine puissante. La question de la représentation des femmes d'un certain âge, même dans le contexte d'une réécriture, suscite en moi une réflexion sur la culture symbolique que l'on cherche à perpétuer, et que j'espérais pouvoir éviter dans l'écriture de ma pièce de théâtre. Ces constatations ont également suscité en moi un désir de cerner une dramaturgie plus récente, pour voir de quelle manière ses enjeux étaient abordés. Un exemple récent s'est imposé dans cette optique, soit la pièce *Petite Sorcière* de Pascal Brullemans.

Publiée en 2017, *Petite Sorcière* est la pièce québécoise la plus récente mettant en scène un personnage de sorcière. Cette pièce est extrêmement pertinente pour analyser la perception qu'on

a de la figure de la sorcière, car elle est encore en tournée en France et a fait l'objet d'une adaptation pour un balado disponible gratuitement en ligne.

Tout comme l'a fait Lebeau, Brullemans utilise les codes du conte traditionnel, cette fois-ci pour raconter une histoire de négligence parentale et de violence faite aux filles. Dans cette pièce, le personnage de Petite Sorcière est une enfant récemment orpheline qui doit aller vivre chez l'Ogre. Grande Sorcière a donné la garde de sa fille à l'Ogre en sachant très bien qu'il mange des enfants la nuit. Le texte de Brullemans est intéressant puisqu'il est le premier à complexifier le personnage de la sorcière pour un public jeunesse. En effet, la pièce de Brullemans donne en partie une agentivité à la figure de la sorcière par le personnage de Petite Sorcière. Concept créé par Judith Butler, l'agentivité est la capacité d'agir limitée d'une personne sur les rapports de pouvoirs qui la constituent. Pour une personne ou un personnage, l'agentivité est « la capacité à faire quelque chose avec ce qu'on fait [d'elle/lui] » (Butler, 2006, p. 15). Or les personnages ne sont-ils pas des êtres d'action, et donc forcément agentifs ? Pas tout à fait, puisque les actions des personnages ne sont pas forcément dirigées contre les rapports de pouvoirs dont ils dépendent. L'histoire de la dramaturgie occidentale nous permet d'ailleurs de constater que la plupart des grands personnages féminins ne sont pas agentifs (Andromaque dans l'œuvre éponyme de Jean Racine, Ophélie dans *Hamlet* de William Shakespeare, Desdémone dans *Othello* de William Shakespeare, Roxane dans *Cyrano de Bergerac* d'Edmond Rostand, Blanche DuBois et Stella Kowalski dans *Un tramway nommé Désir* de Tennessee Williams, Laura Wingfield dans *La Ménagerie de verre* de Tennessee Williams, Hedda Gabler dans *Hedda Gabler* de Henrik Ibsen, Nina dans *La Mouette* d'Anton Tchekhov, etc.). Or, dans la littérature jeunesse adaptée au théâtre (Matilda dans *Matilda* de Roald Dahl, Alice dans *Alice au pays des merveilles* de Lewis Carroll, Dorothy dans *Le Magicien d'Oz* de L. Frank Baum, Anne dans *Anne de Green Gables* de L. M. Montgomery), et dans la dramaturgie pour les jeunes publics (Alice dans *Alice à Wonderland* (1992) d'Anne-Marie Olivier, Charlotte dans *Charlotte parmi les hirondelles* (1997) de Marie-Thérèse Quinton, Cassandre dans *Cassandre en vacances* (2008) de Jasmine Dubé, Thomas dans *Thomas, la nuit, ne veut pas venir* (2014) de Suzanne Lebeau), les personnages d'enfants sont généralement agentifs. C'est le cas du personnage de Petite Sorcière dans la pièce de Brullemans.

Dans son texte, Petite Sorcière doit résoudre elle-même une violence qui lui est faite par les adultes. Le caractère injuste de ce qui lui arrive la place d'abord dans une position de victime mais,

heureusement, la dramaturgie la place au cœur du récit, lui donnant la parole et un rôle actif dans sa reconstruction. Ayant fait un pacte avec l'Ogre, Petite Sorcière doit se faire manger par lui afin de libérer le garçon chasseur. Sachant que l'Ogre est allergique aux chats, Petite Sorcière tord le cou du sien et le met dans un pâté au four (tuant ainsi son familier). Alors que l'Ogre s'apprête à la dévorer, Petite Sorcière dit « Avant de mourir, j'aimerais vous offrir ceci pour vous remercier de m'avoir accueillie » (Brullemans, 2017, p. 42). Pour se libérer de l'Ogre et pour « vivre heureuse comme une sorcière » (PS⁵, p. 45), Petite Sorcière donne « tout ce qu[']elle aimai[t] » (PS, p. 43). Tout comme les sorcières historiques, le personnage de Petite Sorcière est ainsi victime du patriarcat (l'Ogre dans la pièce étant la figure de l'homme et du père). Contrairement aux sorcières historiques, Petite Sorcière a une part d'agentivité puisqu'elle réussit à combattre ce qui l'opprime en exerçant elle-même les moyens de sa libération. Le personnage de Petite Sorcière incarne donc à la fois la sorcière victime et la sorcière en puissance.

A priori, le personnage de Petite Sorcière de la pièce de Brullemans semble plutôt féministe. Or, quand on analyse la relation entre Petite Sorcière et sa mère, quelques bémols apparaissent. Premièrement, le personnage de Petite Sorcière est en partie victime de sa mère, Grande Sorcière. Deuxièmement, les personnages de Petite Sorcière (la bonne fille) et Grande Sorcière (la méchante mère) semblent reproduire l'opposition entre la « bonne » et la « mauvaise » sorcière. Cette dualité est présente dès les premières lignes du texte, où Petite Sorcière est présentée en parfaite ménagère : « Quand sa mère est trop fatiguée Petite Sorcière prend soin d'elle fait la vaisselle et racle le potager. » (PS, p. 7). Au contraire, le personnage de Grande Sorcière incarne dans cette pièce la méchante sorcière, la mère indigne, celle qui laisse Petite Sorcière « toute sale », « crasseuse » et « mal habillée » (PS, p. 8). Dans la logique de la pièce, Grande Sorcière devient ainsi la méchante sorcière des contes de fées. Une ambiguïté s'installe cependant, car Grande Sorcière est le personnage féminin qui incarne le plus les valeurs féministes d'indépendance. En effet, Grande Sorcière répète à plusieurs reprises qu'elle est « contente d'être une sorcière » (PS, p. 8), car elle a « des yeux qui voient au-delà des apparences » (PS, p. 8), qu'elle est « plus maligne et trouve toujours des solutions » (PS, p. 9), et qu'elle est « libre et [qu'elle n'a] besoin de rien » (PS, p. 10).

⁵Désormais, les références à la pièce Petite Sorcière (Brullemans, 2017) seront abrégées par les initiales de son titre.

On pourrait alors penser que les valeurs féministes défendues par le personnage et les caractéristiques qui font d'elle une *méchante* sorcière vont de pair. Finalement, les caractéristiques mêmes dont Grande Sorcière est si fière font d'elle à la fois une femme indépendante et une mauvaise mère. Grande Sorcière est une femme exclue, rejetée, et vivant seule avec sa fille en bordure de la forêt. Elle est malade et elle « consulte les médecins qui lui prescrivent des tas de remèdes » (PS, p. 9), mais ne guérit toujours pas. Grande Sorcière se tourne alors vers la médecine alternative — car « les médecins sont tous des crétins » (PS, p. 9) — et part à la recherche d'une « fleur magique qui pousse au fond des bois » (PS, p. 9). Arrivée dans la forêt, Grande Sorcière utilise son balai pour nettoyer la cabane et créer un abri « mieux qu'un palais » (PS, p. 11) pour sa fille. Elle cherche pendant des jours la fleur qui la fera guérir, mais ne la trouve pas. Seule et sans ressource, Grande Sorcière fait un pacte avec l'Ogre avant de mourir : elle lui sauve la vie, en échange de quoi il doit prendre soin de sa fille. Or, Brullemans ne prend pas le parti de Grande Sorcière dans cette pièce, et choisit plutôt de la rendre responsable du mal qui arrivera à sa fille. Grande Sorcière est « folle » (PS, p. 19) de confier sa fille à l'Ogre qui « ne [peut] pas s'occuper d'un enfant » (PS, p. 19), car c'est « dans [sa] nature » (PS, p. 33) de les manger. La représentation de la figure de la sorcière dans la pièce de Brullemans permet donc seulement partiellement de réintégrer cette dernière, nous exposant encore une fois le mythe de la bonne sorcière adolescente et la méchante mère/vieille sorcière.

Dans le cadre de la recherche de ma culture symbolique, que ce soit au sein de la dramaturgie québécoise destinée au jeune public ou dans l'exploration plus globale de la représentation des figures de sorcières, il m'est apparu évident que j'avais, malgré moi, emmagasiné plusieurs représentations antiféministes de ces figures. Il semble également manifeste que les conceptions mentales que j'avais élaborées trouvent leur origine dans un ensemble culturel symbolique plus vaste. Il apparaît aussi évident que cet ensemble culturel symbolique, ou ce mythe, dans la perspective de Barthes, avait pour dessein d'associer les sorcières à des femmes que la société avait condamnées. Il va de soi que le lectorat de la pièce pourrait aussi avoir emmagasiné à différents degrés ce mythe et qu'il me faudra rester vigilant dans l'écriture de mon personnage de sorcière afin de ne pas le reconduire. Dans une perspective plus personnelle, la recherche de ma culture située m'a permis de trouver quelques souvenirs enfouis qui pourraient avoir nourri mon attachement envers la sorcière, mais l'origine précise de mon lien profond avec cette figure

demeure en partie énigmatique. Toutefois, je dispose d'une panoplie d'outils qui me permettront d'écrire une pièce de théâtre ayant pour objectif la déconstruction de certains mythes qui entourent cette représentation. Nourri par ces différents constats, j'ai voulu en apprendre plus sur ma culture symbolique vis-à-vis de la deuxième figure que je souhaitais étudier dans le cadre de ma recherche-création, soit la figure de la codeuse informatique. Pour ce faire, il me semblait évident que je devais reproduire la méthodologie de recherche employée avec la figure de la sorcière.

CHAPITRE 2

LA CODEUSE : UNE SORCIÈRE MODERNE ?

2.1 Recherche autoethnographique de la figure de la codeuse

Dans le cadre de ma recherche sur ma culture symbolique liée aux codeuses informatiques, j'ai entrepris une analyse des émissions de télévision américaines comportant un personnage de codeuse. Il convient de noter que les codeuses informatiques (et même les codeurs informatiques) étaient peu fréquentes à la télévision et dans les films quand j'étais enfant. Cependant, j'ai réussi à identifier quelques personnages qui manifestaient un intérêt pour les technologies informatiques tels que je les avais observés durant mon enfance. Cette première section de chapitre fera état des recherches de mes préconceptions en lien avec ce personnage de codeuse. En amorçant ce processus, je m'attendais à trouver plusieurs biais sur cette figure. Je dirais même que j'ai entrepris cette démarche avec une certaine appréhension, et presque à contrecœur. Bien qu'essentielle à mon hypothèse de départ et à mon projet d'écriture, la codeuse informatique s'éloignait considérablement de mes intérêts habituels, axés sur l'étude de figures historiques. C'est en effet la prémisse de la pièce qui a généré l'intérêt pour cette figure, et non l'inverse, m'imposant ainsi une historisation située quelque peu inconfortable. En toute honnêteté, il serait plus juste de dire que la technologie et tout ce qui y est associé ne m'ont guère passionné·e jusqu'à récemment. Pour illustrer cette aversion, il est pertinent de souligner que je n'ai installé Internet à mon domicile qu'en 2017. Lorsque mes amis me demandaient le code Wi-Fi et que je leur annonçais que je n'avais tout simplement pas Internet, leurs réactions étaient empreintes d'incrédulité : « Mais comment fais-tu pour vivre ? » Je ne parvenais pas à saisir la signification de leurs propos, car je possédais un téléphone portable avec quelques données mobiles (j'ai acquis mon premier téléphone portable en 2014), ce qui me permettait de consulter mes courriels, et la bibliothèque municipale se trouvait à quelques rues de chez moi. Mon refus d'avoir Internet à domicile s'inscrivait en quelque sorte dans une démarche politique : je cherchais à m'éloigner autant que possible de l'avancée technologique. La seule raison qui m'a finalement poussé à installer Internet a été l'emménagement de ma colocataire Saafa, qui était alors étudiante en génie informatique. L'idée d'intégrer la technologie dans ma vie était donc totalement étrangère, voire répugnante, lorsque du jour au lendemain, j'ai commencé à vivre avec une femme engagée dans le domaine de l'avancement technologique. La côtoyer et la voir travailler étaient à la fois fascinants et

intimidants. Son univers m'était totalement étranger, ses activités me semblaient obscures, et elle évoluait dans une forêt que je ne connaissais pas et où je n'avais pas l'intention de m'aventurer. L'installation d'Internet à mon domicile a considérablement modifié ma vie : j'ai développé de nouvelles habitudes (à la fois positives et négatives), tout en travaillant sur ma réticence envers les technologies. À travers mes recherches sur la codeuse informatique, j'ai été surpris de constater que mon aversion pour les technologies — que j'associais au « masculin » — n'était peut-être pas seulement le fruit d'une préférence personnelle. La perception que j'avais du métier de codeuse informatique pourrait s'inscrire dans un mythe qui me dépassait, mythe créé pour éloigner les femmes des métiers technologiques. On attribue en effet l'invention de la programmation informatique à la comtesse Ada Lovelace (1815-1852) qui, dès 1843, avait inventé un logiciel de programmation (Martin, 2015). La programmation informatique a même longtemps été qualifiée de métier féminin (Collet, 2006). De 1940 à 1980, plusieurs femmes ont contribué à la recherche — et donc à l'avancement de la profession —, autant en Europe qu'aux États-Unis (Abbate, 2012). Or, ce savoir typiquement réservé aux femmes pendant près d'un siècle est devenu un savoir d'hommes quand on en a compris l'importance pour le développement technologique (Collet, 2020). C'est donc avec curiosité que j'ai replongé dans les émissions de télévision des années 1990 et début 2000 comprenant un personnage de codeuse – ou de codeur – informatique afin de voir quelle représentation on en faisait.

Les seuls souvenirs que j'avais de personnages de codeur de cette époque étaient Neo de la Matrix et la fameuse scène où on voit défiler du code informatique à l'écran. J'ai été surpris de voir que, dans les listes de personnages de codeuse trouvées en ligne, on mentionnait quelques personnages que je connaissais, dont Willow de *Buffy contre les vampires* (étais-je le seul qui n'avait pas retenu cette information ?) et Chloé Sullivan dans *Smallville*. Je me souvenais vaguement de ce personnage, mais je n'aurais jamais pu dire qu'elle avait des compétences en informatique. En regardant les premiers épisodes de *Smallville*, je me suis remémoré mes souvenirs de ce personnage. Allant à la même école que Clark Kent (personnage principal), elle devient son amie, tout en cachant les sentiments amoureux qu'elle éprouve pour lui. Sa curiosité et ses compétences d'enquêtrice lui font obtenir un poste dans un journal local à la deuxième saison, mais rien ne met de l'avant ses compétences informatiques. Il faut attendre près de neuf saisons pour que ce personnage mette de l'avant ses compétences informatiques (je n'avais pas écouté plus de deux

saisons quand j'étais enfant, et je n'en ai pas écouté plus dans le cadre de cette recherche). Il n'y avait donc pas vraiment de trace de ce personnage comme figure de codeuse dans mon imaginaire.

J'ai poursuivi mon enquête avec le personnage de Lane Kim dans *Gilmore Girls*. Amie d'enfance de Rory (personnage principal), Lane Kim est un personnage récurrent. Je n'avais pas souvenir qu'elle avait des compétences particulières en informatique, et j'ai été surpris de voir que le personnage montre ces compétences dès la deuxième saison, notamment dans l'épisode 15, intitulé *Lost and Found*. Dans cet épisode, Rory a des problèmes avec son ordinateur portable et Lane l'aide à résoudre les problèmes techniques.

À la lumière de ces exemples de jeunes femmes jolies, amoureuses, et compétentes en informatique, je me suis demandé d'où venait l'image stéréotypée que j'avais en tête quand je pensais à une codeuse informatique. Ma représentation mentale des codeuses ayant un physique ingrat, portant généralement des lunettes, travaillant constamment sur un grand écran, souvent isolées, ne venait donc pas des personnages des séries que j'avais écoutées enfant. J'ai donc entrepris une nouvelle netnographie, portant cette fois sur la représentation des femmes codeuses en utilisant le moteur de recherche d'images de Google. Là encore, les images associées à la codeuse informatique n'étaient pas celles que j'avais en tête. En tapant le mot-clé « *women who code* », on tombe sur des images de femmes professionnelles (habillées en tailleur ou vêtement propre), portant lunettes, et souriant devant leur écran d'ordinateur (voir fig. 2.1).

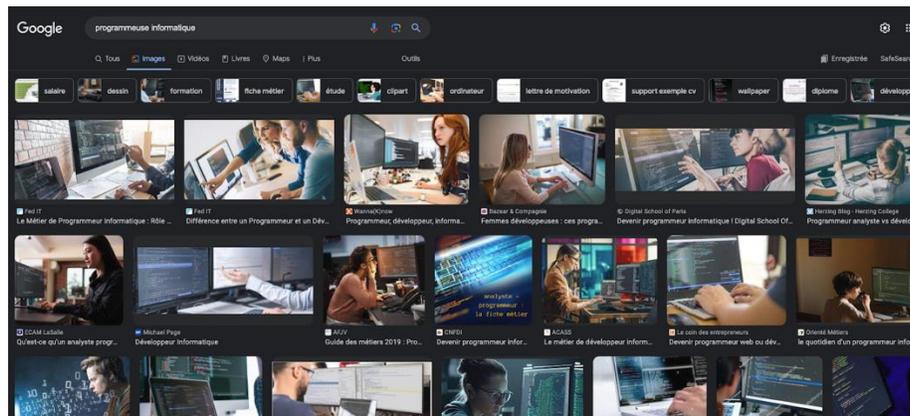


Figure 2.1. Capture d'écran « programmeuse informatique », hiver 2020

J'ai alors commencé à chercher des références visuelles qui pourraient mettre en lumière mes stéréotypes. Avec les mots « *geek* » (voir fig. 2.2) ou « *gamer* » (voir fig. 2.3), j'étais déjà beaucoup plus proche de la représentation mentale que j'avais d'une codeuse informatique, mis à part le physique ingrat, qui n'est pas représenté dans mes recherches sur Internet.



Figure 2.2. Capture d'écran « geek », hiver 2020

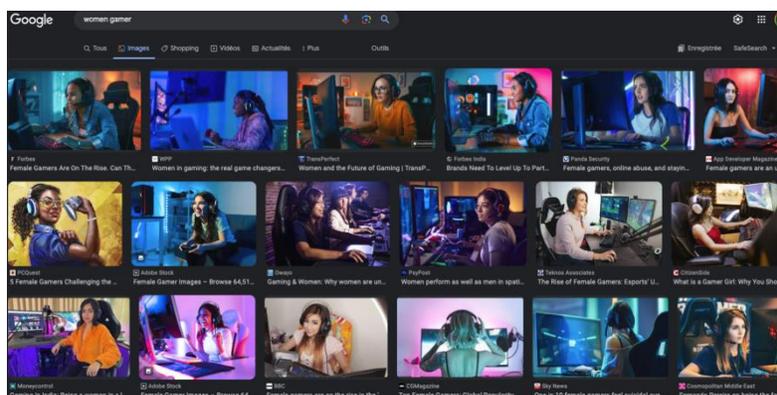


Figure 2.3. Capture d'écran « women gamer », hiver 2020

Sentant une impasse avec ces recherches, je me suis tourné vers les pièces de théâtre québécoises. Sans surprise, il y avait très peu de textes mettant en scène un personnage de femme codeuse. J'ai cependant trouvé une pièce extrêmement pertinente pour mon projet de recherche-création, soit la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin.

2.2 La codeuse dans le théâtre québécois

Présentée au théâtre La Licorne pour la première fois en 2018, la pièce de Catherine-Anne Toupin a connu une réception positive du public et de la presse. Plutôt classique dans sa dramaturgie, *La Meute* suit le personnage de Sophie, une femme dans la quarantaine. Après avoir perdu son emploi, Sophie décide de s'évader, et trouve un gîte dans un coin reculé du Québec. Elle y est accueillie par Martin, qui occupe les lieux avec sa tante Louise, propriétaire de la maison de campagne. Sophie décide de rester dans cette maison de campagne pour plusieurs jours, et développe une relation d'amitié avec Martin. Au fil de soirées bien arrosées, un projet se met en place : Sophie prendra des photos érotiques de Martin afin qu'il puisse améliorer sa situation financière précaire depuis la perte de son emploi. À l'issue de cette séance de photos, la véritable identité de Sophie est révélée. Sophie se nomme en réalité Geneviève Hébert, et elle est très connue de Martin, qui la cyberharçèle depuis des mois. Conceptrice de jeux vidéo, Geneviève travaillait à la refonte du jeu *Games of Fires* dans une perspective féministe. Martin et d'autres fans du jeu n'ont pas supporté cette initiative, et ont lancé une campagne de harcèlement en ligne. Geneviève a réussi à trouver l'adresse IP de Martin et a compris qu'il était le plus virulent dans ses commentaires, et qu'il réussissait à relancer le mouvement haineux chaque fois qu'il s'essouffait. À partir de là, Geneviève l'a retracé et a décidé de le confronter chez lui.

Seul personnage de codeuse⁶ dans la dramaturgie québécoise, Geneviève possède plusieurs caractéristiques qu'on peut associer à la figure de la sorcière. Elle est à la fois victime, révoltée et militante. En utilisant Internet pour confronter son agresseur, Geneviève ignore le conseil qui incite les victimes de cyberintimidation à « se déconnecter » (Quinn, 2017). Détenant un savoir réservé aux hommes (Collet, 2006) et refusant de se cantonner dans la posture de victime et de subir le système, le personnage de Geneviève permet de réfléchir à de nouvelles formes de résistance et de proposer des moyens de rendre Internet plus sécuritaire pour les femmes. Pour approfondir le lien de filiation entre le personnage de Geneviève et la figure de la sorcière, je me baserai sur le cadre

⁶ Le métier de Geneviève est « conceptrice de jeux vidéo ». Si toutes les programmeuses informatiques (codeuses) ne sont pas forcément des conceptrices de jeux vidéo, un poste de conception dans cette industrie est généralement attribué à une personne qui détient un minimum de connaissances en programmation informatique. Pour les fins de ma recherche, je la décrirai donc comme codeuse.

analytique proposé par Lori Saint-Martin (Saint-Martin, 1991). Dans son article « Écriture et combat féministe : figures de la sorcière dans l'écriture des femmes au Québec » (Saint-Martin, 1991), Lori Saint-Martin analyse la polyvalence de la figure de la sorcière dans la production littéraire québécoise féministe de 1977 à 1982. En plus d'un corpus composé d'œuvres romanesques, l'article s'appuie sur trois œuvres dramatiques, *La nef des sorcières* (collectif, 1976), *Les fées ont soif* (Boucher, 1978) et *La saga des poules mouillées* (Marchessault, 1981), afin d'établir les différentes facettes de la figure de la sorcière dans les œuvres fictionnelles de l'époque. Pour Saint-Martin, la figure de la sorcière « incarne » dans les œuvres analysées « cinq types de femmes perçues comme exemplaires dans le combat féministe [soit] la victime, l'hystérique, la femme témoin du passé, la femme active et créatrice et la révoltée » (Saint-Martin, 1991, p. 68). Dans l'article de Saint-Martin, l'analyse de la représentation plurielle de la figure de la sorcière se fait grâce à l'aide de cinq sous-sections, soit une par type de sorcière (Saint-Martin, 1991). Dans chacune de ces sous-sections, les œuvres littéraires fictionnelles côtoient les théories féministes afin de revaloriser et complexifier la figure de la sorcière. La figure de la sorcière devient ici plus large, et les personnages de femmes ayant des traits des cinq « archétypes » de femmes des luttes féministes sont également analysés en tant que sorcières. Dans la pièce de Toupin, le personnage principal de Geneviève se retrouve dans trois catégories de sorcière auxquelles je m'attarderai dans le cadre d'une analyse textuelle approfondie.

2.3 Analyse de la codeuse en tant que sorcière selon la nomenclature de Saint-Martin dans la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin

L'exploration détaillée de la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin s'inscrit dans une analyse approfondie de la codeuse en tant que sorcière, conformément à la nomenclature de Saint-Martin. Cette démarche s'inspire d'une double intention. Premièrement, elle s'inscrit dans une étude de cas, étant donné la rareté du personnage de codeuse dans le contexte québécois. Face à cette lacune, l'analyse approfondie de la seule pièce mettant en scène cette figure offre une opportunité unique de dévoiler les nuances de sa représentation. Deuxièmement, cette approche vise à mettre en lumière les procédés narratifs, les choix de création des personnages et les techniques d'écriture par bribes utilisés dans la pièce. Cette démarche revêt une importance particulière pour ma recherche, car elle éclaire les stratégies qui ont nourri mon propre processus d'écriture. La lecture attentive et l'analyse de *La Meute* ont non seulement enrichi ma compréhension du personnage de

la codeuse, mais ont également influencé la réorientation de mon projet vers une adresse pour un public adulte. La frontalité avec laquelle la pièce aborde la violence et ses mécanismes a notamment contribué à cette évolution, soulevant des questions essentielles sur l'impact des choix narratifs sur la perception des enjeux féministes. En explorant ces aspects, cette sous-section vise à éclairer les tenants et aboutissants de la représentation de la codeuse en tant que sorcière dans la pièce de Catherine-Anne Toupin selon trois catégories de la nomenclature de Saint-Martin, soient celle de la victime, de la créatrice et de la révoltée.

2.3.1 Codeuse et victime

Dans cette perspective, la première caractéristique qui relie la figure de la sorcière au personnage de Geneviève est celle de la victime. Si le mot « victime » revient à six reprises seulement dans le texte, la dramaturgie met en évidence le cyberharcèlement dont est victime Geneviève dans trois moments phares où elle se remémore les insultes de ses agresseurs. Dans ces monologues de réminiscences, Geneviève a un discours hachuré et décousu, dans lequel elle n'arrive pas à raconter les événements dans l'ordre. Elle se censure souvent, ne finissant que rarement ses phrases, les laissant en suspens ou s'interrogeant sur ce qu'elle vient d'affirmer :

Comme si c'était... Comme si j'avais quoi que ce soit à me...
Quoi que ce soit !
Comme si j'avais...
Rien.
J'ai rien à me...
Rien.
(Toupin, 2018⁷, p. 2)

En plus de ces hésitations, les interventions monologuées de Geneviève sont toutes interrompues par le discours haineux de ses cyberharceleurs. En effet, presque chacun des paragraphes de Geneviève se termine avec une insulte qu'elle a pu lire en ligne. Bruit constant venant brouiller son discours, les attaques des agresseurs ont pour objectif de déshumaniser Geneviève :

⁷ Afin d'alléger le texte, les prochaines références bibliographiques du texte *La Meute* de Catherine-Anne Toupin seront inscrites de cette manière : (T., p.).

Je suis devenue un problème.
Faque on se débarrasse. On fait le ménage.
Le grand ménage.
Décâlisse bitch
(T., p. 2)

On constate d'abord la récurrence des insultes cherchant à animaliser Geneviève : « chienne » revient à neuf reprises ; « *bitch* » — « chienne » en anglais — à douze reprises ; « gueule » à cinq reprises et « vache » à deux reprises. Le caractère spéciste de ces insultes n'a rien d'anodin, car l'association femmes/animaux a historiquement permis aux hommes de mieux dominer ces deux groupes (Adams, 1990). Il est également intéressant de noter que le titre de la pièce associe les agresseurs de Geneviève à des animaux : « Tu vas lancer ta meute d'enragés contre moi » (T., p. 150). Mais l'animalisation des agresseurs de Geneviève ne les met pas dans une position inférieure ; au contraire, les associer aux loups les place dans une situation de domination. Dans son essai *Les châteaux d'Eros*, Anne-Marie Dardigna met en lumière l'inégalité des rapports hétérosexuels de ce jeu dominé/dominant qui, malgré des apparences de pouvoir au départ, renvoie toujours les femmes dans une position passive (Dardigna, 1990). Cette posture, reprise par Lily Boisvert, selon laquelle l'homme serait un « chasseur » et la femme une « proie » (Boisvert, 2017) est au cœur de la pièce de Toupin. Cette dynamique se transpose en effet dans la dramaturgie de *La Meute*, où les agresseurs de Geneviève (les loups) justifient leur comportement par la place qu'ils croient être réservée aux femmes, soit être éternellement dominées par un ou des hommes. Plus encore, ils utilisent les arguments de la domination sexuelle — et spéciste — pour rappeler à Geneviève qu'ils sont en droit de la posséder : « Si t'étais ma femme, ça ferait longtemps que je t'aurais fermé la gueule » (T., p. 39).

Le nombre de menaces de viol est une autre marque de cette tentative de domination de Geneviève par la violence sexuelle : « Je vais te mettre jusqu'à ce que tu te déchires de l'intérieur » (T., p. 38) ; « Je vais te violer pis tu vas aimer ça » (T., p. 114) ; « La prochaine fois que tu sors de chez vous, je vais t'attraper, je vais te traîner dans la ruelle, pis je vais te violer parce que tu as besoin de te faire mettre ma chienne » (T., p. 142). Toutes ces menaces ont évidemment des effets sur Geneviève, qui témoigne à trente-quatre reprises de son sentiment de peur. Elle tente de passer à l'action, de porter plainte à la police, mais cette démarche n'a pas les effets escomptés, car l'agent·e de police minimise ce qu'elle a vécu :

Pis on peut pas vraiment dire que vous êtes...
Je t'attends devant ta porte
... une victime. [...]
Je suis quoi ? Je suis quoi d'abord ?
Parce que rien de tout ça est... est concret.
514 582-3482
Rien de tout ça est... est réel
6714, rue Lepage
Tant qu'il n'y a pas eu d'infraction.
Appartement B.
Tant qu'il n'y a pas eu de menace concrète, vous comprenez.
Ben oui, je comprends, je suis pas...
Vous êtes pas encore une victime.
Je vais te tuer ma chienne.
(T., p. 21-22)

L'utilisation du monologue est particulièrement intéressante dans ce cas, puisqu'il oblige Geneviève à revivre son/ses traumatisme/s et permet une accumulation des différentes strates discursives. En effet, le procédé d'écriture force la protagoniste à revivre les menaces – qui ne cessent de s'insérer dans le récit du dialogue avec l'agent·e –, mais également la violence de la minoration par le corps policier. Sur scène, c'est donc à travers la voix de l'interprète de Geneviève qu'on entend le discours haineux. Immanquablement, la répétition de ces violences dans les monologues de Geneviève a un impact sur sa perception d'elle-même. La négation de son vécu a des effets sur elle, qui en vient à minimiser ce qu'elle vit : « Je suis victime de... Ostie que j'haïs ça ce mot-là » (T, p. 23). Sa réticence à utiliser ce mot revient plus tard dans le texte, montrant de quelle manière la minimisation des gestes de ses agresseurs par l'agent·e de police a des effets à long terme : « Je suis victime de... Ostie que j'haïs ça ce mot-là » (T., p. 39). Le rapport ambivalent de Geneviève au mot « victime » reflète bien le vécu des femmes victimes de violences, qui « développent un seuil de tolérance élevé face à la violence » (Paquette, 2018, p. 262) et peuvent ainsi se sentir moins légitimes de se décrire comme une « victime ». La réticence de Geneviève à utiliser ce mot se loge peut-être dans le caractère passif qu'on lui attribue souvent. Le remplacement progressif de l'utilisation de ce mot au profit du terme « survivante » depuis les années 1980 en Amérique du Nord contribue également peut-être au malaise que Geneviève ressent avec le mot « victime », surtout tel qu'il est utilisé dans le système judiciaire ou dans les médias. La pièce ne nous permet pas de savoir avec exactitude où se loge le/s malaise/s que Geneviève ressent avec

mot « victime », mais elle incite les lecteur·rice·s à être empathiques face à son chemin réflexif et à reconnaître les violences qu'elle a vécues.

Plus encore, les violences que Geneviève subit se manifestent lorsqu'elle tente de porter plainte. L'agent·e de police lui remet alors la responsabilité de sa propre sécurité, en lui proposant d'être « prudente » (T., p. 22), de « faire disparaître toutes traces » (T., p. 22), et de « [prendre] des vacances » (T., p. 22). Toutes ces injonctions finissent par convaincre Geneviève de changer son apparence physique :

Changer encore de couleur. Encore ?
Cheveux blonds ? Non, non, trop d'attention.
Ou courts ? Peut-être, courts ?
Non, non, pas courts.
Sinon c'est plus mon choix. [...]
Mais j'ai pas le choix.
(T., p. 23)

Encore une fois, on comprend que c'est à Geneviève d'assurer sa propre sécurité, quitte à en perdre son identité. Geneviève est donc victime des cyberharceleurs, mais aussi du système qui ne peut pas la protéger et qui semble même lui attribuer d'avance la responsabilité de ce qui lui arrivera si elle n'est pas « prudente ». En conséquence, Geneviève en vient à intérioriser le problème et à croire qu'elle est responsable de ce qui lui arrive. Lorsque son employeur la licencie — alors qu'il aurait dû la protéger, car son cyberharcèlement est directement lié à son emploi —, c'est Geneviève qui porte le blâme : « Vous avez raison. J'ai... J'ai fait une erreur. Des erreurs » (T., p. 8).

2.3.2 Codeuse et créatrice

Or, l'identité de Geneviève ne se résume pas au statut de victime. Tout comme les personnages de la pièce *Les fées ont soif* (Boucher, 1978) incarnent la complexité de la figure de la sorcière puisqu'elles sont simultanément victimes, révoltées et hystériques (Saint-Martin, 1991), le personnage de Geneviève a plusieurs caractéristiques de la sorcière. En plus d'être victime, Geneviève personnifie la femme créatrice par son métier de conceptrice de jeux vidéo. L'importance qu'elle associe à son emploi témoigne de la place que cette fonction occupe dans son identité. Le champ lexical du travail est très important dans la pièce : « job » (16 occurrences), « industrie » (3), « jeu » (24), « vidéo » (5), « game » (6), sont des mots qui reviennent souvent. La

première réplique de la pièce fait également état de son renvoi déguisé, mettant bien en évidence l'élément déclencheur de la révolte de Geneviève : « Prends-le comme une opportunité. C'est une opportunité. Non ! Non, c'est un luxe » (T., p. 7). En se faisant licencier, Geneviève « perd » en quelque sorte une partie d'elle, une partie créatrice. Le caractère injuste de son licenciement est également bien mis en évidence dans la pièce. Lors d'une de leurs premières soirées alcoolisées, Geneviève raconte les événements à Martin, qui éprouve alors de la sympathie pour elle :

SOPHIE

[...] C'est un des gars avec qui je travaillais, un gars de mon équipe qui m'a... qui s'est ouvert la trappe. Il a révélé des informations confidentielles sur un projet. [...] Pis ça s'est répandu comme une traînée de poudre.

MARTIN

Pourquoi c'est pas lui qui a perdu sa job ?

SOPHIE

Parce que je sais pas c'est qui. Je l'ai jamais su. J'ai passé des semaines à me rendre à la job en me demandant qui voulait ma peau. Les choses ont dégénéré pis...

MARTIN

Ils t'ont mis dehors.

(T., p. 51)

Geneviève met bien de l'avant l'oppression masculine qu'elle vivait au travail et l'injustice de sa situation.

Quand une femme est représentée comme compétente en technologie dans une œuvre de fiction, c'est en effet pour montrer à quel point il est difficile d'y faire sa place, voire carrément impossible, à moins de se conformer aux exigences de la productivité capitaliste qui sont plus facilement valorisées chez les hommes que chez les femmes et autres personnes minorisées dans le genre (travailler de longues heures, négliger ses enfants, être célibataire, etc.). Si on dépasse le cadre des études théâtrales — dans lesquelles ce sujet est pour le moment encore très peu abordé — les deux tendances dominantes dans la représentation des femmes en technologie sont soit de dépeindre le passé de femmes géniales (*Hidden figures* [Melfi, 2016], *The Woman Who Smashed Codes* [Fagone, 2017], *Code Girls* [Mundy, 2017]), soit de représenter une réalité bien actuelle chargée de sexisme

(*Gamer* [Villeneuve, 2020], *Game(r)* [Laliberté, 2019]). Plus encore, dans la plupart des représentations fictionnelles qui mettent en scène un monde où la technologie est futuriste, les femmes sont complètement absentes — sauf pour incarner elles-mêmes les machines (*Her* [Jonze, 2013], *Ex-machina* [Garland, 2014], *Humans* [Vincent, 2015]). La fiction confirme alors les stéréotypes associés à la profession et met en lumière les injustices de cette industrie typiquement masculine. Dans *La Meute*, Geneviève témoigne de ce système injuste qui rend la simple exécution de son métier impossible. Son personnage permet de créer de l'empathie pour les femmes codeuses et travailleuses de l'industrie du jeu vidéo. Harcelée par un de ses collègues, Geneviève sensibilise en effet les lecteur·trice·s à cette violence structurelle en confiant sa peine à Martin : « [...] Le pire dans tout ça, c'est que tous ces gars-là avec qui je travaillais, je pensais que c'était mes amis, t'sé ? J'avais confiance en eux. » (T., p. 51)

Malgré la trahison et l'injustice de la perte de son emploi, Geneviève trouve de nouvelles stratégies pour créer, et par le fait même, s'émanciper. Car Geneviève est surtout créatrice dans sa façon de se révolter. En allant confronter son agresseur chez lui, Geneviève se crée un avatar.

Selon le sociologue Antonio Casilli, avec l'importance de la vie « connectée », on assiste à une nouvelle négociation de la corporéité qui est sans cesse dans un « aller-retour entre technologie et chair » (Casilli, 2009, p. 152). C'est exactement dans cette lignée que s'inscrit Geneviève quand elle choisit de se métamorphoser dans le réel, pour confronter une violence qui était initiée dans l'espace numérique. En effet, pour confronter son agresseur dans le monde réel, Geneviève transforme son apparence physique et change son prénom. Dans le texte, il faut noter que le prénom de Geneviève revient à huit reprises seulement. Pour désigner le personnage, le prénom « Sophie » est utilisé dans toute la pièce. Ce choix éditorial est certainement pensé pour garder le suspense autour de son identité, mais réduit tout de même Geneviève au silence : elle ne peut s'exprimer qu'à travers son alter ego. Son véritable prénom est d'abord utilisé par ses agresseurs : « J'ai violé des dizaines de femmes, pis t'es ma prochaine victime, Geneviève » (T., p. 23), « Je vais te violer Geneviève » (T., p. 114), « Il paraît que Geneviève Hébert a perdu sa job » (T., p. 128). Il faut attendre le dénouement de la pièce pour que Geneviève se nomme pour la première fois, révélant ainsi son identité à Martin :

SOPHIE
Mon nom c'est Geneviève.

MARTIN
Geneviève ?

LOUISE
Pourquoi tu nous as dit que tu t'appelais Sophie ?

SOPHIE
Geneviève Hébert.

Pause. Martin fige. Il la regarde, bouche bée.

SOPHIE
Tu viens de me replacer là, hein ?

(T., p. 92)

Dans cet échange, Geneviève reprend Martin lorsqu'il s'adresse à elle sous son pseudonyme : « Je m'appelle Geneviève ! » (T., p. 138), réaffirmant ainsi son identité à son agresseur. À la suite de ce passage, dans le tout dernier monologue de Geneviève, son véritable prénom est utilisé pour la désigner. Ce n'est qu'à ce moment qu'elle peut nommer de façon limpide ce qui lui est arrivé, et raconter son histoire sans être interrompue par le flot d'insultes de ses agresseurs :

GENEVIÈVE
Il a suffi d'un message anonyme sur un forum de gamers. [...]
Mon ordinateur a été *hacké*.
On m'a *doxxée* : mon numéro d'assurance sociale, mon adresse, mon numéro de téléphone ont été publiés. J'ai reçu des centaines, des milliers de menaces de viol... de mort.

(T., p. 104-105)

Ainsi, dans toutes les répliques précédentes, Geneviève n'est pas réellement elle-même. Elle cache sa véritable identité pour obtenir réparation pour ses agressions. Elle joue à être quelqu'un d'autre, ce qui n'est pas sans risque. D'ailleurs, à son arrivée au gîte, Geneviève doute d'elle-même, et a besoin de confirmer l'identité de Martin à plusieurs reprises :

SOPHIE

Tu t'appelles Martin, c'est ça ?

MARTIN

Ça fait deux fois que je te le dis.

SOPHIE

Excuse-moi, j'ai conduit toute la nuit...

(T., p. 12)

En ayant la confirmation qu'elle est bel et bien en face de son agresseur, Geneviève est désemparée. Son malaise est tellement grand qu'elle en est malade. Ne se doutant de rien, Martin et Louise pensent que Geneviève est saoule, et lui interdisent de reprendre la route. Geneviève reste donc à dormir, prisonnière de son propre avatar. Le lendemain de son arrivée, lors d'un souper en compagnie de ses hôtes, Geneviève risque de se faire démasquer par Martin.

MARTIN

Ta face me dit quelque chose...

SOPHIE

Je dois avoir ce genre de face là.

MARTIN

Quel genre de face ?

SOPHIE

Le genre de face qui ressemble un peu à tout le monde.

MARTIN

Ça existe ? Je pensais que tout le monde avait sa propre face.

(T., p. 35)

Dans cet échange qui continue sur trois pages, le mot « face » revient onze fois. Et ce n'est pas étonnant que l'accent soit mis sur le visage de Geneviève, puisque Martin peut tout à fait le reconnaître, malgré le masque qu'elle s'est créé pour l'occasion. Or, c'est justement la manière dont Geneviève navigue entre les réalités qui est particulièrement intéressante. En cachant sa véritable identité à Martin — et aux lecteur·trice·s/ spectateur·trice·s —, elle crée une fiction dans

la fiction, nous rappelant qu'« [elle aussi] aime ça les jeux » (T., p. 154). Et dans cette fiction qu'elle crée à même la réalité, Geneviève devient maître du jeu. Par sa connaissance des règles du jeu dans lequel Martin plonge sans en connaître toutes les ramifications, Geneviève inverse les dynamiques de pouvoir et se retrouve en position de supériorité par rapport à Martin. Qui plus est, ce renversement des dynamiques de pouvoir dans l'espace réel permet de mettre en lumière la violence sexiste que Geneviève a subie dans l'espace virtuel – mais qui a eu des conséquences dans sa vie réelle. En transposant le jeu de son agresseur dans le monde réel, Geneviève s'émancipe et devient ainsi une sorcière.

2.3.3 Codeuse et révoltée

Dans la réalité qu'elle a créée grâce à son avatar, l'avantage qu'a Geneviève sur Martin est notable. Ignorant sa véritable identité, Martin porte en estime Geneviève et essaie constamment de se rapprocher d'elle : « C'est l'un de jaser avec quelqu'un en chair et en os. Quelqu'un qui comprend » (T., p. 45). On devine ainsi que le personnage de Martin n'a pas beaucoup d'interactions sociales dans le monde réel, ce qui accentue son intérêt envers Geneviève. Dès les premières pages, Geneviève attise le sentiment d'admiration de Martin et encourage leur rapprochement avec de courtes répliques qui affirment leur complicité, telle « Tu as raison. On a une chose en commun » (T., p. 27) ou encore « On se comprend » (T., p. 46). Cette fausse connivence permet à Geneviève de mieux manipuler Martin lors de la soirée où elle le convainc de prendre des photos érotiques de lui — véritable motif de son stratagème. Cette scène à huis clos est la plus longue séquence entre les deux personnages et elle s'étend sur plus de cinquante pages⁸, marquant ainsi l'importance de cet événement dans l'évolution des deux personnages. Telle une maître du jeu, Geneviève dirige toute cette séquence. Jouant d'abord à « vérité ou conséquence » avec Martin, Geneviève lui demande s'il a un rêve (T., p. 56). Gêné, il lui répond qu'il ne veut pas en parler, et que de toute façon, il ne pourrait pas le réaliser par manque de moyens financiers (T., p. 57). À la suite de cette confiance, Geneviève prétend avoir « un *flash* » et attise la curiosité de Martin avant de lui dévoiler son plan : « Moi, j'ai eu ce flash-là parce que je pensais que t'étais extraverti » (T., p. 66), « Je peux pas croire que j'ai pensé à ça » (T., p. 67), « C'est tellement fucké

⁸ Dans l'édition de 2018, la scène s'étend de la page 55 à la page 112.

que... » (T., p. 68). Mais Geneviève n'explique pas son plan à Martin dans le cadre d'un dialogue. La révélation de son plan se fait dans le non-dit, à travers une longue didascalie où Geneviève montre son ordinateur à Martin (T., p. 71). Encore une fois, la tension dramatique est accentuée puisque Martin consent au plan de Geneviève sans permettre aux lecteur·trice·s/spectateur·trice·s de connaître la nature de leur projet. Lorsque le dialogue reprend, Geneviève mène la scène, en alternant entre un discours rassurant et une injonction à passer à l'action. Elle lui répète plusieurs fois qu'elle ne le « force pas » (T., p. 72), qu'elle n'essaie « pas de prendre avantage sur [lui] » (T., p. 76), mais insiste suffisamment pour arriver à ses fins. L'utilisation de l'impératif marque bien la supériorité de Geneviève, qui guide la séance de photos : « Colle-toi sur le mur » (T., p. 83), « Commence à te déshabiller. Joue avec ta chemise » (T., p. 85), « Enlève tes jeans » (T., p. 93). Finalement, Geneviève réussit à prendre des photos et des vidéos érotiques de Martin, lui promettant de « tout effacer après » (T., p. 111). Aux yeux de personnes qui essentialisent la domination masculine, Geneviève se transforme en un « homme » stéréotypé ici — donne des ordres, mène le jeu — et « féminise » Martin.

Dans sa révolte, Geneviève décide d'utiliser les armes de son agresseur. Qui plus est, dans le cadre de la représentation théâtrale, le décalage doit certainement aider à voir la domination en la dénaturant. L'autrice joue ainsi avec la stratégie du retournement. Transposées dans la réalité (Geneviève face à son agresseur, mais également le public devant la représentation théâtrale), les mécaniques de l'oppression sont accentuées, car il n'y a plus d'intermédiaire (d'écran) entre l'agressée et l'agresseur. La violence est également plus palpable, car la souffrance de la victime est visible. Après avoir pris les photos, Geneviève éprouve effectivement des remords parce qu'elle considère après tout Martin comme « un bon gars » (T., p. 114). Or, ce même soir où Geneviève regrette la séance de photos et pense partir du gîte sans faire de vagues, Martin écrit en ligne un message haineux à son égard. Dans la scène finale, Geneviève confronte Martin devant Louise, qu'il considère comme « [s]a deuxième mère » (T., p. 120). Cherchant à révéler au grand jour l'identité cachée de Martin, elle le force à lire le message haineux qu'il vient de publier sur elle. À contrecœur, Martin s'exécute et tente de se justifier, prétextant que « c'était un jeu » (T., p. 143) et qu'il a « le droit de dire ce qu'[il] veut » (T., p. 144). Lorsqu'il cherche l'approbation de sa tante, la réaction de Louise vient marquer la gravité des gestes de Martin. Elle n'essaie à aucun moment

de le défendre, et affirme que « c'est dégueulasse c'qu'[il] a écrit » (T., p. 146). Une solidarité féminine se dessine alors entre les personnages de Geneviève et de Louise.

2.3.4 Codeuse solidaire

Ce lien de sororité est accentué lors de la révélation du plan final de Geneviève. Outre les messages haineux, on apprend que Martin « a publié des photos toute nue » (T., p. 147) de son ex-copine Chantal après leur rupture, et qu'il « les a envoyées à tous ses contacts, sa famille, ses amis... » (T., p. 147). Tentant de rétablir l'injustice, Geneviève décide d'envoyer les photos érotiques de Martin à Chantal, pour que ce soit elle qui décide « si elle les met sur un site de *revenge porn* » (T., p. 149). Par ce geste, Geneviève accentue la solidarité féminine, et offre une vengeance à une femme qu'elle ne connaît pas, mais dont elle connaît la souffrance. Elle crée ainsi une communauté — un couvent de sorcières ? — de femmes solidaires, prêtes à se défendre les unes les autres. Et c'est peut-être dans cette sororité assumée que Geneviève se rapproche le plus de la figure de la sorcière.

En transposant l'enjeu du cyberharcèlement au théâtre, la pièce de Toupin offre de nouvelles possibilités de réflexion. La création de l'avatar de Geneviève (Sophie) nous donne à voir les mécaniques utilisées par les cyberharceleurs et le caractère vicieux de leur anonymat. D'ailleurs, lorsqu'elle est interrogée par Martin sur la moralité de ses actions, Geneviève répond seulement qu'elle « fait exactement la même chose que [lui] » (T., p. 146). Les lecteur·trice·s-spectateur·trice·s ont alors accès à deux niveaux de confrontation, d'abord dans le monde réel (Geneviève confronte son agresseur chez lui), puis dans le monde virtuel (Chantal publie les photos érotiques de Martin prises par Geneviève). Et dans ces deux réalités, Geneviève réussit finalement à avoir le dessus sur son agresseur.

Geneviève dépasse ainsi son statut de victime en utilisant sa créativité dans sa révolte. On peut ainsi affirmer que la codeuse informatique, Geneviève, a plusieurs caractéristiques de la figure de la sorcière telle qu'elle est présentée dans le théâtre féministe québécois des années 1970. Plus encore, en partageant sa vengeance avec d'autres femmes victimes, Geneviève crée une sororité féministe. L'alliance de Geneviève (la quarantaine) avec Chantale (la trentaine) et Louise (la soixantaine) permet de « constituer dans le présent les conditions de possibilités d'une filiation symbolique des femmes [...] » des différentes générations. (Colin, 2012, p. 98)

Cela dit, l'action de Geneviève demeure personnelle et vise une personne en particulier, Martin. Bien que très satisfaisante pour le public, elle laisse le système intact, et ne confère pas une victoire collective. C'est dans son inscription dans la « littérature de revanche » que la pièce de Toupin rejoint le collectif. Comme plusieurs autres autrices contemporaines, Toupin utilise la vengeance pour dénoncer les violences vécues par les femmes. Plus encore, en utilisant un langage cru, elle s'approprie un langage souvent réservé aux auteurs dramatiques masculins, et ouvre la voie à de nouvelles dramaturgies féministes. Par son existence dans la dramaturgie québécoise, Geneviève crée également un lien symbolique avec d'autres codeuses informatiques, rappelant que les pionnières du métier étaient des femmes. L'intrigue de la pièce rappelle aussi ce qu'a vécu Zoë Quinn, une codeuse informatique conceptrice de jeux vidéo contemporaine victime de harcèlement. Ces parallèles, ces filiations, nous rappellent que « ce qu'une personne peut provoquer, c'est un entraînement à être, à commencer, à partir de quelque chose » (Collin, 2012, p. 100). Geneviève est le premier personnage de codeuse informatique dans le théâtre québécois. Sa révolte est un point de départ pour aborder la question du cyberharcèlement dans les études théâtrales. Avec la création des Femmes pour l'Équité en Théâtre (F.E.T.) en 2016 (Espace GO, 2019), et la renaissance du féminisme organisé dans le milieu théâtral québécois, il y a fort à parier que ce n'est qu'une question de temps avant de voir apparaître des pièces de théâtre qui abordent ces enjeux avec des retournements dramatiques tous plus féministes les uns que les autres.

J'ai été agréablement surpris par le caractère manifestement féministe des personnages de codeuses que j'ai repérés au sein de mes références culturelles et dans la dramaturgie québécoise contemporaine. Au cours de mes recherches, j'ai identifié des pistes de représentation visuelle des personnages susceptibles d'être intégrées dans mon travail. De plus, j'ai réussi à déconstruire certains préjugés associés à la figure de la codeuse, ce qui a renforcé mon intérêt pour ce personnage. Mon exploration m'a également permis d'établir des connexions entre la figure de la sorcière et celle de la codeuse informatique. À travers l'étude de mon corpus, j'ai également trouvé des stratégies textuelles pertinentes pour mettre en lumière la violence subie par les femmes.

Parmi les stratégies d'écriture qui m'ont inspiré pour ma propre démarche, je peux citer l'utilisation du monologue pour générer la confusion dans l'identité de la personne qui relate les faits, l'adresse directe d'enjeux féministes grâce à une langue précise et un champ lexical riche, et enfin, la sororité dans l'adversité. La pièce de Toupin m'a également signalé un écart par rapport à mon approche,

où je tente de limiter au maximum les reproductions de violences faites contre les femmes. À la lecture de la pièce, il me semblait que, bien que fort percutantes, les violences répétées au sein du texte, notamment les menaces de viols, participent à une reproduction de la violence. Cette reproduction pourrait, par son accumulation, ajouter des images mentales de violences sexuelles contre les femmes à l'imaginaire collectif déjà très chargé de ces représentations. De plus, il me semblait que la retranscription aussi crue des menaces de viols pouvait être un déclencheur pour les victimes de violences sexuelles et, toujours en raison de leur place prépondérante dans le texte, entraîner une forme de normalisation (bien qu'horrible, elles sont récurrentes, donc *normales* d'une certaine façon). Cette recherche textuelle de la pièce *La Meute*, qui générerait des outils dramaturgiques intéressants pour mon processus d'écriture, concluait ma recherche sur la figure de la codeuse informatique.

En résumé, l'investigation de la figure de la sorcière à travers différents médias a généré une matière riche pour mon projet d'écriture ainsi qu'une vision beaucoup plus positive de la codeuse informatique et des nouvelles technologies en général. La recherche de cette figure clôturait aussi une historisation située des deux figures que je souhaitais mettre en relation dans l'écriture d'une pièce de théâtre, soit la codeuse informatique et la sorcière. Pour rappel, cette historisation s'est incarnée dans un retour introspectif sur mes représentations de la sorcière qui m'a mené à analyser les émissions de télévision américaines de ma jeunesse et à réaliser une recherche autoethnographique approfondie des représentations de la figure de la sorcière. Dans cette même lignée, j'ai analysé la présence des sorcières dans le théâtre québécois pour les jeunes publics, interrogeant la possible connotation antiféministe de cette représentation.

Je me suis ensuite concentré sur la figure contemporaine de la codeuse, avec laquelle j'ai sondé ma propre culture symbolique. Cette recherche autoethnographique spécifique m'a permis de jeter les bases pour dévoiler les liens entre la codeuse et la sorcière. Cette exploration a été enrichie par l'analyse détaillée de la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin, selon la nomenclature de Saint-Martin. Les différentes facettes de la codeuse, en tant que victime, créatrice, révoltée et solidaire, ont été examinées dans le contexte du théâtre québécois afin d'y révéler les stratégies d'écriture dramatiques qui pouvaient se révéler porteuses pour mon projet d'écriture.

Toutes ces étapes m'ont permis de rédiger une pièce de théâtre qui est à la fois très proche – dans ses thèmes – et très éloignée – dans sa forme – de mon hypothèse initiale. Dans le chapitre suivant, je me pencherai plus en détail sur le processus d'écriture de ma pièce *Chasse aux sorcières*. J'explicitai les aspects incarnés de l'écriture, le dialogue avec la technologie pour la génération de matière textuelle et, enfin, la fusion du macro et du micro en tant que réponse astucieuse à une quête dramaturgique complexe. Ce chapitre sera essentiel pour comprendre le processus créatif qui découle de toute cette exploration préalable, et fera ainsi la synthèse de mon projet qui cherchait à relier la figure de la sorcière à celle de la codeuse informatique.

CHAPITRE 3
RETOUR AUTOETHNOGRAPHIQUE SUR LA CRÉATION DE LA PIÈCE
CHASSE AUX SORCIÈRES

« Vous n’aurez pas de mal à me connaître.

On a oublié de me brûler. »

— Valeska Gert

3.1 Retour sur un processus d’écriture incarné

Toutes les démarches expérimentales que j’ai entreprises, qu’elles soient liées à l’exploration de la culture populaire ou à mon désir d’intégrer mon sujet de manière corporelle, se reflètent dans la matérialité tangible de mon processus d’écriture. Dans le contexte de cette matérialisation, j’ai volontairement rempli mes cahiers de terrain à la main. Le choix de cette forme manuscrite revêt une signification stratégique, puisqu’il me permet d’impliquer activement mon propre corps dans l’acte d’écrire, établissant ainsi un lien intime entre mon processus créatif et ma propre corporéité. Cette décision se révèle également pertinente dans le cadre de l’engagement réflexif et analytique, car elle nécessite une transcription au propre sur ordinateur, favorisant ainsi une étape de réflexion critique approfondie. Ce faisant, je m’inscris dans une volonté « d’avoir à la fois un œil ouvert sur l’anecdote historique (de laquelle d’ailleurs je dépends) ainsi que sur ce qui me développe une vision globale : cortex et peau, de toute mémoire [corporelle] » (Brossard, 2009, p. 66).

À travers l’alternance dynamique entre les formats manuscrits et numériques, je tente de tisser une toile conceptuelle qui rejoint les théories des « lettres aériennes » de Brossard (2009). En imprimant mes versions retravaillées, j’adopte une démarche similaire à celle évoquée par la poétesse, celle qui consiste à explorer le potentiel du format imprimé pour éclairer et annoter les couches sous-jacentes de mon travail. Ces allers-retours entre le manuscrit et l’imprimé engendrent une interaction dialectique entre la matérialité tangible de l’écriture et la virtualité du numérique, créant ainsi un espace où les sens et la pensée interagissent. Cette technique me permet de garder une trace de ce qui a été écarté ou transformé au cours de mon processus de création, en « [sortant] de ma peau » pour « [m]’acheminer vers d’autres fictions », des fictions qui « se calibre[nt]

[également] théoriquement » et révèlent des traces de réflexions et d'explorations passées (Brossard, 2009, p. 66)

Dans ma démarche d'écriture, ces oscillations entre une matérialité incarnée et une réflexion analytique-critique, en relation avec le concept de « lettres aériennes », concrétisent une interaction continue entre les dimensions sensibles de l'écriture et les strates de sens qui se superposent dans mes textes. Tout comme Brossard explore le mouvement des lettres entre la page et l'esprit, je navigue entre la surface manuscrite et l'espace virtuel, cherchant à capter l'essence même de mon processus créatif. C'est ainsi que je tente de créer un espace où les idées et les sensations s'entrecroisent, invitant le lecteur à s'engager activement dans la réinterprétation et la co-création du texte, à la manière des « lettres aériennes » qui circulent librement entre l'auteur·ice et le/la lecteur·ice.

De plus, ces traces me fournissent un moyen de mesurer la manière dont mes intuitions initiales ont pris forme au sein d'un texte qui va au-delà des contours théoriques et pédagogiques pour se matérialiser en tant qu'œuvre théâtrale. Cette œuvre acquiert son sens dans le dialogue que le/la lecteur·ice entretient avec une représentation scénique, qu'elle soit imaginée ou réelle, en tenant compte de la conception visuelle (qu'elle soit réalisée mentalement ou concrètement par un·e metteur·e en scène, par exemple). En ce qui concerne mon projet de recherche spécifique, il est possible de retracer ma volonté d'insérer des personnages historiques dans ma pièce dès les premiers dialogues que j'ai écrits (voir figures 3.1 et 3.2). Adoptant fréquemment la méthode des dialogues pour amorcer l'écriture, je génère une matière textuelle qui va former la base de la construction de mon récit. Dès les premières répliques écrites, on peut discerner mon intention de faire dialoguer des personnages historiques, à l'instar de Jeanne de Brigue, avec des figures contemporaines de sorcières comme Camille d'*Occupation Double Québec 2019*.

- Je pense jamais y arriver. C'est le 1^{er} fois qu'un balais français d'océan. Je y a plein de monde qui se sont saisis ici pour échapper à la mort. Mais, je devrais pouvoir moi aussi! Ah! Il est un autre sautoir.

Jeanne de Bouigne s'approche d'une femme autochtone

- Bonjour, bonsoir!
 - Keki, Keki, bonsoir!
 - Quoi?
 - Tu viens me dire bonjour pour mieux me voler ma tenue, tu penses pas que j'te vois arriver avec ce grand sablier?
 - Le grand sablier, c'est juste pour l'attusay de maître si pas de bonjour très bien. Mais j'te voulais rien te voler, je (aujourd'hui son balai m'empêche vraiment bien toute de suite! Elle rit) Non, en fait je voulais savoir: comment tu fais les potions? Je ne connais rien à vos plantes ici!
 - Mais tu penses quoi? Que j'vais te laisser me voler comme un flic?
 - Non, non non, je suis amérindienne. Non, j'suis pas comme les autres. En fait, je suis sorcière de chez nous. C'est là que j'ai appris à faire les potions. Je voulais vous aider pour le balai.
 - Mais de quoi tu jases espérance?
 - Quoi?
 - Laissez faire. Vous m'avez traité de sautoir, mais vous êtes quelle sotte! En fait, sur toute...
 - Mais ce qui te fait, en? Non, balai à l'opposé de ce que tu quidites pour amener l'indien au sautoir.
 - Le quidites?
 - Ben oui, si c'est où on attrape le sautoir, ça lance de

Figure 3.1. Cahier de terrain « dialogues manuscrits », automne 2019

(Et si Camille dit je résume)

- Vous avez dit que vos amis pas —
 - Ben oui mais
 - SORCIÈRE!
 - Vous avez les cheveux noirs
 - J'me les teints
 - SORCIÈRE!
 - Vous avez copulé avec le diable!
 - Pas plus que les autres, j'aurais pas
 - SORCIÈRE!
 - Vous avez regardé une autre fille et elle devenu aveugle
 - C'est vrai —
 - SORCIÈRE
 - Votre compte Instagram montre des photos nus de vous
 - SORCIÈRE, SORCIÈRE, SORCIÈRE!
 - Le tribunal vous condamne à la noyade?
 - Pardon?
 - Mais comme vous êtes une sorcière, vous allez pouvoir vous échapper, c'est pas grave
 - Mais c'est quoi c'te onchipaye là? On m'a jamais parlé de c'te chose le contact qui j'ai écrit, j'vais parler à mon avocat!

Figure 3.2. Cahier de terrain « dialogues manuscrits », automne 2019

Une portion de ce premier écrit trouve toujours sa place dans mon texte final, spécifiquement dans le jeu vidéo créé par mon personnage Zoé. La dynamique de couple, originellement située dans un contexte hétérosexuel, a également été conservée, mais transposée dans un contexte queer. Dans

cette configuration, les personnages de Max (non binaire) et de sa partenaire Annie (cisgenre) sont amené·e·s à naviguer entre leur identité de genre, leur orientation sexuelle et leur rôle de programmeur·trice·s informatiques au sein d'une entreprise confrontée à des problèmes de toxicité et de sexisme. La création de ces personnages et de leurs dynamiques de vie privée se rapproche des concepts de « lettres aériennes » de Nicole Brossard, pour qui « tout corps porte en lui un projet de haute technologie sensuelle, dont l'écriture est l'hologramme ». En explorant l'incarnation de la sensualité ainsi que les dichotomies entre le travail et le désir, à savoir la création textuelle dans mon cas et la création de code de jeu vidéo pour mes personnages, je m'inscris une fois de plus dans la pensée de Brossard et d'autres écrivaines féministes pour qui le corps revêt une importance cruciale dans le processus créatif.

3.2 Dialoguer avec la technologie pour générer de la matière textuelle

Inspiré par les travaux de Janet Murray dans son ouvrage *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), mes pas dans la recherche-crédation ont été guidés par la perspective d'une narration en constante évolution qui intégrerait les nouvelles technologies. Murray m'a conduit à reconsidérer la structure conventionnelle des récits et à explorer de nouvelles avenues pour l'interaction entre l'auteur·e, le texte et le/la lecteur·trice. En effet, son exploration des nouvelles technologies a résonné avec mon désir d'intégrer activement les outils numériques dans mon processus créatif où je pouvais m'amuser à devenir un « poète hackeur » (Murray, 1997). Les concepts de narration interactive et d'écriture hyperfonctionnelle m'ont incité·e à repenser ma démarche sous un angle novateur, en examinant comment les outils technologiques pourraient remodeler la manière dont les histoires sont racontées et reçues.

L'hypertexte, concept à la base de l'hyperfiction, a été défini par Nelson en 1965 comme une nouvelle forme d'écriture non linéaire sur ordinateur qui permet l'accès interactif à des unités textuelles (Nelson, 1965). Le premier ouvrage d'hyperfiction est attribué à Michael Joyce et il a permis à George P. Landow de jeter les bases de la théorisation de la narration interactive où le/la lecteur·trice, le/la spectateur·trice ou l'utilisateur·trice a un certain degré de contrôle sur le déroulement de l'histoire. Dans son livre *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace* (1997), Janet H. Murray explore les implications de la narration interactive dans le contexte des nouveaux médias et des environnements numériques. Bien que datant des années 1990,

l'ouvrage de Murray est fondateur et anticipe de façon assez juste l'évolution de la narration grâce aux environnements numériques émergents. Inspiré par ces concepts, j'ai cherché à transcender les limites traditionnelles de la narration et à créer un espace où la technologie et la créativité s'entrelacent de manière fluide et immersive.

Cette orientation s'est concrétisée à travers diverses méthodes, telles que l'exploration des champs lexicaux associés à la figure de la sorcière, obtenus via des recherches en ligne, ainsi que l'utilisation d'outils de recherche textuelle tels que la fonction « contrôle F » pour recenser les mots-clés importants pour mon étude (« sorcières », « féminisme », « programmeuse informatique », « jeu vidéo », etc.). L'application de ces outils s'est révélée pertinente et éclairante, notamment lors de mes investigations au sein des œuvres dramatiques examinées. Une fois de plus, j'ai adopté une approche duale en combinant une analyse papier et une analyse en ligne. J'ai consigné des annotations dans les exemplaires physiques des œuvres, tout en recourant à des recherches quantitatives par le biais d'outils technologiques, en particulier les champs lexicaux. Ces ressources se sont avérées particulièrement précieuses pour approfondir ma compréhension des dimensions textuelles de mes recherches.

En complément de ces recherches analytiques, j'ai également eu recours aux outils technologiques pour générer des données textuelles. Plus spécifiquement, cette démarche s'est principalement matérialisée à travers mes interactions avec l'intelligence artificielle ChatGPT. Initialement, j'ai employé cette interface pour élaborer des listes, afin de bonifier les champs lexicaux propres à mon projet (voir fig. 3.3). À ma surprise, lorsque je réorientais les questions posées à ChatGPT en fonction de mon sujet de recherche — les femmes accusées de sorcellerie — les réponses générées adoptaient une perspective assez féministe. L'intelligence artificielle me rappelait — à chacune de mes demandes sur les sorcières — que les réponses générées pouvaient être tirées du folklore et qu'il était important de souligner que ces représentations n'étaient pas historiquement fondées et que les femmes accusées de pratiquer la magie à travers le temps étaient injustement accusées pour des raisons qui n'avaient pas de lien avec la sorcellerie, mais s'inscrivaient un contexte social (voir figures 3.4 et 3.5).



Figure 3.3. Capture d'écran « discussion avec ChatGPT », hiver 2023



Figure 3.4. Capture d'écran « discussion avec ChatGPT », hiver 2023

Il est important de noter que ces accusations étaient souvent basées sur des croyances infondées et que de nombreuses femmes ont été injustement persécutées et condamnées pour des actes qu'elles n'avaient pas commis. Les chasses aux sorcières étaient un produit de leur époque, influencées par des facteurs sociaux, religieux et politiques.

Figure 3.5. Capture d'écran « discussion avec ChatGPT », hiver 2023

Enthousiasmé·e par ces réponses, et souhaitant mettre en lumière les femmes historiquement considérées comme sorcières dans le cadre de mon projet de recherche, j'ai sollicité ChatGPT pour créer des énumérations de femmes accusées de sorcellerie à travers différentes périodes. Bien que les résultats historiques aient été peu concluants et pas utilisés dans mon projet — l'intelligence artificielle me recommandait régulièrement de consulter des spécialistes en histoire en raison de son incapacité à générer plus que des listes sommaires, et souvent tirées de sources peu reconnues, des victimes de la chasse aux sorcières —, mes interactions avec l'intelligence artificielle (IA) ont suscité en moi l'idée d'intégrer ce type de réponses dans l'écriture de la pièce de théâtre.

En sondant les frustrations occasionnelles causées par la technologie, j'ai remarqué qu'une répétition dans les requêtes — associée à une difficulté à comprendre des instructions trop larges ou imprécises — conduisait à des réponses redondantes, souvent déconnectées du sujet. Dans cette optique, j'ai exploité l'outil de « régénération » qui demande à la plateforme de reformuler une réponse afin de sonder les limites des connaissances et des synonymes employés par ChatGPT. Dans un premier temps, cette démarche m'a semblé peu concluante, puisque l'interface n'était pas en mesure de modifier son approche ou sa perspective sur le sujet. En effet, plutôt que de me fournir une nouvelle réponse, c'est-à-dire une réponse tirée de nouvelles sources ou de nouvelles références, ChatGPT me répétait à l'infini son postulat initial, en modifiant quelques formulations et adjectifs ici et là. Je me suis alors senti confronté à la limite du dialogue possible avec la technologie, mesurant à quel point les nuances et les changements de perspectives radicales ne faisaient pas partie des possibilités de ChatGPT. Avec cette expérimentation avec l'interface, je souhaitais repousser les limites de la narration interactive de Murray en cherchant à capturer dans mon travail la complexité de l'interaction entre l'humain et la technologie au sein même de mon processus d'écriture. Si, lors de ces expérimentations, un sentiment de vide et d'isolement — voire d'échec — m'a envahi·e, ces expérimentations ont finalement trouvé leur place dans mon projet de création lors de mes rédactions ultérieures, spécifiquement à travers les dialogues de Théorix, et plus particulièrement dans ses dernières répliques de « *bug* », inspirées par mon propre dialogue avec l'interface de ChatGPT. En plus de transmettre un sentiment d'inconfort et de frustration, je crois que ces répliques pourront rejoindre le lectorat dans le caractère à la fois humoristique et ancré dans une réalité de plus en plus concrète, une réalité qui évoque les interactions avec des outils tels que Google Assistant ou Alexa, où des difficultés de compréhension des commandes

peuvent générer une impression de soliloque dans un univers parallèle, où l'interlocuteur·trice serait perçu·e comme un·e « fol·le » par la « sagesse » de la technologie. Finalement, cette exploration m'a permis d'illustrer comment ce dialogue donne naissance à un espace littéraire unique, où les échanges entre l'humain et la machine prennent forme et offrent une nouvelle perspective sur la création littéraire contemporaine.

3.3 Fusionner le macro et le micro : réponse astucieuse à une quête dramaturgique complexe

Après avoir mené des recherches approfondies dans le domaine textuel, une phase de production s'imposait pour matérialiser mes découvertes. Le processus de rédaction proprement dit de la pièce théâtrale — c'est-à-dire la création des matériaux textuels qui composent le résultat final, ainsi que ceux qui ont influencé certains éléments présents dans l'œuvre — s'est articulé autour de quatre étapes cruciales. Pendant ces étapes, des allers-retours avec des ouvrages théorisant l'écriture, et plus précisément l'écriture dramatique, se sont imposés. J'ai ressorti plusieurs ouvrages tirés de mes études en interprétation théâtrale, notamment les écrits de Ubersfeld. J'étais agréablement surpris de voir la quantité de références disponibles sur ce sujet, caractérisant bien des éléments cruciaux dans mon approche, notamment l'importance de créer des personnages multidimensionnels. Dans cette sous-partie, j'explicitai plus en détail les quatre étapes d'écriture ayant mené à la création de ma pièce *Chasse aux sorcières*.

3.3.1 Le synopsis prépandémique : une pièce qui annonce une catastrophe

Débutée à l'automne 2019, la première étape a été essentiellement axée sur la réflexion concernant les personnages historiques. Les traces de ces écrits sont présentes dans le jeu vidéo élaboré par le personnage de Zoé. Au cours de cette phase initiale d'écriture, le projet de création portait le titre *Le jour où l'Halloween a été annulée*, et je vous présente ci-dessous le synopsis que j'ai élaboré au début de ce processus :

Le jour où Halloween a été annulée commence un 31 octobre dans une ville banale du continent américain alors qu'une tempête tropicale s'abat sur la ville, forçant les autorités du pays à annuler la fête de l'Halloween. Dans son sous-sol, Rachel souhaite faire une différence et contribuer aux manifestations pour le climat que la situation a déclenchées. Elle veut pirater le système de pipeline qui traverse le pays pour interrompre la circulation du pétrole. Dans son laboratoire, Amy, une

chercheuse en intelligence artificielle, essaie de programmer un algorithme capable d'analyser des données de manière plus complexe. Au même moment, des histoires abracadabrantes sont rapportées de partout dans le monde : des sorcières de différentes époques resurgissent avec éclat. Amy en est certaine, ces faits incroyables sont les répercussions d'un bris informatique d'ampleur mondiale. Les deux femmes ne le savent pas encore, mais leur collaboration est la clé de la lutte contre les changements climatiques. Réussiront-elles à s'unir ?

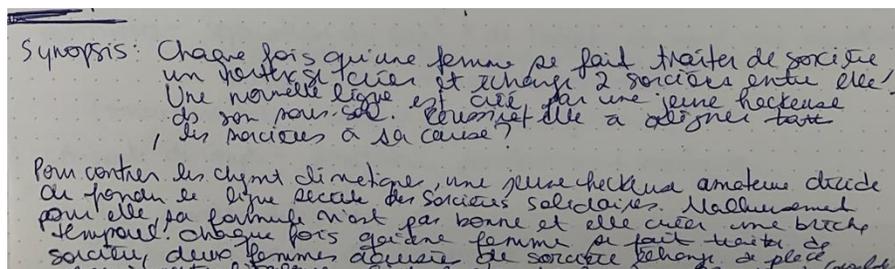


Figure 3.6. Cahier de terrain « synopsis manuscrit », automne 2019

Guidé par les principes élaborés dans l'ouvrage de Linda Seger, *Creating Unforgettable Characters*, j'ai entrepris un voyage créatif pendant plusieurs mois, visant à faire converger différentes figures historiques incarnant l'archétype de la sorcière, notamment à travers les voyages temporels du personnage Jeanne de Brigue. Pourtant, ces expérimentations n'ont laissé aucune trace tangible au sein de mon projet de recherche-création. La pertinence d'invoquer de nombreuses personnalités historiques a finalement suscité ma réflexion. Les enseignements de Seger sur l'importance de créer des personnages multidimensionnels ont mis en évidence le piège potentiel de l'accumulation. En effet, la prolifération de personnages semblait obscurcir le fil narratif et amoindrir l'engagement potentiel que le lectorat et le public pourraient avoir envers l'œuvre. Poussé·e par l'impératif croissant d'intégrer l'archétype de la sorcière dans ma thèse, je me suis retrouvé à adopter une approche qui, comme le suggère Seger, était quelque peu forcée. Cette approche a conduit à ce que les personnages incarnent des fonctions dramatiques, mais manquent de la profondeur, des nuances ou des ombres essentielles pour créer des personnages multidimensionnels.

3.3.2 Revenir à l'écriture avec un regard neuf

Un tournant significatif a été initié à la suite de cette phase initiale de création, marquée par une interruption due à la naissance de ma fille. À la reprise de mon engagement après un congé parental d'une année, j'ai entamé la réactivation du processus de rédaction de la pièce issue de mon projet de recherche-crédation. Cet engagement a été empreint d'un sentiment de décalage et d'absurdité vis-à-vis de mon projet ainsi que de l'œuvre en cours d'élaboration. Mon évolution personnelle et créative durant cette période a généré une dissonance vis-à-vis de mon projet. En tant qu'auteurice, j'ai dû négocier entre l'achèvement de mon projet de création, le réajustement de mes priorités, désormais centrées sur la parentalité, et les transformations de mes émotions et sentiments à l'égard de la figure de la sorcière.

Un exemple illustratif du pivot dans mes centres d'intérêt par rapport à la figure de la sorcière était la nouvelle importance que j'attribuais aux sciences obstétriques, en particulier à la persécution des sage-femmes accusées de sorcellerie. Bien que j'aie étudié la figure de la sage-femme dans mes recherches théoriques, je l'avais d'emblée écartée de mon projet, la trouvant trop loin de ma quête initiale de réunir la figure de la codeuse et de la sorcière à même un projet d'écriture théâtrale. Or, ma récente expérience avec une sage-femme, qui a joué un rôle vital lors de complications entourant la naissance de ma fille, a réactivé ma volonté de mettre cette figure de l'avant dans mon projet. De plus, notre sage-femme possédait des résonances marquées avec la figure de la sorcière, de par son intérêt pour celle-ci, et de par des éléments physiques tels que ses tatouages en forme de balais (historiquement associés au rôle des sage-femmes pour purifier l'environnement lors des accouchements) et d'autres symboles liés à la sorcellerie. Si j'ai replongé dans des recherches autour des sage-femmes, et momentanément pensé créer un projet d'écriture où le jeu vidéo serait orienté autour des sciences obstétriques, j'ai finalement abandonné cette prémisse.

Outre ces aspects personnels, la survenue de la pandémie de covid-19 en plein milieu de mon processus de création a eu un impact indéniable. Le cadre initial de *Le jour où l'Halloween a été annulée*, mettant en scène une transformation majeure avec pour toile de fond la résolution des conséquences environnementales, annonçait une catastrophe à venir, alors qu'elle était déjà bien réelle dans l'actualité. Les récits axés sur des changements radicaux prévus ne résonnaient plus en moi, ni probablement chez les futur·e·s lecteur·trice·s, compte tenu des nombreux témoignages

exprimant le besoin d'œuvres artistiques offrant une évasion par rapport aux préoccupations immédiates. Plus encore, dans le contexte de mon projet d'écriture, il me semblait maintenant plus pertinent de parler des stratégies possibles pour répondre à une crise afin d'incarner l'ultra-contemporain dans lequel je m'inscrivais.

Ma stratégie d'écriture dans ce contexte complexe s'est incarnée par une tentative de focaliser ma pièce en lui donnant un caractère plus « macro » ou méta. Cette orientation cherchait à instaurer un niveau de réflexivité où une mise en abyme de la pièce serait rendue possible à travers une narration orchestrée par une entité machinique. Dans cette itération de ma recherche-crédation, intitulée *Theorix, je suis la dernière*, l'action se déroulait dans un univers futuriste, où les instruments technologiques permettant l'accès au jeu Theorix avaient disparu. L'intrigue globale de la pièce pivotait autour de la restauration de l'accès à ce jeu et de la découverte des circonstances de sa genèse. Dans cette version prospective, les protagonistes étaient dépourvu-e-s de noms propres, se voyant attribuer des désignations fonctionnelles (par exemple : la-fille-qui-code-theorix, le-chum-de-la-fille-qui-code-theorix, la-fille-qui-trouve-theorix, le-chum-de-la-fille-qui-trouve-theorix, etc.), une stratégie visant à accentuer le caractère « machinique » et postapocalyptique couramment associé à l'univers de la science-fiction. Ces procédés se sont également manifestés dans mon écriture, où j'ai écrit les dialogues directement à l'ordinateur, sans passer par des dialogues manuscrits (voir fig. 3.7).

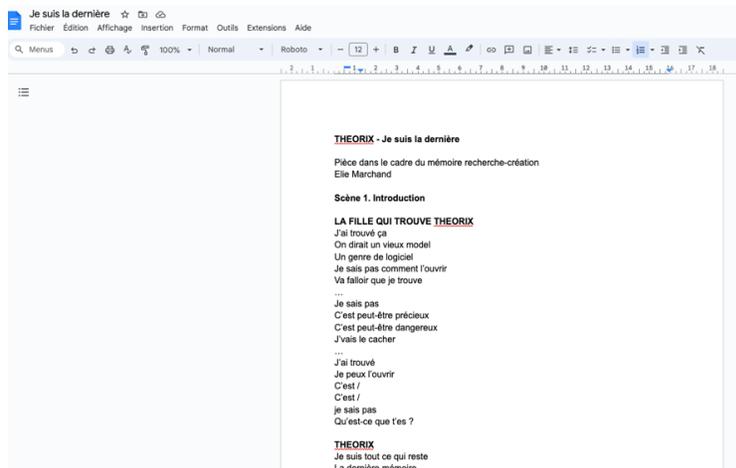


Figure 3.7. Capture d'écran *Théorix, je suis la dernière*, hiver 2023

Mon objectif avec cette prémisse résidait dans l'incorporation des éléments pertinents de mon projet initial au sein de cette nouvelle initiative d'écriture. En quelque sorte, je visais à réaliser une autoethnographie créative, étudiant les étapes réflexives de la création du jeu par le personnage de la-fille-qui-a-créé-le-jeu (représentant mon alter ego conceptuel) au sein de mon projet de création. Cependant, malgré le potentiel conceptuel attrayant de ce projet, les résultats dramaturgiques se sont avérés peu probants : la trame narrative était génératrice de confusion. Ma tentative de dépeindre un processus profondément personnel, tout en éliminant de façon délibérée toute forme d'humanité et de tridimensionnalité chez les personnages, aboutissait à un texte opaque, dénué de clarté et, surtout, dépourvu d'émotion ou d'empathie. Néanmoins, à travers ces expérimentations textuelles, un pivot s'est opéré, déplaçant l'orientation originelle de la pièce destinée à un public adolescent vers un public adulte, une transformation qui a teinté mes explorations subséquentes.

3.3.3 Choisir une méthode plus traditionnelle pour finaliser le projet d'écriture

Après une période de pause marquée par un sentiment d'errance et de remise en question quant à la trajectoire de mon projet de création, j'ai pris la décision de bifurquer vers un synopsis radicalement différent. Mettant en veilleuse mes explorations conceptuelles précédentes, j'ai élaboré un scénario d'une nature plus conventionnelle. Ce dernier mettait en scène quatre personnages, tous étant des conceptrices de jeux vidéo, chargées de la mission de créer un jeu en vue de réhabiliter la réputation de leur entreprise, entachée par des allégations de violence sexuelle. Au cours de cette étape de rédaction, je me suis tourné vers la méthode de David Mamet,

caractérisée par la préparation minutieuse d'un plan structuré avant d'aborder la rédaction des dialogues. Fort·e d'une quantité considérable de matière textuelle engendrée par l'approche inversée préconisée par Pinter — matière qui me semblait alors confondante et hermétique — j'ai entrepris, toujours avec des outils manuscrits, une approche scène par scène. Consécutivement à cette démarche antithétique à mes habitudes (où j'adopte généralement cette méthode après avoir engendré des dialogues), j'ai amorcé la rédaction des dialogues pour la pièce alors intitulée *Chasse aux sorcières* (retour au titre de travail envisagé dès les prémices de mon projet de recherche). Ce processus a suscité un sentiment de satisfaction : j'ai pu élaborer des scènes avec une certaine rapidité, affichant une cohérence narrative et suscitant diverses émotions.

Afin de respecter les contraintes temporelles inhérentes à la finalisation de mon projet d'écriture, j'ai décidé d'allouer une semaine à une période d'écriture intensive, en collaboration avec une amie auteure engagée dans un projet similaire de clôture. Cette initiative visait à instaurer un espace de travail commun où nos objectifs et nos incertitudes seraient partagés mutuellement. Cette approche collaborative nous permettait non seulement de bénéficier de la réciprocité de nos commentaires dramaturgiques au besoin, mais également de travailler conjointement sur nos processus créatifs en nous laissant l'espace pour exprimer nos doutes inhérents à l'acte d'écriture. En vue de préparer au mieux cette semaine de travail concentré, nous avons procédé à l'échange préalable de documents à lire avant le début de notre semaine intensive. Dans mon cas, j'ai partagé mes premiers chapitres théoriques, un choix visant à contextualiser mon projet dans son milieu universitaire. J'ai également partagé des extraits récents issus de ma pièce en cours de travail intitulée *Chasse aux sorcières* afin d'exposer ce qui avait été fait, et mes intentions d'écriture pour cette semaine intensive à venir. Finalement, avec l'objectif principal de transmettre mon cheminement créatif tout en évitant des explications prolixes, j'ai également communiqué les esquisses de la pièce intitulée *Theorix, je suis la dernière*. À ma surprise, et non sans une certaine déconvenue, l'intérêt de mon amie a penché en faveur de *Theorix* plutôt que de *Chasse aux sorcières*. Selon ses observations, le premier texte se rapprochait davantage de ma « voix » et de mon style d'écriture. Tout en appréhendant les enjeux d'intelligibilité d'un texte jouant sur le conceptuel et le méta, elle m'a encouragé·e à persévérer dans ma recherche d'expression de la technologie et à déconstruire le narratif en personnifiant l'immatériel. Selon elle, avec cette approche, analogue à la démarche brechtienne, une analyse critique du présent théâtral était possible. Cette analyse impliquait une

déconstruction narrative pour exposer les enjeux en cours. Cette démarche reconnectait mon projet de création à celui de recherche dans une ligne tendue de signifiants.

3.3.4 Écrire grâce à la sororité : *Chasse aux sorcières* dans sa version finale

Le vif enthousiasme exprimé par mon amie à l'égard de *Theorix* a suscité un choc initial, qui a nécessité un rétablissement rapide de ma part, étant donné que mon objectif était de conclure l'écriture de ma pièce en quelques jours. L'option d'approfondir *Theorix* en parallèle à la poursuite de *Chasse aux sorcières*, projet déjà tout à fait exigeant, représentait une entreprise d'autant plus ambitieuse en y incorporant les enjeux temporels et matériels ; et si cette entreprise m'envahissait encore de doute et m'empêchait d'écrire ? Pourquoi prendre une avenue de création tortueuse quand j'avais devant moi un plan de travail simple et réalisable ? Quelle serait l'issue de cette entreprise, si à la fin de la période intensive je me retrouvais devant un échec, sans la possibilité de reconduire cette précieuse semaine d'écriture ? À l'issue d'une journée marquée par des incertitudes et des tourments, j'ai finalement abouti à la conclusion que la solution résidait dans une voie médiane entre les deux projets d'écriture. D'une part, *Theorix* ouvrait la possibilité d'une exploration formelle du langage et d'une analyse critique intrinsèque au texte, rappelant ainsi les stratégies monologuées utilisées dans *La Meute*, tandis que, d'autre part, *Chasse aux sorcières* permettait une immersion dans le domaine émotionnel en donnant vie à des personnages tridimensionnels. Ces protagonistes incarnaient, dans leur propre corps, les défis auxquels sont confrontées les programmeuses informatiques au sein d'un environnement largement dominé par la masculinité.

Cette révélation s'est avérée être à la fois un soulagement et un catalyseur. J'ai identifié un projet qui reflétait ma sensibilité et qui s'inscrivait harmonieusement dans les paramètres définis par le contexte universitaire, tout en offrant la possibilité, éventuellement, de transcender ces paramètres en créant une œuvre qui résonnerait avec la dramaturgie contemporaine québécoise. En raison de la brièveté du laps de temps de cette semaine d'écriture intensive et de la valeur d'une collaboration avec une collègue dans le contexte singulièrement solitaire de l'écriture dramatique, j'ai élaboré une méthode d'écriture rigoureuse. Chaque demi-journée débutait par la planification de mes objectifs d'écriture pour la journée, visant des objectifs ambitieux, mais atteignables. J'ai ensuite adopté une variante personnelle de la méthode Pomodoro (Cirillo, 2006), consistant à allouer des

périodes chronométrées de 20 à 45 minutes d'écriture ininterrompue, écartant toute distraction en éteignant mon téléphone et en éliminant toute perturbation potentielle.

Après chaque période d'écriture, je m'accordais une pause. Pendant les premiers jours de cette semaine fusionnant mes deux projets, j'ai principalement travaillé sur ordinateur, utilisant un traitement de texte. Ayant déjà en ligne deux versions numérisées de mes projets, j'ai créé un nouveau document où j'effectuais des copier-coller, assemblant ainsi un amalgame de mes deux textes pour en élaborer un nouveau. Cependant, cette opération s'est révélée relativement brouillonne, ce qui m'a conduit à reconnaître rapidement la nécessité d'établir une version « propre ». Par conséquent, j'ai travaillé avec deux documents distincts. Le premier document reflétait davantage mon approche manuscrite, conservant les ratures, les doublons et mettant en évidence les passages à conserver, tout en reléguant les segments superflus en bas du document. Le second document incarnait la version « numérique » de ma méthode habituelle, dépourvu de ratures ou de commentaires, et servait de lieu où je prenais des décisions finales et effectuais des sélections.

Un autre aspect significatif dans la fusion de ces deux projets d'écriture résidait dans la détermination des noms des personnages, une composante qui a connu d'importantes mutations entre les différentes versions. Dans le contexte de *Le jour où l'Halloween a été annulée*, les prénoms des personnages principaux ainsi que ceux des personnages historiques ont été maintenus. Toutefois, dans *Theorix*, les personnages ont été dépouillés de leurs noms pour être identifiés uniquement par leurs fonctions, à savoir « Codeuse n° 1 », « Codeuse n° 22 », et ainsi de suite (voir fig. 3.8).

—Scène 4

Dans la cuisine de la personne qui code n3 et de la fille qui code n1. Les deux travaillent sur leur ordinateur

LA PERSONNE QUI CODE N3

Ça va être malade
Le meilleur jeu
Tellement hot que même les gamer les plus misogynes auront pas le choix d'y jouer!

LA FILLE QUI CODE N1

Ça va tu être fini avant le souper ?
Faudrait que tu fasses le souper parce que j'ai pas le temps avec la préparation pour demain, les autres aussi vont avoir des projets à me montrer, je dois faire un calendrier, revoir le budget, analyser les /

LA PERSONNE QUI CODE N3

Si on a pas de jeu t'as pas de travail

LA FILLE QUI CODE N1

Ok ok
T'as raison
Travaille ton jeu pendant que je travaille
Mais vas-tu pouvoir faire le super ?

LA PERSONNE QUI CODE N3

Oui oui
je peux
Mais pas maintenant
Maintenant je suis occupé

Figure 3.8. Capture d'écran *Théorix, je suis la dernière*, hiver 2023

En raison de ma démarche visant à élaborer une réflexion macroscopique sur le projet, j'aspirais à mettre en avant la fonction des personnages en les dépouillant partiellement de leur humanité. Dans la première itération de *Chasse aux sorcières*, j'avais initialement envisagé d'attribuer des noms aux personnages. Cependant, comme cela m'arrive souvent lors de la rédaction de dialogues, j'avais simplement noté les premières lettres des prénoms pour distinguer à quel personnage appartenait chaque réplique.

A: Okay, j'sais que c't'un challenge, mais, j'pense qui faut l'prendre du bon côté.

Z: Come on, tu sais ben que c'est une campagne de pub pour rebooster /

M: Mais laisse-la parler, elle a raison, j'pense que /

J: Tu dis juste ça parce que c'est ta blonde /

A: Wow, on va pas commencer à jouer leur game. Si on est toustes d'accord, on le fait, sinon, on le fait pas. Moi, j'suis pour, mais si c'est pas unanime, j'débarque.

Z: Tu l'sais que c'est fait exprès pour qu'on s'plante. Un an, c'est vraiment pas assez long.

J: Pis le thème, non mais ils nous prennent tu pour des caves ?

M: J'sais que c'est pas l'idéal, pis, que ça sera pas des conditions faciles, mais, ça reste une opportunité. Pis on en a pas beaucoup, fake, moi j'aimerais ça la prendre. Parce que sinon, ils vont juste trouver quelqu'un d'autre.

Z: Ouais, mais si y prennent une gang de gars pour faire ça, ils vont avoir l'air cave.

Figure 3.9. Capture d'écran *Chasse aux sorcières*, hiver 2023

Cette approche était principalement guidée par des considérations de praticité, visant à accélérer le processus d'écriture. En effet, lors de la création de dialogues, le flux des mots est souvent rapide, et la répétition de la mise en forme ou des prénoms des personnages peut interrompre cet élan créatif. Lors de la fusion de mes deux textes, j'étais confronté à la nécessité de choisir les prénoms de mes personnages, une décision qui, bien que pouvant sembler anodine, revêtait pour moi une grande importance. Le choix des prénoms devait refléter le milieu social et culturel d'origine de chaque personnage, en tenant compte de leur âge et de l'environnement supposé, notamment le contexte montréalais (par exemple, « Oubi » faisant écho à la société Ubisoft). Par souci d'inclusivité, j'ai également cherché des prénoms largement répandus dans différentes cultures, tels que le prénom « Judith ». Quant au personnage non binaire, j'ai opté pour un prénom dont le diminutif ne révélerait pas le sexe assigné à la naissance, favorisant ainsi une pluralité d'interprétations pour le lectorat. Les prénoms « Annie » et « Zoé » ont été choisis en fonction de l'âge des personnages (Annie étant plus âgée que Zoé), tout en sous-entendant l'origine ethnique du personnage, notamment avec le prénom « Annie », laissant supposer une origine européenne et/ou une couleur de peau blanche. J'ai également envisagé d'écrire initialement le prénom « Zoé » sous la forme « Zoey » pour suggérer une éducation anglophone, mais finalement, l'orthographe « Zoé » s'est imposée malgré mon intention initiale d'accroître la diversité au sein du texte.

(1991) qui, bien que son propos soit principalement centré sur la réalisation cinématographique, trouve des échos dans les études théâtrales, notamment l'importance d'entendre le texte dramatique de manière concrète, rythmique et authentique. Le processus de lecture collective a offert une occasion cruciale d'appréhender la musicalité des dialogues, ainsi que d'explorer les multiples significations qu'ils pouvaient susciter chez les lecteur·trice·s, tout en fournissant un éclairage sur les interprétations possibles et les éventuelles divergences d'appréhension du texte.

Bien que le projet n'ait pas abouti à ma transformation personnelle en codeuse informatique (visée initiale quelque peu ambitieuse, il faut le dire), je suis satisfait de mon texte dramatique, dans lequel j'ai élaboré quatre personnages distincts dotés de compétences en informatique. À travers ce processus, j'ai réussi à construire une trame narrative complexe axée sur la sororité, qui ne manque pas de présenter des défis de divergences inhérents à tout groupe, aussi solidaire soit-il. Cette histoire réunit les figures de la sorcière et de la codeuse informatique, établissant ainsi des connexions significatives entre elles, et à la lumière de mes intuitions de recherche initiale, j'en suis fort satisfait. Malgré mon sentiment d'accomplissement, je note que mon projet comporte des imperfections en lien avec ma vision féministe. Sans vouloir divulguer la lecture de la pièce, ou la teinter d'une interprétation qui manquerait de recul, je peux identifier en ce sens la conclusion des parcours des personnages de Max et de Judith. Dans mon analyse, cette chute semble ne pas refléter une véritable autonomisation des personnages. J'ai évidemment tenté d'imaginer un destin plus positif et satisfaisant pour le personnage de Max, mais j'ai finalement opté pour laisser cette résolution telle qu'elle s'imposait, sans émettre de jugement sur la forme de libération nécessaire au personnage. Par ailleurs, j'ai choisi de prendre mes distances par rapport à l'objectif final poursuivi par le personnage de Judith, reconnaissant les éventuels échecs inhérents à son projet féministe. En ce sens, ma pièce *Chasse aux sorcières* met ainsi en lumière l'importance des échecs comme catalyseurs pour la croissance et la transformation dans le domaine artistique et au-delà.

En résumé, l'écriture de *Chasse aux sorcières* m'a permis d'investiguer profondément un sujet d'écriture qui me tenait à cœur, et de me positionner en tant qu'auteurice dramatique au sein de ma pratique. J'ai entrepris une démarche qui visait à contextualiser historiquement la figure de la sorcière tout en analysant les représentations contemporaines de la codeuse. Cette approche avait pour objectif d'approfondir ma compréhension des mythes sous-jacents à ces deux figures. De manière similaire à la manière dont Nussbaum évoque l'importance de l'identification empathique

aux personnages fictifs pour le lectorat (Nussbaum, 2001), j'ai maintenu une perspective critique en évaluant mes propres références et préjugés par rapport aux archétypes mobilisés.

J'ai également cherché à m'immerger dans mon sujet en participant activement à des pratiques telles que la lecture des cartes de tarot et l'exploration de jeux vidéo. Toutefois, il convient de noter que ma transformation personnelle s'est principalement opérée à travers le processus d'écriture de mon texte, en grande partie sous l'influence des personnages que j'ai créés. Cet engagement a favorisé une compréhension plus profonde de l'univers numérique et de ceux pour qui il revêt une importance centrale, conformément aux enseignements de Nussbaum sur l'empathie générée par l'identification aux personnages de fiction (Nussbaum, 2001).

Dès lors, je reconnais désormais la prépondérance inévitable de la technologie dans notre société et l'importance de la maîtriser pour qu'elle soit inclusive. En conséquence, j'ai intégré des outils technologiques dans ma pratique d'écriture, marquant ainsi le changement le plus significatif dans mon travail en tant qu'auteur dramatique, tout en reflétant la manière dont l'identification aux personnages peut engendrer une transformation personnelle et intellectuelle profonde.

À travers ce processus, j'ai réaffirmé ma position selon laquelle la fiction a une influence sur le réel. J'ai également trouvé des chercheuses qui partagent les mêmes prémisses que moi, et j'y ai trouvé une grande consolation.

Je me sens maintenant plus légitime d'afficher le mandat que je donne à l'écriture, et de préciser les valeurs que je tente de véhiculer dans ma pratique de l'écriture. Mettant au centre de mes projets la notion de liberté, mon objectif essentiel réside dans la création de représentations équitables et bienveillantes des groupes marginalisés, ainsi que dans la promotion de nouvelles perspectives narratives. En tant qu'ardent défenseur de la narration, je tiens à souligner l'importance cruciale des mots. Partant du postulat fondamental selon lequel les mots jouent un rôle primordial dans notre existence, je m'efforce de donner une voix aux récits et aux paroles qui demeurent souvent en marge.

J'espère que mon processus de création, ainsi que les personnages de codeuses informatiques que j'ai développés, trouveront un écho favorable parmi ceux qui ont besoin de cette narration, et qu'il sera un jour compris dans un corpus volumineux d'œuvres abordant ces thématiques essentielles.

CONCLUSION

Si l'imagination peut être une façon de nous engager dans le monde afin de le changer (hooks, 2012, p. 281, traduction libre), il me semblait que l'écriture d'une pièce de théâtre pouvait également avoir cette visée. C'est ainsi dans une perspective qui confère un caractère social aux études théâtrales que j'ai entrepris de rallier la figure de la sorcière à celle de la codeuse informatique. Dans cette optique, chaque chapitre de cette recherche s'est efforcé de déconstruire les préjugés associés aux figures de la sorcière et de la codeuse informatique, révélant ainsi les complexités cachées derrière ces archétypes.

Dans le premier chapitre, je me suis engagé dans une exploration réflexive de la figure de la sorcière pour retracer ma propre culture symbolique. J'ai effectué cette recherche en me replongeant dans les origines de mes représentations, notamment à travers les émissions de télévision américaines de ma jeunesse (1.1). Cette démarche m'a conduit à entreprendre une recherche autonetnographique approfondie de la figure de la sorcière (1.2) afin de comprendre les représentations contemporaines de cette figure dans la culture populaire. Enfin, je me suis penché sur la présence des sorcières dans le théâtre québécois pour les jeunes publics (1.3). Les représentations de la figure de la sorcière dans mon champ d'étude et d'intérêt me sont apparues assez peu féministes, et ce, peut-être à l'insu des auteurices qui reconduisent des stéréotypes folklorisants.

Ainsi, en constatant l'accumulation des personnages de sorcières antiféministes tirés de mon corpus, il devenait évident que ma culture symbolique était normée pour voir en cette figure un danger contre l'ordre établi. Ce constat imposait un positionnement de ma part, pour établir clairement mon opposition à ce mythe (Barthes, 1957) de la mauvaise sorcière que je trouvais en contradiction avec mon projet d'écriture. Or, l'étendue des écueils à éviter lors de cet exercice est devenue d'autant plus vertigineuse, lorsque j'ai réalisé la prévalence fort probable de cette représentation antiféministe dans l'esprit du lectorat futur de la pièce. J'avais en effet devant moi une tâche colossale : réinvestir un personnage souvent dépeint pour reconduire une morale visant la docilité des femmes dans une pièce de théâtre féministe pour l'enfance et la jeunesse. Si je cherchais un refuge dans les études de cas réalisées, avec l'espoir qu'elles me permettraient d'éviter certains

pièges, je percevais une clé dans une figure que je reliais jusqu'alors de façon instinctive à la sorcière. Réussir mon pari d'écrire une pièce de théâtre féministe mettant en scène une sorcière moderne devenait alors impossible sans passer par une figure moins connue, plus récente, et donc moins représentée à travers le temps, soit celle de la codeuse informatique.

C'est avec cette prémisse en tête que je me suis concentré sur la figure contemporaine de la codeuse dans mon deuxième chapitre. Afin de retraverser certaines étapes déjà réalisées avec la figure de la sorcière, j'ai entrepris, dans une perspective ethnographique, la recherche de ma propre culture symbolique par rapport à cette figure. La figure de la codeuse étant historiquement beaucoup plus récente que celle de la sorcière, je m'attendais à trouver peu de ressources dans les émissions de télévision de mon enfance (2.1). J'ai été agréablement surpris de constater que la codeuse existait bel et bien dans les émissions de télévisions que je visionnais enfant, et qui plus est, de manière assez positive. À la suite de ce constat, j'ai étendu le questionnement de mes biais par rapport à la codeuse informatique grâce à une netnographie de cette figure (2.2). Là encore, j'ai constaté que mes préconceptions négatives de cette figure ne se traduisaient pas de manière évidente dans mes recherches visuelles sur la toile, ce qui m'a forcé à faire une introspection plus grande sur mon rapport personnel à la technologie. Cette recherche autoethnographique spécifique m'a permis de jeter les bases de ma posture par rapport à mon sujet et m'a donné plusieurs outils pour dévoiler les liens entre la codeuse et la sorcière, comme je souhaitais le faire dans l'écriture de ma pièce de théâtre.

À ces recherches visuelles se sont ajoutées une recherche de corpus dans les œuvres théâtrales québécoises qui mettaient en scène une codeuse informatique. Étant donné la rareté de la représentation de cette figure dans la dramaturgie contemporaine, la pièce *La Meute* de Catherine-Anne Toupin a été analysée en détail (2.3). En utilisant la nomenclature de Lori Saint-Martin, l'analyse de la pièce de Toupin a permis de relier la figure de la sorcière à celle de la codeuse. Les différentes facettes de la codeuse, en tant que victime, créatrice, révoltée et solidaire, ont été examinées afin de révéler les stratégies d'écriture dramatique qui pouvaient se révéler porteuses pour mon projet d'écriture.

Toutes ces étapes m'ont mené à l'écriture de la pièce *Chasse aux sorcières*, dont le processus d'écriture a été déplié dans le troisième chapitre. Dans ce retour introspectif, j'ai retracé mon

engagement corporel dans le processus d'écriture (3.1). Cette mise en évidence des allers-retours entre le geste manuscrit et l'écriture en tant que concept m'a permis de tisser des liens entre mon approche de l'écriture dramatique et les conceptions de Nicole Brassard sur l'écriture incarnée. Faisant à même mon geste d'écriture le pont entre mes deux figures d'analyses, je suis ensuite passé à un mode plus contemporain de rédaction, et me suis tourné vers des outils technologiques pour générer de la matière textuelle. J'ai examiné ce changement dans mon approche en analysant comment l'interaction entre ma créativité et les nouvelles technologies a permis d'ouvrir des pistes dramaturgiques (3.2). Finalement, j'ai détaillé les principales étapes de création qui ont mené à l'écriture de la pièce *Chasse aux sorcières*, en mettant de l'avant l'importance de la sororité dans l'écriture ainsi que la synthèse de différentes pistes de création (3.3.).

À l'issue de ce long et éprouvant exercice de recherche-crédation, ma trajectoire n'a finalement pas débouché sur une conversion en codeuse informatique, et je n'ai pas renoué avec la pratique de la magie blanche. À défaut d'une reconversion professionnelle dans les sciences informatiques, je constate que mon positionnement se situe quelque part entre la sorcière et la codeuse, un espace dépourvu de repères temporels ou spatiaux définis. Cette constatation de n'exister dans l'entre-deux, dans la jonction entre ces deux figures me satisfait, car l'endroit où je m'épanouis pleinement réside dans l'acte de création. Et l'idée d'un lieu et d'une identité qui n'existent pas encore tout à fait, sinon dans l'ambiguïté de leur évolution, est ce qui me sied le mieux. Malgré toute la recherche, tout le travail, tout est encore à faire, tout est encore possible.

Il m'est aussi magnifique de constater que mon projet, rempli d'échecs et de déceptions, m'a mené à prendre des détours pour finalement aboutir à la rédaction d'une pièce de théâtre féministe qui s'écrivait en même temps que j'apprenais à être un parent féministe dans une société qui ne l'est pas, pièce qui n'est que le début de quelque chose que je ne connais pas encore.

Le rejet du cynisme, la recherche de modes d'existence en dehors des assignations sociales et la proposition de récits subversifs par rapport aux représentations hégémoniques et à la norme dans nos inconscients figurent parmi les objectifs que j'attribue à mon processus d'écriture. Bien conscient-e de la modestie de cette contribution au féminisme, avec une portée limitée, je trouve satisfaction dans mes échecs, considérant chacune de mes tentatives avortées comme un sentier boueux que d'autres pourront choisir, nettoyer ou abandonner pour tracer de nouvelles voies. Ce

mémoire reflète les préoccupations qui ont animé mes réflexions sur une période prolongée, évoluant incontestablement au fil du parcours. À peine achevée la rédaction de cette recherche-crédation, l'impaticnce m'envahit déjà à l'idée de déceler ses imperfections lors de futures lectures, tout en anticipant les confrontations avec mes propres biais et impasses que d'autres pourraient mettre en lumière.

ANNEXE A
Chasse aux sorcières
ELIE MARCHAND

Scène 1

Dans les bureaux d'une entreprise de jeux vidéo montréalaise.

ANNIE

Okay, j'sais que c't'un challenge, mais, j'pense qui faut l'prendre du bon côté.

ZOÉ

Come on, tu sais ben que c'est une campagne de pub pour rebooster /

MAX

Mais laisse-la parler, elle a raison, j'pense que /

JUDITH

Tu dis juste ça parce que c'est ta blonde /

Annie

Wow, on va pas commencer à jouer à ça. Le deal, c'est que si on est toustes d'accord, on le fait, sinon, on le fait pas. Moi, j'suis pour, mais si c'est pas unanime, ça se passera pas.

Judith

C'est fait exprès pour qu'on s'plante. Un an, c'est vraiment pas assez long.

Zoé

Pis le thème, non mais ils nous prennent tu pour des caves ?

Max

J'sais que c'est pas l'idéal, pis que ça sera pas des conditions faciles, mais ça reste une opportunité. Pis on en a pas beaucoup, fak, moi j'aimerais ça la prendre. Parce que sinon, ils vont juste trouver quelqu'un d'autre.

Judith

Y nous demandent juste parce que si y prennent une gang de gars pour faire ça, ils vont avoir l'air cave.

Zoé

J'suis pas sûre, ils seraient capables de tourner ça en leur faveur. Genre, l'équipe de OUBi Montréal marque un tournant majeur dans ses politiques de /

Annie

Ça, c'est pas une surprise, on la connaît l'industrie, mais là, on a la chance de faire un changement depuis l'intérieur

Zoé

Cheers to that !

Annie

Ok, fak Zoé, t'embarque ?

Zoé

C'est casse-gueule, mais j'aime mieux l'essayer pis me planter que de rien faire.

Max

Fak, c'est à toi de trancher Judith.

Judith

Ah come on, vous allez pas faire ça là ! Au pire faites-le sans moi.

Annie

C'est pas ça l'point. Si on l'fait, on est toutes dedans. Parce que même si t'es pas avec nous, tu vas te faire traiter comme si tu faisais partie de t'ça.

Judith

Esti qu'j'haïs ma job des fois.

Annie

C'est pas pour te mettre de la pression, t'as l'choix. Vraiment, on va toutes respecter ta décision. Mais tu'l sais, ça fait un méchant boutte que tu t'bas pour faire ta place, pis des opportunités comme ça, y'en aura peut-être pas d'autres.

Judith

C'est sur que toi t'as pas l'goût de dire non, tu serais cheffe de projet pis cheffe d'équipe. Méchante promotion !

Max

Mais elle a pas le salaire qui va avec. Faut voir plus gros que juste nous. Fuck, c'est big c'qui est arrivé. Y'a dix ans, personne aurait rien fait avec ça. On est juste au début du changement. Oui, c'est une entreprise marketing, oui, c'est des délais qu'y ont pas d'allure, mais, vous en connaissez combien des filles qui ont carte blanche pour créer un jeu financé ?

Judith

Ok, mais si j'embarque, on va prendre les décisions ensemble ?

Annie

C'est déjà un peu c'qu'on fait, non ?

Judith

Ok d'abord... J'embarque. Mais c'est pour vous que j'le fais, pis pour les prochaines, pas pour eux.

Zoé

That's it, c'est d'même qui faut l'voir. Fab four, la coalition des codeuses fantastiques. (*Les filles rient. Temps.*) Fak, c'est quoi les prochaines étapes ?

Annie

Faudrait pitcher un concept dans deux semaines.

Judith

Dans deux semaines ? Mais sont malades !

Max

C'est juste un pitch d'ascenseur, un one pager. C'pas toute le gameplay.

Zoé

Ouais mais pareil, c'est vrai que c'est pas assez long.

Annie

Si on voit que c'est trop serré, j'demanderai une extension. Okay ?

Judith

On va s'diviser les tâches comment ? Parce que moi j'ai ma fille à aller chercher à garderie, j'ai pas l'temps de faire de l'overtime, pis travailler les fin de semaines, c'est non.

Annie

On va s'organiser pour que tout le monde y trouve son compte. Fak, oui, comme j'disais, j'vous demanderais d'arriver avec un ou deux concepts pour demain. Carte blanche,

oubliez pas, mais faut que le thème soit les sorcières. Fak, j'vous laisse la fin de la journée pour travailler là-dessus, pis on s'pitch nos idées demain au premier meeting ?

Scène 2

Dans l'appartement de Zoé

Justin

Fuck fuck fuck !

Zoé

Ça a encore desync ?

Justin

J'comprends pas

C'est pas si lourd

T'es supposé pouvoir coder en même temps

Fuck

J'ai fait perdre mon équipe

BRB

J'vais rebrancher le /

Zoé

Non non !

Attends

J'suis en train de /

Justin

Mon équipe perd à cause de moi je /

Zoé

T'écoutes pas !

Ça va être malade j'te dis

Le meilleur jeu de /

LE COLOC DE Zoé

Ok ok

J'suis fier d'être ton coloc

Le coloc de la fille qui code le meilleur jeu jamais inventé

Mais moi aussi j'ai besoin de /

Zoé

Tu comprends, c'est tellement hot le jeu, ça va être le /

Justin

Mais c'est quoi déjà le nom de ton jeu ?

Zoé

Theorix.

Le coloc de la fille qui code débranche le routeur pour essayer de redémarrer la box, obsédée par son récit, Zoé ne le remarque pas tout de suite

Justin

Ouais, c'est ça, tu vois, j'ai d'la misère à m'en rappeler

à chaque fois, j'hésite comme

J'me demande

C'était quoi donc déjà ?

Zoé

Voyons c'est pas compliqué

C'est un jeu de mot avec Theoris de Lemnos pis les théories du complot

Justin

Ouais, ouais je sais je sais

C'est juste que si tu l'sais pas

Tu peux pas l'savoir

Pis même quand tu l'sais que Theoris de Lemnos c'était la première sorcière brûlée

Zoé

Non, c'pas ça

C'est pas clair exactement

comment elle est morte

mais elle a été exécutée avec ses enfants

Ça c'est sûr

C'est certain

Même Wikipédia le dit

Justin

Médée avant Médée

Zoé

Ben non

Pantoute

Médée c'était avant Theoris de Lemnos

C'était la mythologie

Ils croyaient à ça, Médée, les Grecs de l'époque de Theoris

En tout cas

C'est pas grave parce que Theorix ça va être le /

Justin

Le meilleur jeu

Zoé

C'est ça

Ok ok

J'te montre le début

Mais tu peux pas en parler à personne

Justin

Non mon équipe attend

J'peux pas /

Zoé

J'vais te trouver un cheat qui /

Justin

T'es anti-joueuses

Une codeuse qui cheat

C'est un scandale

J'joue pour vrai moi

Pas pour /

Zoé

Les cheat ça fait partie du jeu

Je joue dans les failles

dans les craques du système

Si le système est mal fait, faut le tourner à ton avantage

Justin

C'est d'la triche

Zoé

Ok ok

prends-le pas d'même j'vais pas t'aider

Mais regarde c'que j'ai fait

Bon, là j'ai juste programmé une voix off, y'a pas d'animatic, rien, mais tant qu'à te le lire, je peux te faire écouter. En gros, au début, Théorix, la voix off, va parler par-dessus les animatics d'Audrey qui créer son jeu, le vortex va être en musique, pis ouais, c'est ça. En tout cas, écoute juste

THEORIX

Pour contrer les changements climatiques, Audrey, une jeune hackeuse amateur, décide de fonder la ligue secrète des sorcières solidaires. Malheureusement pour elle, sa programmation informatique n'est pas bonne et crée une brèche temporelle. À cause du vortex créé par accident, chaque fois qu'une femme est traitée de sorcière, elle échange de place avec une autre femme traitée de sorcière au même moment, et ce, peu importe les époques respectives de chacune, ou leur pays d'o-d'o-d'o-d'o rigine

Zoé

Fuck pourquoi ça bogue ?

Ah c'parce que tu niaises avec /

Justin

J'ai fini, c'est fini tout est beau tout est revenu

Justin va pour s'asseoir et continuer son jeu

Zoé

Attends, attends, si c'est revenu, tu peux écouter le reste

Justin

OK, mais dès qu'on me trouve un game j'me connecte

THEORIX

29 octobre 1390, procès de Jeanne de Brigue, accusée de sorcellerie. Pour une raison inconnue, ce n'est pas Jeanne de Brigue au banc des accusés, mais bien Camille, une ancienne participante d'*Occupation double Québec 2019*. L'inquisiteur ne remarque pas l'anachronisme, pour lui, toutes les femmes sont des sorcières de toute manière.

INQUISITEUR

Vous avez essayé de corrompre votre voisin alors qu'il était marié !

CAMILLE

Non, non, Kevin, y'est pas marié, pis de toute façon, c'est ça le jeu !

INQUISITEUR

Sorcière ! Vrai ou faux, vous avez les cheveux roux ?

CAMILLE

Ben, j'dirais que ça dépend là. Maintenant sont roux, mais c'est parce que j'me les teins. Ça compte-tu ?

INQUISITEUR

Sorcière !

Avouez, vous avez copulé avec le Diable !

CAMILLE

Le Diable, c't'un peu fort...

INQUISITEUR

Sorcière !

CAMILLE

Ben là, c'est ça la game !

INQUISITEUR

Silence ! Jeanne de Brigue, avouez-vous avoir un familier en forme de chat noir ?

CAMILLE

Mais c'est quoi l'rapport ? D'abord appelez-moi par mon vrai nom, Camille, si vous voulez m'accuser de quelque chose. Pis, non, j'ai pas de chat, j't'allergique.

INQUISITEUR

Silence ! On vous a vu vous dévêtir ! Sorcière ! Sorcière ! Sorcière !

THEORIX

La foule commence à scander avec lui. L'inquisiteur cogne son marteau pour faire taire la foule.

INQUISITEUR

Jeanne de Brigue, le tribunal vous accuse de sorcellerie ! Vous serez brûlée vive, à moins de renoncer définitivement à votre copulation avec le Diable.

CAMILLE

Pardon ?

INQUISITEUR

Dieu vous garde, mon enfant, de tenter de vous échapper sur votre balai volant !

CAMILLE

Mais c'est quoi c'te niaisage là ? On m'a jamais parlé de t'ça quand j'ai signé mon contrat. On m'a parlé d'un spa, de voyage pis d'un condo à Mirabel. J'veux parler à mon avocat !

INQUISITEUR

Sorcière ! Sorcière ! Sorcière !

THEORIX

Contente de sa première version, Zoé retourne à ses codes. Pendant ce temps, dans une chambre d'enfant dans un petit appartement, une mère essaie tant bien que mal d'endormir sa fille.

Scène 3

Dans la chambre de l'enfant de Judith

Judith

Allez, maintenant, au dodo

Mathilde

Tu peux pas me raconter une autre histoire ?

Judith

On avait dit que c'était la dernière

Mathilde

Une dernière dernière

Judith

Ok, mais après, dodo

Mathilde

Oui oui, après dodo, promis

Judith

Tu veux une histoire de quoi ?

Mathilde

L'histoire de la méchante sorcière

Judith

Laquelle ?

Mathilde

Celle qui mange les enfants

Judith

Elle te fait peur celle-là

Mathilde

J'aurai pas peur, promis promis, pas peur, pas de cauchemar

Judith

Ok. Dans la forêt, une jeune fille vivait seule avec sa mère

Mathilde

Non dans l'histoire elle a un frère

Judith

Oui mais je change un peu, ok ? C'est une nouvelle histoire.

Mathilde

Mais avec une méchante sorcière ?

Judith

Avec une sorcière, oui. (*Temps.*) La femme et sa fille vivaient au centre d'une forêt, loin du village.

Elles étaient très pauvres.

Mathilde

Est-ce qu'on est pauvres ?

Judith

Mais non, pourquoi tu dis ça ?

Mathilde

Nous aussi on vit toutes les deux toutes seules ici.

Judith

C'est pas parce qu'elles vivent seules qu'elles sont pauvres.

Mathilde

Pourquoi elles sont pauvres ?

Judith

Je sais pas encore, on va voir dans l'histoire. Je continue, d'accord ? La mère et la fille étaient exclues du village car elles avaient leur manière bien à elles de vivre. La mère était considérée comme une sorcière, car elle connaissait les plantes guérisseuses. Sa fille l'aidait en allant chercher les plantes dans la forêt et l'accompagnait lorsqu'elle aidait les femmes à accoucher. La fille était aussi considérée comme une sorcière.

Mathilde

Est-ce que moi aussi je suis une sorcière ?

Judith

Si tu veux en être une.

Mathilde

Oui je suis une sorcière ! Et toi aussi ?

Judith

Je sais pas, est-ce que j'ai des pouvoirs ?

Mathilde

Ben oui, tu fais de la magie.

Judith

De la magie ?

Mathilde

Tu fais de la magie avec les ordinateurs ! Tu fais apparaître des choses. Tu es une vraie sorcière !

Judith

C'est vrai, t'as raison. *(Elle mime qu'elle tape sur un clavier.)* Clic clic clic, je veux que ma petite sorcière s'endorme tout de suite !

Judith chatouille son enfant, lui fait des bisous, et la replace sous la couette.

Judith

Maintenant, on dort, d'accord ma petite sorcière ?

Mathilde

Mais l'histoire, comment ça finit ?

Judith

Ok, je finis l'histoire, mais après, dodo. Je dois travailler...

Mathilde

Dodo, promis promis.

Judith

Ok. (*reprenant l'histoire*) Un jour, un paysan vint arrêter la fille de la sorcière: il l'accusa d'avoir tué sa chèvre. La fille et sa mère se défendirent, elles étaient toutes les deux végétariennes, elles n'utilisaient que des plantes pour soigner les malades et les personnes enceintes.

Mathilde

Alors elles lui jettent un sort !

Judith

Non, pas encore. Elles se firent amener à la cour, et furent jugées pour sorcellerie. Elles furent brûlées vivantes !

Mathilde

NON !!!

Judith

Attends, c'est pas fini. Des centaines d'années plus tard, la ville rend hommage à des victimes de la chasse aux sorcières.

Mathilde

La chasse aux sorcières ?

Judith

Oui scuse, le village de la mère et de la fille sorcière avait refait la même chose avec plein d'autres femmes-sorcières après la mort de Barbe Desroches et de /

Mathilde

Barbe Desroches ?

Judith

Le nom de la petite fille, j'ai oublié. Donc, une statue est érigée en l'honneur de certaines victimes de sorcellerie mais plusieurs restent dans l'oubli et /

Mathilde

Je comprends pas pas ton histoire, Barbe c'est pas un nom de sorcière ni de fille, c'est un nom de pirate et pis /

Judith

Attends, attends, je l'ai, j'pourrais faire un croisement avec les contes de la chassegalerie, avec les apparitions, oui, c'est ça, le fantôme de Barbe Desroches apparaît pour se venger des habitants de /

Mathilde

C'est moi qui vais devenir un fantôme si t'arrête pas de me regarder comme si j'étais morte !

Judith

Hein ? Quoi ?

Mathilde

T'aimes plus ton travail que moi, t'aimes plus ton /

Judith

Mais non, j'passe la soirée à te raconter des histoires, à te /

Mathilde, transformée en BARBE DESROCHES

On va brûler les maisons comme vous nous avez brûlées !!

UN HABITANT DE TROIS-RIVIÈRES

Heille on a fait' une statue pour toi, tu peux pas être reconnaissante un peu ?

BARBE DESROCHES

Une statue pour moi ? Elle est où ? Hein ? Je la vois pas. Je vois les femmes des Trois-Rivières, je ne vois pas ma mère, mon amie, ma tante, ma grande-soeur, je ne vois pas toutes celles que vous avez tuées dans /

UN HABITANT DE TROIS-RIVIÈRES

Non mais on se calme, c'est pas moi qui les a tuées. Ni mon voisin, ni mon ami, ni mon fils, ni mon père, ni même mon grand-père. J'étais pas né, personne que je connais de mon vivant était né, c'est pas d'ma faute. C'est ben plate, mais c'est pas de ma faute. On vous a fait' une belle statue, j'comprends pas que ça soit pas assez.

THEORIX

Le fantôme de Barbe Desroches lance une boule de feu au pied de l'habitant de Trois-Rivières

UN HABITANT DE TROIS-RIVIÈRES

Hystérique ! Toutes des folles ! J'comprends que tu sois morte brulée !

UNE ÉTUDIANTE EN SOCIOLOGIE À L'UNIVERSITÉ DE TROIS-RIVIÈRES

C'est une enfant ! C'est une enfant qui souffre

UN HABITANT DE TROIS-RIVIÈRES

C't'un fantome. Il doit ben y avoir quelqu'un capable de l'attraper.

THEORIX

Barbe Desroches crée une nouvelle boule de feu qu'elle s'apprête à lancer sur l'habitant

UNE ÉTUDIANTE EN SOCIOLOGIE À L'UNIVERSITÉ DE TROIS-RIVIÈRES

(à Barbe Desroches) Attends ! Écoute-moi, je sais que tu es en colère, je sais que c'est injuste, mais je peux t'aider. Je te promets, si tu me laisses, je vais t'aider à avoir réparation, sans passer par les boules de feu. Je vais t'aider à te sentir plus calme.

THEORIX

Un carré d'information apparaît. Ici, vous avez le choix. Cliquez sur A si vous souhaitez lancer la boule de feu sur l'habitant de Trois-Rivières et poursuivre votre quête de vengeance, cliquez sur B si vous souhaitez suivre l'étudiante en sociologie à l'Université de Trois-Rivières pour trouver la paix intérieure et avoir une réparation autre que la vengeance.

Scène 4

Dans la cuisine de Max et de Annie. Les deux travaillent sur leur ordinateur.

Annie

Ça va tu être fini avant le souper ?

Faudrait que tu fasses le souper parce que j'ai pas le temps avec la préparation pour demain, les autres aussi vont avoir des projets à me montrer, je dois faire un calendrier, revoir le budget, analyser les /

Max

Si on a pas de jeu t'as pas de travail

Annie

Ok ok

T'as raison

Travaille ton jeu pendant que je travaille
Mais vas-tu pouvoir faire le souper ?

Max

Oui oui

je peux

Mais on vas-tu pouvoir manger ensemble ?

Sans écran ?

On va-tu pouvoir s'regarder pour se parler ?

On va-tu pouvoir /

Annie

Oui oui

mais après,

là, finis ta première version

le concept, il faut qu'il soit

Il faut que ça soit le meilleur jeu

Si tu fais bien ta job, la mienne va être plus facile

Max

Toi, tu vas pas créer un concept ?

Annie

Oui oui

Mais plus tard

Là j'ai pas le temps

je gère le budget

le calendrier

le workflow

faut penser que dans /

Max

Ok, j'ai une idée.

Annie

Good, good.

Max

Tu m'écoutes ?

Annie

Ben oui, vas-y, shoot.

Max

Afin d'unir leurs forces et d'échanger leurs pouvoirs, la sorcière de feu et la sorcière d'air ont commencé à cohabiter. Tout allait bien pendant des centaines d'années, où chacune devenait plus puissante au contact de l'autre. Or, une nuit d'orage, la foudre frappa la maison des sorcières et un grand feu consuma leur chambre. Empuissancée par son élément, la sorcière de feu devint gigantesque, faisant de la maison un bûcher duquel il fallait se sauver. La sorcière d'air tenta d'aider sa compatriote, mais rien n'y faisait, chaque fois qu'elle s'approchait des flammes, elle était avalée par la sorcière de feu qui prenait son énergie vitale pour grossir sa flamme.

Annie

(n'ayant pas trop écouté le récit) Ok ouais, donc assez classique, sorcière de feu, sorcière d'air

Max

T'as écouté un peu ?

Annie

Ouais ouais, mais là, c'est pas clair ton jeu. C'est un jeu solo ? C'est qui le personnage principal, la sorcière de feu ou d'air ?

Pis c'est qui le boss ?

Max

Pourquoi il faut toujours qu'il y aille un boss ?

Annie

Ah come on, tu vas pas recommencer avec ton histoire qu'il faudrait arrêter de faire des jeux où il y a un méchant à combattre

Max

Pourquoi tu tiens tant que ça au méchant ? C'est une forme archaïque de narration. On peut-tu se raconter des histoires où c'est l'empathie qui mène l'action au lieu du conflit ?

Annie

J'te rappelle qu'on a un jeu vidéo à créer en un an, j'pense pas que ça soit le bon moment pour réinventer comment on raconte des histoires

Max

T'es tellement coincée quand tu veux

Annie

Pis toi t'es pas réaliste. Tu vis plus dans ta version fantaisiste du monde que dans la vraie vie. Ça doit être les hormones

Max regarde Annie de travers

Annie

Ah non, là, c'est pas l'instant d'être susceptible, on a trop d'job. C'tune joke, okay ? J'ai pas dit ça par rapport à... Je l'sais qu't'es non binaire. Tu serais une fille que j'aurais dit la même affaire.

Max

(bas) Le grand discours féministe de retour

Max boude un peu, Annie l'ignore, continue à travailler. Max fait de plus en plus de bruit, pour signifier son mécontentement. Annie doit faire un effort surhumain pour réussir à ignorer le boucan autour d'elle.

THEORIX

(toujours en voix-off, mais que le personnage de Max n'entend pas) Et c'est à ce moment-là que, lasse de vivre dans la confrontation, Annie se lève et va s'excuser

Surprise, et comme malgré elle, Annie se lève

THEORIX

Annie est désolée

Annie

Non, pas vraiment.

THEORIX

Annie souhaite réparer les pots cassés

Annie

Non plus.

THEORIX

Annie sait qu'elle pourra mieux travailler après si elle s'excuse sans le penser vraiment.

Annie

Ouais ok

Annie va vers Max et lui fait une accolade.

Annie

Je m'excuse

Max résiste à l'accolade, boude.

THEORIX

Le couple est maintenant réconcilié et prêt à faire le souper ensemble en laissant de côté leur différend

Max

Non non, c'était pas des vraies excuses. Elle a même pas écouté mon jeu

Annie

Ah come on je l'ai entendue ton analogie débile avec les deux sorcières. Penses-tu que j'suis si conne que ça ? Hein ? Je suis la méchante sorcière de feu qui t'empêche de respirer.

Max

Ben oui mais quand j'essaie d'en parler pour vrai t'as pas l'temps, tu travailles, ou ben t'es fatiguée, j'ai pas l'choix d'inventer un fucking jeu vidéo de sorcières pour être capable de parler de nous, de nous deux.

THEORIX

À ces mots, Annie réalise que la distance lui pèse aussi, et s'excuse cette fois sincèrement.

Annie

Non ! J'ai pas à m'excuser d'être qui je suis

Max

Ayoye pis c'est toi qui dis ça ? C'est, c'est, c'est trop pour moi.

Max sort de la cuisine, claque la porte de l'appartement.

THEORIX

Cette fois, vraiment peinée et désespérée, Annie se lève et court vers Max, l'amour de sa vie pour lui dire à quel point elle l'aime et... Annie se lève et court... Annie se lève...
Annie se /

Annie

Oui, j't'ai entendu, mais j'irai pas, j'ai pas l'temps faut que j'finisse mon /

Scène finale

Les quatre fille.x.s qui codent sont face public sur le plateau. La voix-off envahit l'espace, tout au long de la scène, une lumière va croître, jusqu'à en éblouir complètement le public.

THEORIX

8 h, sortie officielle du jeu
des manifestants devant Oubi « à bas les sorcières »
Une contre-manif
des robes noires
chapeau pointu
balai

chaudrons

« Nous sommes les petites-filles des sorcières que vous n'avez pas brûlées »

« Les sorcières de l'enfer contre les fascistes »

« Les sorcières et les femmes au pouvoir »

« je vais coder le bûcher des incels »

« Essaie de me rallumer pour voir »

« Je suis juste programmeuse, je répare par les imbéciles »

La police est arrivée

dégage la foule

8 h 02

La vraie guerre commence

Tous les serveurs de Oubi sont impraticables.

Un problème est survenu /

La page est introuvable /

Un problème est survenu /

La page est introuvable /

Un problème est survenu /

La page est introuvable /

Un problème est survenu /

Vous êtes attaqués

Votre logiciel a été

attaqué

vous êtes

attaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaattaqué

Un problème est surve

Midi

Carré d'information

Je suis Tomas de Torquemada

Trois mille sorcières ont brûlé sous mes ordres

Je me suis adapté aux temps modernes

Il est maintenant temps de brûler vos sorcières

l'ennemi se nomme

il est puissant

ils sont nombreux

intraçables

La résistance s'organise

Je suis Theorix de Lemnos

Je vais protéger mon couvent

jusqu'à la mort

s'il le faut

Judith

Ça commence

Max

Moi aussi j'en reçois

Annie

Yes, mon premier ! Ça, ça veut dire qu'on a ben fait notre job.

Zoé - Voix off

Fuck, moi aussi. C'est vraiment violent...

Theorix

Un carré d'information apparaît

dessus de tête chauve

couronne de cheveux

col remonté boutonné

chapelet au cou

Tomas de Torquemada

Vous pouvez renoncer

vous pouvez vous rendre

Jamais

alors soyez prête à subir les conséquences

THEORIX

T'as besoin de te faire faire faire faire

Mal bbbbbb

femina

Je vais te

Tu vas aimer ça

Je vais te

Tu vas aimer ça

Je vais te

Tu vas aimer ça

T'as besoin de te faire

Je vais te ...

Je vais te

Je vais te

Tu vas aimer ça

Je vais te
Tu vas aimer ça
Je vais te
Tu vas aimer ça
T'as besoin de te faire
Je vais te ...
Je vais te ...
Je suis plus fort
T'as besoin de te faire
Tu vas aimer ça
Tu vas en redemander
en redemander
en redemander
tu vas

sortilège numéro un
une barrière magique est créée
elle protège une cible des attaques de créatures maléfiques
elle accorde un bonus de déviation

Phase de protection numéro un terminée

Max

Ça a arrêté

Judith

Ça a pris six mois ! Ils nous prennent pas au sérieux.

Zoé

On est passé de l'autre côté vous pensez ?

Annie

Pour nous ouais, c'est l'asso des programmeuses indépendantes qui rush

Max

Fuck ça recommence

Help help help

attaack

attack

Vous êtes attaqués

Votre logiciel a été

Je suis Tomas de Torquemada

Je vais brûler vos sorcières

brûler vos sorcières

Cliquez ici pour ouvrir le lien

Une photo de

Tu vas aimer ça

Une photo de

Une photo de

Tu vas aimer ça

Cliquez ici pour ouvrir le lien

Cliquez ici pour ouvrir le lien

Une photo de

Tu vas en redemander

Tu vas en redemander

Tu vas en redemander

en redemander

en redemander

en redemander

sortilège numéro deux

Envoi de boules de feu

Je vais te

boules de feu

Tu vas aimer ça

boules de feu

Je vais te

boules de feu

Je vais te

Je vais te

Je vais te

Je sais où tu habites

Judith

Je vais te

Judith

Je vais te

Judith

Je vais te

Judith

ta fille s'appelle Mathilde

Je vais te

ta fille s'appelle Mathilde

Je vais te

ta fille s'appelle Mathilde

Mathilde

Je vais la

Judith

NON ! NON ! Non ! Faut que j'parte

Annie

Quoi ?

Judith

Le cell de ma fille /

Annie

Quoi ?

Zoé

C'est trop / C'est rendu trop /

Max

Ça dépasse toute /

Annie

Quoi ?

Judith

Le cell de ma fille. Le p'tit criss de flip phone de marde. Des cartes changées à toutes les semaines /

Annie

Non, c'est pas possible, ça doit venir de /

Max

On va porter plainte /

Zoé

La police a pas retenu les autres plaintes /

Annie

J'vas demander à Oubi de faire une mise en demeure pour faire retirer le jeu /

Max

Mais il va revenir. Ils reviennent toujours /

Annie

Comment elle va ?

Judith

Je sais pas faut que je la vois, elle doit avoir peut, elle doit /

Max

Pensez-vous que c'est ça qu'ils voulaient ?

Zoé

C'est juste ça qui veulent. Qu'on ait tellement peur qu'on s'ferme la gueule.

Judith

J'aurais jamais dû dire oui. Esti d'égo de marde qui m'a /

Zoé

Tu peux pas te rendre responsable de /

Judith

On aurait jamais dû faire le jeu, j'aurais jamais dû dire oui je /

Zoé

C'est pas le jeu le problème, tu l'sais. Ça aurait été pareil avec un autre produit

Judith

J'pense j'vas changer d'job

Annie

Pis les laisser gagner ?

Judith

J'pense j'vas m'tuer si j'continue à rester icitte, fak, ouais, si ça veut dire qu'ils gagnent ben ça s'ra ça.

THEORIX

Échec du sortilège

Échec du

Échec du

Échec du

Échec du

Échec du

Échec du

La page que vous

La page que vous

La page que vous

La page que vous

Échec du du

Zoé

Y'ont réussi à hacker le jeu

Max

Quoi ?

Annie

On va en créer un autre

Max

Quoi ?

Annie

Contre le harcèlement

Zoé

Oui, le feu par le feu

Annie

Oui, on va créer un autre jeu

Zoé

Tu penses qu'ils vont /

Annie

La DG va dire oui, pas l'choix avec tout c'qui nous ont /

Max

Je sais pas j'ai

Je sais pas j'ai

Je sais pas j'ai

Je sais

Je sais

Je je je je je je

Zoé

Ok, je l'ai, notre premier jeu, ça va être un jeu solo, où on doit aider la protagoniste à se réparer. Y'aurait toutes sortes d'étapes à traverser – de niveau – genre en parler à quelqu'un pour la première fois, après ça aller consulter, peut-être essayer d'aller en

justice, pis finalement se trouver une tribu, ou un couvent pour garder le thème des sorcières, de femmes survivantes. Les obstacles ça pourrait être tout' les vrais obstacles, genre elle est pas crue, automutilation, peur de sortir de chez elle, anxiété sociale genre, pis toutes sortes d'affaires.

Judith, narratrice d'elle-même

Elle a décidé d'aller vivre à la campagne. Au début elle résistait, elle croyait que c'était pour fuir les violences, que ça les ferait gagner. Mais au fond elle a toujours eu l'appel de la campagne, des grands espaces. Au fond, ses deux passions ça a toujours été les jeux vidéos et le jardinage. Maintenant qu'elle a passé la moitié de sa vie à jouer, elle veut passer le reste à jouer avec sa fille et à jardiner.

Theroix

Je vais te

Je vais te

Je vais te

Tu vas aimer ça

Je vais te

Je vais te

Tu vas aimer ça

T'as besoin de te faire

T'as besoin de te faire
T'as besoin de te faire
T'as besoin de te faire
Je vais te
Je vais te
je
vais te
te te te te te te te te

Zoé

l'el est où, Max ?

Annie

Chez eux

Zoé

Déménagé ?

Annie

Ça fait trois semaines

Zoé

Fuck on parle juste du travail. J'savais pas. Désolé. Ça va ?

Annie

Correct. C'était pas vivable

Zoé

Trop de tension ?

Annie

Non, ben, oui, mais non iel

Zoé

Est déprimé-e?

Annie

Sort plus

Zoé

Jamais ?

Annie

se fait livrer sa bouffe

ses courses

ses

Zoé

Iel travaille ?

Annie

Non

avec les indemnités

le chômage

l'aide sociale

iel joue

Zoé

Iel joue ?

Annie

Un jeu

Iel a trouvé un jeu

Zoé

Un jeu ?

Annie

C'est devenu un avatar

Zoé

J'comprends pas

Annie

Max existe pu

Matris-The-First01

prend toute la place

Zoé

On peut l'aider ?

Annie

iel est pas malheureux-se

Zoé

J'vais lui envoyer des fleurs

Annie

Iel ouvrira pas la porte si c'est pas sa commande

Même si l'appart était en feu, iel sortirait pas j'pense

Matris-The-First01 est immortel-le

Max – narratrice d'iel-même

Il n'y a pas grand chose qui survive au tragique bouleversement d'un corps. Iel a fait le tour de son corps le tour de la vie à deux le tour de la vie de travailleur le tour de tout il n'y a plus que la fiction qui l'intéresse. Iel veut être Matris-The-First01 jusqu'à la fin des temps. Iel a trouvé le jeu de licorne et d'arc-en-ciel où vivre éternellement. Iel est maintenant dans le vrai monde celui où iel peut exister comme iel est sans se faire rappeler à l'ordre dans entendre l'injonction sur son corps, car son corps n'existe maintenant plus qu'à travers un écran.

Annie

La DG a capoté !

Zoé

Elle veut pas qu'on l'fasse.

Annie

Non, au contraire, elle a adoré ça !

Zoé

Pis elle a pas vu le deuxième niveau ?

Annie

Soit ça, soit elle l'a vu, mais elle est d'notre bord.

Theorix

Annie

Je vais te

Annienienienienienienienienienienienienienienienienie

J'ai ton adresse

j'ai ton mail

j'ai ton adresse ip

je te contrôle

je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle
je te contrôle

Zoé

C'est capoté !

Annie

C'était sûr ça allait être un succès instantané. C't'un bon jeu, c'est

Zoé

Le meilleur

Annie

C't'un bon jeu, ouais

Zoé

Maintenant, on fait quoi ?

Annie

Un autre jeu

Annie, Zoé, Max, Judith, Theorix

Un jour elles programmeront une ville où il n'y aura plus rien d'autre que des plantes grimpantes qui se nourrissent des ruines et couvrent les restes d'un monde dépassé. En attendant, elles sèment les petites révoltes du quotidien, et les révolutions de demain.

BIBLIOGRAPHIE

Sorcières et féminismes

Bechtel, G. (1997). *La Sorcière et l'Occident : la destruction de la sorcellerie en Europe, des origines aux grands bûchers*. PLON.

Chollet, M. (2018). *Sorcières, la puissance invaincue des femmes*. Zones.

Chollet, M. (2019). *Éloge des sorcières*. La Découverte.

Colin, A. (commiss.), Centre d'art de la Maison populaire, Montreuil, France. (2012). *Sorcières, pourchassées, assumées, puissantes, queer* [Catalogue d'exposition]. Éditions B42 et Maison populaire.

Ehrenreich, B. et English, D. (1972). *Witches, Midwives and Nurses*. The Feminist Press.

Federici, S. (2004). *Caliban and the Witch: Women, the Body and Primitive Accumulation*. Autonomedia.

Gage, M.-J. (2019). *Woman, Church and State: The Original Exposé on Male Against the Female Sex*. Good Press. Récupéré de :
<https://books.google.ca/books?id=TiHDDwAAQBAJ&printsec=frontcover&dq=Woman,+Church+and+State.+The+Original+Expos%C3%A9+on+Male+Against+the+Female+Sex.+google+book&hl=fr&sa=X&ved=2ahUKEwi819efufPtAhVHw1kKHc0gCRYQ6AEwAHoECAIQAg#v=onepage&q=Woman%20Church%20and%20State.%20The%20Original%20Expos%C3%A9%20on%20Male%20Against%20the%20Female%20Sex.%20google%20book&f=false> (Œuvre originale publiée en 1893)

Gert, V. (1968). *Je suis une sorcière* (P. Ivernel, trad.). Éditions Complexe/Centre national de la danse. Récupéré de
https://books.google.ca/books?id=XFNTGd08d9QC&lpg=PA259&dq=Rita+Sacchetto&pg=PA259&redir_esc=y#v=onepage&q=Rita%20Sacchetto&f=false

Grossman, P. (2019). *Waking the Witch: Reflections on Women, Magic, and Power*. Gallery Books.

Lussier, J. (réal.). (2019-2022). *Les sorcières* [Baladodiffusion]. BaladoQuébec. Récupéré de
<https://baladoquebec.ca/le-cabaret-des-sorcières/la-parite-jesus-et-le-theatre>

Michelet, J. (1862). *La Sorcière*. Librairie Internationale.

Saint-Martin, L. (1991). *Écriture et combat féministe : figure de la sorcière dans l'écriture des femmes au Québec*. Quebec Studies.

Solle, K. (2017). *Witches, Sluts, Feminists: Conjuring the sex positive*. ThreeL Media.

Femmes et programmation

- Abbate, J. (2012). *Recoding Gender: Women's Changing Participation in Computing*. The MIT Press, Series: History of Computing. Récupéré de <https://www.jstor.org/stable/j.ctt5vjp2p>
- Cabot, H. et Walravens, S. (2018). *Geek Girl Rising*. St-Martin's Griffin Press.
- Collet, I. (2006). *L'informatique a-t-elle un sexe ?* L'Harmattan.
- Martin, U. (2015.). Ada Lovelace computer scientist. *ITNOW*, 57(4), 54-55. DOI : 10.1093/itnow/bwv109.
- Morley, C., Collet, I. (2017) Femmes et métiers de l'informatique : un monde pour elles aussi *Cahiers du Genre*, 62(1), 183-202. <https://doi.org/10.3917/cdge.062.0183>
- Quinn, Z. (2017). *Crash Override*. Public Affairs.
- Plant, S. (1997). *Zeros and Ones: Digital Women and the New Technoculture*. Fourth Estate.
- Poland, B. (2016). *Haters: Harassment, Abuse, and Violence Online*. Potomac Books, University of Nebraska Press.
- Saujani, R. (2017). *Girls Who Code: Learn to Code and Change the World*. Viking Books for Young Readers.
- Tuaille, V. (anim.), Collet, I. (invitée) (2020, 26 mars). Des ordis, des souris et des hommes [Balado]. Dans Binge Audio (prod.), *Les couilles sur la table*. Récupéré de <https://www.binge.audio/des-ordis-des-souris-et-des-hommes/>

Théories féministes

- Adams, C. J. (1990). *The Sexual Politics of Meat: A Feminist-Vegetarian Critical Theory*. Continuum.
- Butler, J. (2006). *Défaire le genre* (M. Cervulle, trad.). Éditions Amsterdam.
- Collin, F. (2014). *Françoise Collin, Anthologie québécoise, 1977-2000*, textes rassemblés et présentés par Marie-Blanche Tahon. Éditions du remue-ménage.
- Crenshaw, K. (1991). Mapping the Margins: Intersectionality, Identity Politics, and Violence Against Women of Color. *Stanford Law Review*, 43(6), 1241-1299.
- Dardigna, A-M. (1988). *Les châteaux d'Éros, ou, Infortunes du sexe des femmes*. La Découverte.
- Delvaux, M. (2018). *Le boys club*. Éditions du remue-ménage.

- Duru-Bellat, M. (2017). *La tyrannie du genre*. Presses de la Fondation nationale des sciences politiques.
- Dworkin, A. (1983). *Les femmes de droite* (M. Dufresne, M. et M. Briand, trad.). Éditions du remue-ménage.
- Gay, R. (2014). *Bad féministe* (S. Artozqui, trad.). Gallimard.
- Millett, K. (1969). *Sexual Politics*. Doubleday.
- Paquette, B. (2018). *La déferlante Moi aussi : quand la honte change de camp*. M Éditeur.
- Stoltenberg, J. (2013). *Refuser d'être un homme* (M. Dufresne, M., L-Y, M. Y. Merlet, trad.). M Éditeur.
- Zaccour, S., Lessard, M., Marcil, I. (2017). *Dictionnaire critique du sexisme linguistique*. Somme toute.

Mythes et contes

- Barthes, R. (1957). *Mythologies*. Éditions du Seuil.
- Cashdan, S. (1999). *The Witch Must Die*. Basic Books.
- Estés, C. P. (1992). *Femmes qui courent avec les loups*. Grasset.

Méthodologie

- Bandura, A. (1965). Influence of Models' Reinforcement Contingencies on the Acquisition of Imitative Responses. *Journal of Personality and Social Psychology*, 1(6), 589–595.
<https://doi.org/10.1037/h0022070>
- Bruneau, M. et Villeneuve, A. (2007). *Traiter de recherche création en arts : entre la quête d'un territoire et la singularité des parcours*. Presses de l'Université du Québec.
- Casilli, A. (2009). Introduction. Culture numérique : l'adieu au corps n'a jamais eu lieu. *Esprit*, (3-4), 151-153.
- Laslett, B. (1999). Personal Narratives as Sociology. *Contemporary Sociology*, 28(4), 391–401.
- Moustakas, C. (1990). *Heuristic Research: Design, methodology and applications*. Sage.

Tversky, A. et Kahneman, D. (1974). Judgment under Uncertainty: Heuristics and Biases. *Science, New Series*, 185(4157), 1124-1131.

Féminisme et théâtre

Cambron, M. (2009). *La femme dramaturge : Un point de vue féministe sur l'écriture dramatique*. Presses de l'Université Laval.

Chinoy, H. K., & Jenkins, L. (1981). *Women in American Theatre*. Theatre Communications Group.

Dolan, J. (1988). *The Feminist Spectator as Critic*. University of Michigan Press.

Espace GO (2019). *La place des femmes en théâtre : chantier féministe : rapport*. Récupéré de <https://espacego.com/saison2015-2016/wp-content/uploads/GO-19-20-Rapport-du-Chantier-f%C3%A9ministe-Complet.pdf>

Gale, M. B., & Gardner, V. (Eds.). (2000). *Women, Theatre, and Performance: New Histories, New Historiographies*. Manchester University Press.

Garneau, M.-C., Milot, M.-È., St-Laurent, M.-C. (2017). *La coalition de la robe : Documentaire indiscipliné*. Illustrations de Marie Chénier. Édition Remue-ménage.

Goodman, L. (Ed.). (1998). *The Routledge Reader in Gender and Performance*. Routledge.

Senelick, L. (1992). *Gender in Performance: The Presentation of Difference in the Performing Arts*. Routledge.

Corpus

Bellefeuille, R. (1986). *Folie furieuse*. CEAD (inédit).

Brullemans, P. (2017). *Petite Sorcière*. Lansman éditeur.

Dubé, J. (1995). *Pierrette Pan, ministre de l'enfance*. Leméac.

Lebeau, S. (2014). *Gretel et Hansel*. Éditions théâtrales.

Toupin, C.-A. (2018). *La Meute*. Dramaturges Éditeurs.

Œuvres citées

- Aguirre-Sacasa, R. (dével.) (2018-2020). *Chilling Adventures of Sabrina* [Série télévisée]. Berlanti Productions.
- Baum, L. F. (1900). *Le Magicien d'Oz*. George M. Hill Company.
- Burge, C. M. (créatrice). (1998-2006). *Charmed* [Série télévisée]. The WB Television Network.
- Carroll, L. (1865). *Alice's Adventures in Wonderland*. Macmillan Publishers.
- Dahl, R. (1988). *Matilda*. Penguin Books.
- Dubé, J. (2008). *Cassandre en vacances*. [Pièce de théâtre]. Éditions Théâtrales.
- Gough, A. et Millar, M. (créateurs). (2022). *Wednesday* [Série télévisée]. Glickmania Media.
- Ibsen, H. (1890). *Hedda Gabler*. Gyldendal.
- Joss W. (créateur). (1997-2003). *Buffy the Vampire Slayer* [Série télévisée]. Mutant Enemy, 20th Century Fox Television. The WB Television Network (saisons 1-5) ; UPN (saisons 6-7).
- Joyce, M. (1987 pour le format numérique et 1990 pour le format imprimé). *afternoon, a story* [œuvre de littérature numérique]. Watertown. Eastgate Systems.
- Fagone, J. (2017). *The Woman Who Smashed Codes*. Harper.
- Gough, A. et Millar, M. (créateurs). (2001-2011). *Smallville* [Série télévisée]. Tollin/Robbins Productions.
- Laliberté, J (réal.). (2019). *Game(r)* [Film]. Éditions de l'Hexagone.
- Larsson, S. (2005-2007). *Millennium* [vol.1-3]. Norstedts Förlag.
- Lebeau, S. (2014). *Thomas, la nuit, ne veut pas venir*. [Pièce de théâtre]. Éditions Théâtrales Jeunesse.
- Jonze, S. (réal.). (2013). *Her* [Film]. Warner Bros.
- Mundy, L. (2017). *Code Girls*. Hachette Books.
- Rostand, E. (1897). *Cyrano de Bergerac*. Charpentier et Fasquelle.
- Melfi, T. (réal.) (2016). *Hidden Figures* [Film]. Fox 2000 pictures.
- Montgomery, L. M. (1908). *Anne of Green Gables*. L.C. Page & Co.
- Olivier, A.-M. (1992). *Alice à Wonderland*. [Pièce de théâtre]. Éditions de l'Isolé.

- Quinton, M.-T. (1997). *Charlotte parmi les hirondelles*. [Pièce de théâtre]. Lansman Éditeur.
- Racine, J. (1667 [année de création]). *Andromaque* [Pièce de théâtre]. Shakespeare, W. (1603 [année de création]). *Hamlet* [Pièce de théâtre].
- Shakespeare, W. (1604 [année de création]). *Othello* [Pièce de théâtre].
- Sherman-Palladino, A. (créatrice). (2000-2007). *Gilmore Girls* [Série télévisée]. Dorothy Parker Drank Here Productions.
- Snyder Urman, J. (dével.) (2018-2022). *Charmed* [Série télévisée]. Propagate Content.
- Tchekhov, A. (1896 [année de création]). *La Mouette* [Pièce de théâtre].
- Villeneuve, D. (réal.). (2020). *Gamer* [Film]. XYZ Films.
- Vincent, S. (réal.). (2015). *Humans* [Série télévisée]. Channel 4.
- Williams, T. (1944). *La Ménagerie de verre* [Titre original : *The Glass Menagerie*]. Random House.
- Williams, T. (1947). *Un tramway nommé Désir* [Titre original : *A Streetcar Named Desire*]. New Directions.

Recherche-création

- Bourdieu, P. (1979). *La Distinction : critique sociale du jugement*. Éditions de Minuit.
- Bourdieu, P. (1992). *Les Règles de l'art : genèse et structure du champ littéraire*. Éditions du Seuil.
- Jacob, L. (1997). *La bulle d'encre*. Boréal
- Jenkins, H. (2006). *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. New York University Press.
- Landow, G. P. (1992). *Hypertext: The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology*. The Johns Hopkins University Press.
- Moseley, R. (2002). Glamorous Witchcraft: Gender and Magic in Teen Film and Television. *Screen*, 43(4), 403-422. doi:10.1093/screen/43.4.403.
- Murray, J. (1997). *Hamlet on the Holodeck: The Future of Narrative in Cyberspace*. The Free Press

Nelson, T.H. (1965). *Complex Information Processing: A File Structure for the Complex, the Changing, and the Indeterminate*. Proceedings of the 1965 20th National Conference, Association for Computing Machinery.

Nussbaum, M. (2001). *Upheavals of Thought: The Intelligence of Emotions*. Cambridge University Press

Cirillo, F. (2006). *The Pomodoro Technique*. Squash Education.

Ubersfeld, A. (1996). *Les termes clés de l'analyse du théâtre*. Éditions du Seuil.

Ubersfeld, A. (1978). *Lire le Théâtre*. Éditions sociales.

Wright Mill, C. (1959). *The Sociological Imagination*. Oxford University Press.