

# LA FIN DU PRÉSENT

Invivo - Julien Dubuc



Adaptation et mise en scène **Julien Dubuc** - D'après *Intérieur, L'intruse* et *Les Sept princesses* de **Maurice Maeterlinck** - Avec **Sumaya Al-Attia, Jeanne David, Grégory Fernandes, Alexandre Le Nours, Lauryne Lopes De Pina, Rémi Rauzier, Émilie Waïche** - Création sonore et musicale **Grégoire Durrande** - Creative codeur - vidéo **Antoine Vanel - BlindspOt** - Scénographie **Elsa Belenguier** - Création lumière **Pierre Langlois** - Création costumes **Gwladys Duthil** - Illusion, dispositif magique **David Udovtsch** - Régie générale de création **Arthur Petit** - Construction **Ateliers du Théâtre de l'Union Alain Pinochet, Ronan Celestine, Dorine Ollivier** - Administration **Lise Déterne** - l'Échelle - Diffusion **Emilie Briglia**

**Production INVIVO. Coproduction** Les Gémeaux, Scène nationale de Sceaux, OARA, Office artistique régional Nouvelle-Aquitaine, Théâtre de l'Union, CDN du Limousin, Théâtre Nouvelle Génération, CDN de Lyon, Théâtre Ducourneau - Agen, Prix Spectacle Vivant - Scène numérique 2023, Le lieu unique, Scène nationale - Nantes, Stereolux - Nantes, l'Hexagone Scène nationale - Meylan. **Soutien** CNC - Fonds d'aide à la création immersive, DRAC Nouvelle-Aquitaine, Région Nouvelle-Aquitaine, programme Cultures Connectées, GÉIQ compagnonnage théâtre, Grenier à Sel - Avignon, Villa Creative, Espace d'Albret - Nérac. INVIVO est conventionné DRAC Nouvelle-Aquitaine, soutenu par la Région Nouvelle Aquitaine, la ville d'Agen et est conventionné par le Département du Lot-et-Garonne.

Pour le développement du projet, INVIVO a été conventionné DRAC Auvergne-Rhône-Alpes 22-23 / Fonds SCAN - DRAC et Région Auvergne-Rhône-Alpes.

# MARS

---

MARDI 10

MERCREDI 11

JEUDI 12

20H

---

Durée 1H45

« Nous commençons dans le jardin d'une maison à ne pas savoir s'il faut entrer ; pour ensuite être dans l'antichambre d'une famille désarmée face aux réactions étranges de l'aïeule ; pour finir au cœur d'un royaume imaginaire, symbole d'une jeunesse perdue. Un voyage au cœur de nos existences qui pour chaque partie questionne notre rapport au monde. Vanité contemporaine, nous assistons à ces histoires aux points de vue multiples, où se révèle sous nos sens le monde suprasensible des absents.

*La fin du présent* est un spectacle immersif et hybride au casque audio qui a pour socle les trois pièces de Maurice Maeterlinck : *Intérieur*, *L'intruse* et *Les Sept princesses*.

Ces textes profonds gravitent autour de notre rapport individuel et collectif à la mort. Réunis, ils donnent lieu à un spectacle en trois paliers, traversé par la notion d'effondrement, que ce soit celui de la nature, d'une famille, d'un royaume ou d'une jeunesse.

Le spectacle prend part dans l'intégralité du théâtre où le public est immergé dans l'œuvre et change de position et donc de perception. Nous traversons les pièces de Maeterlinck comme si l'on traversait les ruines de notre existence, comme si nous étions les fantômes de nous-mêmes. Œuvre scénique troublante, le spectacle place le public au seuil d'un autre monde, un espace-temps dans lequel nous serions tous moribonds.

*La Fin du présent* fait coexister des réalités qui dès lors qu'elles s'entrechoquent provoquent une déflagration telle que l'histoire se finit, sans explications. Le spectacle est aussi teinté par la notion de contes, dont l'adage « il était une fois et une fois il n'était pas » résonne comme un épitaphe. Accompagné par un personnage commun aux trois histoires, pouvant s'apparenter au coryphée du Chœur antique, ces contes se composent sous nos sensations.

Prolongement de *Les aveugles*, dans *La Fin du présent*, les outils numériques sont des leviers dramaturgiques et immersifs. Équipé d'un casque audio, le public est invité à voyager physiquement durant le spectacle, passant du hall du théâtre au plateau. Plusieurs outils technologiques audiovisuels sont mis en jeu (captation du plateau via des caméras volumétriques, génération vidéo en direct et spatialisation sonore binaurale...). Nous travaillons sur diverses strates de réalité comme si la réalité de chacune et chacun pouvait s'altérer et rentrer en vibration avec l'invisible. Nous utilisons les outils technologiques comme révélateurs de ces réalités "autres". Il s'agit de créer des réalités augmentées et diminuées, un monde recomposé juste avant son effondrement.»

## LA TRAJECTOIRE DU PUBLIC

« Nous avons imaginé un projet construit autour du public, où les spectateurs change de position deux fois durant le spectacle. Nous souhaitons faire ressentir, à chaque étape, une plongée de plus en plus profonde dans l'atome du Théâtre, comme si nous partions d'un théâtre de tréteaux pour finir dans une machine à illusion totalement immersive.

Tout commence dans le hall du théâtre pour *Intérieur*. Le public se retrouve dans ce même hall, rempli de bougies et d'une légère brume, dans «la maison» de la fiction. Il est accompagné du personnage qui raconte l'histoire. En simultanément, à l'extérieur du théâtre et en live, se joue l'histoire que l'on donne à entendre grâce au dispositif sonore du casque audio. La montée dramatique est appuyée par le fait que les personnages s'approchent physiquement du théâtre pour finir par rentrer à l'intérieur du hall pour la fin de cette partie.

Guidée par la narratrice, le public entre dans la salle. Commence *L'intruse*. Le public, installé dans la salle de spectacle, fait face à un grand voile au cadre de scène. Notre version de cette pièce est un film 3D construit et joué en direct dont "l'intruse" sera la caméra. Sous forme de plan séquence et en gravitation dans le huis clos qu'est la pièce, cette caméra virtuelle est le révélateur de la mort qui rôde.

À la fin de cette deuxième partie, après une transformation scénique et l'apparition d'une boîte vitrée sur le plateau, le voileage s'ouvre pour révéler l'espace de la troisième partie? Tout ou une grande partie du public est conviée à monter sur scène pour s'installer autour de la scénographie construisant l'espace en quadrifrontal de la troisième partie *Les Sept princesses*.

Ce dispositif permet de créer l'étrangeté de cette pièce, sorte de conte morbide fascinant. L'espace de jeu, autour de cette cage de verre, est une plateforme tournante, jouant de ce que l'on voit et ce que l'on ne voit pas, mais étant toujours très proche des protagonistes, grâce au casque audio. Le cube est un révélateur, une machine à illusion. C'est la partie la plus onirique de la pièce, dans laquelle la machine théâtre déploie toute sa force.

Les recherches de plus de dix ans d'INVIVO sur les questions d'immersion amène l'équipe à poursuivre leur singularité d'écriture sur la question. Fort des expériences passées, nous poursuivons pour ce projet nos explorations sur l'immersion, cherchant un endroit de perception particulier, un état du spectateur lui permettant de construire sa propre histoire liée à ses perceptions.

## DU SON AU CASQUE

L'intégralité du spectacle se fait au casque audio sans fil avec une jauge imaginée de 250 personnes. Ce casque audio est au cœur de l'écriture immersive. Le spectacle se construit, dès la première seconde, autour du spectateur, et non pas face à lui.

Il permet de superposer deux espaces sonores : celui de l'espace en acoustique (à l'extérieur du casque), et celui de l'espace amplifié et augmenté (à l'intérieur). L'écriture sonore au casque audio permet encore plus de jouer des espaces : celui la salle où le spectacle est joué, celui des situations fictives, celui de chaque personnage, celui fantômes ou des morts.

La spatialisation binaurale de tous les éléments est aussi motrice d'émotion, de sensation et de sens. Nous jouons avec l'espace sonore holographique (écoute binaurale ou HRTF) pour faire apparaître des éléments sonores qu'on ne voit pas. Le son symbolisera donc le lien vers d'autres réalités, une passerelle vers des espaces non tangibles et une proximité singulière avec les personnages de l'histoire : même si je ne vois pas le personnage, il me chuchote à l'oreille. Cet écart de perception crée une forme de distorsion de l'espace sonore du spectateur, orientant son regard et ses mouvements. Via le casque audio, le spectateur est en proie au dispositif, comme pris dans un monde dont il ne peut s'extirper.

## UN DISPOSITIF SCÉNIQUE IMMERSIF

Le spectacle est immersif et hybride et questionne la place du spectateur et son rapport à l'œuvre : qu'est-ce que je perçois, à quels moments et par quels moyens ? *La Fin du présent* est une cartographie du théâtre, dans laquelle le spectateur est invité à voyager.

Les trois textes de Maurice Maeterlinck sont des seuils, des espaces d'attente symboliques, des endroits de passages, des non-lieux qui nous permettent de mieux nous comprendre. Ce sont aussi des textes sensoriels, qui parlent de notre perception de ce qui nous entoure et qui questionne notre réalité tangible. Nous avons créé un dispositif scénique total, accompagnant le spectateur dans la dramaturgie de Maeterlinck.

La scénographie du spectacle, diffractée dans le théâtre, travaille à la fois sur l'immersion de l'individu et l'immersion collective. Les aller-retours entre les différents états du spectateur sont un enjeu dramaturgique fort. Nous souhaitons que chaque spectateur ait l'impression de traverser les ruines d'un monde presque déjà mort mais toujours vivant.

Le degré d'immersion de chaque partie a été travaillé pour emmener le spectateur vers l'émotion et la réflexion. Nous avons cherché des paliers d'immersion afin que le spectateur soit le plus accompagné possible dans son expérience et puisse oublier le dispositif technologique mis en jeu, qui sera le lien entre le monde réel et le monde onirique de la représentation. Comme le ferait un médium ayant des dons de voyance, la technologie donne à voir l'invisible et l'indicible. et permet au spectateur de rentrer en communication avec ce non-espace-temps si présent dans l'œuvre de Maeterlinck.

## INVIVO

INVIVO a été fondé en 2011 sous la forme d'un collectif. L'équipe s'est réunie autour de la question suivante : comment la perception du spectateur et ses sensations peuvent-elles créer une nouvelle forme de narration ? Fort de ses treize années de créations, de collaborations, d'actions culturelles et artistiques et de médiation, l'équipe a réussi à s'établir comme une référence dans le secteur du théâtre et des arts digitaux. Dirigé artistiquement par Julien Dubuc, INVIVO continue de développer, à travers chaque projet, sa singularité d'écriture et sa volonté d'interroger la place et les perceptions du public.

INVIVO a signé trois créations écrites collectivement, dont les détails et les calendriers sont précisés ci-après :

- > *Parfois je rêve que je vois* (2014), un spectacle immersif pour 10 personnes équipées de casques audio.
- > *Blackout* (2015), un parcours immersif pour un spectateur équipé d'un casque audio et d'un smartphone.
- > *24/7* (2018), créé au Théâtre des Îlets - CDN de Montluçon, en Auvergne-Rhône-Alpes, spectacle immersif pour 40 spectateurs en partie en réalité virtuelle.

En 2019, sous l'impulsion de Sumaya Al-Attia, Elsa Belenguier et Chloé Dumas, INVIVO crée au TNG - CDN de Lyon un spectacle destiné au jeune public : *Céto*, une expédition sous-marine onirique et contemplative pour les enfants dès 18 mois, projet a été soutenu par le dispositif "La Couveuse".

En 2020, Julien Dubuc crée *Tesseract (0.00/0.00)* avec Grégoire Durrande et Yan Godat, une expérience visuelle et sonore sous forme d'installation monolithique, inspirée des écrits de Maurice Merleau-Ponty et de l'univers de la science-fiction.

En 2021, un nouveau cycle débute pour INVIVO. Sous l'impulsion de Julien Dubuc, l'équipe se tourne vers le répertoire du dramaturge belge Maurice Maeterlinck. Le premier projet de cette orientation est *Les aveugles*, une pièce de théâtre en réalité virtuelle pour 12 spectateurs, adaptée du célèbre texte de l'auteur. Créée en 2021, la pièce a déjà près de 300 représentations à son actif et a été primée en 2022 au Geneva International Film Festival avec le Prix "Future is Sensible".

En 2024, Julien Dubuc poursuit son travail d'adaptation des textes de Maurice Maeterlinck avec *La Fin du présent*, une traversée des trois pièces courtes : *intérieur*, *l'intruse* et *les sept princesses*.

Ce spectacle d'envergure continue d'explorer le croisement entre le théâtre, les arts immersifs et les arts digitaux, consolidant la vision radicale de INVIVO et de Julien Dubuc pour un théâtre hybride, entre textes classiques et nouvelles technologies.

Durant ses douze années d'existence, INVIVO a collaboré avec divers artistes pour développer leurs dispositifs scéniques (création sonore, lumière, vidéo, scénographie, etc.). Ces partenariats artistiques ont permis de développer son réseau professionnel, en l'ouvrant aux domaines des arts visuels, de la musique contemporaine, et plus récemment, de la muséographie (projet d'œuvre pour la Cité des sciences et de l'Industrie et le Grand Palais Immersif).

Après dix ans en Région Auvergne-Rhône-Alpes et un conventionnement DRAC Auvergne Rhône-Alpes en 2022 et 2023, INVIVO a déménagé à Agen (ville natale de Julien Dubuc) et est désormais soutenu par la DRAC et Région Nouvelle-Aquitaine, le Département du Lot-et-Garonne. INVIVO et Julien Dubuc sont artistes associés aux Gêmeaux - Scène nationale de Sceaux et au Théâtre Ducourneau à Agen - Scène conventionnée Jeunesse.

Le TNG - CDN de Lyon, Nemo, biennale internationale des arts numériques - Le CENTQUATRE Paris, Le LUX - Scène nationale de Valence et plus récemment le Théâtre de l'Union - CDN de Limoges, sont également des partenaires importants et réguliers. INVIVO rayonne sur la scène nationale et internationale et a présenté ses créations dans plus de 25 lieux et événements de différents réseaux, allant de la scène découverte à la Scène nationale, de la scène municipale au centre dramatique national.