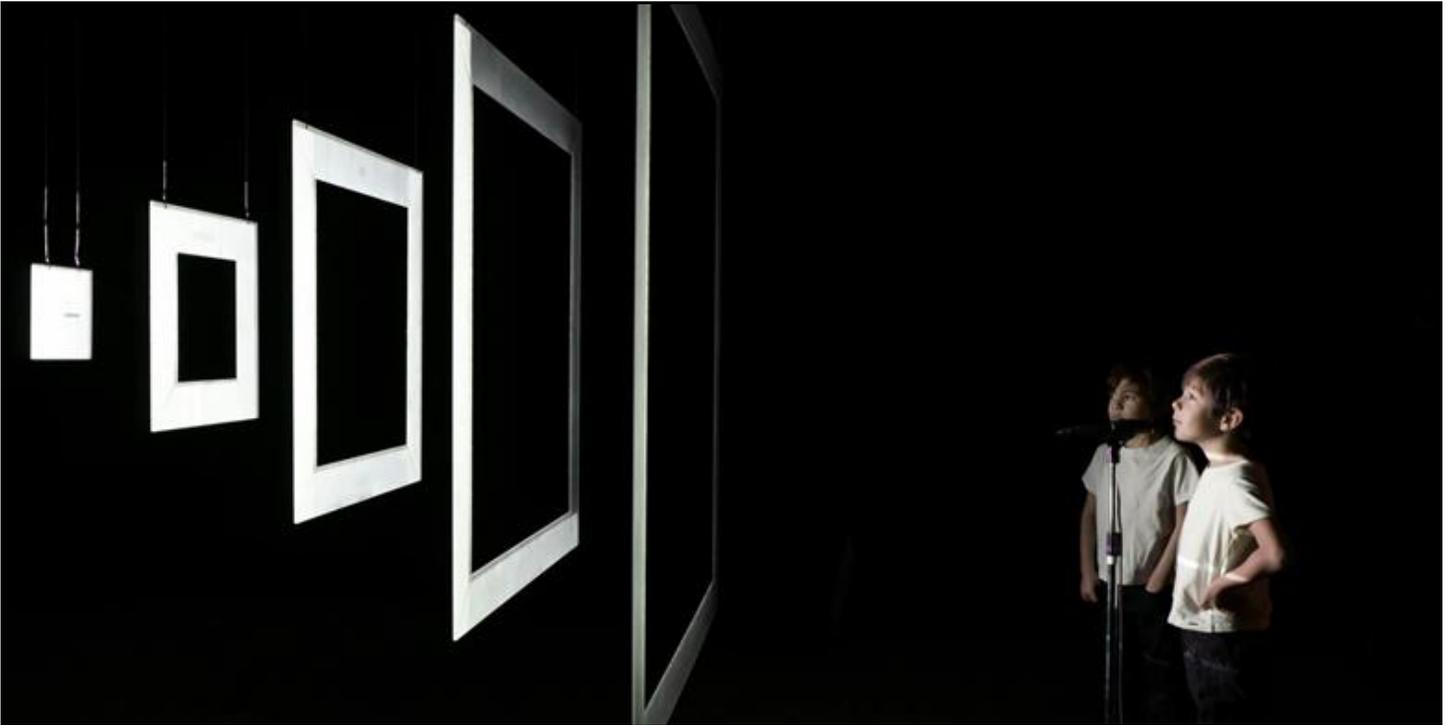


## Delete: tout ce qu'on ne peut effacer du web



À la croisée du théâtre contemporain et de l'exposition interactive, le designer Daniel Iregui présente l'œuvre *Delete* (<http://d.elete.co/index.html>), créée en collaboration avec Youtheatre (<http://youtheatre.ca/fr/>) et Iregular (<http://iregular.io/>).

Michel Lefebvre, directeur général et artistique de Youtheatre, souhaitait trouver une façon d'engager le public jeunesse dans une approche non conventionnelle et plus adaptée aux générations ayant grandi avec les technologies. Présenté à la galerie Eastern Bloc (<https://easternbloc.ca/fr/>) en novembre (et en anglais seulement), le spectacle *Delete* visait à sensibiliser les enfants aux enjeux du web et à l'indélébilité des traces qu'on y laisse.

«La ligne entre la réalité virtuelle et le monde réel s'efface. Nous désirions créer un monde où elle n'existe plus», explique Daniel Iregui, artiste visuel et fondateur du studio Iregular (<http://iregular.io/>). Je voulais donner l'impression de se trouver dans un site web. Donc, on a intégré des barres de téléchargement et du texte dans chaque pièce. Comme si l'on était derrière l'écran du site.»



## Une expérience en six temps qui commence et se termine sur le web

Chaque pièce aborde un sujet spécifique en lien avec la façon dont l'humain interagit avec le monde numérique. Le premier contact avec la pièce a lieu sur internet, où les participants doivent créer un compte. Les réponses recueillies sont ensuite utilisées pour personnaliser l'expérience en salle.

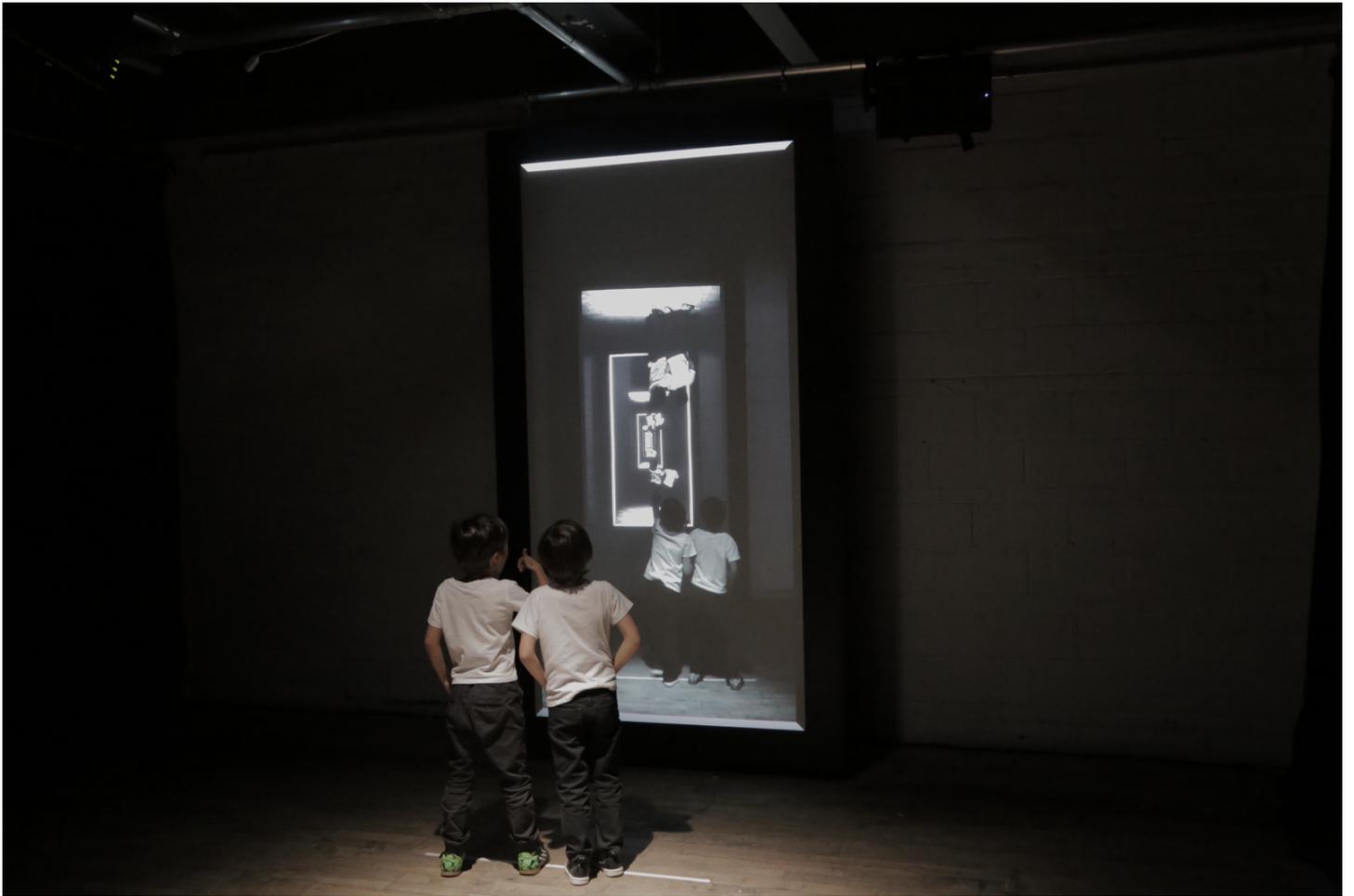
### **Expérience 2: *Émerge***

Cette installation veut représenter le moment où un profil est conçu pour la première fois sur le web et devient la version virtuelle d'un individu. «On veut choisir la bonne image pour projeter sa personnalité virtuelle. C'est notre façon de dire que, maintenant, ce nouvel humain existe.»



### **Expérience 3: Identifier**

«Êtes-vous la même personne et agissez-vous de la même façon dans le monde réel et virtuel?», demande Daniel Iregui. Un miroir et un système de caméra permettent de jouer avec les orientations et le temps pour renforcer le concept de détachement entre sa personne virtuelle et sa vie réelle.



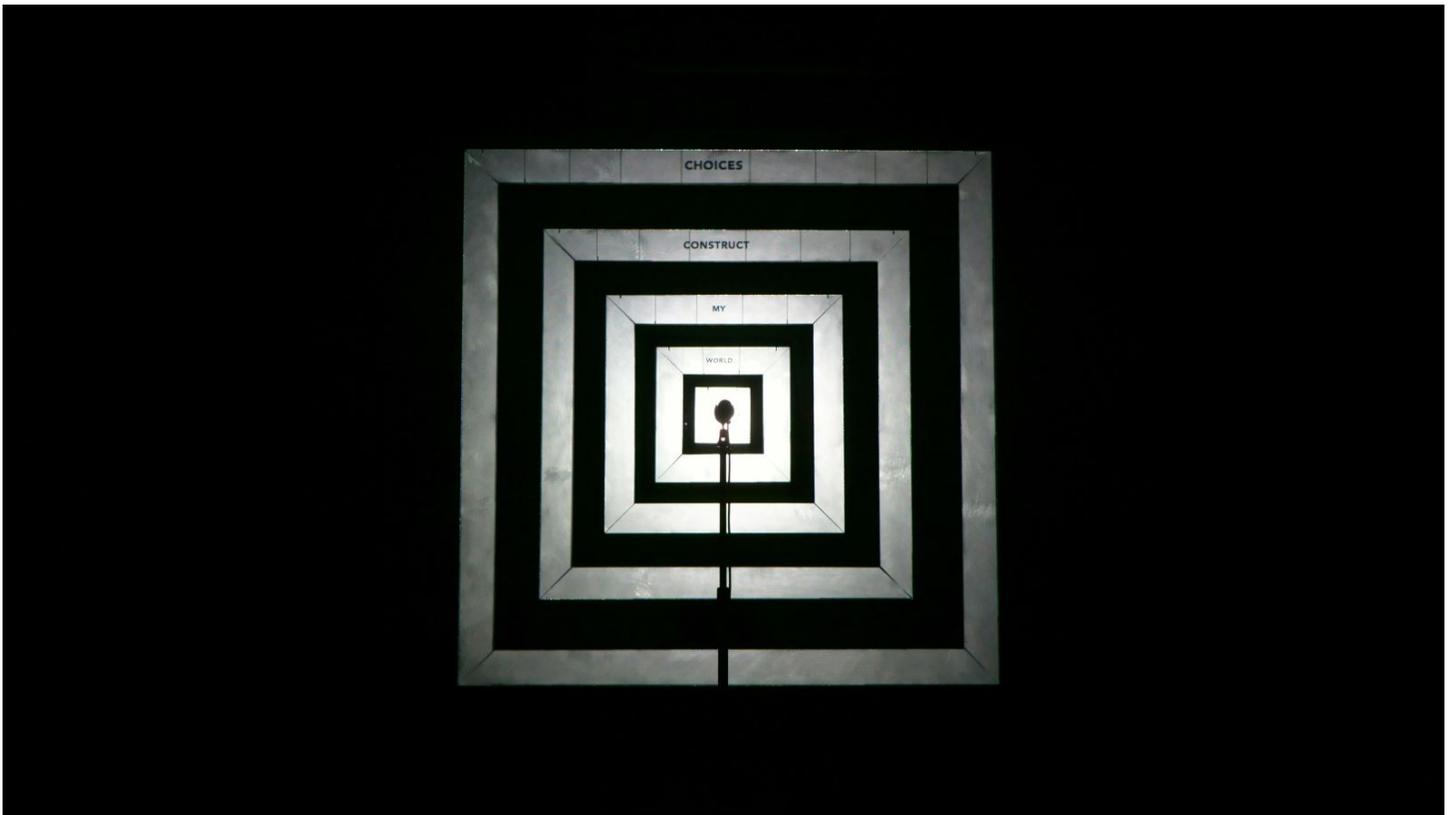
#### **Expérience 4: *Collecter***

La chute de lumière utilisée se veut la représentation de l'abondance des données, de la connectivité et du flot de l'information et des applications aujourd'hui. «Nous nous noyons dans l'information. C'est la raison pour laquelle plus le temps avance, plus la quantité de lumière et de projections au sol s'intensifie pour devenir une chute de renseignements.»



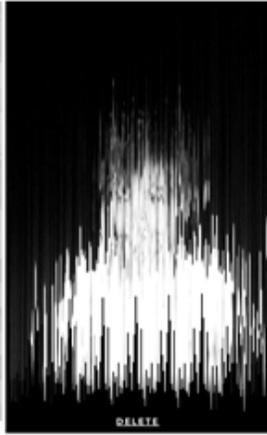
### **Expérience 5: *Sélectionner***

«Cette expérience symbolise notre contribution au monde virtuel, contrairement à *Collecter*, où l'on consomme son information.» Le système sonore en place pose une question, puis le participant doit y répondre à l'aide d'un micro. «Tout ce qu'on publie sur internet contribue à construire notre individualité virtuelle.»



La dernière partie du spectacle se vit sur le web, où le participant peut visionner des images et de l'information sous un format semblable à un fil Facebook. Une option pour supprimer chaque publication est affichée. Dès qu'elle est activée, l'option d'inverser la commande est proposée.

«Observer les enfants dans cet univers est incroyable. Quand on leur demandait pourquoi le spectacle s'appelait *Delete*, ils nous répondaient qu'on ne peut jamais supprimer une publication sur internet. On pense qu'ils sont naïfs, mais ils sont très conscients, même à neuf ou 12 ans.»



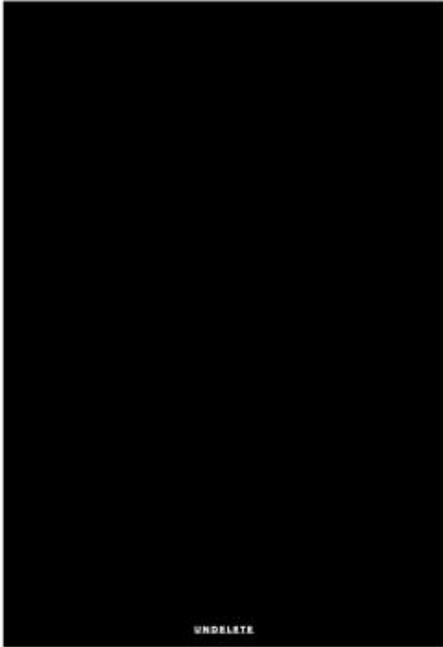
## WHAT IS SUPRISING ABOUT YOU?

I play guitar. DELETE

The most surprising thing about me is that I'm good at soccer. DELETE

I'm good at gymnastics. DELETE

Add your answer



DELETE

## WHAT MAKES YOU HAPPY?

My friend Hannah. DELETE

Sunny days of summer. DELETE

Pokemon video game! DELETE

UNDELETE

Adela's music! DELETE

Petting Mr Snuggles.

SUBMIT





Création: Daniel Iregui, Michel Lefebvre

Direction artistique et conception, design et interaction: Daniel Iregui

Réalisation et mise en scène: Michel Lefebvre

Gestion de la production: Frédérique Folly, Dominique Hawry

Conception sonore: Kevin Gironnay

Production et design: Iregular

Développement des interactions: Gabriel Lavoie, Audrey Lamoureux

Design graphique: Audrey Lamoureux

Scénographie: Daniel Iregui, Esther Bouquet

Site internet: David Surprenant

Photographies de l'exposition: Giacomo Ferron

MICHEL LEFEBVRE (/TAG/MICHEL-LEFEBVRE), INTERACTIF (/TAG/INTERACTIF), IREGULAR (/TAG/IREGULAR)