

COLLOQUE

# Nouvelles écritures et pratiques numériques

**EN JEUNE PUBLIC**

**PROGRAMME**

Crédit photo : IMAGE LATENTE de Urbrain - coproduction Féés d'hiver

**tuej**  
THÉÂTRES UNIS ENFANCE JEUNESSE

**17 et 18 janvier 2020**

Théâtre Aux Écuries

Montréal

Ce colloque a pour objectif de mettre en lumière des pratiques innovantes dans le champ des nouvelles écritures et des pratiques numériques à l'intention du jeune public. Il vise aussi à permettre aux créateurs·trices d'interroger et de nourrir leur démarche, dans un contexte de réflexion collective et d'exploration artistique, d'ouvrir les horizons et qui sait, peut-être inspirer de nouvelles prises de risque !

**Cet événement est une initiative du comité Création et numérique de TUEJ; il est réalisé sous la direction artistique de Laurence P Lafaille, codirectrice artistique des Incomplètes et commissaire au volet jeune public du Mois Multi, festival international d'arts multidisciplinaires et électroniques.**

Le colloque est organisé par



En collaboration et avec le soutien financier de



Cette activité est rendue possible grâce à l'aide financière du



Conseil des arts  
du Canada

Canada Council  
for the Arts

## MOT DE LA DIRECTRICE ARTISTIQUE DU COLLOQUE

Cher-es collègues,

C'est avec un grand plaisir, et une certaine fébrilité je dois l'avouer, que je vous propose ce programme d'activités autour de questions auxquelles je souhaitais depuis longtemps que nous réfléchissions collectivement. La révolution numérique est là, bien présente dans nos vies, imprégnant nos quotidiens. Si elle soulève des craintes, des remises en question et impose de profonds changements culturels, cette révolution ouvre également de nombreuses possibilités, tant sur le plan de l'évolution technologique que dans nos manières d'appréhender le monde. Cette nouvelle complexité se reflète certainement dans les oeuvres des artistes, témoins privilégiés de leur société. Il me semble qu'elle offre un terrain de jeu excitant aux créateurs·trices! Alors, qu'en est-il de la pratique artistique en jeune public? Quelles sont ces oeuvres et ces artistes qui se posent aux premières lignes de l'innovation artistique? De quelles manières nos créations, sur le plan du fond et de la forme, parlent-elles de ce monde en transformation?



Et au-delà des enjeux liés à la création numérique et aux nouvelles écritures, je trouve qu'à travers le rythme souvent effréné de notre profession, nous manquons d'espaces et de temps pour simplement nous asseoir ensemble et échanger sur nos pratiques. En vous conviant à cette réflexion, le comité Création et numérique de TUEJ\* et moi-même souhaitons offrir à la communauté artistique un temps collectif où nous sortons du «faire» pour prendre un pas de recul et pour nourrir notre pensée et notre sensibilité. Pour ensemble tenter de regarder d'où nous venons, où nous sommes et peut-être, imaginer où nous pourrions, aimerions, rêverions d'aller.

Alors je vous remercie d'avoir choisi de prendre ce temps-là, d'accepter de sortir de vos obligations de création, de tournée, de production, de financement, pour venir ajouter vos lumières à cet espace d'intelligence collective. J'espère que ces deux journées sauront vous nourrir et vous inspirer !

### Laurence P Lafaille

Directrice artistique du colloque

\*Ont fait partie du comité Création et numérique: Hélène Ducharme, Jean-François Guillbault, Sébastien Harrisson, Laurence P Lafaille, Karine Rathle, Yves Simard, Joachim Tanguay, Érika Tremblay-Roy et Pierre Tremblay.

## MOT DU PRÉSIDENT DE TUEJ



Cher-es artistes et créateurs-trices,

TUEJ prenait le train du numérique il y a deux ans à la demande de certains de ses membres. Depuis, il a mis sur pied un comité Numérique qui a réalisé un sondage sur l'appropriation du numérique par les compagnies membres de TUEJ en plus d'offrir deux labs diagnostics. Le comité a

choisi d'aborder le numérique selon deux axes :

la gestion organisationnelle et la création. Un projet important est d'ailleurs en cours afin d'améliorer l'apport du numérique dans la gestion organisationnelle des compagnies membres et de TUEJ. Ensuite, le comité Numérique a mis sur pied un sous-comité Création et numérique afin de mesurer l'intérêt des créateurs jeune public envers le numérique et leur offrir l'opportunité de sonder les possibilités de ce nouveau champ d'exploration artistique. Le comité Création et numérique souhaitait proposer un temps de réflexion sur ce sujet; il a saisi l'occasion que lui offraient DynamO Théâtre et Presentation House Theatre de réaliser le volet francophone d'une rencontre pancanadienne portant sur le numérique et le jeune public et il en a confié la direction artistique à Laurence P Lafaille.

Le conseil d'administration de TUEJ tient à remercier Laurence, le comité Création et numérique et le personnel de TUEJ de s'être investi avec tant de passion dans la réalisation de cet événement. Merci également aux partenaires, DynamO Théâtre et Presentation House Theatre, de même qu'à l'Association des théâtres francophones du Canada qui a collaboré à la venue de certain-es de ses membres au colloque. Merci enfin au Conseil des arts du Canada pour son appui financier.

Le numérique ouvre sur un monde de possibilités nouvelles. À vous, artistes, de saisir maintenant cette opportunité et de vous laisser inspirer en vue de vos prochaines créations.

**Joachim Tanguay**

Président de TUEJ

## MOT DE DYNAMO THÉÂTRE

Bonjour à vous,

Nous sommes heureux d'être partenaire de ce colloque sur les *Nouvelles écritures et pratiques numériques en jeune public* mené par TUEJ. C'est grâce au soutien financier du fonds Stratégie numérique du Conseil des arts du Canada, que Presentation House Theatre et DynamO Théâtre ont désiré impliquer la communauté théâtrale jeune public canadienne dans une réflexion autour du numérique et de la pratique en théâtre jeune public. En juin dernier avait lieu *Digital Challenges for Young People in Theatre* à Vancouver. Aujourd'hui, pour la contrepartie francophone, l'événement a lieu à Montréal.

Nous remercions Karine Rathle et Pierre Tremblay de TUEJ et le comité Création et numérique, ainsi que Laurence P Lafaille qui assume la direction artistique du colloque. Nous vous souhaitons, au nom des équipes de Presentation House Theatre et de DynamO Théâtre, deux jours riches en réflexion et stimulants pour la création.

**Jackie Gosselin et Yves Simard**

Codirecteurs artistiques de DynamO Théâtre



# DÉROULEMENT DU COLLOQUE

Le colloque se déroule en deux temps : une journée de réflexion sur les nouvelles écritures et pratiques numériques en jeune public suivie d'une journée d'ateliers pratiques à l'intention des créateurs·trices.

## VENDREDI 17 JANVIER ► Café du Théâtre Aux Écuries

8h30 à 9h00	Accueil et café
9h00 à 9h30	Présentation des activités et des participant·e·s
9h30 à 10h30	Conférence en téléprésence de Joris Mathieu
10h30 à 12h30	Champ libre
12h30 à 13h30	Pause dîner
13h30 à 14h30	Présentation de projets
14h30 à 14h45	Pause
14h45 à 16h30	Table longue: la création jeune public à l'ère du numérique
16h30	Cocktail

## SAMEDI 18 JANVIER ► Théâtre Aux Écuries

9h à 9h30	Accueil et café		
9h30 à 12h30	ATELIER 1 <b>Audiosensible</b> ► Espace 2	ATELIER 2 <b>LibreMapping</b> ► Espace 3	ATELIER 3 <b>Réalité virtuelle, vidéo 360, installation immersive</b> ► Café du Théâtre Aux Écuries
12h30 à 13h30	Pause dîner		
13h30 à 16h30	Suite des ateliers		
16h30 à 18h	Plénière retour sur les ateliers, présentation des travaux aux autres groupes		
18h à 19h30	Cocktail		

# PROGRAMME

## VENDREDI 17 JANVIER 2020

► Café du Théâtre Aux Écuries

9h30 à 10h30

### CONFÉRENCE EN TÉLÉPRÉSENCE DE JORIS MATHIEU



Metteur en scène, auteur et directeur du Théâtre Nouvelle Génération à Lyon, **Joris Mathieu** nous entretient sur sa pratique et son rapport aux langages numériques dans le cadre d'une conférence en téléprésence.

Après des études supérieures en arts du spectacle, Joris Mathieu fonde en 1998, avec plusieurs compagnons artistes interprètes et créateurs techniques, la Compagnie Haut et Court à Lyon. Féru de littérature comme d'arts plastiques, il privilégie l'adaptation de romans ou de nouvelles qui lui permettent de s'exprimer en tant qu'auteur scénique. Au fil du temps, l'identité artistique de Haut et Court devient très claire et permet à Joris Mathieu d'affirmer des projets ambitieux dans leurs dimensions poétiques et littéraires comme dans leurs développements technologiques. Avec *Des anges mineurs* puis *Le Bardo*, il entame un compagnonnage avec l'auteur Antoine Volodine, une des figures centrales de l'écriture contemporaine en France. La Compagnie Haut et Court développe également un intérêt tout particulier pour le jeune public avec des adaptations de nouvelles. Depuis le 1er janvier 2015, Joris Mathieu est directeur du Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national de Lyon. C'est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du Centre dramatique national de Lyon, en plaçant la création et l'acte poétique dans une perspective intergénérationnelle. Trouver des voies d'accès à l'art pour toutes les générations de public, inventer des dispositifs innovants, comme dans *Hikikomori - le refuge* et *Artefact*, pour aller à la rencontre des publics et en particulier des jeunes spectateurs, est au cœur de son projet.

10h30 à 12h30

### CHAMP LIBRE

À partir de leurs connaissances respectives et d'extraits vidéo, les participant·e·s échangent leurs points de vue sur des spectacles, des artistes et des démarches qu'ils apprécient ; ils-elles cherchent à développer un vocabulaire commun, à définir ce qu'est une œuvre inscrite dans le champ des langages numériques et des nouvelles écritures scéniques et à créer une base de référents communs. Les participant·e·s ont reçu en amont une vidéo compilant quelques œuvres s'inscrivant dans le champ des nouvelles écritures afin de nourrir cet échange. Elle sera présentée au début des échanges.

13h30 à 14h30

### PRÉSENTATION DE PROJETS

Afin d'ouvrir nos horizons et de mieux connaître des pratiques actuelles inspirantes, quatre artistes présentent un projet, en cours de création ou déjà produit, dans le champ des nouvelles écritures et des pratiques numériques.

#### Artistes invité·es

- **Bruno Bouchard** - Théâtre Rude Ingénierie - *Alice Bricolé* et *Dreamland*
- **Véronique Bossé** et **Jeremy Segal** - Youtheatre - *Molecular future*
- **Anne Marie Ouellet** - L'eau du bain - *La Nébuleuse*
- **Samuel Sérandour** - collectif INVIVO - *CÉTO*
- **Catherine Bourgeois** - Joe Jack et John - *Violette*

## VENDREDI 17 JANVIER 2020 (SUITE)

14h45 à 16h30

### TABLE LONGUE\*

#### LA CRÉATION JEUNE PUBLIC À L'ÈRE NUMÉRIQUE

Pensée systémique, interdisciplinarité, interconnectivité... De quelle manière la révolution numérique qui caractérise notre époque influence-t-elle nos façons de créer pour le jeune public? Raconte-t-on les histoires de la même manière qu'avant? Le public reçoit-il les oeuvres différemment d'il y a 10, 20 ou 30 ans? Pour le philosophe Michel Serres, la révolution numérique est comparable à l'avènement de l'écriture et de l'imprimerie. Elle représente un tel changement de civilisation qu'elle entraîne une nouvelle cognition. Quels sont les impacts de ce grand bouleversement sur la création jeune public et surtout, sur notre vision de l'enfant?

#### Invité-es

- **Louise Allaire**, dramaturge et chercheuse, maîtrise en cours à l'Université d'Ottawa, spécialiste de la diffusion enfance-jeunesse
- **Bruno Bouchard**, artiste multidisciplinaire, Théâtre Rude Ingénierie
- **Liliane Boucher**, directrice artistique, Samsara Théâtre
- **Mélanie Dumont**, directrice artistique associée volet enfance/jeunesse, Théâtre français du Centre national des arts
- **David Lefebvre**, critique à MonTheatre.qc.ca
- **Michel Lefebvre**, metteur en scène, directeur artistique du Youtheatre de 1992 à 2019

\*Créée par l'artiste Lois Weaver, la Table Longue est un format ludique propice à des discussions publiques dynamiques. Si des intervenant-e-s ciblé-e-s ont été convié-e-s à la table, des places sont aussi disponibles pour que le public puisse venir contribuer à la discussion ou simplement s'asseoir, écouter et regarder. Cette itération du format « open source » favorise une dynamique d'horizontalité qui enrichit les discussions.



Long Table on Partnerships hosted by London Metropolitan University. Photo by Steve Blunt

**SAMEDI 18 JANVIER 2020**

9h à 18h

## ATELIERS D'INITIATION AUX PRATIQUES NUMÉRIQUES

Ce colloque est une occasion de réflexion, mais également de mise en pratique. Les langages numériques étant parfois abstraits, voici donc une belle occasion de démystifier certaines approches avec des artistes chevronné-e-s. Les participant-e-s ont le choix parmi trois ateliers stimulants. À la fin de la journée, un temps de rétroaction décontracté est prévu, afin que les participant-e-s aux trois ateliers puissent échanger sur leurs expériences.

### ATELIER 1

#### RÉALITÉ VIRTUELLE, VIDÉO 360 ET INSTALLATION IMMERSIVE

► Café du Théâtre aux Écuries



Présenté par le centre d'artistes Studio XX

#### Avec

- **Olivia McGilChrist**, artiste et formatrice
- **Tom Watson**, collaborateur technique
- **Stéphanie Lagueux**, artiste et médiatrice, Studio XX

Cet atelier a pour but d'introduire les participant-e-s aux possibilités et limites de la réalité virtuelle à travers un processus créatif et critique inspiré par leur pratique en théâtre jeune public, à travers la création de séquences en vidéo 360 degrés, l'intégration de ces séquences dans une expérience de réalité virtuelle et la mise en espace d'une installation immersive en vidéo et/ou en réalité virtuelle. Les participant-e-s découvriront une variété de pratiques artistiques en installation vidéo et en réalité virtuelle, et des modes de présentations multimédias qui questionnent l'emploi des technologies utilisées ; exploreront l'utilisation de la vidéo 360 degrés pour la réalité virtuelle en vue d'une présentation théâtrale hybride et expérimentale ; commenceront à développer un nouveau projet ou adapter des éléments d'un projet existant intégrant des techniques nouvelles. Les participant-e-s sont invité-e-s à imaginer l'adaptation à la réalité virtuelle d'un projet réalisé ou en cours, en impliquant par exemple des changements spatio-temporels ou encore une variété de perspectives. La prise de vue en 360 degrés, en plaçant

la scène autour d'elle, amène une autre forme d'écriture et de narration. Ces pistes sont discutées pour élaborer le tournage qui sera réalisé en atelier. Après la prise de vue, les séquences sont montées et intégrées pour être expérimentées avec divers modes de diffusion : vidéo 360 degrés sur casque de réalité virtuelle et en projection ; intégration des vidéos dans un environnement 3D sous Unity, sur casque et en projection. Les résultats seront tour à tour testés par les participant-e-s, et une discussion viendra conclure l'atelier.

**Olivia McGilChrist**, questionne, en tant qu'artiste et pédagogue, les notions d'identité, de féminisme, du corps en performance et des futurismes « autres » (non-occidentaux) dans l'espace virtuel incarné (embodied) dans le contexte Nord-Américain et Caribéen. Son projet de recherche-crédation dans le cadre du Doctorat Individualisé (INDI) à Concordia explore les œuvres contemporaines de réalité virtuelle dans le cadre d'un continuum des médias de l'écran et d'installations multimédia artistiques; et comment celles-ci peuvent subvertir les identités postcoloniales et hybrides à travers la représentation et la performance de soi et d'autre. Elle travaille avec les professeurs MJ Thompson, Lynn Hughes et Alice Ming Wai Jim (Université Concordia). Olivia McGilChrist approche la réalité virtuelle comme un dispositif de masquage « submersif » dans une installation. Elle s'intéresse aux tensions produites entre les deux modalités de présence physique lorsqu'un-e utilisateur-trice porte un casque et l'autre n'en porte pas. Elle a exposé ses œuvres en réalité virtuelle, vidéo et photo au Canada, en Jamaïque, à Trinidad, à la Barbade, aux Bahamas, à Grenade, aux USA, au Brésil, en Allemagne, en Norvège, en Autriche, en France et en Grande-Bretagne. <http://oliviamcgilchrist.com/>



Le **Studio XX** est un centre d'artistes féministe et bilingue engagé dans l'exploration, la création et la réflexion critique en arts médiatiques. Il soutient la production indépendante et la diffusion de propositions d'artistes qui se définissent comme femmes, trans, non-binaire et queer au sein des pratiques technologiques contemporaines. Démystifier, donner accès, outiller, questionner et créer, telles sont les visées de l'organisme. Il participe activement au développement d'une démocratie numérique qui encourage l'autonomie et la collaboration. Le Studio XX soutient la communauté des artistes féministes à travers trois axes principaux : la production d'œuvres d'arts médiatiques par des résidences d'artistes, la mise à disposition d'espaces, d'équipements et de ressources spécialisées; la diffusion par la présentation et la promotion d'œuvres artistiques; la formation par des ateliers et des activités de réflexion. <http://www.studioxx.org>



## ATELIER 2 LIBREMAPPING

### ► Espace 3



Présenté par le centre d'artistes Perte de signal

#### Avec

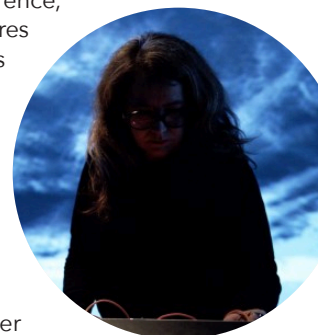
- **Nelly-Ève Rajotte**, artiste multidisciplinaire

La formation LibreMapping se base sur une réflexion au sujet des conditions nécessaires à une réelle appropriation d'une culture numérique, sur le renforcement de la notoriété des pratiques libres et sur le mode de transmission des savoirs artistiques. Par l'exploration de différentes pratiques de la projection, les participant·e·s seront invité·e·s à travailler avec différents logiciels de mapping afin d'aborder les bases relatives à la création numérique par la projection (mapping vidéo). L'approche esthétique de ces logiciels permettra également aux participant·e·s de réaliser des interventions lumineuses discrètes et précises.

Les participant·e·s sont invité·e·s à travailler sur les logiciels MapMap et MadMapper. Grâce à l'utilisation de ces logiciels, les volumes sont dessinés et reproduits afin d'obtenir des projections lumineuses qui se collent directement aux surfaces, conférant ainsi à l'espace réel une aura nouvelle, tandis que l'image en mouvement devient tangible. Ce programme vise surtout la projection d'images en mouvement.

**Nelly-Ève Rajotte** est artiste multidisciplinaire; elle œuvre au confluent de la performance, de la vidéo et de l'installation. Après un baccalauréat en histoire de l'art, Nelly-Ève Rajotte entreprend un second diplôme de premier cycle à l'École des arts visuels et médiatiques (UQAM), formation qui se solde par l'obtention d'une maîtrise en 2006. Outre de nombreuses expositions en sol québécois – à la SAT, la Fonderie Darling, Parisian Laundry, Occurrence, Clark et L'Œil de Poisson, Optica parmi tant d'autres – ses œuvres ont été diffusées dans plusieurs festivals à travers l'Europe, de même qu'en Russie et au Mexique. Ses œuvres ont été diffusées dans plusieurs festivals au Canada (MUTEK, Antimatter Underground Film Festival, Festival International du film sur l'art), ainsi que plusieurs festivals à travers le monde, International short film festival of Berlin and Official Selection Transmedial.08 Berlin, (Allemagne), Otherworldly, Manchester UrbanScreens, (UK), EXiS2007, (Corée), Moscow International Film Festival and Finnish Contemporary Art Fair, Taide08.

<https://nellyeverajotte.com/>



**Perte de signal** est un centre d'artistes montréalais, situé au pôle de création et diffusion De Gaspé sous le regroupement PIED CARRÉ. Il a pour mandat de promouvoir la recherche, la création et le rayonnement des artistes indépendant·e·s qui œuvrent en arts numériques ainsi que l'innovation artistique liée à la technologie. De la performance audio à la projection vidéo, en passant par l'installation mécanique/robotique, le logiciel de création et l'intervention publique, le travail des membres du centre se décline à travers différents supports et explore une variété d'approches plastiques, techniques et formelles du numérique.

Les activités de perte de signal favorisent principalement : le soutien à la recherche-crédation et à l'expérimentation artistique ; le rayonnement du travail de ses membres sur la scène nationale et internationale ; l'élaboration d'une réflexion active sur les arts numériques ; la médiation auprès des différents publics ; le déploiement des savoirs et des ressources techniques et matérielles.

Surtout, perte de signal se veut un lieu de rencontre qui favorise les initiatives, les collaborations, les échanges et la transmission des savoir-faire au sein de la communauté artistique dans son ensemble.

perte de signal



## ATELIER 3 AUDIOSENSIBLE

### ► Espace 2



Présenté par Magali Babin en collaboration avec Oboro

### Avec

- **Magali Babin**, artiste audio
- **Stéphane Claude**, compositeur et ingénieur du son

L'art sonore est par nature interdisciplinaire. Il peut, entre autres, être performatif, installatif, immersif. Il peut s'inscrire, par exemple, à l'intérieur d'une recherche technologique, sociologique ou encore environnementale.

Ce laboratoire permet aux artistes participant-e-s d'enrichir leur pratique par l'exploration et l'approfondissement d'un langage sonore subjectif. À partir d'un extrait de texte jeune public et à travers différents exercices, les participant-e-s expérimentent les dimensions spatiales, plastiques et phénoménologiques du son.

Cet atelier vise à explorer les interrelations possibles entre le son et le geste pictural ou textuel, à aborder l'espace du son et le son dans l'espace en interaction avec le corps en mouvement et la présence (de l'artiste, du spectateur), à expérimenter avec des outils technologiques tels que différents types de microphones, d'enregistreurs numériques, de dispositifs de diffusion. Il permettra à l'artiste participant-e d'approfondir sa démarche, d'aiguiser sa sensibilité à la dimension sonore du monde, d'expérimenter et de « faire avec » le son comme matériau de création, d'observer et suivre ses intuitions et ses inspirations sonores, de se familiariser avec les techniques de bases de captation, production et diffusion du son, d'être à l'écoute du dialogue qui émerge entre sa pratique actuelle et son langage sonore.



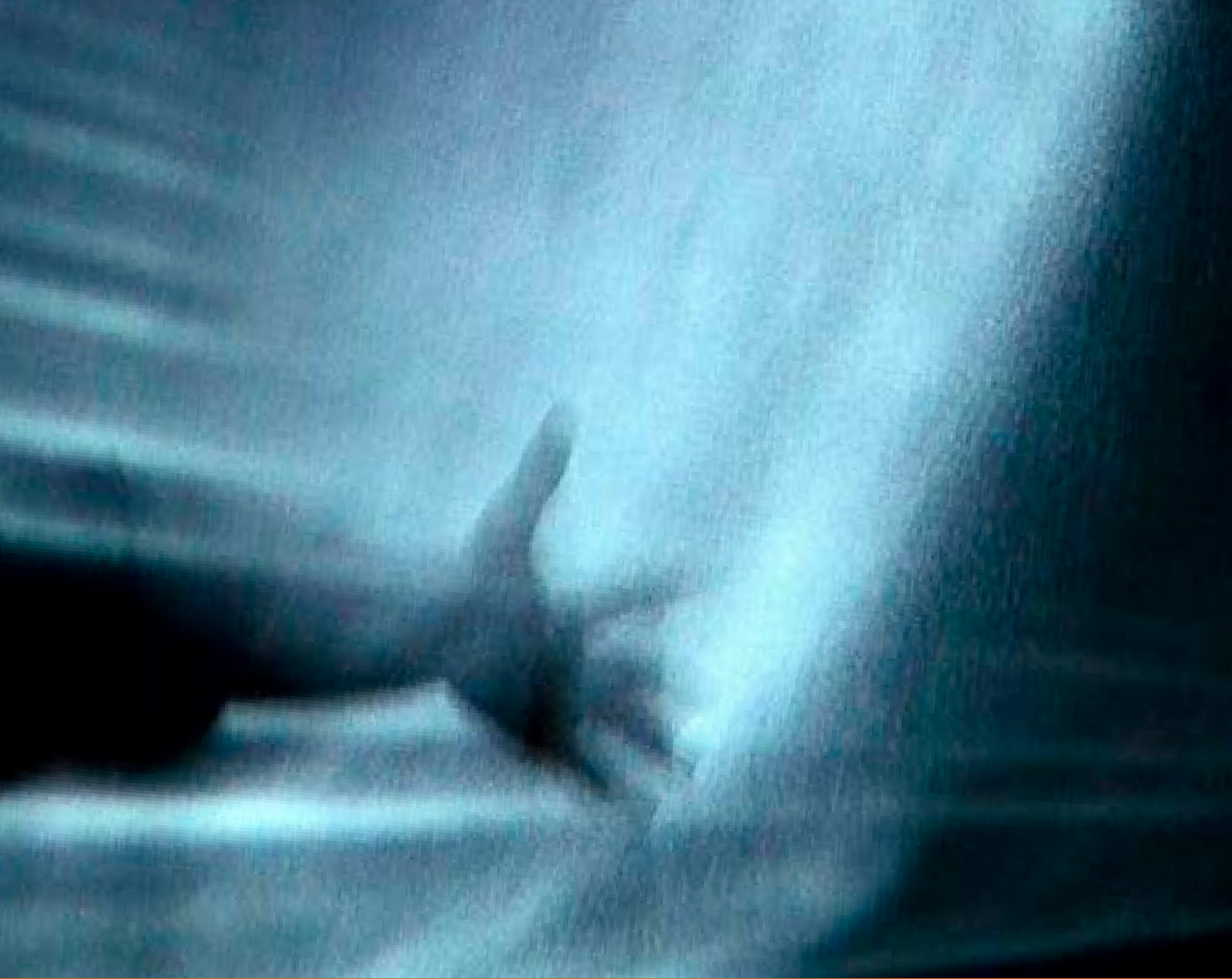
**Magali Babin** est une artiste interdisciplinaire avec une pratique en art audio, compositrice, et commissaire d'événements. Elle s'intéresse à l'exploration de l'espace comme matière sonore. Entre le son haptique, le paysage acoustique et les contextes de vie, Magali Babin puise ses matériaux et crée des ambiances faites de séquences, de textures, et de perspectives. Ses recherches abordent l'écoute comme outils d'attention et de rassemblement collectif. Dans ses récents projets, Magali Babin, aborde la perception et la mémoire en questionnant notre rapport identitaire aux sons. Elle s'est produite en concert et en performance dans le cadre de plusieurs festivals internationaux. Ces installations sonores ont été présentées, entre autres, au Musée d'art contemporain de Montréal, au Mois Multi à Québec, à la galerie Louise et Reuben-Cohen de l'Université de Moncton, à la Fabrique à Nantes en France et dans le réseau des Maisons de la culture de Montréal. Elle fut boursière du Ministère de la Culture et de la Communication de France et du Fonds de recherche Société et culture du Québec. Elle vient de remporter la bourse Bernard-Bachet de la fondation de l'UQAM. Magali Babin poursuit actuellement ses recherches dans le cadre d'un doctorat en Études et pratiques des arts à l'UQAM. <https://www.magalibabin.com/magalibabin.com/accueil.html>

**Stéphane Claude** est membre fondateur de la cellule de recherche artistique Ælab depuis 1996. Il cumule vingt-cinq années d'expérience de l'enregistrement, du montage, du mixage analogique et numérique dans le milieu culturel et de travail avec des artistes, des architectes, des acousticiens, des ingénieurs mécaniques, des gestionnaires de projets, des directeurs artistiques, des chercheurs des distributeurs spécialisés, des revendeurs, des ingénieurs du son et des arts médiatiques. Il agit à titre de consultant en design et étapes de production et de réalisation d'espaces et pour des studios de création et de production audio spécialisés. <http://aelab.com>



**OBORO** est un centre d'artistes qui favorise le développement des pratiques artistiques sur la scène locale, nationale et internationale. Le champ d'action d'OBORO couvre les arts visuels et médiatiques, les nouvelles technologies, les arts des nouvelles scènes et les pratiques émergentes. Fondé avec la conviction que l'expérience artistique transculturelle vivante contribue au mieux-être de l'humanité, OBORO s'est donné le mandat plus spécifique de soutenir la création issue de diverses pratiques culturelles et d'encourager l'innovation, l'expérimentation, l'échange d'idées et le partage du savoir. L'objectif d'OBORO est de susciter la réflexion dans le domaine artistique et dans la société en général, et de contribuer à une culture de paix. <http://www.oboro.net/fr>





## TUEJ TIENT À REMERCIER

Le comité Création et numérique de TUEJ ■ Laurence P Lafaille ■ DynamO Théâtre ■ Presentation House Theatre ■ l'Association des théâtres francophones du Canada ■ le Conseil des arts du Canada ■ Studio XX ■ Perte de signal ■ Oboro ■ Artefact Urbain ■ le Théâtre Aux Écuries ■ de même que les présentateurs-trices et les invité-e-s à la Table longue.



911, rue Jean-Talon Est, bureau 217, Montréal (Québec) H2R 1V5  
www.tuej.org • info@tuej.org • T. 514 380-2335