



THÉÂTRE  
NOUVELLE  
GÉNÉRATION

CENTRE DRAMATIQUE  
NATIONAL - LYON

## DOSSIER DE PRESSE

### Le Tng-Vaise

23, rue de Bourgogne  
Lyon 9e

### Les Ateliers

### Presqu'île

5, rue Petit-David  
Lyon 2e



# Calendrier

## 16 > 28 novembre 2021

### Les aveugles

	À l'origine fut la vitesse
mar. 16	13h - 15h - 17h - 19h - 21h
mer. 17	20h
jeu. 18	13h - 15h - 17h - 19h - 21h
ven. 19	14h30 - 20h
sam. 20	20h
dim. 21	15h30 - 18h
lun. 22	11h - 13h - 15h - 17h
mar. 23	14h - 16h30
mer. 24	20h
jeu. 25	20h
ven. 26	14h30 - 20h
sam. 27	20h
dim. 28	15h30 - 18h
	14h - 16h30

### Légende

ART TNG VALISE

ARTX Acceliers Presqu'île

Séances tout public  
Séances scolaires

### Au jardin des Potiniers

mar. 16	9h - 10h30 - 14h30
mer. 17	9h - 10h30 - 14h30
jeu. 18	9h - 10h30 - 14h30
ven. 19	9h - 10h30 - 14h30
sam. 20	11h - 14h - 16h
dim. 21	11h - 14h - 16h
lun. 22	9h - 10h30 - 14h30
mar. 23	9h - 10h30 - 14h30
mer. 24	9h - 10h30 - 14h30
jeu. 25	9h - 10h30 - 14h30
ven. 26	9h - 10h30 - 14h30
sam. 27	11h - 14h - 16h
dim. 28	11h - 14h - 16h

### Cultural Exchange Rate

mar. 16	13h - 18h - 19h30 - 21h
mer. 17	13h - 18h - 19h30 - 21h
jeu. 18	13h - 18h - 19h30 - 21h
ven. 19	13h - 18h - 19h30 - 21h
sam. 20	11h - 16h30 - 18h - 19h30 - 21h
dim. 21	11h - 14h - 15h30 - 17h
lun. 22	13h - 18h - 19h30 - 21h
mar. 23	13h - 18h - 19h30 - 21h
mer. 24	13h - 18h - 19h30 - 21h
jeu. 25	13h - 18h - 19h30 - 21h
ven. 26	13h - 18h - 19h30 - 21h
sam. 27	11h - 16h30 - 18h - 19h30 - 21h
dim. 28	11h - 14h - 15h30 - 17h

### As Far As My Fingertips Take Me

mar. 16	12h > 14h - 18h > 20h
mer. 17	12h > 14h - 18h > 20h
jeu. 18	12h > 14h - 18h > 20h
ven. 19	12h > 14h - 18h > 20h
sam. 20	12h > 14h - 16h > 18h
dim. 21	12h > 14h - 14h30 > 16h30
lun. 22	12h > 14h - 18h > 20h
mar. 23	12h > 14h - 18h > 20h
mer. 24	12h > 14h - 18h > 20h
jeu. 25	12h > 14h - 18h > 20h
ven. 26	12h > 14h - 18h > 20h
sam. 27	12h > 14h - 16h > 18h
dim. 28	12h > 14h - 14h30 > 16h30

# Édito

## Et maintenant que nous reste-il à ressentir ?

On peut dire que les formes artistiques immersives, celles qui échappent à la frontalité d'un plateau et d'une salle, celles qui reposent sur la proximité et le rapport intime au public ont indéniablement subi un très lourd tribut lié à la pandémie.

Comment créer des œuvres qui reposent sur la sensation, le toucher, le goût, la dimension olfactive... avec un masque et une distanciation sociale imposée au public sensé les recevoir ?

Micro Mondes - festival des arts immersifs qui, depuis sa création en 2011, rend compte de ces formes artistiques sensibles et les partage avec les spectateurs de tous âges doit aussi faire le « deuil » cette année d'un certain nombre de spectacles qui, dans le contexte actuel, n'ont pu exister. Ces formes d'art sont rares par nature. Elles demandent les mêmes moyens de production qu'un spectacle en salle alors qu'elles s'adressent à une audience très réduite, en très petite jauge, condition nécessaire à la qualité de la réception pour le public. Ce sont des formes particulièrement fragiles, souvent malmenées par les logiques économiques de production, de rendement et de rentabilité auxquelles le domaine des arts n'échappe pas...

Réaffirmer l'importance de ces œuvres si singulières est pour nous indispensable. Nous ne renoncerons pas à les produire et à les partager car nous savons combien l'expérience qu'elles proposent marque durablement les spectateurs qui les traversent.

Cette sixième édition révèle un certain état du monde dont les artistes rendent compte par l'expression de leur art. Elle sera plus numérique, plus individuelle, mais tout autant riche d'expériences et d'inventions, de rencontres et d'émotions, parfois de sensations fortes. Elle sera remuante à n'en pas douter. 5 formes spectaculaires dont 3 créations et 2 installations y seront présentées.

Éprouvez par le son, dans vos os, toute la puissance tellurique du Furvent. Devenez un acteur en réalité virtuelle. Ouvrez des portes et traversez des frontières. Rencontrez « l'invisible » Basel Zaraa, vous en serez marqués. Enfin, observez tel un enfant, un jardin de nature poétique juste sous votre nez... Micro Mondes comme toujours s'adresse à toutes les générations.

Nous avons tous besoin de retrouver du sens et l'usage de nos sens pour éprouver à nouveau ce qui constitue notre humanité profonde.

**Céline Le Roux**

Directrice adjointe du TNG





# Les aveugles

JULIEN DUBUC - INVIVO

Création 2021 au Théâtre Nouvelle Génération

Première adaptation en réalité virtuelle du célèbre texte de Maurice Maeterlinck, *Les aveugles* nous plonge dans un théâtre de l'étrange et de l'immobilité. Une expérience fascinante au cœur d'un paysage brut et sensible pour douze spectateurs.

Qu'est-ce qui nous guide aujourd'hui et nous perd en même temps ? Dans une forêt glaciale et ancestrale, sous un ciel étoilé, six femmes et six hommes aveugles, attendent le retour d'un prêtre, leur guide. Ils meublent le silence et l'attente par leurs discussions, s'approprient mutuellement tout en tentant de se situer dans l'espace et le temps, et réalisent qu'ils demeurent étrangers les uns aux autres depuis toujours. La crise éclate, annoncée par les sourds appels de la nature, lorsqu'ils découvrent le prêtre mort au milieu du groupe... Les aveugles représente l'humanité tout entière, hésitante, ignorante de sa condition, attendant un secours étranger pour la guider : religion, superstition, philosophie, science. Dans l'attente d'un futur incertain, *Les aveugles* nous questionne sur la perception que nous avons de nous-mêmes, de ce qui nous entoure et sur notre rapport à la nature. INVIVO transpose cette histoire de la fin du XIXème siècle dans un monde où les technologies nous apparaissent indispensables à notre quotidien. Sur scène, douze spectateurs sont plongés dans un univers virtuel pour vivre une expérience hors du commun, au cœur du dispositif scénique, dont la résonance est à la fois intime et collective.

Aux

Ateliers

Presqu'île

## NOVEMBRE

mar. 16.....  
jeu. 18.....  
ven. 19.....  
sam. 20.....  
13h - 15h - 17h - 19h - 21h

dim. 21.....  
11h - 13h - 15h - 17h

mar. 23 .....  
mer. 24.....  
jeu. 25 .....  
ven. 26 .....  
sam. 27.....  
13h - 15h - 17h - 19h - 21h

dim. 28 ..... 11h - 14h - 16h

45 min

15+

VISITE DU  
DISPOSITIF  
mar. 9 novembre 18h

### DISTRIBUTION

Conception, adaptation et dispositif immersif Julien Dubuc Création sonore Grégoire Durrande, Samuel Sérandour Développement VR, univers 3D, interactions Antoine Vanel - Blindspot Impression 3D David Udovtch Dispositif technologique Samuel Sérandour Interprètes, voix Sumaya Al-Attia, Jean-Rémy Chaize, Jeanne David, Grégory Fernandes, Alexandre Le Nours, Maxime Mikolajczak.

### CRÉDITS

Production INVIVO - collectif d'exploration scénique Administration Lise Déterne, Eloïse Royer, L'Échelle Production, diffusion Émilie Briglia Coproduction Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, Les Gémeaux - Scène nationale de Sceaux, Le CENTQUATRE-PARIS - Nêmo - Biennale des Arts Numériques de la Région Île-de-France, LUX - Scène nationale de Valence Soutiens Fonds d'aide aux expériences numériques - CNC, DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, Fonds SCAN - Région Auvergne-Rhône-Alpes, Théâtre des Îlets - CDN de Montluçon.



# Synopsis

Douze aveugles, six femmes et six hommes, attendent dans une forêt immémoriale le retour de leur guide : un prêtre. Ils tentent de se situer dans l'espace et le temps. Par leurs mots, ils meublent le silence et leur attente, ils se découvrent mutuellement, et s'aperçoivent qu'ils ont toujours été étrangers les uns aux autres. La crise, préparée par les sourds appels de la nature, éclate lorsqu'ils découvrent le cadavre de leur guide qui était depuis le début au milieu d'eux.

Douze spectateurs sont assis en rond dans un dispositif scénographié. Équipé de casque VR et audio et donc coupé de leurs perceptions directes du monde, ce groupe va découvrir un univers parallèle photogrammétrique, fait de microparticules noires et blanches en apesanteur et de sons spatialisés. Les spectateurs découvriront cet univers en même temps que les aveugles découvrent le leur dans un point de vue singulier : au centre de la scène, au-dessus d'une souche d'arbre et juste à côté du personnage du prêtre.

# Intentions

Métaphore de notre condition humaine dans ce qu'elle a de tragique et d'absurde, *Les aveugles* de Maurice Maeterlinck nous place dans l'attente d'un futur incertain et une autre temporalité. Le spectateur plonge dans un univers froid et sensible, qui, de par la situation et la langue de l'auteur, nous amène à nous questionner sur la perception que l'on a de nous-même et de ce qui nous entoure. Traverser *Les aveugles*, c'est comme assister à un moment charnière, comme si la vie des douze protagonistes n'avait été qu'un long engourdissement dont ils s'éveillaient soudain. Un seul être soulageait leur misère et assurait la cohésion de leur groupe : le prêtre. Sa disparition les amène à se questionner. Leur désir de se rapprocher et de se découvrir est vain. Les aveugles représentent l'humanité tout entière, hésitante, anxieuse, ignorante de sa condition, qui attend pour la guider un secours étranger : religion, superstition, philosophie, science. Ce texte est une prise de conscience de notre sort, un éveil au monde, à la fois poétique et métaphysique. La dramaturgie de Maeterlinck sera la ligne directrice autour de laquelle nous oscillerons afin de créer une expérience inédite pour douze spectateurs.

Dans la pièce le guide du groupe, un homme d'Église, est mort. Ce groupe l'a suivi aveuglément. Qu'est-ce qui aujourd'hui nous guide et nous perd en même temps ? Comment transposer cette question dans un monde où les technologies nous apparaissent indispensables à notre quotidien. Le point d'entrée de la technologie et des nouveaux media nous semble être la piste à développer. Là encore, comme sur nos précédentes créations, il s'agit de faire de l'outil technologique aussi bien le sujet que le medium de diffusion. Le projet devra donc interroger la réalité virtuelle à l'aune de sa démocratisation. L'usage de cette technologie pose immédiatement la question de la position du spectateur dans l'œuvre. Est-il, sous son casque VR, observateur omniscient ou acteur de son destin ? Comment et quand découvre-t-il la présence de cette personne qui gît au milieu des protagonistes ?

Nous voulons faire entendre la langue et les enjeux de cette pièce de Maeterlinck, écrite au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle, avec les outils technologiques à notre disposition aujourd'hui. Au-delà d'un dispositif immersif élaboré, il faudra faire émerger le paysage sensoriel qu'impose l'auteur.

Posant la cécité comme une donnée première, il nous oblige à nous questionner sur la façon que nous avons de regarder ce qui nous entoure, tout comme le fait le media de la réalité virtuelle. Il nous oblige également à remettre en question l'incarnation au plateau et la représentation au théâtre. Les douze voix des aveugles seront les voix de six interprètes enregistrées dans un dispositif de prise de son particulier, proche de la disposition dans laquelle seront les spectateurs pour percevoir le texte. Nous souhaitons que cette prise de son soit sensible, sur le vif et sans montage. Elle sera issue d'un vrai temps de répétition et travail dramaturgique avec l'intégralité de l'équipe.

Les aveugles sera créé à l'automne 2021. Cette pièce s'inscrit dans un projet d'adaptation de *la Petite trilogie de la mort* de Maurice Maeterlinck sous la forme d'un spectacle parlant, avec différents points d'entrée, de la condition humaine. L'élaboration de cette trilogie commence avec *Les aveugles*. *L'intruse*, le deuxième volet, sera une pièce de théâtre immersive de genre - nous entendons par là explorer le champ du thriller/horreur au théâtre - et le troisième volet, *Les sept princesses*, sera une installation immersive. Les trois projets seront imbriqués et présentés ensemble dans un spectacle/dispositif total. Petite trilogie de la mort (*Les aveugles + L'intruse + Les sept princesses*) sera créée en 2023.

# Dramaturgie

*Les aveugles*, pièce VR, est une adaptation du texte classique de Maurice Maeterlinck écrit en 1890.

Maurice Maeterlinck disait de son œuvre qu'elle était vouée « aux mystères de l'inconscient et pacti-sait avec le silence de l'âme ». *Les aveugles* en est un parfait écho. Son théâtre est celui des ombres, celui de la présence abstraite de figures hallucinées, projection symbolique de l'âme humaine, qui ont l'apparence de la vie sans en avoir la sève. Dans l'œuvre de Maeterlinck, c'est dans le dépouillement et la simplicité que les drames se révèlent le mieux, ils se dissimulent de manière sous-jacente, dans l'atmosphère des lieux et dans la platitude de mots ordinaires. C'est le théâtre de l'immobilisme et de l'inexistant, des dialogues dans une parenthèse hors du temps, des choses indéfinies qui ne trouvent de modes d'emploi ou de définition, qu'on touche du doigt sans jamais les atteindre.. Ces paroles lointaines de l'écriture poétique de Maeterlinck, placées dans une parenthèse suspendue, nous éloignent des événements de la vie pour mieux nous en rapprocher en nous frayant un chemin vers l'indicible, ce qui nous échappe de notre connaissance de nous-même et de notre destinée profonde. Le temps est un temps qui s'étire sans douleur dans des vies dont la vie est en apparence absente. C'est l'art du rien et de la poésie du silence, celle qui ponctue le mystère de ce que l'œil ne voit pas.

L'écriture symbolique de Maeterlinck est une quête des puissances mystérieuses et forces supérieures de la nature qui nous guident. Pour lui, la vie réelle n'a aucun sens si l'on ne parvient pas à sonder cette vie inconsciente, ces méandres de l'intérieur qui drainent le sens de toute notre existence, sans que l'on en ait conscience. La réalité virtuelle nous semble être le parfait écho de cette notion, plaçant le spectateur dans un « autre endroit » que la réalité. La présence de forces supérieures inexplicables est très forte dans la pièce et contribue à la perte de repères. Plus tard dans son œuvre il écrira sur la nature et formulera une forme de croyance autour de ses pouvoirs.

Dans *Les aveugles*, Maeterlinck pose les prémices de cette réflexion, presque de façon intuitive, et cette oeuvre en est pourtant l'un des exemples les plus saisissants. La quête dans laquelle se lance les protagonistes face aux éléments extérieurs pour comprendre leur situation s'apparente à une quête du genre humain : où suis-je, qui suis-je, comment suis-je arrivé là et où vais-je ?

Nous avons donc choisi de confronter cette matière poétique - *Les aveugles* - à la réalité virtuelle. Métaphoriquement, nous sommes tous des aveugles en quête d'une forme de guide et en ça l'écriture de Maeterlinck qui a plus de cent ans continue d'être pertinente. C'est une tentative d'explorer l'intelligible. Maeterlinck nous pose en spectateur d'une situation qui nous échappe. Il questionne notre place et celle de la nature. Les douze protagonistes de la pièce sont très dessinés, avec chacun leurs caractères et leurs réactions face à la situation. Il y a ceux qui explorent, ceux qui savent, ceux qui se lamentent, ceux qui prient... Maeterlinck tisse des liens entre eux, entre leurs sensations, et ces liens seront pour nous des appuis pour l'interprétation des comédiens et la construction du paysage visuel et sonore. Notre adaptation suivra l'intégralité du texte de l'auteur et transposera ses didascalies à notre univers virtuel.

## Enjeux technologiques

Pour *Les aveugles*, nous poursuivons nos recherches sur les formes de narrations et d'immersions que nous permet la réalité virtuelle. Ici, le développement technologique est axé sur la réalité virtuelle multi-utilisateurs et le scan des spectateurs. À l'image des douze aveugles perdus dans un environnement méconnu, nous placerons les douze spectateurs dans un univers graphique dynamique guidé par le récit et les perceptions des douze personnages.

Nous souhaitons que les douze spectateurs soient représentés dans le paysage virtuel donné à voir au spectateur. Afin de replacer individuellement chaque spectateur dans l'environnement virtuel, une caméra Kinect Azure sera placée devant chacun d'entre eux. La mise en réseau de ces 12 Kinect nous permet de réintégrer en temps réel la captation de chaque spectateur réinterprété en nuage de points. Ainsi les douze spectateurs pourront se percevoir les uns les autres et interagir entre eux. Nous jouerons donc volontairement de la distorsion de l'espace réel / virtuel. En tant que spectateur, je suis dans la réalité un des membres d'un cercle de douze personnes avec des casques VR et dans l'espace virtuel au centre d'un cercle de douze silhouettes (dont moi) scanné en direct.

Nous utiliserons les casques de réalité virtuelle Oculus Rift S. Nous choisissons ce produit pour la qualité d'image ainsi que pour la qualité du système de restitution sonore embarquée. Le confort d'utilisation de cet outil est également un point crucial de ce choix permettant au spectateur de s'affranchir du dispositif technologique. Chaque casque Oculus sera relié à un ordinateur équipé notamment d'une carte graphique Nvidia RTX 2080 permettant un rendu graphique fluide et stable. Ces douze ordinateurs seront reliés en réseau. Un treizième ordinateur servira le contrôle de la lumière et du son extérieur à la réalité virtuelle. Un poste de contrôle central servira de régulation générale, comme une conduite de spectacle, il sera la commande des séquences virtuelles et de tous les autres éléments pour rendre l'expérience commune.

Nous souhaitons intégrer à chaque montant de la structure du dodécagone des bandes de leds dont les variations d'intensité seront pilotées par les mouvements des spectateurs enregistrés par le gyroscope du casque VR. Une couronne de six hauts-parleurs et deux subs placés autour du dodécagone joueront une bande son qui augmentera la perception physique d'espace pour le spectateur. La dynamique des sons sera également gérée par les mouvements des spectateurs. Ainsi d'un point de vue extérieur l'oeuvre respirera au rythme des intentions de chaque spectateur équipé d'un casque de VR.

L'intégralité du dispositif scénique et technologique sera synchronisé en réseau afin de permettre des interactions VR / son / lumière via le protocole OSC. Cela nous permettra de travailler *Les aveugles* comme une conduite de spectacle. Nous souhaitons par exemple intégrer à chaque montant de la structure du dodécagone des bandes de Leds dont les variations d'intensité seront pilotées par les mouvements des spectateurs enregistrés par le gyroscope du casque VR. Une couronne de 6 hauts-parleurs et 2 Subs placés autour du dodécagone joueront une bande son qui augmentera la perception physique d'espace pour le spectateur. La dynamique des sons sera également gérée par les mouvements des spectateurs. Ainsi d'un point de vue extérieur l'oeuvre respirera au rythme des intentions de chaque spectateur équipé d'un casque de VR.

## Univers visuel

Le design graphique sera lié à la reconstitution d'un environnement forestier basé sur les scans 3D d'arbres choisis. La technologie LIDAR nous permet de reconstituer virtuellement et dans les moindres détails l'ensemble d'un objet sous forme d'un nuage de points très précis. Nous travaillons à partir de scans libres de droits disponibles sur des plateformes de gestion forestières ; nous pouvons alors séparer chaque élément qui composent ces forêts scannées et recomposer un environnement forestier numérique unique. Notre forêt, recomposée dans Unity, sera un endroit commun pour l'ensemble des spectateurs. Ils auront tous la même position dans l'univers virtuel, au centre du cercle, au-dessus d'une souche d'arbre, le prêtre gisant à leurs pieds. Ils ne pourront pas se déplacer dans l'univers 3D, à l'image des protagonistes de l'histoire. Nous souhaitons que les douze spectateurs soient représentés dans le paysage virtuel donné à voir au spectateur. Afin de replacer individuellement chaque spectateur dans l'environnement virtuel, une caméra Kinect Azure sera placée devant chacun d'entre eux. La mise en réseau de ces douze Kinect nous permet de réintégrer en temps réel la captation de chaque spectateur réinterprété en nuage de points. Ainsi les douze spectateurs pourront se percevoir les uns les autres et interagir entre eux. Nous jouerons donc volontairement de la distorsion de l'espace réel / virtuel. En tant que spectateur, je suis dans la réalité un des membres d'un cercle de douze personnes avec des casques VR et dans l'espace virtuel au centre d'un cercle de douze silhouettes (dont moi) scannés en direct.

Nous avons choisi de placer le spectateur au centre de l'univers 3D et donc au cœur de l'intrigue des aveugles. Il est sans représentation de son corps, au-dessus d'une souche d'arbre coupée contre laquelle est adossé le prêtre mort. Il a donc très rapidement un aperçu de la situation dramatique, tout comme le fait Maeterlinck dans le texte avec sa didascalie d'introduction. Le spectateur ne peut pas se déplacer dans l'univers 3D, il est comme contraint à regarder l'action qui se déroule tout autour de lui, de sa place omnisciente, au cœur de l'action.



L'univers visuel sera donc composé de points blancs dans un espace 3D généré en direct et évolutif. Ces particules sont comme les particules élémentaires de la vision, nous souhaitons décomposer l'image comme pourrait le penser le mouvement pointilliste. Au départ figées et apparaissant tout doucement au regard du spectateur, ces particules seront en deuxième animées (par des procédures d'application de lois physiques) afin de totalement dématérialiser l'espace. Voir la scène en nuage de points très fins, c'est percevoir d'une autre manière les volumes, la profondeur, la transparence, et donc le monde qui nous entoure.

L'univers visuel sera aussi travaillé à l'extérieur du casque sous forme d'un dispositif immersif. Cette scénographie, dans laquelle sera installé le spectateur, sera un dodécagone (boîte à douze côtés) en structure aluminium. Dans chaque axe de ce dodécagone seront installés une assise et un équipement VR. Nous avons pensé cette structure comme une machine à la fois technologique pouvant s'apparenter à une expérience scientifique mais aussi comme un objet organique pouvant être un saule pleureur dont les racines sont les ordinateurs, le tronc les câbles qui montent dans la structure et les branches les casques VR suspendus. Cette scénographie permet de placer le spectateur dans un espace délimité et dessiné avant le basculement dans la fiction. Cet espace nous servira aussi de sas à l'immersion et de support à l'immersion dans l'histoire. Il doit être le socle et la référence qui permet la plongée dans notre univers virtuel. Nous souhaitons également que cette structure, et de fait la pièce *Les aveugles*, soit auto-nome et puisse donc pouvoir jouer in situ, dans des espaces non dédiés au spectacle vivant.

## Paysage sonore

Dans *Les aveugles* le silence est un langage. Le son est primordial et partout dans l'oeuvre ; dans les mots, dans la sensation de l'espace et dans la composition du paysage mental des douze personnages. La dramaturgie de Maeterlinck fait travailler entre les mots.

Nous souhaitons une composition sonore dont la pièce centrale sera les voix, spatialisées en rond, tout autour du spectateur.. Pour réaliser cela, nous effectuerons une prise de son mono de chaque interprète en même temps, afin de garder la notion de jeu en direct. Nos aveugles seront avant tout des voix dans l'espace, que le spectateur devra aller chercher du regard. Un travail sonore sera aussi mené sur les prières des trois aveugles femmes qui ne disent pas de texte. Cette matière devra nourrir le paysage sonore et permettre, tout comme Maeterlinck l'a écrit dans le texte, de " générer le silence et d'habiter l'espace de la forêt ".

L'intrigue se place dans une forêt, sur une île, et les sons liés à cet environnement sont déterminants à la lecture de l'espace. L'atmosphère sonore trouvera son équilibre entre des sons concrets de type field-recording (réalisés en ambisonic) et de la synthèse sonore (représentant les bruissements de feuilles, le vent, la mer au loin et tous les éléments sonores microscopiques qui peuplent l'univers sensoriel de la forêt). Un jeu d'échelle sonore sera scénarisé afin de mettre l'accent sur des éléments sonores remarquables de cet environnement. Nous envisageons que des sons ponctuels soient déclenchés par les interactions physiques des spectateurs. Par exemple grâce aux mouvements de la main dans un nuage de point à proximité de lui, le spectateur entendra le bruissement des feuilles.

Cet assemblage interactif entre voix des personnages, sons ponctuels et atmosphères sonores, créera une bulle sensorielle, un paysage audio au cœur duquel le spectateur sera immergé.

## Scénarisation intractions

L'expérience se développe en trois mouvements conjoints :

- La découverte visuelle de l'espace et son évolution
- La découverte des personnages dans la VR qui sont le scan des spectateurs
- Le déploiement de l'univers sonore

Pour chacun de ces éléments, des interactions sont pensées pour accentuer l'immersion du spectateur. Cette immersion, elle est dans la poursuite du travail développé au sein d'INVIVO, c'est-à-dire une immersion passive, où tout est mis en place pour que le spectateur laisse place à son imaginaire et plonge de façon volontaire dans l'univers proposé. De ce fait, nous imaginons les interactions comme se faisant principalement à l'insu du spectateur. Nous souhaitons développer les trois axes suivants :

- Interaction regard du spectateur / découverte de l'espace : plus le spectateur va diriger son regard vers une zone, plus elle apparaîtra à ses yeux (densité de particules)
- Interaction corps du spectateur / avatar dans la VR : les douze silhouettes présentes dans la VR seront les douze spectateurs scannés en direct et projetés dans l'espace 3D sous forme de nuage de points. Après compréhension que l'une de ses silhouettes est nous-même une interaction sera possible entre le spectateur et son avatar, et les avatars des spectateurs entre eux.
- Interaction mains du spectateur / mouvements des particules et mouvements sonores : sans voir ses mains, le spectateur fait des mouvements autour lui et cela influe sur la physique des particules en suspension et le déclenchement de sons particuliers.

Par toutes ces interactions, nous souhaitons rendre l'expérience unique et travailler sur l'émotion du spectateur. Il faudra rester vigilant à ne pas faire que ces interactions brouillent la lecture de l'oeuvre et ne rende le tout purement ludique. Il faudra être sur le registre du mystérieux et de « l'autre monde ». Tous ces éléments devront être les différentes composantes qui travaillent à une seule vague émotionnelle pour le spectateur.





# Équipe



## **Julien Dubuc - conception et dispositif immersif**

Julien Dubuc travaille aux croisements du théâtre, des arts numériques et de la réalité virtuelle. Diplômé de l'ENSATT en 2011, il cofonde le collectif INVIVO dont il est artiste membre et coordinateur général. Ce collectif lui permet d'expérimenter et de réaliser des formes hybrides, entre théâtre, art immersif et technologies. Au sein d'INVIVO il est co-auteur de *Parfois je rêve que je vois* (2014, spectacle immersif

pour 10 spectateurs au casque), *Blackout* (2015, parcours sensoriel pour 1 spectateur au casque et smartphone), *24/7* (2018, spectacle immersif pour 40 spectateurs en partie en VR), *Céto* (2019, spectacle immersif pour les tout-petits) et *Tesseract (0.00/0.00)* (2020, expérience sonore et visuelle). Sur chacun de ces projets, il développe avec INVIVO une écriture et un univers singuliers. Il travaille actuellement à l'adaptation des textes de Maurice Maeterlinck de *Petite trilogie de la mort* qui se compose de trois volets : *Les aveugles* (pièce VR pour 12 spectateur créée en 2021), *L'intruse* (spectacle immersif créé en 2022- 2023) et *Les sept princesses* (installation immersive créée en 2022-2023).

Via INVIVO, il conçoit aussi la lumière et la vidéo et co-conçoit les dispositifs scéniques des spectacles Deug Doen Group – Aurélie Van Den Deale avec qu'il travaille depuis 2012 (*Angels In America, Métamor- phoses, Absence de guerre, Soldat.e Inconnu.e...*).

En spectacle vivant, Julien Dubuc collabore sur une cinquantaine de créations en tant que créateur lumière, vidéaste ou scénographe. Il a notamment travaillé avec Vincent Delerm (tournée *À présent + Photographies* à la Philharmonie de Paris), Carole Thibaut (*Faut-il laisser les vieux pères...*), Kery James (*À vif*), Yannik Landrein, Jean-Claude Cotillard, Clémence Labatut, Bertrand Bossard, Catherine Hargreaves, Charly Marty, Antonella Amirante mais encore Matthias Langhoff (cursus ENSATT). Il développe aussi un travail vidéo et plastique dont *ailleurs00* (objet vidéo évolutif), *MAD* (2015 - présenté au Anciennes cuisines) et *Hado* (2017 - présenté au festival Chemin d'art en Armagnac). Dans la lignée de ces créations et au sein d'INVIVO, il développe actuellement plusieurs recherches autour du lien entre sciences et imaginaires populaires ou comment les limites des sciences entraînent de nouvelles formes de mysticités.

## **Grégoire Durrand - création sonore**

Suite à une formation scientifique, musicale et sonore (ciné-sup à Nantes, ENSATT à Lyon), il crée les bandes sons de différents spectacles de théâtre, de musique et de danse (*Lambda* de la Cie Moebius, *Les Accapareurs* m.e.s. Clément Carabédian, *Les inquiets et les brutes* m.e.s. Olivier Martinaud, *Angels In America* m.e.s. Aurélie Van Den Daele, *Pharmakos* m.e.s. Jonathan Moussali, *Les Bâisseurs d'Empire* m.e.s. Vincent Ecrepont, *Babacar ou l'Antilope* m.e.s. Sidney Ali Mehelleb, *Métamorphoses* m.e.s. Aurélie Van Den Daele, *Folia* de Mourad Merzouki, *Absence de Guerre* de Aurélie Van Den Daele) etc. Il propose également des installations et créations musicales personnelles (*Mix'Cuisine, CharlieBeatBox* avec Charles Robert).

Il sert en conseil et réalisation pour des dispositifs sonores sur mesure (*la Kobox* de Kogumi, *Je suis un pur produit de ce siècle* de Lise Cassaza, *Blackout* du collectif INVIVO, *Monodis-co* de Philippe Ménard, *la Frite* de Kogumi). Il est co-auteur des spectacles immersifs *Parfois je rêve que je vois, Blackout* et *24/7* au sein d'INVIVO et participe au fonctionnement et aux créations de celui-ci. Il poursuit aujourd'hui son travail de créateur sonore dans différents projets personnels et collaborations artistiques. Il sert en conseil pour des dispositifs sonores sur mesure et des installations interactives.

## **Samuel Sérandour - création sonore et dispositif technologique**

Samuel Sérandour s'est formé à l'ENSATT en réalisation sonore. La reproduction binaurale et ambisonic nourrissent sa démarche de création.

Depuis 2011, il s'implique dans des spectacles de théâtre, danse, marionnettes et installations numériques, auprès de Simon Delétang, Bruno Fressinet, Aurélie Van Den Deale, Catherine Hargreaves, Irina Brook, Joris Frigério, Ezequiel Garcia Romeu, Frédéric Ferrer, Ahmed Madani, Philippe Ménard, Carole Thibaut. Il est co-fondateur du collectif INVIVO au sein duquel il est co-auteur des spectacles immersifs *Parfois je rêve que je vois, Blackout* et *24/7*. Installé à Québec depuis 2018, il poursuit son travail en régie et création sonore et vidéo auprès des compagnies Nous Sommes Ici, Collectif Wolfe, Les Pentures, ExMachina, Collectif des Sœurs Amar. Également membre du trio ATBY, il a à cœur de partager, au travers de chaque projet, son inextinguible désir d'échanges autour des sons.

## **Antoine Vanel - creative codeur et univers 3D**

Blindsp0t, alias Antoine Vanel, est un artiste digital français basé à Lyon. Après l'obtention d'un diplôme d'ingénieur en 2006 (UTBM), il débute sa carrière en tant qu'ingénieur de recherche au sein de l'Institut National de la Recherche en Informatique et Automatismes (INRIA, Grenoble, France). Il commence à mettre ses compétences au service de projets créatifs en 2011 lorsqu'il fonde le collectif Beam'Art avec Benjamin Petit (LTBL). Il évolue en tant qu'artiste en 2016 sous le nom de Blindsp0t.

Son travail se focalise sur les questions de la surveillance, des libertés fondamentales dans l'environnement numérique, du big data, de la citoyenneté à l'ère des réseaux sociaux et du trans-humanisme.

Il imagine des expériences audio-visuelles immersives et des installations qui jouent avec la perception : de soi, des autres, plus généralement de la réalité qui nous entoure ; et nous questionne sur ces sujets. Il utilise ses compétences en programmation informatique pour développer ses propres solutions techniques. Soucieux d'être au plus près des dernières avancées technologiques, il vise une approche critique de ces dernières. Il aime les détourner de leur usage premier afin d'en faire des outils de création et nous questionner sur l'usage que nous pouvons en avoir.

L'interaction du corps vivant avec la matière numérique est également un axe fort de son travail, et l'a amené à collaborer avec plusieurs chorégraphes, danseurs et metteurs en scène (Eric Minh Cuong Castaing (Cie Shonen), Annick Charlot (Cie Acte), Benjamin Villemagne (Cie Quincaillerie Moderne), Iffra Dia (Cie Iffra Dia), Hafid Sour (Cie Ruée des Arts).



Création 2021  
au Théâtre  
Nouvelle  
Génération

# A l'origine fut la vitesse, le testament de Sov Strochnis

PHILIPPE GORDIANI ET NICOLAS BOUDIER  
D'après la Horde du Contrevent de Alain Damasio

« Quel monde aurons-nous ? Un monde sans vent ? Le calme mortel, étouffant ». Embarquez pour un voyage sonore et rémanent hors du commun, dans un monde balayé par les vents !

Imaginez une époque transformée par l'évolution climatique où le vent n'existe plus. Les spectateurs sont invités à revivre cette sensation perdue et oubliée à travers l'épopée de la dernière Horde du Contrevent. Face à eux, Sov Strochnis, scribe partiellement amnésique, ultime survivant de cette Horde, raconte sa traversée à contre-courant, face aux neuf formes du vent, pour atteindre le mythique Extrême-Amont, la source de tous les vents. Pour vivre l'expérience de la Horde et plonger dans la mémoire du narrateur, les spectateurs doivent s'équiper du « Combo », étrange masque-écran occultant doublé d'un casque audio à conduction osseuse qui permet d'entendre la voix du scribe au milieu du Furvent. Inspiré de la position de « contre » de la Horde en mouvement face au vent, les spectateurs sont au centre d'un dispositif numérique et multi-phonique totalement immersif où les vents se transforment en déplacement de sons et d'images. Grâce à ce dispositif, À l'origine fut la vitesse, le testament de Sov Strochnis devient une véritable expérience sensorielle saisissante au sein d'un espace sonore, visuel et théâtral stimulant les imaginaires. L'adaptation de ce chef-d'oeuvre par Philippe Gordiani et Nicolas Boudier est tout autant un hommage vibrant au roman qu'une expérience scénique « extra-ordinaire » à part entière.

## DISTRIBUTION

**Texte** La Horde du contrevent de Alain Damasio **Mise en scène, composition musicale-sonore, musicien live** Philippe Gordiani **Mise en espace, dispositif scénique, combos, scénographie et lumière** Nicolas Boudier **Comédien** Thomas Poulard **Dramaturgie** Philippe Gordiani, Nicolas Boudier, Lancelot Hamelin **Adaptation** Lancelot Hamelin, Philippe Gordiani **Création vidéo** Malo Lacroix **Régie générale** Myriam Bertin **Régie vidéo** Yannick Moréteau **Assistante à la scénographie** Agathe Mondani **Stagiaire scénographie** Ariane Germain **Développement logiciel inter-médias** Benjamin Furbacco.

## CRÉDITS

**Production** Pygmophone **Production, diffusion** Charlotte Kaminski et Charles Eric Besnier - Bora Bora productions **Coproduction** Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon, Le lieu unique - Scène nationale de Nantes, Le CENTQUATRE-PARIS, Nêmo - Biennale des arts numériques - Paris, Maison de la musique de Nanterre - Scène conventionnée d'intérêt national - art et création - pour la musique, Espace des Arts - Scène nationale de Chalon-sur-Saône **Aides** Dispositif Chimères, initié par le ministère de la Culture et opéré par le Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon et Le lieu unique - Scène nationale de Nantes **Soutiens** DRAC-AURA, Région Auvergne-Rhône-Alpes, Ville de Lyon, aide au développement du DICRÉAM - CNC, Fonds [SCAN] - Région Auvergne-Rhône-Alpes. **Philippe Gordiani et Nicolas Boudier sont associés** au Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon dans le cadre du Vivier, dispositif de soutien à la recherche scénique et à l'émergence artistique pour les années 2019 et 2020.

Aux  
Ateliers  
Presqu'île

## NOVEMBRE

mar. 16 ..... 20h  
jeu. 18 ..... 20h  
ven. 19 ..... 20h  
sam. 20 ..... 15h30 - 18h  
dim. 21 ..... 14h - 16h30  
mar. 23 ..... 20h  
jeu. 25 ..... 20h  
ven. 26 ..... 20h  
sam. 27 ..... 15h30 - 18h  
dim. 28 ..... 14h - 16h30

Séances scolaires :  
jeu. 18 ..... 14h30  
jeu. 18 ..... 14h30

1h  
15+

Adapté aux déficients visuels



# Présentation

Pour cette création, inspirée de la Horde du Contrevent de Alain Damasio, Philippe Gordiani s'associe à Nicolas Boudier pour une réalisation immersive totale développant un dispositif scénique et musical inédit. L'adaptation littéraire est construite autour d'une voix, celle de l'acteur Thomas Poulard qui est le centre et le cœur d'une mise en sons et en espace où les spectateurs se retrouvent embarqués, immergés. Ils sont équipés d'un appareillage léger constitué d'un casque audio à conduction osseuse et d'un masque aveuglant pouvant devenir écran de vidéo projection.

**La fiction :** *La Horde du contrevent* relate une quête illusoire : un groupe d'élite, formé dès l'enfance à faire face, part des confins d'une terre féroce, saignée de rafales, pour aller chercher l'origine du vent. Ils sont vingt-trois, un bloc, un noeud de courage : la Horde. Ils traversent leur monde debout, à pied, en quête d'un Extrême Amont qui fuit devant eux comme un horizon fou. A contrepied du roman, nous imaginons une époque où le vent n'existe plus, les spectateurs sont venus pour revivre cette sensation perdue et oubliée à travers l'épopée de La dernière Horde du Contrevent. Face à eux, Sov Strochnis, scribe partiellement amnésique, ultime survivant de cette Horde. Les spectateurs découvrent par bribes/flashs, la reconstitution chaotique du parcours de la 34eme Horde. Sov Strochnis raconte sa traversée à contre-courant, face au Furvent, pour atteindre le mythique Extrême-Amont, la source de tous les vents.

*A l'origine fut la vitesse* est une adaptation transdisciplinaire originale où la musique et le son sont conçus comme support premier de la narration. De nombreux outils numériques spécifiquement dédiés sont nécessaires à sa dramaturgie : la mise en oeuvre d'un objet sensoriel, le combo, ainsi que le développement de connexions inter-médias, son, vidéo et lumière.

La source d'inspiration initiale étant le vent, l'équipe artistique et technique crée et développe des outils technologiques afin de prélever et de transformer le DATA du vent. Ces flux de données intègrent les logiciels sonores, musicaux et vidéo pour cette création. Vitesses, mouvements et intensités des vents se transforment en déplacements de sons et d'images et façonnent l'expérience sensorielle des spectateurs.

Le public est installé sur le plateau (jauge de 44 places). Assis, équipés d'un combo constitué d'un masque écran et occultant allié à un casque audio à conduction osseuse, les spectateurs sont directement reliés à la mémoire de Sov Strochnis. Inspiré de la position de « contre » de la Horde en mouvement face au vent, ils sont au centre d'un dispositif numérique et multi-phonique totalement immersif.

# Intention - Philippe Gordiani

## LA GÉNÈSE

« A la lecture de *La Horde du contrevent*, j'ai développé un imaginaire musical et sonore construit à partir du vent, personnage principal du roman de Alain Damasio. J'ai eu le désir de créer un spectacle hybride et immersif mêlant texte, musique et art numérique, un spectacle riche de la transversalité de mon parcours artistique, avec la musique comme vecteur.

*La Horde du contrevent* est un roman polyphonique où chaque personnage porte une partie du récit. Pour raconter cette histoire j'ai pris le parti du monologue par le biais de Sov Strochnis, le scribe, ultime survivant. Il ne parle pas pour la Horde, il ne parle pas pour lui, il ne fait que prêter le flux à leur voix. C'est un passeur, il les raconte tous. Les spectateurs sont directement reliés à sa mémoire fragmentée, troublée. Quelle a été sa quête ? En quoi son aventure peut-elle parler à chacun ? Que peut-il en raconter ? La source du vent, l'Extrême-Amont, est-elle une quête intérieure, une quête de soi ?

## DYSTOPIE

Avant même de développer l'intérêt musical que j'ai perçu dans ce roman, je dois préciser qu'il s'agit pour moi d'une dystopie. L'action se déroule pourtant à une époque non définie, en dehors du temps. Mais, en imaginant un monde où le vent est devenu fou, Alain Damasio nous parle de demain, comme JG Ballard qui avait lui aussi abordé la question du vent dans son premier roman : « Le vent de nulle part » écrit en 1962. Aussi, lorsque je visualise les images récentes des typhons, qui sont de plus en plus fréquents, j'ai l'impression qu'ils sont la représentation exacte d'une science-fiction imaginée 60 ans plus tôt par Ballard et que Damasio interroge également le monde de demain, d'aujourd'hui. En ce sens, proposer une adaptation de *La Horde du Contrevent*, c'est questionner l'urgence climatique, sa temporalité, et c'est proposer une sensibilisation indispensable à la transformation du monde qui nous entoure. Est-ce vraiment une quête illusoire ? Un Extrême-Amont ?

## UNE MUSIQUE INVISIBLE, COMME LE VENT, (PRÉLÈVEMENT DES DATAS DU VENT)

Pour ce spectacle, je compose une musique électronique à partir de synthétiseurs, de samplers et d'ordinateurs, au croisement des musiques actuelles et des musiques exploratoires. On ne me verra pas jouer, mais la musique est projetée en live dans l'espace du public via un dispositif de 24 haut-parleurs. Elle se transforme en une matière invisible en mouvement permanent. Le vent est extrêmement proche du son, il est lui aussi un espace invisible en mouvement permanent. A la lecture d'une citation du compositeur américain La Monte Young : « Le tout premier son que je me souviens avoir entendu était le vent... » j'ai eu envie de composer à partir du vent, avec les Datas du vent. Pour ce faire, j'ai imaginé et j'ai fait construire un dispositif de récupération des Datas du vent. C'est un système de capteurs (anémomètres et girouettes connectés) qui permet d'enregistrer les courbes d'intensités et les mouvements réels des vents. J'utilise ces données comme des nuances, des variations d'amplitudes qui intègrent non seulement la partition musicale mais aussi l'approche spatiale de ma composition. En plus, ces données sont partagées avec les logiciels vidéo et lumière qui développent à l'image de la composition musicale, un travail conjoint de transformation des matériaux numériques.



## VERS UNE DOUBLE ÉCOUTE, UN DISPOSITIF SONORE IMMERSIF INTÉRIEURE <----> EXTÉRIEURE

Depuis longtemps, je cherchais à imaginer un dispositif sonore/musical permettant une immersion totale.

Lors des premières phases d'expérimentation, Nicolas Boudier m'a fait la proposition d'intégrer dans le Combo un casque audio pour ramener la voix du narrateur au centre du son, comme une voix intérieure pour chaque spectateur. Je refusais que l'écoute des spectateurs soit fermée par un casque audio conventionnel qui bloquerait l'espace sonore de la multidiffusion, mais il me semblait extrêmement pertinent que chacun d'entre eux puisse percevoir le rapport à la voix du comédien avec une intimité sonore forte.

Nous avons donc essayé des casques à conduction osseuse qui ont répondu à nos exigences, à savoir s'intégrer dans le Combo et proposer une écoute intérieure au cœur d'un espace sonore.

Grace à l'utilisation de casques à conduction osseuse dans un dispositif multi-phonique, j'ai pu élaborer un double rapport d'écoute intérieur / extérieur. Ces casques fonctionnent sur le principe de l'osthéophonie (phénomène de propagation du son jusqu'à l'oreille interne via les os du crâne) qui laisse les oreilles complètement ouvertes. Ils sont posés sur la partie osseuse se trouvant à 3 ou 4 cm devant l'orifice auriculaire. Ainsi, équipés de ces casques, les spectateurs profitent d'un relief sonore inédit, ils peuvent entendre la voix du narrateur via la conduction osseuse (comme une voix intérieure), en étant totalement immergés via un dispositif multi-phonique tout autour d'eux.

Les dispositifs multi-phoniques immersifs sont complexes à réaliser, chaque spectateur étant à une place différente il n'y a pas d'écoute objective. Pour cette création, je pars du principe qu'au même titre que les Hordiers face au vent, les spectateurs sont répartis dans la multidiffusion avec des différences de perceptions, certains plus exposés que d'autres aux rafales sonores. Et, grâce aux casques à conduction osseuse, tous ont la sensation d'être au centre du dispositif, en profitant d'une profondeur d'écoute intérieure/extérieure inédite.

## UNE EXPÉRIENCE IMMERSIVE

*A l'origine fut la vitesse* commence en invitant le spectateur à masquer sa vue à l'aide du Combo afin de se connecter à Sov Strochnis. Cette démarche inhabituelle peut paraître aux antipodes de notre société basée sur l'image et l'omniprésence des écrans. C'est un choix singulier, celui de commencer par écouter le monde qui nous entoure. C'est une (re)-découverte de notre faculté à entendre à 360°. Ce dispositif numérique débute avec une purge des yeux, pour développer d'autres sens et redonner de la force à notre regard dans la suite de ce spectacle.



## Dispositif scénographique - Nicolas Boudier

« L'adaptation scénique en miroir de l'adaptation littéraire. Le texte de Alain Damasio pose d'emblée l'incroyable distance entre le fabuleux pouvoir générateur d'imagination de la littérature et la réalité de l'adaptation théâtrale. C'est dans cet interstice immense que s'opère la transfiguration de l'oeuvre romanesque vers un dispositif scénographique. Mettre en espace aussi bien l'individu que le collectif, penser l'aventure théâtrale comme une micro-aventure sociétale, mettre en situation les spectateurs face à une scénographie laissant résonner et percevoir les réalités utopiques ou dystopiques de notre monde actuel et en devenir. Le roman de La horde du contrevent permet le déploiement d'un espace immersif et sonore, visuel et expérimental, une expérience climatique et sensorielle.

Le point de départ est un espace d'écoute et de perception sonore, une multidiffusion expérimentale où la musique, le son, la voix et le souffle construisent la narration. Au début de la conception, deux enjeux me sont apparus comme primordiaux.

Le premier a consisté à développer un dispositif miroir et porteur de l'adaptation littéraire en plaçant le personnage principal au centre du dispositif, un personnage double, la parole, la voix de Sov Strochnis, le scribe, celui qui écrit, celui qui nous raconte, et le vent, le son, le souffle.

Le deuxième a été d'élaborer et d'écrire une métahistoire inerrante au dispositif qui viendrait tisser la dramaturgie en s'appuyant sur des questions climatiques qui étaient présentes dans le roman de Damasio mais non au centre de son argument.

### Pour cela deux espaces imbriqués sont maintenant dessinés et confirmés :

**L'espace extérieur**, plastique et expérientiel, numérique et digital, une salle de broadcast pensée comme les réseaux informatiques où il s'agit de transmission et de liaison permettant la diffusion des données à plusieurs utilisateurs en même temps : le multicast, allant à l'opposé d'une communication point à point : l'unicast. Les visiteurs sont invités à faire l'expérience du vent disparu, une salle d'écoute augmentée où le visuel nous renseigne et nous guide, une bibliothèque 3.0, une salle connectée où sciemment les spectateurs s'installent et viennent revivre l'épopée de la dernière horde du contrevent, nostalgiques de la brise mais aussi de la tempête. A travers le vent c'est une relation climatique que nous abordons et posons comme une des composantes dramatiques de fond. Damasio imagine un monde balayé par les vents, à contrepied et pour dessiner la situation et l'enjeu de l'espace de représentation, je propose un méta-espace, où le groupe de spectateurs au nombre de 44 arrive d'un monde dépouillé de vent, invité à monter sur le plateau puis à chausser le Combo pour affronter et contrer les neuf formes du vent. Revivre, ressentir et questionner pour transmettre ce phénomène oublié. Faire corps ensemble.

**L'espace intérieur**, le Combo pour Combiné, est un dispositif innovant, hybridation entre vision et écoute, développé entièrement pour le spectacle. Casque VR comme Vision Rétinienne, il est une passerelle vers la Réalité Virtuelle, il donne accès à nos réelles perceptions et sensations, notre vivant interne. Il compile son, lumière et vidéo et entraîne une perte totale des repères, appareillage léger constitué d'un casque audio à conduction osseuse et d'un masque aveuglant pouvant devenir écran, il assume et amplifie le côté immersif et physique des sensations. Ainsi la parole de Sov Strochnis est perçue de manière intime et mentale. Une voix intérieure prend forme dans l'esprit de chaque spectateur et vient parler en nous, individuellement au milieu des bourrasques de la tempête. Le visuel se fait à travers la vitre du casque qui est augmentée d'un film Holoscreen pouvant imprimer l'image vidéo projetée tout en laissant passer une



lumière trichromique plus diffuse, créant une véritable profondeur de champs en travaillant sur la perception rétinienne. Il permet la création de paysages immatériels et abstraits, des images intérieures résonnant avec l'écoute sans jamais la contrer ni la commenter. Le Combo permet de percevoir plutôt que de voir, il plonge le spectateur dans un monde submergé par les vents ou dans un calme intérieur, accompagné de Sov Strochnis chacun vit et partage l'expérience, un casque à vision diminuée pour une écoute intérieure, une vision transformée pour une écoute augmentée.

### **Ces deux espaces se déploient sur trois temps, trois phases :**

**L'installation :** fonctionnelle et plastique, quarante-quatre sièges planent, attendant de recevoir les visiteurs. Une fois assis, deux écrans de projection nous font face donnant à voir une compilation de données, des datas climatologiques. Un tutoriel tourne en boucle et nous renseigne sur l'utilisation des casques Combos et leur fonctionnement. Le sol est recouvert d'un miroir permettant la duplication des objets par réflexion, créant un monde virtuel au-dessous et entraînant une perte des repères spatiaux. Les Combos, objets d'un autre temps, sont suspendus par des fils lumineux blanchâtres matérialisant les connexions au-dessus cette fois. Un espace, numérique, informatif et rassurant.

**La performance :** immersive et sensorielle, chaque spectateur s'équipe du Combo, devenus aveugles, ils n'ont de solution que de plonger dans leur sphère personnelle pour construire de manière singulière leur propre paysage intérieur, processus similaire aux images que nous formons à la lecture d'un roman. Entre Rothko, les Dark room ou les Open Sky de James Turrell, la partition visuelle n'est jamais illustrative mais reste sensorielle et picturale. La narration sonore est soutenue par cet horizon lumineux augmenté en crescendo par la vidéo projetée, les ombres en mouvement intensifient la perte des repères, chacun vit la tempête en fonction de sa position dans l'espace. Les spectateurs entendront, percevront et ressentiront des sensations différentes. Construire et rêver des mondes singuliers et intimes, voir avec les oreilles, écouter avec les yeux. Les spectateurs font partie du dispositif scénographique, ils ont un statut dramaturgique qui évoluera lors de la représentation, d'abord public, puis horde, ils constitueront le pack, somme d'individus devenant un collectif. Tous ayant choisi d'en être, relevant le défi de l'expérience, traçant vers l'inconnu et luttant contre le vent, le vent de l'ignorance qui a laissé s'éteindre le souffle d'une nature dévastée. De retour au point de départ, ils finiront par incarner le peuple de l'extrême aval, réuni ensemble autour de Sov Strochnis.

**Le théâtre :** L'interprète et le réel, l'épilogue, espace miroir, espace de la mémoire et du vivant reconnecté, c'est parce qu'on l'écoute qu'il a pu se rappeler, c'est par la force de notre imagination qu'il nous apparaît. A la tombée du Combo, les écrans qui nous faisaient face se sont transformées en miroir et nous reflètent, nous, le pack, la horde, le public. Nous revenons ici et maintenant, dans un réel transformé, où l'effacement et la perte des repères spatiaux s'est encore intensifié. Un retour au groupe, à la communauté, chacun voit à nouveau son voisin, l'agora théâtrale. Un espace frontal où le 4ème mur semble poreux, doué de profondeur. Face à nous, en son centre, dans notre image miroir, Sov Strochnis apparaît aux côtés de nos images reflétées, comme nous revenant de l'extrême-amont, l'horizon atteint mais non résolu. Installé derrière un miroir sans tain, il se fait de plus en plus net et présent, dans un espace cubique qui l'enferme, entre chambre anéchoïque et cabine de prise de son. Nous percevons toujours ses pensées, est-il réel ? Sommes-nous encore réels ? Avons-nous vraiment enlevé le Combo ? La pensée se fait parole et rythme, un dernier poème visuel et sonore.

*C'est l'espace retrouvé de la parole directe, l'extrême aval, la terre, ici et maintenant, le retour au point de départ pour possiblement recommencer et prendre une autre direction, une décision collective : quel monde voulons-nous pour demain ?*

## **L'équipe**

### **PHILIPPE GORDIANI**

Compositeur, guitariste, producteur de musique électronique, Philippe Gordiani est un musicien protéiforme. Il participe à de nombreux projets musicaux en compagnie de musiciens nationaux et internationaux.

Il compose des musiques de scène pour de nombreux metteurs en scène et a reçu à ce titre le fonds de soutien musique de scène de la SACD en 2014 ainsi qu'une commande de composition de la Fondation Royaumont en 2007. Il collabore avec l'artiste Guillaume Marmin sur de nombreux projets cinétiques diffusés dans des festivals d'art numérique internationaux. La DeustchradioKultur lui a passé plusieurs commandes de compositions pour la réalisation de pièces radiophoniques. Il perçoit le rapport au son comme l'essence de son langage musical et envisage la spatialisation des sons comme une écriture. Il développe des installations sonores immersives et des dispositifs d'écoute singuliers. Depuis 2015, il a décidé de monter sa compagnie Pygmophone, afin de développer ses projets hybrides où se croisent musique/textes et art numérique.

Inscrit dans le Vivier, dispositif d'accompagnement et de recherche du Théâtre Nouvelle Génération (Lyon), il y développe le premier volet de son travail autour de la Horde du contrevent d'Alain Damasio, sous la forme d'un « concert aveugle », qui sera présenté au Périscope (Lyon).

### **NICOLAS BOUDIER**

Concepteur de dispositifs scéniques - Scénographe, Créateur lumière et Photographe.

Après avoir suivi des études d'automatisme et de robotique, il délaisse l'industrie et se tourne vers le spectacle vivant. En 1992 il est diplômé de l'ENSATT et du GRIM en tant que concepteur lumière. Par la suite il est rapidement sollicité pour également concevoir des scénographies pour la danse et le théâtre, spécialisé dans la réalisation de dispositif optique intégrant lumière, son et vidéo et générant des images virtuelles au plateau. Il conçoit et développe des objets scéniques portant la dramaturgie et permettant la création de séquences narratives visuelles et sonores. Ses dispositifs trouvent également leur place dans les musées comme par exemple l'exposition "Mécanhumanimal" de Enki Bilal au Musée des arts et métiers de Paris ou dernièrement "Prison, au-delà des murs" au musée des Confluences de Lyon. Il poursuit avec Joris Mathieu son étroite collaboration au sein du Théâtre Nouvelle Génération pour développer le projet de recherche dramaturgique et scénographique des productions du Centre Dramatique National de Lyon. En parallèle il développe son travail de photographe auteur donnant naissance à plusieurs expositions, ainsi que des performances et installations avec la chorégraphe Astrid Takche de Toledo.

Depuis 1992, il conçoit et réalise ses dispositifs scéniques à travers scénographie, vidéo, son ou lumière pour les spectacles de : Joris Mathieu ; David Wampach ; Lia Rodrigues ; Yuval Pick ; Stephane Ricordel ; Gilles Pastor ; Olivier Meyrou ; João Saldanha ; Astrid Takche de Toledo ; Carole Lorang ; Sylvie Mongin Algan ; Le Nordik Black Theatre ; Christian Gariat ; Nathalie Royer ; Denis Plassard ; Philippe Pellen Baldini ; Shantala Shivalingappa ; Pina Bausch ; Ushio Amagatsu ; Savitry Naïr ; Enzo Cormann..





# Au jardin des Potiniers

CAMILLE PANZA - ERSATZ ET CRÉATION DANS LA CHAMBRE  
*Création 2021 au Théâtre Nouvelle Génération*

**C'est à hauteur des yeux que la magie opère. À quelques centimètres de votre visage, découvrez une botanique inventée entre décor pop-up et installation d'art visuel. Au jardin des Potiniers nous sensibilise à la métamorphose d'un monde avec la découverte d'un jardin en proie à la sécheresse.**

Au cœur d'une nature miniature, le spectateur passe sous le décor et laisse sa tête émerger ! Le voici nez à nez avec un jardin imaginaire, véritable microcosme artisanal en évolution. Ce territoire si proche va-t-il pouvoir reprendre le cycle de la vie ? La compagnie québécoise Création Dans la Chambre se joint à la formation franco-belge Ersatz, pour inviter le public à comprendre le vivant dans lequel il respire et grandit. Par son dispositif visuel et sonore qui joue avec toutes sortes de matériaux à portée de main, ce spectacle numérique et fabriqué nous invite à la contemplation. Sons des insectes produits par de minuscules robots, éclosions de fleurs en pop-up, faune et flore en pliage et mousse : *Au jardin des Potiniers* fait preuve d'audace et d'inventivité pour nous sensibiliser au changement climatique. De l'aube au crépuscule, le paysage s'éveille autour des métamorphoses symbolisant le cycle de la vie. Par son monde coloré, délicat et surprenant, par cet émerveillement face à des choses simples, ce spectacle nous offre de nouvelles clés pour se sensibiliser à la nature, et porter avec poésie un regard neuf sur la splendeur du monde et sa fragilité.

Au  
TNG  
Vaise

## NOVEMBRE

sam. 20 ..... 11h - 14h - 16h  
dim. 21 ..... 11h - 14h - 16h  
sam. 27 ..... 11h - 14h - 16h  
dim. 28 ..... 11h - 14h - 16h

Séances scolaires :

mar. 16 ..... 9h - 10h30 - 14h30  
jeu. 18 ..... 9h - 10h30 - 14h30  
ven. 19 ..... 9h - 10h30 - 14h30  
lun. 22 ..... 9h - 10h30 - 14h30  
mar. 23 ..... 9h - 10h30 - 14h30  
jeu. 25 ..... 9h - 10h30 - 14h30  
ven. 26 ..... 9h - 10h30 - 14h30

50 min  
7+

Adapté aux sourds  
et malentendants

RENDEZ-VOUS  
EN COMPAGNIE  
Samedi 20 novembre  
de 14h à 16h

## DISTRIBUTION

**Manipulateurs et comédiens Ersatz** Camille Panza, Noam Rzewski, Léonard Cornevin, Pierre Mercier **Manipulateurs et comédiens Création Dans la Chambre** Odile Gamache, Gabriel Plante, Félix-Antoine Boutin

## CRÉDITS

**Production et création Ersatz**, Création Dans la Chambre **Coproduction** Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon **Soutiens** Théâtre aux Ecuries - Montréal - Canada, LA SERRE - arts vivants - Montréal - Canada, Montévidéo - Marseille, Centre Wallonie-Bruxelles - Paris, Le Carreau - Scène nationale de Forbach et de l'Est mosellan **Soutiens financiers** Fédération Wallonie-Bruxelles, Wallonie-Bruxelles Internationale, Région Grand Est, Conseil des arts du Canada, Institut Français, Bureau International de la Jeunesse, Commission internationale du théâtre francophone.

**La compagnie Ersatz est associée** au Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon dans le cadre du Vivier, dispositif de soutien à la recherche scénique et à l'émergence artistique pour les années 2019 et 2020.





## Note d'intention

Notre spectacle propose au public une immersion contemplative à l'intérieur d'un territoire où se construit une botanique inventée. Concrètement, les spectateur·rice·s sont invité·e·s à s'installer à l'intérieur d'un paysage fabriqué, devenant les roches de ce territoire, la tête émergée, le corps sous la maquette. C'est donc à l'échelle miniature que la magie s'opère, chaque personne ayant sa propre perspective sur ce monde qui évolue à quelques centimètres de leur visage. Cette approche nouvelle du cadre scénique permettra une intimité singulière entre le public, l'oeuvre et les fabricant·e·s du spectacle.

Ce projet, qui se veut une initiation à la performance numérique et au langage scénique contemporain pour le jeune public et la découverte d'une contemplation dynamique pour les adultes, se sert de manière ludique de la métaphore d'un jardin en proie à la sécheresse pour éprouver de manière sensible l'évolution cyclique d'un microcosme. Sans être fatalistes, nous voulons sensibiliser nos visiteurs et nos visiteuses, grâce au jeu de la construction et de la déconstruction en direct de l'espace et de ses êtres endémiques, au fait que le monde tel qu'ils le connaissent est appelé à changer drastiquement, voire à disparaître. Nous souhaitons sensibiliser les jeunes générations de manière ludique et interactive au réchauffement climatique et aux conséquences de ces dérèglements, les amener à réfléchir par eux-mêmes dans une approche sensible et non didactique.

L'action dramatique est ici concentrée sur la naissance, la reproduction, l'évolution, la mort et la survivance de végétaux fictifs. Loin de s'enfermer dans un discours moralisateur sur l'écologie, nous nous intéressons aux comportements d'organismes qui construisent notre monde en nous donnant une atmosphère, mais qui sont souvent ignorés : les plantes.

S'inspirer du comportement des plantes, c'est s'intéresser au vivant, dans une perspective plus globale que l'humain, c'est ouvrir un univers poétique «non- anthropocentriste».

Nous créons un dispositif qui impose une temporalité différente, un « temps des pierres » comme nous aimons l'appeler, qui laisse place à la contemplation et à l'émerveillement face à des choses simples. Ce temps propose un regard neuf sur ce qui agit devant le·a spectateur·rice ; l'artiste Pierre Meunier en parle très bien sous l'appellation du « regard idiot » : « Poser un « simple » regard d'idiot sur le monde pour en chercher la splendeur et en trouver la danse suppose en effet une recherche complexe, ce qu'on pourrait nommer la fabrique d'une contemplation. [...] Ce geste pourrait se définir comme une tentative de réinvention de la « splendeur » du monde. ».

## Le dispositif



© Nicolas Boudier

Ce jardin numérique et bricolé fait sentir les cycles du vivant. Le trajet de la performance développe d'un point de vue visuel, sonore et olfactif des tableaux tels que la fonte des glaciers, la création des montagnes, la pollinisation des plantes, l'assèchement du territoire et la formation de nouvelles espèces et végétaux.

Le choix des matériaux suscitant la transposition ludique et l'imaginaire est orienté en vue de rebâtir un microcosme sur les rebuts de notre monde (mousses agglomérées, moteurs récupérés, bois mdf...).

Le dispositif scénique se compose de tables carrées modulaires pouvant se démultiplier pour occuper différentes superficies de salles. Il est pensé pour être installé sur des scènes de spectacle mais également dans des lieux qui ne possèdent pas de plafonds techniques, autrement dit des galeries, des musées, des salles polyvalentes etc pour aller à la rencontre des publics.

Chacune des tables perforées de cinq cercles permet à cinq spectateur·rice·s d'y introduire la tête de manière à faire leur apparition à la surface de la maquette géante pour ainsi gagner un point de vue unique sur le déroulement du spectacle qui progressera simultanément à plusieurs endroits du paysage. Chacun des postes d'observation est surmonté d'un rocher en mousse qui couvre en partie la tête de manière à intégrer visuellement les visages des autres spectateur·rice·s qui se trouvent en perspective.

Cette forme permet une relation de proximité entre l'interprète et le public, l'interaction suscitée est un ressort de jeu pour l'interprète qui intègre cette dimension dans sa chorégraphie gestuelle.

La structure est pensée pour une immersion totale de chaque personne. Intégrée dans la scénographie, elle peut ainsi éprouver un point de vue spécifique et inhabituel sur le spectacle avec un système son intégré dans la structure, des objets numériques mouvants et les interprètes à quelques centimètres du visage, des matières et des odeurs qui rappellent la nature tout en la transposant dans un imaginaire onirique.



## La création des pop-up

Ces derniers seront des plantes et des fleurs dans notre environnement miniature ; certains apparaissant de manière sporadiques, d'autres étant tout à fait uniques, et encore une autre partie se présentant en touffes de plusieurs individus. Mais, particulièrement dans ce dernier cas, la présence de plusieurs pop up parfaitement identiques pourraient créer une certaine froideur dans notre paysage. Nous nous employons donc à développer un logiciel de design génératif pour créer nos modèles. Un tel logiciel nous permettrait alors de mettre en place pour chaque espèce des modèles tous différents tout en étant tous identiques, comme c'est le cas dans la nature. Le programme produirait alors des tracés vectoriels aisément intégrables à une planche de modèles destinées à la découpe numérique. Nous avons déjà opté pour la découpe au cutter numérique par rapport à la découpe à l'emporte-pièces habituellement utilisée pour la fabrication des pop-up.

Nous souhaitons également utiliser ce programme de manière "dégénérative" pour la dernière partie de notre narration, et l'utiliser non pas pour générer des variations subtiles de formes pour un même modèle mais pour les transformer significativement de manière à créer des versions familières mais étranges de chacun d'entre eux.

## Les actions numériques mécaniques

L'ensemble de la surface de la maquette crée une topographie organique peuplée de végétaux articulés ou mécanisés qui prendront part au spectacle en s'activant de manière chorégraphique. Les objets sont animés soit par la main des interprètes au travers de mécanismes artisanaux, soit par différents types de moteurs, des micro-souffleries, micro-ventilateurs, pilotés par micro-contrôleurs type Arduino.

Nous utiliserons des moteurs pas à pas, des servomoteurs et des moteurs DC avec des montages analogiques et/ou numériques. Pour les montages numériques, nous travaillons avec des micro-contrôleurs type Arduino afin de créer des « chorégraphies » de déploiement de nos objets. Les micro-contrôleurs ont cette faculté d'avoir une autonomie d'action, une fois programmés, et peuvent épauler les artistes interprètes dans leurs actions. Ce qui nous plaît également et spécialement avec des moteurs pas à pas montés sur micro-contrôleur c'est la synchronisation et la précision d'exécution de ce type de montage.

Nous souhaitons également interconnecter le son, la lumière et les mécanismes afin de créer une cohérence spatiale et sonore de notre maquette scénographique. Ainsi nous pouvons enclencher des réactions en chaîne par le biais de différents capteurs (mouvement, son...). Nous voulons, par ces outils, créer des actions concrètes qui mettront en jeu notre microcosme. En mélangeant le mouvement des artistes interprètes, l'analogique, l'interactif et le numérique nous créons pour notre public une multiplicité de logique qui permettra à notre univers de basculer dans l'immersion onirique que nous recherchons.



## Le son

La palette sonore se décline d'une part par un travail électroacoustique basé sur l'exploration du langage infini de la nature: création de nappes, usage d'échantillons de matériaux enregistrés ou prélevés à la source, retravaillés et rediffusés, traités ou non, sonorités évocatrices d'un vocabulaire des éléments de notre univers. À cette approche électroacoustique s'ajoute une démarche d'exploitation des sons intrinsèques, concrets, « vrais », des matériaux et des éléments présents sur le plateau. Aux oreilles du spectateur-riche sont offerts le déploiement et la décadence cyclique d'un écosystème inédit.

Le son diffusé sera d'une part au moyen d'un système de diffusion global et d'autre part, via des haut-parleurs intégrés aux tables. Le système de diffusion global comprend quatre enceintes disposées en "surround" autour de la scénographie, ainsi que de caissons de graves.

Les haut-parleurs intégrés aux tables seront au nombre de vingt-quatre (quatre enceintes par table pour six tables au total). Ces haut-parleurs sont suffisamment petits et puissants pour ne pas prendre une place trop conséquente dans le dispositif et la résonance de la matière des modules permet un large rendu de leur plage de fréquence. Chaque source est indépendante, il est ainsi possible de spatialiser et multidiffuser à loisir avec les vingt-neuf sources à disposition.

Le système de diffusion global prend en charge des séquences d'immersion assez larges et localisées dans le temps. Elles permettent aussi de soutenir certains événements. Mais le son diffusé existe essentiellement par les sources incorporées dans les tables.

L'intérêt des sources intégrées aux tables scénographiques est multiple et les possibilités d'un univers sonore répondent aux défis de la perception visuelle: jeu de proximité et d'éloignement des sources, distorsion d'échelle, confusion provoquée des dialogues entre sonorités directes du plateau et sonorités diffusées, usage des propriétés physiques (ex: exploiter la vibration de la matière causée par les haut-parleurs, etc...). Cela permet aussi une amplification directe et localisée des événements sonores au moyen de micros : des micros piézoélectriques captant les détails des grincements et plis des pop ups; également des microphones employés par les intervenant.e.s autour des tables et s'en servant comme de véritables bruiteurs à vue du public, tout cela rajoutant une dimension supplémentaire à l'écosystème d'interactions venant exister entre les intervenant.e-s-potinières, le jardin inanimé-ravivé et les spectateur-ice-s-montagnes.



## La lumière

Nous souhaitons travailler l'utilisation de la LED, pour sa faible consommation énergétique, afin de rétro-éclairer des éléments de notre scénographie et leur conférer une vie propre. L'utilisation de micro-contrôleurs numériques nous permet de programmer les rubans LED afin de créer des liens entre nos objets mécanisés pour les faire dialoguer et de créer des connexions entre ces différentes plantes.

La lumière pourra diriger le regard de nos visiteurs et rythmer le visuel de notre installation.



## L'équipe



La compagnie québécoise Création Dans la Chambre se joint à la compagnie Ersatz pour créer l'oeuvre pluridisciplinaire *Au jardin des Potiniers*. La collaboration avec la compagnie Création Dans la Chambre est une manière de faire évoluer notre travail, de découvrir des façons de créer et de s'enrichir artistiquement, humainement et professionnellement.

Création Dans la Chambre est composée de l'auteur et acteur Gabriel Plante, du metteur en scène et acteur Félix-Antoine Boutin et de la scénographe Odile Gamache.

L'équipe Ersatz est constituée de Pierre Mercier, formé à l'ERG de Bruxelles (École de Recherches Graphiques en illustration), de Noam Rzewski, créateur sonore et acteur, Léonard Cornevin, créateur lumière/numérique et acteur, et Camille Panza, metteuse en scène, dramaturge et actrice, tous trois formés à l'INSAS (Institut National Supérieur des Arts du Spectacle de Bruxelles).

Les membres de l'équipe artistique ayant pour une grande majorité une formation de jeu et de création technique/mise en scène, c'est donc tout naturellement que nous concevons nos projets et que nous les interprétons sur le plateau.

La construction et manipulation en direct de la fiction par les fabricant·e·s interprètes du spectacle trouveront un rapport avec le jeu de l'enfant, qui se construit, lui aussi, des histoires avec ce qui lui tombe sous la main. Nous bâtissons alors un artisanat théâtral, c'est-à-dire une poésie émotive du geste de construire la fiction. Dans une optique non hiérarchisée des départements créatifs, tous les artisan.e.s participent à toutes les sphères de la fabrication du spectacle. Nous avons pris le parti de fabriquer une matière sensible qui fait appel à la transposition. Nous voulons créer un univers performatif évocateur parfaitement lisible pour tout public.



# Cultural Exchange

## Rate

TANIA EL KHOURY

**Cette installation de Tania El Khoury est d'envergure. Elle invite les visiteurs à explorer une salle de consignes qui recèlent l'histoire de sa famille. Sous la forme d'une enquête, chaque spectateur, clés en main, devient l'acteur et le témoin des traces intimes et sensibles qui révèlent plus d'un siècle d'exil.**

Politique et autobiographique, l'œuvre de Tania El Khoury convoque les mémoires de sa famille marquée par la collection de devises, dans un village frontière du Liban et une brève migration au Mexique. Le public est invité à passer la tête dans les boîtes de secrets de famille pour y explorer des objets, des textures, des images et des sons, tous corrélés au désir de traversée et à l'aspiration d'une vie nouvelle. La démarche de l'artiste s'inspire d'interviews réalisées auprès de sa grand-mère aujourd'hui décédée, de la découverte de parents perdus à Mexico et de la tentative de ses proches d'acquérir la double nationalité. Plus d'un siècle de destins est ici magnifié par l'expérience sensorielle qui dévoile les souvenirs d'une histoire familiale au sein de la grande Histoire.

Réflexion sociale sur la guerre, l'oppression et le destin du Liban, *Cultural Exchange Rate\** interroge la vision que l'Occident porte sur le Moyen-Orient d'une façon généreuse, dans un esprit de partage. Artiste engagée, Tania El Khoury innove dans la voie de l'art relationnel pour mieux bousculer les consciences.

*\*Taux de change culturel*

**Au**  
**Tng**  
**Vaise**

### NOVEMBRE

mar. 16.....  
mer. 17.....  
jeu. 18.....  
ven. 19.....  
13h - 18h - 19h30 - 21h

sam. 20.....  
11h - 16h30 - 18h - 19h30 - 21h

dim. 21.....  
11h - 14h - 15h30 - 17h

mar. 23.....  
mer. 24.....  
jeu. 25.....  
ven. 26.....  
13h - 18h - 19h30 - 21h

sam. 27.....  
11h - 16h30 - 18h - 19h30 - 21h

dim. 28.....  
11h - 14h - 15h30 - 17h

45 min

15+

#### DISTRIBUTION

Conception, performance et installation Tania El Khoury Conception décor Petra Abousleiman Recherches Ziad Abu-Rish, May Haider, Mariam Saada, Alexander Mayagoitia Conception sonore Fadi Tabbal Montage vidéo Ali Beidoun Conception graphique Jana Traboulsi Cinématographie Luke Bryant, Tania El Khoury Traduction en espagnol Ziad Chakaroun Archives El Khoury Family Papers - Liban et Mexique, Archivo General de la Nacion - Mexique, SRE - Acervo Historico Diplomático - Mexique.

#### CRÉDITS

Production Artsadmin, Bard Fisher Center, Spielart Festival, Onassis Stegi.





# As Far As My Fingertips Take Me

TANIA EL KHOURY

« Bonjour, je m'appelle Basel. Je suis assis à l'autre bout du monde. S'il vous plaît, mettez votre bras gauche dans le trou de ce mur devant vous. » *As Far As My Fingertips Take Me*\* est une conversation tactile et sonore entre un unique spectateur et Basel Zaara, réfugié palestinien de Syrie. Une rencontre fugace et intime, d'une rare intensité, qui laisse une empreinte éphémère sur votre peau. Asseyez-vous... Le voyage commence.

Invitée pour la première fois à Lyon, l'artiste libanaise Tania El Khoury crée des installations et des performances interactives qui sollicitent activement le visiteur. Ici le dispositif est simple : un mur blanc le sépare du performeur, seul un trou dans le mur permet la communication entre les deux individus. Cette frontière symbolique, derrière laquelle l'artiste demeure invisible, fixe le cadre de la rencontre. Le seul contact sera celui de la peau et des doigts qui se touchent. L'histoire intime que nous confie Basel Zaara, artiste de rue et musicien, se déploie par le biais de multiples supports narratifs : texte, musique, chant, toucher et dessin. Son histoire témoigne du parcours des migrants, de la violence de l'exil et des discriminations aux frontières. On oscille dans la dualité des sensations, entre brutalité du récit et délicatesse du pinceau. Cette performance bouleversante nous met en relation émotionnelle avec « l'Autre » et nous invite à accueillir la trace de cette expérience comme la transmission d'une histoire personnelle et collective.

\* Aussi loin que l'empreinte de mes doigts me porte...

Au  
Tng  
Vaise

## NOVEMBRE

mar. 16.....  
mer. 17.....  
jeu. 18.....  
ven. 19.....  
12h>14h - 18h>20h

sam. 20.....  
12h>14h - 16h>18h

dim. 21.....  
12h>14h - 14h30>16h

mar. 23.....  
mer. 24.....  
jeu. 25.....  
ven. 26.....  
12h>14h - 18h>20h

sam. 27.....  
11h - 16h30 - 18h - 19h30 - 21h

dim. 28.....  
12h>14h - 14h30>16h

15 min

15+

### DISTRIBUTION

Conception et mise en scène Tania El Khoury Comédien Basel Zaraa Conception musicale Basel Zaraa (voix, basse, clavier) avec Emily Churchill Zaraa (voix), Pete Churchill (production musicale), Katie Stevens (flûte, clarinette).

### CRÉDITS

Production Tania El Khoury, Artsadmin *As Far As My Fingertips Take Me* est commissionné par « On the Move » LIFT 2016 en partenariat avec le Royal Court Theatre - Londres.





## Tania El Khoury



© Jeannette Nevarez

Tania El Khoury crée des performances et des installations qui se concentrent sur l'interaction avec le public, et s'intéresse au potentiel éthique et politique de ces rencontres. Son travail a été traduit dans de nombreuses langues et proposé dans 32 pays. Elle a également reçu plusieurs prix, parmi lesquels : le Soros Art Fellow 2019, le titre de Production exceptionnelle du Bessie Award, le prix international d'art vivant, le prix du Total Theatre Innovation et le prix Arches Brick.

Tania El Khoury détient un doctorat en Performance Studies du Royal Holloway de l'Université de Londres. Elle a récemment été invitée en tant que directrice de festival au Bard College du Centre d'arts vivants Fisher.

En 2018, une enquête sur son travail intitulée « Ear-whispered : works by Tania El Khoury » s'est déroulée à Philadelphie. Tania est associée au collectif d'artistes du Forest Fringe au Royaume-Uni, et est aussi co-fondatrice du groupe Dictaphone au Liban, un collectif de recherche et de performance visant à questionner notre rapport à la ville, et à redéfinir son espace public.

# Tarifs et réservation

	À LA LOCATION				ADHÉRENTS		
	Plein tarif	Tarif réduit	Tarif jeune	Tarif solidaire	Plein tarif	Tarif réduit	Tarif jeune
<b>Les aveugles</b>	20 €	17 €	10 €	5 €	14 €	11 €	9 €
<b>À l'origine fut la vitesse, le testament de Sov Strochnis</b>	20 €	17 €	10 €	5 €	14 €	11 €	9 €
<b>Au jardin des Potiniers</b>	10 €	8 €	8 €	5 €	10 €	8 €	8 €
<b>Cultural Exchange Rate</b>	12 €	9 €	9 €	5 €	11 €	8 €	8 €
<b>As Far As My Fingertips Take Me</b>	12 €	9 €	9 €	5 €	11 €	8 €	8 €

#### Tarif réduit :

Familles nombreuses  
+ de 65 ans,  
Demandeurs d'emploi  
Groupes + 10 personnes

#### Tarif jeune :

- de 28 ans  
Étudiants

#### Tarif solidaire :

Titulaires du RSA  
Allocation adulte handicapé  
Allocation minimum vieillesse  
Allocation spécifique de solidarité  
Allocation temporaire d'attente

### BILLETTERIE

[www.tng-lyon.fr](http://www.tng-lyon.fr)

Du mardi au vendredi de 13h à 18h30

[billetterie@tng-lyon.fr](mailto:billetterie@tng-lyon.fr) / 04.72.53.15.15

#### Sur place au TNG-VAISE

23 rue de Bourgogne, Lyon 9

De 13h à 18h30

Les mardi, jeudi et vendredi (accès administration)

Le mercredi (hall du théâtre / rdc)

1h avant le début du spectacle sur le lieu des représentations, scolaires et tout public.

#### Sur place aux ATELIERS-PRESQU'ÎLE

5, rue Petit David, Lyon 2

1h avant le début du spectacle sur le lieu des représentations, scolaires et tout public.



Soutenu  
par



Le Théâtre Nouvelle Génération - Centre dramatique national, est subventionné par le ministère de la Culture, la Ville de Lyon, la Région Auvergne-Rhône-Alpes, la métropole de Lyon. Avec le soutien du ministère de l'Éducation nationale et de CANOPÉ.



## CONTACT PRESSE

**Virginie Pailler**, directrice de la communication et des relations presse  
[virginie.pailler@tng-lyon.fr](mailto:virginie.pailler@tng-lyon.fr) - 04.72.53.15.16

### LE TNG - VAISE

23 rue de Bourgogne  
Lyon 9

[WWW.TNG-LYON.FR](http://WWW.TNG-LYON.FR)  
04.72.53.15.15

### LES ATELIERS - PRESQU'ÎLE

5 rue Petit David  
Lyon 2