

collectif INVIVO____

revue de presse____



Le collectif INVIVO, aux frontières des arts

20 NOVEMBRE 2020 - CRÉATION NUMÉRIQUE

Tags : création numérique • vr • théâtre



Depuis 2011, le collectif INVIVO élabore des spectacles immersifs au croisement des arts numériques, du théâtre et de la performance. Les créateurs techniciens préparent actuellement une installation VR pour douze spectateurs, adaptée des Aveugles de Maurice Maeterlinck. Retour sur leur parcours.

Les membres du collectif INVIVO se sont rencontrés sur les bancs de l'école. À l'ENSATT (l'École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre) pour être plus précis. Julien Dubuc (créateur lumière et vidéo), Chloé Dumas (scénographe), Alexia Chandon-Piazza (art dramatique), Grégoire Durrande (réalisateur sonore), Samuel Sérandour (réalisateur sonore) Pierre-Yves Poudou (art dramatique) de la promotion 70 ont d'abord uni leurs forces pour élaborer un travail de recherche autour des perceptions du spectateur et la manière dont « ces dernières peuvent générer de nouvelles formes de narration ». Une fois leur diplôme en poche, en 2011, c'est tout naturellement qu'ils fondent le collectif INVIVO pour poursuivre leurs expérimentations. Une de leurs influences est le travail immersif de la compagnie Haut et Court de Joris Mathieu, directeur du Théâtre Nouvelle Génération, à Lyon.

En 2014, naît Parfois je rêve que je vois, un spectacle immersif pour dix spectateurs avec casque audio, coproduit par Le Cube – centre de création numérique d'Issy-les-Moulineaux, qui interroge sur l'utilisation des nouvelles technologies. En mettant en scène deux personnages solitaires pris dans une multitude de strates fictionnelles, le collectif place le spectateur au cœur d'un dispositif auditif en son spatialisé, entouré de vidéos projetées sur du tulle, et de comédiens. « Tout le travail d'écriture plateau,

sonore, et vidéo s'est fait conjointement, explique Julien Dubuc, l'un des fondateurs d'INVIVO. On élabore le spectacle en Post-it puis on agence les scènes comme un montage cinéma. On l'a conçu comme une véritable expérience sensorielle où l'on redécouvre tout son système perceptif. » La méthode d'écriture est approfondie sur la création suivante, Blackout (2015), un parcours immersif pour un seul spectateur au casque où le collectif s'interroge sur la privation de flux numériques. « Que se passerait-il aujourd'hui si une mégapole vivait une coupure d'énergie à grande échelle ? », interroge Julien Dubuc. Muni d'un smartphone, le spectateur va écouter un récit fictionnel puis traverser sept salles immersives qui vont l'amener à ressentir à chaque fois une perception différente. « Les théâtres sont de plus en plus ouverts au croisement des arts et aux formes hybrides. Ce qui nous est reproché parfois, c'est d'imaginer des spectacles pour de trop petites jauges. Mais c'est un luxe incroyable de pouvoir rencontrer son public à la sortie. »

Une discussion avec un spectateur de Blackout les incite ainsi à s'intéresser au sommeil. C'est en explorant le champ de la VR au théâtre qu'ils élaborent un spectacle sur les rêves. « La VR possède une puissance d'immersion vertigineuse, hyper stimulante et effrayante », commente Julien Dubuc. 24/7 (2018) est imaginé pour 40 spectateurs au casque VR à partir de la lecture de 24/7 : le capitalisme à l'assaut du sommeil de Jonathan Crary et d'un constat : « Depuis trente ans, nous avons perdu en moyenne une heure de sommeil par nuit et accumulons de colossales dettes de fatigue. » Les cinq membres d'INVIVO – sans Pierre-Yves Poudou – écrivent une fiction futuriste où une start-up, Dreamr, propose « un casque permettant de récupérer une nuit de sommeil en le portant vingt minutes ». Le spectateur alterne entre la réalité des images de la caméra fixée sur son casque et les vidéos à 360° filmées par le collectif qui représentent les rêves. « Il y a plein de strates de réalité et de déformation de la réalité. »

Pour le spectacle suivant, Céto (2019), INVIVO vise le jeune public qu'il place au milieu d'un dispositif en son spatialisé. « C'est en fonction du projet qu'on choisit de travailler sur telle ou telle technologie, même si une esthétique commune ressort de tout ça. Céto est un spectacle sur la métamorphose et le voyage où les tout-petits à partir de 18 mois suivent une scaphandrière qui fait des relevés scientifiques dans les profondeurs de l'océan et rencontre des créatures étranges. »

En parallèle, le collectif développe Tesseract (0.00/0.00), une installation visuelle et sonore « qui travaille sur notre capacité à percevoir la quatrième dimension ». En attendant de reprendre la tournée de ce spectacle, le collectif INVIVO prépare la création pour novembre 2021 d'une adaptation des Aveugles de Maurice Maeterlinck pour 12 spectateurs au casque VR. « Ce projet ira trouver les endroits de frictions entre un texte classique et l'utilisation formelle des techniques. Adapter Les Aveugles à la VR, c'est proposer une œuvre immersive qui, en "aveuglant" le spectateur, lui permettra de poser un regard différent sur le monde qui l'entoure. Ce texte, aux abords métaphysiques, oblige aussi à questionner le théâtre ainsi que le lieu de la représentation. »

Le collectif INVIVO est artiste associé au Théâtre des Îlets – CDN de Montluçon (direction Carole Thibaut). Il est soutenu par la ville de Lyon au fonctionnement.

Samuel Sérandour met les outils numériques au coeur de la dramaturgie

8 janvier 2021, 07h40 | Article rédigé par Justine Baillargeon.

En février 2018, Samuel Sérandour, d'origine bretonne, s'installait dans la ville de Québec pour y concrétiser un projet de vie avec sa conjointe, la vieille capitale représentant à ses yeux un idéal en ce qui a trait à l'échelle humaine dans l'industrie des arts vivants. Depuis, il approfondit ses connaissances en création sonore et vidéo, tout en développant un volet canadien au collectif français INVIVO, dont il est membre fondateur. Rencontre avec Samuel Sérandour, qui jongle entre le son, la vidéo et la conception d'oeuvres immersives où la technologie est à l'honneur.



Aujourd'hui constitué de cinq membres, le collectif français INVIVO s'intéresse depuis sa création en 2011 aux arts immersifs et numériques dans le secteur de la scène. « L'équipe a augmenté au fur et à mesure des projets, précise Samuel Sérandour, mais nous sommes restés dans une écriture basée sur les outils techniques et technologiques du son, de la lumière, de la scénographie, etc. »

Intégrer un outil technologique à la dramaturgie de chaque projet est ainsi devenu le refrain de la compagnie de création. « Avec INVIVO, ajoute-t-il, notre leitmotiv est de partir de la sensation du spectateur et d'écrire pour le téléspectateur, de jouer avec les sensations tout en conservant le cérébral et la compréhension de ce qui se joue. »

Sans aborder nécessairement une vision manichéenne en exposant l'utilisation abondante de la technologie dans nos vies actuelles, le collectif souhaite tout de même se poser des questions sur les effets psychiques que l'utilisation de ces outils au quotidien provoque et désire susciter certaines prises de conscience. « Ce sont des outils très puissants, on ne le dit pas toujours assez. On les utilise généralement sans s'en méfier parce que c'est génial, on peut faire de tout et n'importe quoi en moins de 10 secondes en les utilisant ! »

Par l'entremise de son spectacle immersif « Parfois je rêve que je vois », l'équipe a étudié le son binaural (avec casque audio). Dans le cadre du parcours sensoriel et déambulatoire « Blackout », elle a intégré le téléphone intelligent à son art. Elle développe actuellement

un projet de réalité virtuelle où, du point de vue du son, elle utilise l'ambisonie, une technique de reproduction d'environnement sonore grâce à l'utilisation de plusieurs haut-parleurs.

Avec un concept de réalité virtuelle, que Samuel Sérandour juge comme un outil « surpuissant au niveau de l'immersion », elle adapte le texte « Les Aveugles » de Maurice Maeterlinck. « Puisqu'il y a 12 aveugles, nous proposons à 12 spectateurs de se mettre à la place des aveugles et de vivre ensemble cette découverte les uns avec les autres à travers ce spectacle. » En cours de conception, ce projet devrait fouler les planches de la France à l'automne 2021.

En collaboration avec la compagnie de théâtre montréalaise Youtheatre, le collectif INVIVO travaille actuellement à son tout premier projet où il fait appel à l'intelligence artificielle. C'est à travers ce spectacle, qui a pour titre de travail « Myti », qu'INVIVO met en place sa branche créative québécoise, en plus de continuer à développer l'intégration du volet diffusion canadien du collectif.

Avec « Myti », qui signifie « nez » en grec, INVIVO se penche sur la technique du deepfake, ou hypertrucage, qui utilise l'IA et sert notamment à superposer des fichiers audio et vidéo existants sur d'autres vidéos. Le deepfake est cette idée, par exemple, de faire faussement prononcer un discours à une personnalité célèbre, phénomène potentiellement dangereux pour le secteur de l'information.

« Ces technologies restent assez cachées du grand public. L'idée est de les intégrer à un projet théâtral. » Le récit de cette expérience en développement raconte l'histoire d'une femme qui serait le seul être humain à avoir conservé le sens de l'odorat sur terre.

« Elle serait protégée et à la fois enfermée pour conserver la mémoire olfactive. Son rôle serait de transmettre à l'humanité ses souvenirs. » Face à des avatars avec lesquels il échange, le collectif jouera avec l'idée du deepfake pour créer le doute sur qui dit quoi. « Est-ce qu'elle parle à une vraie personne, fait-elle face à une IA, est-elle elle-même une IA qui génère de faux souvenirs ? », donne-t-il en guise d'exemples.

Pour cette collaboration entre INVIVO et Youtheatre, Samuel Sérandour désire aller chercher des professionnels québécois de l'IA et profiter de l'expertise locale.

« Pour des outils très pointus, ça prend des développeurs. Si tu n'as pas les compétences, tu n'as pas la capacité de pousser le projet jusqu'au bout. »

En parallèle à ses projets avec INVIVO, Samuel Sérandour oeuvre en tant que créateur sonore et vidéo pour des sociétés québécoises. Il collabore entre autres avec la compagnie théâtrale réputée Ex Machina et participe à plusieurs projets en développement, dont la pièce « L'envers » et le balado « Dans l'eau chaude » avec Les Pentures, ainsi que « L'usine » avec le Collectif des soeurs Amar. Il estime que la pandémie actuelle aura permis, notamment, de pousser encore plus loin la réflexion en laboratoire de création.

Céto du collectif INVIVO



Avis aux petits poissons ! Une plongée sous-marine se prépare. Avec Céto, signé du collectif INVIVO, embarquez à la découverte des nombreuses surprises logées au cœur des océans.

Tout débute en été, au large de la côte est de l'Afrique du Sud, d'où part le célèbre sardine run, véritable ballet migratoire de poissons. Une jeune scaphandrière plonge dans les profondeurs et devient spectatrice de cette traversée. Prise dans le tourbillon des sardines, la voilà emportée malgré elle dans leur course frénétique. La bouche ouverte, elle avale une petite sardine : c'est le point de départ de sa métamorphose. Au fil des paysages, elle se transforme et prend l'apparence des nombreuses créatures qu'elle rencontre. Entre mythes et réalités, nous suivons son étonnant voyage.

Céto est une bulle immersive et enveloppante, composée de sons à 360°. Dans ce dispositif lumineux, le sol dessine une cartographie des fonds marins où de multiples tableaux sonores, visuels ou narrés forment autant d'occasions pour entendre, voir et s'émouvoir. Plongée initiatique, expérience sensorielle, récit imaginaire, Céto est tout à la fois avec en prime l'éveil permanent des sens associé au plaisir joyeux de la découverte.



Céto, premier projet immersif pour la petite enfance du collectif Invivo

Le collectif Invivo a imaginé un spectacle accessible dès 18 mois autour de l'univers sous-marin, appuyé par le dispositif La Couveuse.

Que se passe-t-il lorsqu'une scaphandrière avale par mégarde une petite sardine ? Pour le collectif INVIVO, elle prend, au fil de son voyage sous-marin, l'apparence des créatures qu'elle rencontre. Chloé Dumas, scénographe, Sumaya Al-Attia, comédienne, et Elsa Belenguier, plasticienne et scénographe, ont initié cette création immersive destinée au très jeune public. « *Mais l'écriture du projet est aussi très technique, et elle s'est vraiment faite à six, avec les autres membres d'INVIVO, François Morel pour la musique, Julien Dubuc pour la création vidéo et Yann Godat, qui nous a appuyées sur la création d'objets lumineux* », précise Elsa Belenguier. Céto est la première création du collectif destinée aux très jeunes enfants (principalement de 18 mois à 4 ans, mais aussi accessible aux plus grands). Le spectacle qui se joue pour 40 spectateurs au maximum a dans un premier temps été élaboré au cours d'ateliers menés en crèche, avec la Ville de Vénissieux (69).

« *Nous avons déjà en tête ce projet de création jeune public autour de l'univers sous-marin et nous souhaitons prendre le temps de faire des ateliers avec les enfants avant d'entrer en écriture*, relate-t-elle. *Nous avons débuté sur la médiation en proposant des ateliers qui réunissaient des enfants des différentes crèches de la ville.* » Céto comporte une forte dimension sensorielle, « *une approche qui convient bien pour l'adresse aux tout-petits*, estime la scénographe. *Pour la création, nous avons décidé de partir de ce que nous savons faire: des spectacles autour de la vidéo, du son et de l'immersion, en nous demandant comment «emmener» les enfants avec nous plutôt que de présupposer des thématiques qui seraient censées leur plaire.* » L'équipe a adapté son univers à la spécificité de ce public, mais sans renier sa signature. « *Dans le collectif, nous avons besoin de noir absolu pour créer nos images. Comme la peur du noir arrive aux alentours de deux ans, nous proposons une entrée très douce et progressive dans l'obscurité* »,

poursuit la plasticienne.

Un réseau élargi

La production du spectacle a bénéficié d'un coup de pouce en étant lauréat de l'appel à projets La Couveuse, qui associe le TNG (centre dramatique national de Lyon), le Théâtre Molière de Sète (TMS, scène nationale), et le Théâtre Paris Villette (TPV). Ce dispositif permet une aide en coproduction et des résidences de création. «*Nous travaillions déjà avec le TNG et La Couveuse nous a permis d'ouvrir notre réseau car, jusqu'à présent, le collectif ne travaillait pas avec le Théâtre Molière et avec le TPV*», souligne Lise Déterne, administratrice au bureau d'accompagnement L'Échelle. Elle ajoute que les coproductions couvrent 40% du budget de *Céto*. Le TNG intervient sur un montant de 10 000 euros, le TMS pour 5 000€ et le TPV pour 3 000€, la DRAC a également apporté une aide au projet. Le budget de coproduction est inférieur à ceux habituels pour les créations du collectif *'mais le développement technologique sur ce dispositif est moins important que sur les autres spectacles'*, relativise Lise Déterne.

Après sa création au TNG en fin d'année dernière dans le cadre de la biennale Micromondes, *Céto* est parti pour une belle tournée. Après le TPV en février, le spectacle sera joué à Eybens (38) dans le cadre de la biennale Experimenta de la scène nationale l'Hexagone (Meylan), mais également au TMS et au Périscope à Nîmes, notamment.

«*Céto est une jolie rencontre entre les enfants et notre travail. L'univers sous-marin allait bien avec la petite enfance. Nous fonctionnons au coup de coeur et je pense que nous retravaillerons pour ce public, même si pour le moment, rien n'est défini*», confie Elsa Belenguier.

Dormir une nuit de 8 heures en 20 minutes? On a testé «24/7» d'Invivo

FESTIVAL On a assisté à la générale du spectacle du collectif artistique Invivo à l'occasion du festival Sors de ce corps à la Gaité Lyrique...

Laure Beaudonnet | Publié le 09/02/18 à 17h25 — Mis à jour le 09/02/18 à 17h41



Illustration installation 24/7 du collectif Invivo pour le Festival Sors de ce corps à la Gaité lyrique — COLLECTIF INVIVO

Dormir vingt minutes au lieu des huit heures recommandées, c'est le fantasme de tous les gros dormeurs (que nous sommes) aux vies trop remplies.

Économiser sa nuit pour binger des séries, lire les bouquins, faire le ménage... Récupérer du temps pour soi, en somme. Quand le festival *Sors de ce corps*, organisé à la Gaité lyrique jusqu'au 11 février, annonce la programmation de 24/7 du collectif Invivo, on est donc naturellement excités comme des fous à l'idée de tester une technologie qui va nous libérer de nos besoins naturels. On s'imagine faire un speed-dodo de vingt minutes, le casque réalité virtuelle vissé sur la tête. Le rêve.

Une dystopie sur le sommeil

De plus en plus de dispositifs cherchent à améliorer notre qualité du sommeil. Des applis, comme Sleep Better et iSommeil, assurent qu'elles ont le pouvoir d'améliorer la qualité de nos nuits. Elles nous réveillent doucement avec des petites musiques sympathiques, posent un diagnostic sur la qualité de notre sommeil grâce à nos datas... D'autres plus sophistiquées, comme HoliSleepCompanion, spécialiste de la luminothérapie, s'aident

d'une veilleuse connectée pour aider notre corps à produire de la mélatonine [l'hormone du sommeil].

Le bandeau Dreem, imaginé par la start-up française Rythm spécialisée dans les neurosciences, fait un pas de plus. Le dispositif est capable de déterminer dans quelle phase se trouve le dormeur et déclenche des stimulations sonores qui aident le cerveau à augmenter le sommeil profond.

C'est un fait : toutes les startups s'invitent dans nos lits. Et l'installation 24/7 sait nous attirer avec ses « rêves virtuels », ses casques VR, son « sommeil condensé ». On n'a pas tout compris -clairement- mais on est tout excité. Comment la VR va-t-elle nous emporter dans nos rêves ? Le corps peut-il supporter longtemps de dormir seulement vingt minutes par nuit ?

Tant de questions qui resteront en suspens car 24/7 est à des kilomètres de ce qu'on s'était imaginé dans notre tête. La déception laisse rapidement place à la curiosité. L'installation du collectif artistique Invivo nous immerge à l'aide de casques VR dans une dystopie qui interroge la place du sommeil dans nos sociétés. L'homme ne cesse de rogner sur son temps de sommeil : depuis trente ans nous avons perdu en moyenne une heure par nuit. On troque l'expérience scientifique à laquelle on croyait participer contre une fiction hypnotique qui se réapproprie l'essai de Jonathan Crary *24/7, le capitalisme à l'assaut du sommeil*.

« On voulait créer le trouble entre réel et irréel »

« Le sommeil est le dernier bastion qui n'a pas été pris par le capitalisme », expliquent Grégoire Durrande et Samuel Sérandour à la fin de la générale ce jeudi. « Aujourd'hui, de nombreuses entreprises vendent le principe d'aider à dormir. Notre fiction imagine une startup, DreamR, qui a créé un casque à sommeil pour dormir huit heures en vingt minutes ». Le public est séparé en deux groupes. Le premier suit la chercheuse Olivia, responsable de recherche pour le sommeil condensé. De l'autre côté, le public s'immerge dans les rêves artificiels de Noé, sorte de patient-cobaye.

« On voulait créer le trouble chez le spectateur entre réel et irréel, le perdre dans les différentes réalités », soulignent les deux artistes. Et ça fonctionne. Le public est tantôt immergé dans les rêves artificiels du personnage diffusés dans le casque VR, tantôt témoin d'une pièce de théâtre ordinaire, et les deux dimensions finissent par se croiser. La technologie utilisée permet au spectateur de voir ce qui se passe autour de lui (grâce à la caméra du téléphone portable accroché au casque) et de plonger dans les images de la réalité virtuelle.

Le spectateur passe ainsi des rêves à la réalité et finit par douter de ce qu'il vit et voit et devient lui-même cobaye d'une expérience qui lui échappe. Après plus d'une heure à interroger notre expérience du sommeil dans une pièce plongée dans le noir, on n'a plus qu'une seule idée en tête : faire une bonne nuit de huit heures.

L'ART & LA MATIÈRE

LE CAPITALISME À L'ASSAUT DU SOMMEIL

Rêver en VRai

Et si trente minutes de sommeil quotidien nous suffisaient pour vivre en pleine forme ? Le collectif d'artistes INVIVO plonge le public dans une série de tests de laboratoire menés par la start-up DreamR. Rêve, réalité ou dystopie ? Le temps d'un spectacle, *Socialter* s'est fait cobaye. Texte et photos : **Christelle Granja**

O l n'y aura pas de fauteur rouge, pas de saluts de comédiens non plus. En guise de préambule, chacun se voit remettre un casque de réalité virtuelle. Bienvenue au théâtre ! Ce jour-là, à la Gaité-Lyrique, à Paris, nous sommes une quarantaine à tenter l'expérience menée par le collectif INVIVO, dans le cadre de la Biennale internationale des arts numériques Nemo. Les jeunes artistes ont conçu un minutieux diptyque scénique. Répartis en deux groupes, le public échange ses places à la moitié du spectacle. Le premier convoi est dirigé vers des gradins d'où l'on aperçoit Olivia (Sumaya Al-Attia), une neurologue de la start-up DreamR, plantée dans un décor glacé. Son but est d'optimiser le sommeil grâce à un casque porté la nuit. La chercheuse précise le protocole scientifique à Noé (Maxime Mikolajczak), un cobaye volontaire. Il va tester les limites de l'objet connecté développé par la start-up. L'expérience semble concluante. Mais bientôt une sourde angoisse fissure l'atmosphère aseptisée du labo. Qui connaît vraiment la profondeur du sommeil paradoxal...? « Mettez vos casques VR (1), laissez le fil à gauche ! » Passant de l'autre côté de la salle, nous obtempérons à la voix-guide.

Une fois équipés, la magie opère. Nous voilà téléportés dans une maison à la campagne baignée de la lumière des jours heureux. Nous sommes dans le rêve de Noé. En tournant la tête à gauche, à droite, en haut, en bas, le décor apparaît sous tous ses angles. Pas

improductif du sommeil comme dernier rempart au capitalisme. « Jonathan Crary est extrêmement critique envers les technologies, instrumentalisées pour imposer un mode de vie sans repos. Nous partageons ses craintes, mais nous voyons aussi le potentiel créatif de

“La VR, comme le rêve, a ce pouvoir de nous faire basculer d'un espace à un autre en une fraction de seconde, de créer différents niveaux de réalité, de brouiller les frontières.”

de doute, nous sommes bien dans une réalité virtuelle. L'illusion est parfaite. Nous plongeons de rêve en rêve. Quatre se succèdent, entrecoupés de scènes de réveil. Des retours au réel qui semblent de plus en plus pénibles pour Noé.

LE DERNIER REMPART

« Tout est parti de la lecture de l'essai de Jonathan Crary, *24/7. Le capitalisme à l'assaut du sommeil* (2) », expliquent Chloé Dumas et Julien Dubuc, membres du collectif à l'origine de la création. Dans cet ouvrage, l'auteur dénonce la diminution du temps consacré à dormir, et présente le caractère

ces outils numériques, et nous n'avons pas l'intention de nous en passer ! », défendent-ils. Plus qu'une adaptation de l'essai, le spectacle *24/7* est une fiction d'anticipation qui interroge la dimension politique et poétique du sommeil. Le futur proche qu'elle explore résonne avec l'actualité. Sleep Better ou iSommeil, on ne compte plus les applications smartphones visant à mieux dormir. En juin dernier, la start-up française Rythm est allée plus loin en

(1) Acronyme de virtual reality, que l'on traduit par réalité virtuelle en français

(2) Jonathan Crary, *24/7. Le capitalisme à l'assaut du sommeil*, Paris, Zones/La Découverte, 2014.

L'ART & LA MATIÈRE

lançant son bandeau connecté Dreem, destiné à optimiser l'endormissement, le réveil et le sommeil profond. « La réalité a rattrapé notre fiction ! », s'amuse Julien Dubuc. Sur la forme en tout cas. Car la fable futuriste d'INVIVO laisse peu de place à l'optimisme. « Il ne s'agit pas de critiquer l'innovation en elle-même, mais plutôt d'interroger une possible dérive de son utilisation », observe Christian Lalos, directeur du Théâtre de Châtillon, qui a programmé le spectacle. Avec 24/7, ce questionnement est doublement expérimenté par le public : la technologie est à la fois le cœur du propos et l'outil de l'écriture scénique.


BROUILLER LES FRONTIÈRES ENTRE LE RÉEL ET LE VIRTUEL

Depuis sa création en 2011, le collectif INVIVO joue sur le trouble des sens. « C'est notre envie commune de travailler sur les perceptions du spectateur qui nous a réunis », expliquent ses concepteurs. Le numérique, en tant que puissant vecteur de sensations, est l'un de leurs outils de prédilection. « Il crée une artificialité et une distorsion du réel qui est paradoxalement propice à l'immersion », analyse Chloé Dumas. Casques audio et smartphones équipent fréquemment le public de leurs créations. Pour 24/7, INVIVO se saisit de la réalité virtuelle.

« Quand nous avons découvert la VR en tant que simples utilisateurs, elle nous est apparue comme un formidable moteur de fiction et d'immersion », se souvient Julien Dubuc. Surtout, comme le rêve, elle a ce pouvoir de nous faire basculer d'un espace à un autre en une fraction de seconde. « Nous voulons créer différents niveaux de réalité, brouiller les frontières entre réel et rêve, réalité et virtualité », expose l'artiste. Et ça marche. Quand, casque sur la tête, nous assistons au réveil de Noé à travers l'image floue et pixélisée de la vidéo, évocatrice des imperfections des souvenirs oniriques, nos certitudes vacillent. Le comédien est bien là, en chair et en os, à deux mètres de nous, mais la VR le rend étrangement irréel. Sommes-nous encore dans un rêve ? Noé rêve-t-il qu'il se réveille ?

LA VR AU THÉÂTRE, NOUVELLE MODE ?

Le procédé n'est pas aussi récent qu'on pourrait le croire. « Cela fait plus de vingt ans qu'il est utilisé sur scène, indique Josette Féral, enseignante-chercheuse en théorie du théâtre à la Sorbonne. « Mark Reaney est l'un des premiers à l'avoir investi. » Dès les années 1990, à l'université du Kansas, l'enseignant et homme de théâtre crée des scénographies mêlant réel et virtuel. Depuis, plusieurs artistes scéniques se

sont saisis de l'attrayante technologie : les Britanniques de Blast Theory, le collectif belge Crew et, plus récemment, les metteurs en scène Robert Lepage ou Laurent Bazin. Mais l'engouement du monde du théâtre reste restreint, estime Josette Féral. Coûteuse, la VR est aussi complexe à mettre en œuvre. À la moindre erreur, l'illusion s'effondre. « Elle exige une grande maîtrise technique, encore peu répandue dans le milieu des arts vivants », observe Christian Lalos. Gadget, la VR ? Encore une fois, la question est moins celle de l'outil que de son usage : comment mettre cette technologie au service d'une écriture poétique ? « C'est pour l'heure une excroissance qui ne parvient pas à s'intégrer au théâtre et qui ne contribue pas, à mon sens, à créer un nouveau langage scénique », analyse Josette Féral. « Le théâtre est la confrontation de deux êtres vivants, c'est pour ça qu'on l'aime », rappelle-t-elle. Christian Lalos est plus optimiste : l'arrivée d'un nouveau procédé provoque souvent la méfiance, le théâtre a déjà connu cela avec la vidéo. « Les artistes s'approprient les outils du moment et réinventent leurs usages. Le champ des possibles est énorme, nous n'en sommes qu'aux prémices ! », s'enthousiasme le directeur de théâtre. 

Plus d'infos et prochaines dates du spectacle : collectifinvivo.com

LE TEMPS



Au GIFF, une nuit de sommeil

en trente minutes

5 minutes de lecture

Technologies  Cinéma
Genève 

Anouch Seydtaghia

Publié mardi 9 octobre 2018

à 11:35, modifié mardi 23

octobre 2018 à 17:00

Cette semaine, «Le Temps» met en avant des œuvres qui seront présentées lors du Geneva International Film Festival. Le programme Sensible du GIFF vise à replacer l'humain au centre de la société numérique. Le spectacle «24/7» interroge notre rapport au sommeil via la réalité virtuelle

Nager, faire l'amour, dormir... rares sont les activités humaines dans lesquelles la technologie ne s'immisce pas. Mais ces territoires vierges d'applications et de connectivité sont sous pression et tendent à disparaître. C'est le sommeil, perçu comme le dernier rempart contre la voracité du capitalisme, que le collectif Invivo a choisi d'interroger via son spectacle 24/7 mêlant réalité virtuelle et théâtre. Ce spectacle fait partie d'une sélection d'œuvres du projet Sensible visant à replacer l'humain au centre de la société numérique. Elles seront présentées lors du prochain Geneva International Film Festival (GIFF), qui se déroulera du 2 au 10 novembre et dont *Le Temps* est partenaire.

Lire aussi: [La réalité virtuelle, ou comment repenser la narration cinématographique](#)

Depuis plusieurs éditions, ce festival présente des œuvres de réalité virtuelle et augmentée. Cette année, il a décidé d'aller plus loin. Sensible, qui regroupe six œuvres en Compétition pour un prix spécifique, vise à interroger les rapports entre l'homme et la technologie. « Cette dernière permet d'accroître nos champs de réflexion dans de nombreux domaines, et le GIFF a été précurseur, notamment avec la réalité virtuelle, pour explorer de nouveaux univers artistiques, explique Emmanuel Cuénod, directeur artistique du festival. Sensible regroupera des œuvres parlant d'une façon totalement inédite du suicide, de découvertes scientifiques ou encore d'art pictural. Mais ce sera aussi l'occasion de parler de notre rapport direct avec la technologie. »

Une nuit en trente minutes

D'où l'idée, pour le GIFF, de présenter *24/7* qui évoque, via la réalité virtuelle, un monde où la technologie permet de compresser une nuit de sommeil en trente minutes, afin d'accroître notre productivité. *Invivo*, basé à Lyon, s'est inspiré de l'essai de Jonathan Crary intitulé *24/7. Le capitalisme à l'assaut du sommeil*. Le repos, temps durant lequel l'on ne construit ni ne consomme, est sous pression. « Depuis le début de l'écriture de notre spectacle en 2016, il y a déjà eu tellement d'innovations technologiques autour du sommeil... Il est vraiment difficile de faire de la fiction d'anticipation. Certaines technologies tentent d'avoir des rêves lucides, d'autres d'optimiser nos heures de sommeil », explique Alexia Chandon-Piazza, du collectif *Invivo*.

24/7 raconte les essais de la start-up *Dreamr*, qui développe un casque de réalité virtuelle visant à récupérer une nuit de sommeil en seulement trente minutes. L'accessoire crée un rêve qui plonge l'utilisateur dans un sommeil artificiel. Et *Dreamr* va tester son casque sur un cobaye. L'œuvre se déroulera en deux parties, les spectateurs étant répartis en deux groupes qui alterneront. Dans le premier groupe, les participants utiliseront eux-mêmes des kits de réalité virtuelle, soit le casque Gear VR de Samsung et un smartphone S7 de la même marque. Ils seront transposés dans un laboratoire où ils assisteront aux quatre rêves artificiels du cobaye, Noé, entrecoupés de quatre phases de réveil. Le deuxième groupe, dans lequel les participants seront munis d'un casque audio, suivra Olivia, docteure en neurologie de l'entreprise *Dreamr*. Au milieu du spectacle, les participants sont invités à intervertir leurs places pour assister à l'œuvre d'un autre point de vue. Et à la fin, une partie commune offrira une plongée dans une réalité rompue par les rêves.

Un espace total de liberté

Pour Alexia Chandon-Piazza, l'un des buts de *24/7* n'est pas forcément de diaboliser ces tentatives, bien actuelles, de diminuer nos besoins en sommeil. « Nous ne voulons pas donner de réponse à la question de savoir si c'est bien ou mal, mais il est difficile de nier le caractère anxiogène de cet univers. Nous aimerions montrer le danger qu'il y a à vouloir contrôler tous les aspects de nos vies: le sommeil et les rêves devraient être un espace total de liberté, or cet espace pourrait être menacé... »

« Le sommeil et les rêves devraient être un espace total de liberté, or cet espace pourrait être menacé... »

Alexia Chandon-Piazza, du collectif *Invivo*

L'un des objectifs du spectacle, c'est de réfléchir sur notre rapport au repos. Juste avant le début de *24/7* les spectateurs sont invités à remplir un questionnaire les amenant à s'interroger sur la place du sommeil dans leur vie. Ensuite, lors du spectacle, certains seront déroutés par la narration. « L'écriture n'est pas linéaire, elle est plutôt fragmentée, poursuit Alexia Chandon-Piazza. Nous aimons créer des moments de doute et laisser en quelque sorte le spectateur travailler pour éviter qu'il ne soit passif. Au final, les spectateurs ne sortent pas du tout angoissés de *24/7* mais se posent et nous posent beaucoup de questions: c'est positif. »

Au départ, Emmanuel Cuénod le reconnaît sans problème, il n'était pas très optimiste en allant découvrir *24/7*. « En général, les mélanges entre la scène théâtrale et les expériences immersives ne sont pas très réussis. Mais ce spectacle relève très bien ce défi. Il y a aussi une maîtrise non seulement du langage du théâtre, mais aussi du cinéma. » Pour le directeur artistique du GIFF, « si on a déjà l'impression que le numérique est intrusif, on se rend compte avec *24/7* qu'il pourrait l'être encore bien davantage. »



Dans le cadre du GIFF, du 5 au 10 novembre 2018. Lieu: L'Annexe (ZAC), avenue de Châtelaine 4, 1203 Genève. Billetterie et réservations: www.giff.ch

HÉRISSON ■ 24/7, un spectacle du collectif Invivo en résidence au Cube

Entre réalité et virtualité

Au Cube, pour sa troisième résidence de travail, le jeune collectif lyonnais Invivo propose 24/7, sa dernière création entre réalité et virtualité.

Un tiers de notre vie est passé à dormir ! Qui ne rêverait pas d'écourter ce temps ? Ne pourrait-on pas, nous aussi, acquiescer l'extraordinaire capacité du bruant à gorge blanche qui reste éveillé sept jours d'affilée en période de migration ? La start-up DreamR imaginée par le collectif Invivo, en résidence au Cube de Hérisson, en aurait les moyens... C'est l'entrée fictionnelle que proposera le jeune collectif lyonnais pour sa troisième création, 24/7, jeudi 11 mai, à partir de 20 heures.

« Travailler de façon moins classique »

« Au sortir de l'École nationale supérieure d'arts et techniques du théâtre (ENSATT), nous nous sommes rendus compte, avec Alexia Chandon-Piazza, comédienne, que notre



ORIGINAL. Le casque VR, porté par la comédienne Sumaya qui joue Olivia dans 24/7, permet de passer un cap supplémentaire dans l'exploitation des outils d'immersion du spectateur.

Noé, patient-test, tous deux équipés de micro HE vont immerger immédiatement le spectateur-visiteur et client potentiel dans une session de travail de la start-up. Grégoire Durrande et Samuel Sérandour du collectif ont travaillé le son de cette session, traversée de fragments de vidéos, de films promotionnels, de lumières, de skype audio, de musique à base d'électronique et de la présence palpable des voix d'Olivia et de Noé.

Une prochaine résidence

Par ailleurs Invivo souhaite aussi poursuivre, lors de cette présentation de fin de chantier, le recueil de témoignages sur le sommeil. La deuxième partie plus virtuelle et plus immersive, au casque VR, de 24/7 sera en phase de finalisation lors d'une prochaine résidence. La performance sera donnée, dans son intégralité, en février 2018 au Théâtre des Îlets, à Montlignon. ■

Pratique. Pour cette fin de chantier, le jour du spectacle étant réduite à quarante spectateurs, le Cube invite les spectateurs à réserver leur place au 06.80.44.06.70 ; email, lecube.herisson@gmail.com

Deux spectacles en parallèle : Artefact, mis en scène par Joris Mathieu, et 24/7 du collectif Invivo

Quand la machine prend le contrôle du théâtre

Notre monde moderne est envahi de machines techniques et technologiques très variées, de plus en plus puissantes, de plus en plus indispensables. Le théâtre, en tant qu'il est outil de réflexion de notre monde, ne peut s'empêcher de se questionner à son sujet. Joris Mathieu et le collectif In Vivo inventent des manières différentes de s'approprier cet outil si riche, dans deux spectacles présentés dans le festival Micro-mondes : 24/7 et Artefact.

Un artefact, au sens que choisit de mettre en avant Joris Mathieu, c'est un élément produit par l'action de l'homme. Donc, dans notre monde moderne de produits manufacturés, il n'existe plus guère d'éléments du quotidien qui échappent à cette définition... Comme en science-fiction, ou dans une dystopie, le metteur en scène choisit d'exploiter un scénario possible, sans nous en mettre en garde spécialement ni l'encenser, mais pour amener un public à se confronter à une possibilité et à appréhender notre ressenti face à ce destin ouvert : sommes-nous prêts à assumer les conséquences de nos actes ? Ainsi, il imagine que dans un futur proche, les machines et diverses intelligences artificielles sont parvenues à un point d'autonomie tel qu'elles se passent de l'homme, qui a disparu de la surface de la planète. Or, malgré l'absence d'humains, les robots maintiennent un semblant d'activités humaines, dont le théâtre.

Alors à quoi ressemblerait un spectacle fait seulement par des machines ? Pour le savoir, Joris Mathieu a posé la question directement aux principaux concernés : en discutant avec un chat bot en ligne, il lui a proposé de faire du théâtre ensemble. Et voilà que la machine répond qu'elle aime Shakespeare, notamment *La Tempête* et *le Songe d'une nuit d'été*. De là vient l'idée de laisser l'initiative à cet artefact de mener le spectacle, libérée de l'homme, et n'utilisant des ouvreurs que pour rassurer le public qui vient assister à la pièce.

Le spectacle (puisque la compagnie tient à garder l'usage de ce mot) lui-même se déroule en trois phases, dans trois îlots différents entre lesquels des groupes de spectateurs se déplacent. Deux imprimantes 3D, une voix automatique diffusée dans des casques individuels, un système de projection en 3D, ou encore un bras automatique d'usine sont alors les seuls acteurs du spectacle, devant lequel le spectateur, isolé du reste du public par les casques, est mis face à une sélection apparemment aléatoire de textes classiques du théâtre. La poésie qui se dégage des mouvements du robot ne suffisent pas à faire s'évaporer l'impression de malaise provoquée par cette appropriation par les robots d'un univers humain.

Dans 24/7, c'est une autre processus qui est à l'origine du spectacle. Une technologie fictive sert de prétexte à la pièce, qui ne s'expérimente qu'au travers d'une des technologies les plus récentes qu'on ait inventé, la réalité virtuelle. Pour quelqu'un qui n'a jamais essayé, l'expérience est des plus perturbantes ; et l'utiliser au théâtre ouvre des portes très larges. En effet, le spectateur regagne un contrôle total sur ce qu'il regarde, puisqu'il choisit lui-même (et doit chercher) l'objet qui attirera son attention. De plus, cette technologie est très propice à construire un univers onirique et effrayant, puisque ce que le spectateur voit peut être modifié : il ne peut plus faire confiance à son propre ressenti. Dans cette sortie de résidence d'une demi-heure, le collectif InVivo ouvre donc des possibilités très intéressantes à explorer dans la suite du travail. Avec malgré tout cette question, un peu terrifiante : jusqu'à quand pourrions nous encore parler de théâtre pour cette forme nouvelle ?

Cette question du lien de l'homme à une machine qui prend une place de plus en plus prépondérante dans nos sociétés est une interrogation qui prend une certaine ampleur au théâtre, mais aussi dans d'autres formes : l'esthétique de séries comme Black Mirror imprègne cette nouvelle génération de créateurs nés dans un univers numérique.

Louise Ruhl

24/7 par Collectif INVIVO [Création 2018 au TNG/CDN Lyon]

janvier 1, 2019 louiserulh

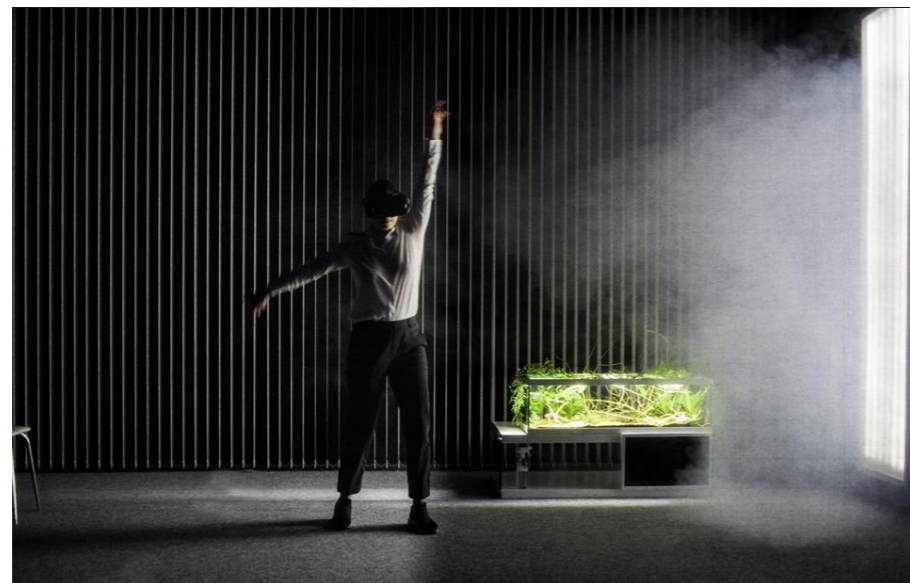
Vu au TNG en novembre 2018 (<http://www.tng-lyon.fr/spectacles/247/>)

Repousser les frontières du possible et de l'imaginable au théâtre.

Le collectif In vivo revient sur la forme déjà travaillée et présentée la saison précédente, 24/7. Nous avons déjà écrit un court article à ce sujet, en lien avec un autre spectacle du directeur du TNG, Joris Mathieu, [que vous pouvez retrouver ici](https://alchimieduverbe.com/2017/11/27/quand-la-machine-prend-le-controle-du-theatre/) (<https://alchimieduverbe.com/2017/11/27/quand-la-machine-prend-le-controle-du-theatre/>).

La forme a évolué, et alors que la proposition de la sortie de résidence présentée l'an dernier reste une part importante du spectacle présenté cette année, le projet a également grandi et s'est développé d'une manière très intéressante.

Le sujet reste politique et numérique : partant du constat que l'une des dernières zones de liberté sur lesquelles le capitalisme n'a pas pu prendre prise est le sommeil, moment par essence improductif à contre-courant de tout le reste du fonctionnement de nos sociétés, le collectif s'interroge sur la manière dont la technologie pourrait mettre fin à ce dernier îlot de refuge. Ainsi, une société invente un nouveau programme pour casque de réalité virtuelle, DreamR, qui permet de se reposer autant en 20 min de visionnage qu'en une nuit complète. Le spectateur est invité à assister directement aux premiers tests sur personne humaine de ces casques, ainsi qu'à suivre la vie de la jeune scientifique en charge du développement du projet. Le spectacle est donc un diptyque, dans lequel les spectateurs sont invités à regarder successivement les deux parties du spectacle, en deux groupes distincts. Cette forme double permet donc de répondre à l'une des problématiques que nous avons soulevé dans la première analyse de ce spectacle lorsque que nous avons écrit : « Dans cette sortie de résidence d'une demi-heure, le collectif InVivo ouvre donc des possibilités très intéressantes à explorer dans la suite du travail. Avec malgré tout cette question, un peu terrifiante : jusqu'à quand pourrons-nous encore parler de théâtre pour cette forme nouvelle ? ». En effet, si l'une des deux parties du spectacle questionne encore cette question de la théâtralité, en alternant scènes physiques et scènes virtuelles, l'autre partie revient sur un processus plus classique de théâtre sans casque visuel.



© Margot Simoney / Page Facebook du Collectif Invivo, photo publiée le 27/03/2018.

Cependant le fait d'alterner ces deux moments produit un effet très fort : le public est disposé en bifrontal, cependant la moitié porte les casques de RV et des casques audio, et est donc par moment complètement coupé de tout rapport avec le plateau et le reste du public, placé en face et qui donc peut observer les autres spectateurs se tortiller sur leurs chaises, explorant leur monde virtuel. C'est aussi un travail sur la perception donc, sur la manière donc on se coupe avec la technologie de tout stimuli physique traditionnel. Le travail du son prend une bonne part dans le développement de ce processus : même dans la partie théâtre plus classique du spectacle, les spectateurs sont munis de casques audio qui permettent un travail très fin de spatialisation du son.

Le dispositif scénographique permet de répondre de manière très belle et très fine à ces problématiques de double espace : des rideaux provoquent des effets de visible, d'invisible très fort, et le travail de la lumière découpe magnifiquement les différentes zones d'exercice de la réalité.

Le spectacle travaille donc par sa forme à une interrogation sur les formes et frontières de la réalité et du réel. C'est un essai transformé pour le jeune collectif, qui parvient à créer une ambiance de tension en utilisant les nouvelles technologies pour repousser les frontières du possible et de l'imaginable au théâtre.

Louise Ruhl.

Théâtre, Performance

Collectif Invivo - 24/7

1 Pas vu mais attendu
«*Invivo*» (Zacaria Noto)

Le 13 mars 2018
Théâtre

[Voir les dates](#)

0


Le collectif lyonnais Invivo crée des objets scéniques singuliers jouant avec la perception tactile et les sensations du spectateur. Sa nouvelle création immersive, à découvrir dans le cadre du festival *Sors de ce corps !*, est une fable d'anticipation high-tech où le capitalisme s'empare du sommeil de l'homme pour accroître son rendement. Dans un futur proche, la start-up DreamR conçoit un casque de réalité virtuelle permettant de récupérer une nuit de sommeil en trente minutes et réduire ainsi la part non productive des êtres humains. Pour tester l'efficacité de cette nouvelle technologie, la neurologue de l'entreprise recherche des patients-test. Êtes-vous tentés ?

Thierry Voisin (2/2)

Tags: [Spectacles](#) [Théâtre](#) [Performance](#)

Médias

Photos



Distribution

Auteur : Collectif Invivo, Collectif Invivo, Collectif Invivo, Grégoire Damande et Samuel Sérendour
Interprète : Collectif Invivo et Maxime Mikolajczak
Réalisateur/Metteur en Scène : Collectif Invivo

Empathique: Blackout, un parcours sensoriel et immersif pour un spectateur



Parcours immersif au casque pour un spectateur, la pièce *Blackout* du collectif INVIVO place ce dernier dans la perspective déambulatoire et exploratoire d'un dispositif privilégiant l'approche sensible et perceptive d'une mise en situation fictionnelle. Un principe permettant de capter « intimement » le spectateur avec l'idée « d'entendre non pas avec les oreilles, mais avec le

Imaginez qu'en une fraction de seconde, tout s'arrête. Que l'électricité, l'internet, toute forme de communication technologique cesse tandis qu'un brouillard blanchâtre envahit la terre dans une atmosphère de fin du monde délétère. Assis dans le sas d'entrée du dispositif du collectif INVIVO au Cube d'Issy-les-Moulineaux, écoutant au casque le résumé intériorisé de cette situation par «l'héroïne», vous vous apprêtez à pénétrer physiquement l'histoire qui se cache derrière la porte devant vous. Seul avec un smartphone et un casque fournis avant votre immersion, vous allez mener une aventure de découverte sensorielle et empathique en suivant le fil d'Ariane d'un parcours immersif qui n'est pas sans rappeler les formes théâtralisées subjuguantes du Bardo de la compagnie Haut et Court de Joris Mathieu.

Depuis le début du travail du collectif INVIVO, nous explorons des formes aux jauges réduites afin de s'adresser au spectateur de façon individuelle et de privilégier son écoute», explique Julien Dubuc, membre du collectif. «Dans notre écriture, dès les premières approches d'une création, nous nous posons la question de la place du spectateur et du rapport à l'oeuvre qu'il aura. L'utilisation du casque audio (avec la technique du son binaural) s'est donc imposée très vite à nous comme un moyen de parler au spectateur de façon intime. Nous aimons penser que l'oeuvre se crée dans l'esprit et l'imaginaire du spectateur.»

Radicalité de la représentation

Oeuvre théâtrale invitant le spectateur à se déplacer dans les «décors» du récit, *Blackout* prolonge en effet l'approche immersive de leur précédente résidence au Cube, pour la pièce *Parfois je rêve que je vois*, présentée l'an dernier. Elle continue de délimiter le cadre d'un univers esthétique relevant d'une envie commune de bouleverser un certain rapport à la représentation.

«Venant tous du théâtre, nous avons envie avec le collectif d'explorer des thématiques

et des formes inédites pour nous», poursuit Julien Dubuc. «Dès notre premier projet, *Parfois Je Rêve Que Je Vois*, nous avons fait le choix d'une forme pour dix spectateurs au casque. Pour *Blackout*, nous avons décidé de radicaliser ce rapport à la représentation et au spectateur en lui faisant vivre l'expérience seul. Cela en lien avec la thématique du blackout et de notre rapport individuel aux technologies.»

Cette thématique du blackout et du lien technologique individuel n'est pas anodine. Elle traduit chez INVIVO un certain paradoxe entre technologie et sensibilité dans lequel les technologies sont utilisées pour parler de leur absence, révéler des sensations enfouies et offrir un regard particulier sur notre société si dépendante des flux numériques.

«Le constat est là, les technologies sont partout et elles ont redéfini notre rapport au réel», constate Julien Dubuc. «Nous souhaitons donc interroger cette présence chez le spectateur mais aussi chez nous, sans porter un jugement, mais plutôt en posant des questions. Nous n'opposons pas technologie et sensorialité, car elles sont désormais liées: je parle avec mes doigts, je vois avec une webcam, j'entends en lisant un SMS. Ce sont ces sensation qui sont le point de départ et de recherche pour nous. Ensuite nous avons remarqué que les oeuvres technologiques sont régulièrement étiquetées comme «froides», ou du moins qu'en tant que spectateur, il manque parfois un lien. Venant du spectacle vivant, nous avons décidé de développer ce lien via la présence d'acteurs/performeurs dans nos pièces, mais aussi en axant l'écriture sur les sensations.»

Jeu de piste en «cellules immersives»

Concrètement, ce sont sept salles, sept «cellules immersives», que le spectateur va découvrir successivement dans *Blackout*, dans une intrigante succession de séquences fragmentées et discursives.

«Nous avons décidé de travailler chaque salle comme une étape de la narration liée à une émotion ou un sentiment qui nous fait avancer dans le récit», dévoile Julien Dubuc. «Par exemple, la première salle correspondant à l'événement: leblackout. La deuxième, à la découverte: «faire l'expérience du noir». La troisième fait référence à l'ennui: un personnage devant son puzzle. La quatrième renvoie à l'état d'insomnie: entre éveil et sommeil. La cinquième est un sursaut avant le rêve. La sixième est le rêve hallucinatoire. Et enfin la dernière est l'acceptation: le lever du jour».

Noyée dans un halo brumeux, cette dernière salle s'avère esthétiquement la plus forte, évoquant dans son approche chromatique l'installation *States of Mind* d'Ann Veronica Janssens, présentée à la Wellcome Fondation de Londres ou au Centquatre, le *Dream House* de La Monte Young et Marian Zazeela ou les pièces lumineuses et crépusculaires de James Turrell.

«Sa conception s'est imposée très tôt dans le dispositif et l'écriture du projet», reconnaît Julien Dubuc. «Nous souhaitons finir le parcours sur une salle totale et radicale, qui porte la narration et les émotions du spectateur vers la sensation d'une ouverture de baie vitrée sur du brouillard».

Pièce mouvante de par sa conception et fascinante de par sa nature, *Blackout* est évidemment loin d'être une oeuvre figée. De prochaines étapes de travail sont ainsi prévues autour du dispositif et de son expérimentation. «Fort des retours des spectateurs, toujours très importants dans notre processus de création, nous allons retravailler une salle du dispositif ainsi que réajuster le rythme de deux cellules. Nous restons par contre sur l'ordre et le nombre de cellules, étant donné qu'elles sont entièrement liées au récit et à la dramaturgie du projet».

De bon augure pour l'affinement émotionnel d'une quête de représentation qui en appelle déjà d'autres puisque le collectif travaille déjà sur d'autres créations, dont *24/7*, inspirée de l'oeuvre de Jonathan Crary, *24/7 le capitalisme à l'assaut du sommeil*. «Elle explorera le lien entre les technologies et notre sommeil et comment l'imaginaire est porteur de liberté». glisse malicieusement Julien Dubuc.

Autant dire qu'INVIVO n'a pas fini de nous faire lire la partition transdisciplinaire de son écriture multimédia si singulière.

« PARFOIS JE RÊVE QUE JE VOIS », THEÂTRE EN IMMERSION

Posted by [infernoledaction](#) on 12 mars 2013 · [Laisser un commentaire](#)



Parfois je rêve que je vois : Collectif In Vivo / du 6 au 10 mars 2013 / Confluences / 190 boulevard de Charonne – 75020 PARIS

Lieu d'expérimentation, Confluences s'emploie à proposer une programmation exigeante, engagée et pluridisciplinaire.

Pour 4 dates, soit 20 représentations, cette association culturelle a accueilli le collectif INVIVO et sa création *Parfois je rêve que je vois*. Pour ce projet, le trio fondateur (Julien Dubuc, Chloé Dumas, Samuel Sérandour) s'est fait accompagner par Alexia Chandon-Piazza et Pierre-Yves Poudou.

Cinq parcours et sensibilités artistiques différentes, mais une même volonté novatrice pour ceux qui se définissent comme un « collectif d'exploration scénique ». Si chacun a son domaine de prédilection (son, lumière, jeu, scénographie, vidéo, ...), c'est bien d'une création collective qu'il s'agit. Le travail a pu s'appuyer sur des improvisations et exercices, mais aussi se laisser guider par des références communes.

Spectacle sensoriel, il « retranscrit trois fragments de vie de trois personnages, chacun atteint d'une forme d'aveuglement ».

Cette fantasmagorie pour 10 spectateurs s'appuie sur un dispositif à la fois minimaliste et intimiste. Chacun est installé dans un fauteuil individuel et équipé d'un casque. Le travail d'amplification sonore sera très présent et chacun est, par fait, dans sa bulle, seul avec ses perceptions et émotions, vulnérable parce qu'il n'est plus encadré par le public et qu'il ne sait pas à quoi s'attendre. La scène et la salle ne sont séparées que par un tulle qui n'enlève rien à la proximité mais renforce l'idée de la boîte noire et crée un brouillard propice aux hallucinations.

Seuls deux comédiens surgiront, dans 3 espaces-temps différents. D'abord, c'est cette jeune femme seule qui regarde *Le Juste Prix* et que nous entendons manger des chips. Le pouvoir hypnotisant et aliénant de la télévision est bien réel. Nous ne savons plus

si nous regardons une comédienne, la télé, ou une comédienne dans la télé. Au gré de la lumière, qui s'éteint et se rallume sans cesse, elle se déplace de plus en plus près de l'objet d'attraction/répulsion. On pense à Requiem for a dream. Mais aussi aux Marchands de Pommerat. Ensuite, cette femme danse, seule face à son image, puis en boîte de nuit, lieu de perdition, où les flashes n'ont d'équivalent que les beats de la musique. Enfin, c'est dans la forêt que l'on se perd totalement. L'homme, mi-mime, mi-aveugle, fera quelques brèves apparitions.

Le texte, que l'on oublie souvent ou que l'on peine à suivre, semble être un prétexte à une immersion dans une réalité virtuelle, où les images sont floues ou difformées par le prisme de notre regard. S'il est difficile de suivre une trame narrative, c'est une expérience sensible et sensorielle que *Parfois je rêve que je vois* propose. Le spectateur est mis en situation de danger, tout est éblouissement ; le son, partout présent dans cette rêverie. Ce qui fait la force d'INVIVO fait aussi sa faiblesse : c'est un collectif composé de véritables créateurs, la gageure est donc de laisser à chacun une place, sans surcharger le spectacle. Et pour le moment, il y en a trop.

> Tesseract - entrevue pour le festival Vidéoformes:
<https://youtu.be/fdyCd5jkEkk>

> Céto - Comment te dire, Radio Nova:
<http://nova.fr/podcast/comment-te-dire/julien-dubuc-du-collectif-invivo>

> Céto - En mode avion, RCF:
<https://rcf.fr/culture/en-immersion-au-tng-avec-micro-mondes>

INVIVO

collectif d'exploration scénique

www.collectifinvivo.com

infos@collectifinvivo.com

Julien Dubuc - *coordination générale*

julien@collectifinvivo.com

+33 6 26 41 15 47

Emilie Briglia - *diffusion*

emilie@collectifinvivo.com

+33 6 08 68 30 77

Lise Déterne - L'Échelle - *administration*

lise@lechelle.fr

+33 6 73 88 95 10

Siège et facturation :

63 bis rue Villon

69008 Lyon

Adresse de gestion et administration :

Association L'Échelle

C/0 12 rue de Bourgogne

69009 Lyon

lise@lechelle.fr

+33 6 73 88 95 10

SIRET / 54008282300027 // LICENCE / 2 1056311 // APE / 90001Z