

THÉÂTRE | SPECTACLE EN RÉALITÉ AUGMENTÉE
12, 13 ET 14 DÉCEMBRE 2023

LA GERMINATION

D'AUTRES MONDES POSSIBLES (ÉPISODE 1)
JORIS MATHIEU / NICOLAS BOUDIER / CIE HAUT ET COURT



MAR 12, MER 13 ET JEU 14 DÉC À 20H / 11H45
ESPACE DES ARTS – PETIT ESPACE

RENSEIGNEMENTS ET RÉSERVATIONS
TÉL : 03 85 42 52 12 – BILLETTERIE@ESPACE-DES-ARTS.COM
ESPACE-DES-ARTS.COM

ESPACE DES ARTS, SCÈNE NATIONALE – DIRECTION NICOLAS ROYER
CS 60022 – 71102 Chalon-sur-Saône Cedex





CRÉATION 2023

LA GERMINATION

D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 1)

De Joris Mathieu et Nicolas Boudier en Compagnie de Haut et Court



THÉÂTRE
NOUVELLE
GÉNÉRATION
—
CENTRE DRAMATIQUE
NATIONAL - LYON

DOSSIER ARTISTIQUE

SOMMAIRE

Distribution et mentions obligatoires.....	p.3
LA GERMINATION - Note d'intention.....	p.4
Présentation du projet.....	p.5
Les trois utopies explorées.....	p.5
L'histoire.....	p.6
Note d'intention technologique.....	p.7
D'AUTRES MONDES POSSIBLES – un cycle de création en 3 épisodes.....	p.9
Calendrier de tournées.....	p.10
L'équipe artistique.....	p.11
Contacts Service production.....	p.12



LA GERMINATION - D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 1)

De Joris Mathieu et Nicolas Boudier en Compagnie de Haut et Court
Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon

CRÉATION 2023

DURÉE : 1H45

À PARTIR DE 14 ANS

JAUGE : 80 SPECTATEURS

DISTRIBUTION

Mise en scène et écriture Joris Mathieu

Dispositif scénique et dramaturgie Joris Mathieu et Nicolas Boudier

Mise en espace, scénographie et création lumière Nicolas Boudier

Interprètes Philippe Chareyron, Vincent Hermano, Marion Talotti

Création vidéo Siegfried Marque

Création musicale Nicolas Thévenet

Développement réalité augmentée Antoine Vanel assisté de Siegfried Marque

Régie du dispositif de réalité augmentée Siegfried Marque

Construction de la scénographie Éclectik Scéno

Chef Décoration Claire Gringore

Décoration Célia Guinemer

Costumière - habilleuse Pauline Marc

Stagiaire costumes Charlotte Rousseau

Régie générale des productions et plateau Stephen Vernay

Équipe technique de création Raphaël Bertholin, Théo Gagnon, Jean-Yves Petit, Mathieu Vallet, Thibault Villalta et Gaëtan Wirsum

Remerciements à Panthea, Andrea Mathieu (voix off), Alexis Chassignol – ophtalmologue, Les Lunettes des Canuts - opticien lunetier (réalisation des inserts de correction optique)

MENTIONS OBLIGATOIRES

Production Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon

Coproduction le lieu unique – scène nationale de Nantes ; LUX Scène nationale de Valence ; Les 2 Scènes, Scène nationale de Besançon ; Le Théâtre, Scène nationale de Saint-Nazaire ; L'Espace des Arts, Scène nationale de Chalon-sur-Saône ; Le Manège Maubeuge – Scène nationale ; MC2 : Maison de la Culture de Grenoble

Avec la participation du DICRéAM – aide au développement

Avec le soutien du Fond de soutien à la création artistique et numérique [SCAN] de la Région Auvergne Rhône-Alpes

*« Si ce monde vous déplaît...
vous devriez en voir quelques autres... »*

Philip K. Dick

LA GERMINATION D'AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 1)



NOTE D'INTENTION

Une simple graine, placée dans un environnement favorable, permet à un nouveau spécimen de se développer. C'est ce que l'on appelle la germination. En partant du principe que ce phénomène naturel, est tout aussi vrai dans le monde des idées que dans le monde du vivant, le collectif Haut et Court vous invite à participer à une expérience collective, propice à la germination d'utopies.

Et si, autour de vous, portées par l'air du temps, flottaient des utopies embryonnaires qui ne demandent qu'à émerger ?

Et si, ces autres mondes possibles, invisibles à l'œil nu, tentaient d'entrer dans vos esprits pour avoir une opportunité de se développer ?

Mais d'où proviennent ces graines ?

Comment savoir si ce mouvement qui vous donne envie de vous engager sur une voie nouvelle, sera pour le meilleur ou pour le pire ?

Dans *La Germination*, vous assisterez à une performance qui vous engagera à réfléchir au chemin que vous souhaitez faire emprunter à la société dans un futur proche, l'immobilisme n'étant plus une option crédible pour la survie de l'Humanité. Equipés de lunettes de Réalité Augmentée, vous rencontrerez des personnalités militantes, engagées et déterminées à vous convaincre d'épouser leurs visions.

PRÉSENTATION DU PROJET

La Germination propose une expérience théâtrale en salle, ouverte à une jauge de 80 spectateurs, tous équipés de lunettes de Réalité Augmentée (Magic Leap One). Des images flottantes - produites par ces lunettes AR - se superposent au réel des décors et des comédiens présents physiquement sur scène.

Cette création, écrite et mise en scène par Joris Mathieu, vient s'inscrire dans la continuité d'années de recherches portées avec le collectif artistique Haut et Court sur l'augmentation du théâtre par les technologies. Ensemble, ils inventent des expériences scéniques inédites, qui convoquent et intègrent les technologies, au service d'œuvres poétiques, spectaculaires.

Grâce à un dispositif hybride, mêlant spectacle vivant et lunettes AR, les spectateurs sont invités à explorer en profondeur trois utopies divergentes et contradictoires, pour leur donner à réfléchir à d'autres mondes possibles et à se questionner sur la voie à choisir pour rendre possible l'éclosion d'un monde plus désirable.

Dans cette fiction immersive, trois chemins utopiques s'offrent aux spectateurs :

le transhumanisme, qui mise sur l'évolution de l'homme par sa fusion avec les technologies ;
l'antispécisme, qui voit l'humain survivre par de nouvelles relations avec d'autres espèces vivantes ;
ou **le cosmopolitisme**, qui s'appuie sur un nouveau partage des ressources par-delà des frontières actuelles.

LES TROIS UTOPIES EXPLORÉES

Dans son essai « *Trois utopies contemporaines* », le philosophe Francis Wolff s'intéresse au transhumanisme, à l'animalisme (ou anti- ou multi-spécisme) et au cosmopolitisme - qui sont bel et bien des utopies pour celles et ceux qui y adhèrent. Ce sont des courants de pensée actifs, qui explorent des voies divergentes et contradictoires. C'est la confrontation que Wolff fait de ces trois utopies qui nous a particulièrement intéressée.

Dans les années à venir, ces trois visions utopiques seront probablement l'objet de débats éthiques et politiques assez centraux, qui auront une incidence réelle sur les orientations des politiques nationales et internationales. L'utopie est de manière générale une projection idéalisée d'un monde qui serait meilleur. Mais il reste toujours à définir pour qui et en quoi elle serait meilleure. Ce qui nous intéresse dans la confrontation entre ces trois perspectives, c'est précisément qu'elles poursuivent des objectifs divergents.

La première, **le transhumanisme**, est ainsi motivée par une **éthique à la première personne**, c'est-à-dire que cette utopie est conçue au service de « nous-même », en ambitionnant la survie de notre propre espèce, par la recherche de solutions technologiques qui lui permettraient de résister à la mutation environnementale.

La seconde, **l'animalisme ou antispécisme**, repose sur une **éthique à la deuxième personne**, c'est-à-dire qu'elle postule un projet pour le bien de l'autre (ici d'autres espèces). On pourrait alors qualifier cette utopie de « généreuse » puisque son bénéfice n'est pas directement dirigé vers nous.

La troisième, **le cosmopolitisme**, anticipe l'amplification des phénomènes migratoires et propose de questionner notre rapport à la propriété et aux frontières, dans un contexte de retour au nomadisme. Il s'agit d'une projection dont **l'éthique est à la troisième personne**, pour le bien de tous, la recherche d'une plus grande justice.

Ainsi, à travers l'exploration de ces trois utopies, se dissimule le conflit dialectique entre la conception d'une société pensée pour son propre bien, pour le bien d'un autre ou pour le bien commun. Et c'est cela que nous mettrons en scène et en espace, de manière évolutive, durant ce cycle de créations.

L'HISTOIRE

La Germination se réfère aux codes de certains jeux vidéo, sans le nommer et en les détournant. Les personnages sont engagés dans une quête « survivaliste », à la manière d'un programme de télé-réalité. Lorsque le spectacle démarre, les trois personnages (joués par des acteurs présents sur scène) se retrouvent pour fonder une micro-communauté, sous une serre agricole (décor présent sur le plateau) qui fait office d'abri sécurisé. Ils sont mis à l'écart du monde pendant 5 ans pour envisager plus sereinement les hypothèses qui leur permettraient de contrer l'effondrement général, qui semble pourtant inéluctable.

Et si leur salut passait par-là ?

Et si pour remporter la partie, il ne fallait pas accepter cette fuite en avant, mais au contraire s'arrêter pour penser autrement ?

Réunis à l'origine par leur désir de se mettre à l'écart d'un monde qui décline et de former une micro-communauté auto-suffisante, les membres du groupe semblent petit-à-petit ne plus avoir grand-chose en commun. Chacun se radicalise dans ses convictions : Sam place ses espoirs dans une vision transhumaniste qui offrirait une perspective de survie à l'Humanité dans cet environnement de plus en plus hostile ; Nado croit de manière inébranlable que le « Game-changer » sera lié à notre capacité à changer radicalement notre rapport au vivant ; Slavoj considère qu'aucune solution viable ne sera envisageable sans qu'au préalable le système capitaliste ne s'effondre et que nous révisions entièrement notre rapport aux propriétés et aux frontières.

Alors, dans cette serre, ce sont finalement les idées qui vont commencer à germer et à prendre forme, à travers leurs échanges mais aussi – plus concrètement – à travers les lunettes AR dont sont équipés les spectateurs et qui donnent à voir des représentations des autres mondes possibles auxquels croient les trois personnages.



NOTE D'INTENTION TECHNOLOGIQUE

Après l'éprouvante période de distanciation sociale liée au COVID-19, nous voulons poser délibérément notre volonté de continuer à recourir aux technologies les plus innovantes pour les intégrer à nos dispositifs scéniques. Nous ne voulons pas céder, par réflexe, à une remise en cause radicale de l'usage de ces outils qui pourrait être motivée par notre besoin, ressenti collectivement, de renouer urgemment avec la puissance de la rencontre pure et stricte avec le « vivant ».

Cette question de l'altérité, de la possible disparition ou désincarnation du vivant est au cœur de notre travail depuis de nombreuses années déjà. Nous l'avons toujours traitée et mise en espace, en refusant de mettre à l'écart l'apport réel que les technologies offrent à la création d'expériences sensibles et sensorielles.

Nous défendons ainsi des projets de dispositifs hybrides, qui mêlent le vivant et le numérique. Pour ces expériences particulières, nous affirmons la nécessité de concevoir des espaces scénographiés spécifiques et singuliers, qui invitent les publics à se déplacer dans un espace où il sera possible de vivre une expérience artistique dans un environnement multisensoriel qui augmente les différentes dimensions perceptives.

Ce positionnement vient politiquement et esthétiquement s'opposer à la pratique de la diffusion des œuvres d'art vivant par les canaux numériques, « consommées » individuellement à domicile, pour promouvoir au contraire l'exploration d'un champ artistique hybride qui nécessite toujours la venue des publics dans un lieu dédié où la rencontre avec l'œuvre et avec les autres spectateurs sera possible.

Cette nouvelle création vient s'inscrire dans la continuité de 15 ans de travail et de recherche sur l'augmentation du théâtre par les technologies et tout particulièrement sur la cohabitation scénique entre le vivant et un environnement virtuel (que nous avons jusque-là exploré au travers de dispositifs de théâtre et d'illusion optiques).

Si l'usage de casques de réalité virtuelle (VR) s'est développé depuis une dizaine d'années dans la performance, le recours à la technologie de réalité augmentée (AR, via lunettes) a encore peu été exploré pour la scène. Elle semble pourtant extrêmement prometteuse et adaptée à la création d'expériences augmentées de spectacles vivants, dans la mesure où cette technique d'apparition d'imageries flottantes vient s'inscrire dans un espace physique réel et permet une véritable hybridation entre le vivant et le réel de manière spatialisée.



Conçu pour un usage généralement individuel, les lunettes AR peuvent se prêter à des expériences collectives en salle. C'est ce que nous souhaitons développer pour le projet *La Germination*, en produisant une forme ouverte à une jauge de 80 spectateurs tous équipés de lunettes AR. Nous poursuivons l'objectif de produire une fiction dramaturgiquement singulière qui utilise la technologie AR au service d'une narration.

Le concept et le dispositif scénographique

Dès leur entrée en salle, les spectateurs sont équipés de lunettes de réalité augmentée. Ils s'installent dans un espace depuis lequel ils vont avoir la possibilité de suivre la vie d'une micro-communauté. Le traitement du décor (reproduction à l'identique d'images 3D) ouvre la possibilité d'interpréter cet espace comme une construction virtuelle, dans un espace virtuel.



Contrairement à la réalité virtuelle, la réalité augmentée permet aux spectateurs de conserver une vision directe de la scène, puisque les lunettes sont translucides. Il s'agit donc pour nous d'offrir au public une expérience qui ne les plonge pas dans une réalité entièrement alternative, mais au contraire dans une forme de théâtre qui est augmentée par l'image. Ainsi en regardant la scène se dérouler sous leurs yeux, les spectateurs profitent d'une vision qui leur donne accès à des contenus qui complètent leur lecture par l'affichage d'éléments qui seraient invisibles sans ce dispositif.

Pour que le principe de réalité augmentée puisse être opérant et que les images diffusées puissent s'inscrire dans la profondeur réelle du théâtre, ces images doivent entrer en dialogue avec un espace physique réel. La possibilité de produire des décors virtuels par l'intermédiaire des lunettes n'est donc pas un principe de substitution à la fabrication d'une scénographie. Bien au contraire.



Sur scène, l'espace dans lequel se trouvent les personnages figure un lieu hybride mêlant l'imaginaire de l'abri sécurisé et de la serre agricole. Ce décor est réaliste et figuratif, mais sa conception et sa construction lui donnent une dimension « artificielle » : l'ensemble des éléments de la scénographie, réalisée volontairement via le logiciel Sketchup, provient d'une banque de données d'images 3D et nos ateliers de construction ont reproduit physiquement ces images 3D en objets en conservant cet aspect et ces caractéristiques de « rendu 3D ». Nous nous trouvons donc en face d'un espace qui reproduit une imagerie 3D, à échelle humaine.

Outre l'enjeu dramaturgique de ce choix, qui nous conduit à interpréter ce lieu comme une « illusion » ou un espace « virtuel » au réalisme troublant, l'enjeu pour nous est également esthétique. En procédant de la sorte, nous pouvons envisager une fusion cohérente et une complémentarité des images diffusées avec les éléments de décors.



D'AUTRES MONDES POSSIBLES

Un cycle de créations en trois épisodes (2023 – 2025)

En coïncidence avec la période du troisième mandat à la direction du Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon, Joris Mathieu et le collectif Haut et Court souhaitent explorer, par une série d'expériences scéniques, l'émergence de nouvelles formes d'utopies dans notre société, leurs genèses et leurs possibles impacts sur nos futurs. Face à une foule de questions, aussi excitantes qu'anxiogènes, Haut et Court n'offre pas de réponses mais propose de vivre un cheminement, à travers un cycle de créations qui se déploiera sur 3 années, de 2023 à 2025.

Un projet multiforme qui se présentera comme une constellation de plusieurs propositions artistiques, élaborées et présentées au fil de plusieurs saisons et dont le processus d'écriture s'ouvrira à la rencontre avec les publics de toutes générations.

Au-delà de la production d'un spectacle, il s'agit surtout de construire dans la durée, avec les lieux partenaires et leurs publics, un parcours triennal, jalonné de rencontres, de débats et de créations, pour tisser du lien et donner du temps à l'émergence de nouvelles idées et perspectives.

C'est en quelque sorte la première utopie sur laquelle se construit ce projet : requestionner, à l'échelle d'un projet artistique au long court, la relation entre notre équipe artistique, les lieux partenaires et leurs publics, afin d'envisager une nouvelle approche de la production/diffusion priorisant le sens de notre action commune et cherchant à faire émerger une démarche artistique innovante mais plus responsable en réponse à l'injonction d'un modèle économique qui repose sur l'hypermobilité.

CALENDRIER DU CYCLE DE CREATIONS

CRÉATION DÉBUT 2023 (premières tournées Saison 2022 / 2023)

La Germination – D'autres mondes possibles (Episode 1)

Equipé.e.s de lunettes en Réalité Augmentée produisant des images flottantes qui s'inscrivent dans le réel des décors et des comédien.ne.s au plateau, les spectateur.rice.s seront invité.e.s à explorer en profondeur trois utopies divergentes - le transhumanisme, l'animalisme et le cosmopolitisme - comme des graines prêtes à germer dans leurs esprits, pour leur donner à réfléchir à d'autres mondes possibles.

CRÉATION AUTOMNE 2024 (premières tournées Saison 2024 / 2025)

L'Hybridation – D'autres mondes possibles (Episode 2)

Création d'une grande forme à 360°, qui invite les spectateur.rice.s à se réunir au sein d'une agora, autour d'une machine à illusions, pour plonger en images dans un futur où ces utopies auraient fusionnées et tenteraient de cohabiter.

CRÉATION 2025

La Dissémination – D'autres mondes possibles (Episode 3)

Création d'un parcours dans l'espace public, qui associera des artistes invité.e.s, pour proposer des intrusions futuristes et utopiques dans le réel, comme des brèches donnant à voir la transformation possible de notre monde.

CALENDRIER DE TOURNEES



LA GERMINATION – D’AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 1)

du 22 au 25 mars-23	Le lieu unique - Scène nationale de Nantes
du 04 au 07 avril-23	LUX - Scène nationale de Valence
du 2 au 11 mai-23	Théâtre Nouvelle Génération - CDN de Lyon (site Les Ateliers Presqu'île)
du 13 au 19 nov-2023	reprise au Théâtre Nouvelle Génération – CDN de Lyon
du 12 au 14 déc-2023	L’Espace des Arts – Scène nationale de Chalon-sur-Saône
du 29 janv au 3 févr-2024	Les 2 Scènes – Scène nationale de Besançon
du 20 au 22 févr-2024	Théâtre de St-Nazaire - Scène nationale
avril-2024	MC2 : Grenoble (en cours)
mai-2024	Le Manège Maubeuge – Scène nationale (en cours)

L’HYBRIDATION – D’AUTRES MONDES POSSIBLES (épisode 2)

avril > juin-23	conception du dispositif scénique, laboratoire d’écriture / TNG
du 4 au 23 mars-2024	3 semaines résidence de création / Le lieu unique – Nantes
du 10 au 28 juin-2024	3 semaines résidence de création
du 2 sept au 5 oct-2024	5 semaines résidence de création / TNP – CDN de Villeurbanne
du 7 au 19 oct-2024	Création / TNP – CDN de Villeurbanne
nov-24 > mars-25	Tournées chez nos partenaires de production Le LUX - Scène nationale de Valence & Comédie de Valence - CDN MC2: Maison de la Culture de Grenoble L’Espace des Arts - Scène nationale de Chalon-sur-Saône Les 2 Scènes - Scène nationale de Besançon Le lieu unique - Scène nationale de Nantes Théâtre de St-Nazaire - Scène nationale Le Manège Maubeuge – Scène nationale

L'ÉQUIPE ARTISTIQUE



Les créateurs

Joris Mathieu – metteur en scène, auteur, co-concepteur des dispositifs scéniques

Nicolas Boudier – metteur en espace : concepteur des dispositifs, scénographe, créateur lumière et photographe des productions

Marion Talotti – comédienne, conceptrice de masques

Philippe Chareyron – comédien

Vincent Hermano – comédien

Nicolas Thévenet – compositeur

Siegfried Marque – créateur vidéo, photographe

Joris Mathieu en compagnie de Haut et Court

Depuis 1998, l'ensemble Haut et Court réunit autour de Joris Mathieu une équipe fidèle d'artistes interprètes et de créateurs techniciens. Grâce à un travail commun de patiente maturation artistique, Haut et Court est aujourd'hui porteur d'une identité singulière. A travers leur recherche et leurs productions, ils interrogent le présent pour imaginer demain et inventent des expériences scéniques inédites, qui convoquent et intègrent les technologies, au service d'œuvres poétiques, spectaculaires proposant une relation singulière avec chaque spectateur. Se revendiquant clairement théâtrales, les formes qu'ils créent mêlent intimement images, littérature, illusions d'optique, musique, nouvelles technologies et machinerie traditionnelle. L'anticipation, l'imaginaire des sciences, l'innovation scénique et technologique sont des moteurs puissants de leur recherche créative. Dans une écriture portée sur la virtualisation de l'individu et du monde, Haut et Court a développé un savoir-faire spécifique sur la création d'imageries flottantes sur scène. Au cœur de leur travail : la question du vivant qui se traduit scéniquement par une recherche sur l'état de présence du corps de l'acteur. Un langage qui s'élabore depuis plus de vingt ans en compagnie des interprètes fondateurs de la compagnie, Philippe Chareyron, Vincent Hermano et Marion Talotti. La dramaturgie des spectacles est étroitement liée à la conception de dispositifs scéniques imaginés avec Nicolas Boudier. Le travail de composition musicale de Nicolas Thévenet marque de son empreinte l'univers de la compagnie. Siegfried Marque, vidéaste, réalise les images qui nourrissent les créations.

Ensemble, ils s'engagent sur la voie d'un théâtre d'anticipation et poétique qui renoue avec une tradition politique du spectacle, interrogeant le monde, la place de l'individu, mais aussi celle de l'art au cœur de la cité.

Depuis janvier 2015, Joris Mathieu dirige le Théâtre Nouvelle Génération – Centre dramatique national de Lyon. C’est dans le prolongement du projet artistique développé par la compagnie Haut et Court, que Joris Mathieu a construit celui du CDN de Lyon : trouver des voies d’accès à l’art pour toutes les générations de public, soutenir de nouvelles générations d’artistes, inventer des dispositifs innovants pour favoriser l’apparition de nouvelles générations de formes hybrides et novatrices dans une perspective de renouvellement des écritures scéniques contemporaines.

LES DERNIERES PRODUCTIONS

- 2021 *Les Loges* de Joris Mathieu et Nicolas Boudier en compagnie de Haut et Court
- 2020 *En Marge !* de Joris Mathieu en compagnie de Haut et Court
- 2019 *Nous vivons tous à l’étroit dans une chambre immense* de Joris Mathieu et Nicolas Boudier en compagnie de Haut et Court / Parcours d’exposition au Musée des Confluences, Lyon
- 2018 *Frères Sorcières* d’après le roman d’Antoine Volodine
- 2018 *Moi, les mammoths* d’après le roman de Manuel Draeger (hétéronyme d’Antoine Volodine)
- 2017 *Artefact* de Joris Mathieu en compagnie de Haut et Court
- 2016 *Hikikomori - le refuge* de Joris Mathieu en compagnie de Haut et Court
- 2015 *L.I.R. (Livre In Room)* de Joris Mathieu et Nicolas Boudier en compagnie de Haut et Court
- 2013 *Un jour je vous raconterai une autre aventure extraordinaire... Cosmos* d’après le roman de Witold Gombrowicz
- 2011 *Urbik/Orbik* d’après Loris Murail inspiré par la vie et l’œuvre de Philip K. Dick
- 2011 *La Sphère d’Or* d’après Barjavel et Erle Cox
- 2011 *Sarapis* d’après Philip K. Dick
- 2010 *Le Bardo* écrit en collaboration avec Antoine Volodine
- 2006-2010 *Des anges mineurs* d’après Antoine Volodine



CONTACT PRODUCTION

production@tng-lyon.fr | +33 (0)4 72 53 15 17

Vanessa Lassaigne | administratrice générale
vanessa.lassaigne@tng-lyon.fr

Anais Bourgeois | administratrice de production
anais.bourgeois@tng-lyon.fr

www.tng-lyon.fr