

Partition du Futur ^(au carré)



Il y a ce futur qui appelle
Pas un rêve flou, pas une projection
Un futur réel, déjà vivant quelque part
Comme une version de soi qui respire juste un peu plus loin
Dès lors l'écoute précise compose avec un choix
Un choix qui dit adieu à mille autres
Pour rejoindre avec justesse sa partition du Futur

Une pièce qui fait péter les plombs à l'intelligence artificielle, face au doute et à l'imperfection humaine.

Une alliance entre théâtre et technologie.

Un projet porté par la
Compagnie "Les Faiseurs de Rêves "

SOMMAIRE

1. Introduction	2
2. Présentation synthétique du projet	2
3. Note d'intention	3
4. Le Vaisseau d'Art, un instrument artistique précurseur	3
5. Personnages	4
6. Synopsis	5
7. Défis scénaristiques et technologiques.	6
8. Axes de développement.	6
9. Calendrier	7
10. Une équipe artistique et technique expérimentée	8
11. Biographies	9
12. Revue de presse	14



1. Introduction

Depuis trois ans, notre équipe passionnée composée d'artistes 3D, d'ingénieurs, de comédiens et de musiciens explore, avec un enthousiasme partagé du public, un langage précurseur mêlant théâtre, monde virtuel et réalité mixte. Aujourd'hui, tout nous encourage et nous pousse à creuser et à investiguer ce langage évolutif à travers de nouveaux récits.

Notre dernière création, *Partition du Futur* (voir retours ci-dessous) questionnait la notion de destinée à travers le prisme de futurs alternatifs. Notre nouveau projet *Partition du Futur* (au carré), lui, se propose, de traiter cette question primordiale de la destinée depuis un autre angle d'attaque en plongeant, cette fois-ci, dans le monde intérieur d'un personnage féminin enlisé dans les non-choix et dont la vie lui échappe. Une intelligence artificielle va tenter de l'aider à sortir de cette situation.

2. Présentation synthétique du projet

Partition du Futur^(au carré), est une pièce de science-fiction à cinq personnages immersive et collaborative, qui allie théâtre, monde virtuel et réalité mixte. Parce que la compagnie dispose de 24 casques Oculus pro, ***Partition du Futur***^(au carré), s'adresse à 20 spectateurs à la fois.

L'intrigue se déroule dans le laboratoire hautement technologique d'une éminente scientifique. Celle-ci a mis au point une **Intelligence Artificielle machine capable de résoudre les problèmes existentiels, fléau accentué par l'inconscience de notre époque.**

Son invention révolutionnaire d'**Intelligence Artificielle** permet de réaliser, une visite collective, du monde intérieur d'une personne. Les spectateurs sont invités, ainsi, à voyager dans le monde intérieur d'un cobaye volontaire. Mademoiselle Dridi, dont la problématique est de patauger dans les non-choix.

Ici par résonance, le public est amené à se questionner sur ses choix et non-choix qui soutiennent ou dévaluent l'avenir de sa propre partition du Futur.

3. Note d'intention

Partition du Futur ^(au carré), propose de plonger dans une thématique qui impacte toutes les générations confondues, celle de la décision.

Pour ce faire, nous allons nous concentrer sur le voyage du monde intérieur d'un être et le confronter à ses multiples non-choix. Cette personne, c'est Mademoiselle Dridi, femme à la croisée des chemins, confuse et indécise confrontée à ses propres blocages intérieurs.

Cette plongée dans son intimité, va permettre non seulement d'impliquer émotionnellement le public, mais aussi de faire écho en lui à sa propre difficulté à faire des choix.

Dans cette expérience immersive et collaborative, les spectateurs ne seront pas de simples témoins : ils vont devenir les co-navigateurs d'un voyage intérieur qui va mettre en relief des vagues d'interrogations en quête de sens.

Au niveau de la scénographie, les univers-photos 3D (photogrammétrie), ont, nous l'avons expérimenté, un potentiel onirique très fort.

Monde virtuel 3D réalisé grâce à la photogrammétrie, - "Partition du Futur"



À l'aide de cette technique, pour le public équipé de casques Oculus

Pro, la frontière entre monde tangible et monde virtuel devient totalement perméable. Cette perméabilité est essentielle pour servir au mieux notre récit.

La photogrammétrie et notre langage évolutif alliant théâtre et réalité mixte vont constituer une formidable piste d'envol pour donner corps et chair à **Partition du Futur** ^(au carré).

4. Le Vaisseau d'Art un instrument artistique précurseur



Image du Vaisseau d'Art 3D vue par les casques Meta quest pro et public en immersion lors de « Constellation » notre pièce de réalité mixte présentée à la Comédie de Genève, juin 2024

Le Vaisseau d'Art ici est l'écrin technologique à notre histoire. Avec ses 24 casques de réalité mixte Oculus Pro, sa régie en développement associée, ses cinquante barres de LED pilotés



individuellement ainsi que ces 2 projecteurs laser, le Vaisseau d'Art devient, dans notre récit, le laboratoire High-Tech qui fait la

fierté de notre personnage scientifique Sophie Gutman.

5. Les Personnages

La Scientifique

Brillante et ambitieuse, elle est à l'origine de la machine révolutionnaire développée par *Interiority Travel SA*. Supervisant l'expérience en direct, elle va intervenir régulièrement pour inciter Mademoiselle Dridi à faire des choix. Autoritaire et impatiente, elle va se montrer de plus en plus irritée face à la confusion émotionnelle et aux hésitations de la participante.

L'Intelligence Artificielle

Invention de la Scientifique, elle va face défaillir de plus en plus devant la part d'incohérence et de doute du personnage principale Mademoiselle Dridi

Mademoiselle Dridi - La Femme en quête

Femme d'une quarantaine d'années, Mademoiselle Dridi porte en elle le poids d'une vie marquée par l'indécision. Les choix qu'elle a faits ont souvent été dictés par la contrainte, et ceux qu'elle n'a pas faits la hantent. Participer à cette expérience est, pour elle, une chance inespérée : celle de reprendre les rênes de son existence et d'imaginer un avenir différent de son passé.

Mademoiselle Dridi enfant, 8 ans - L'Enfant intérieure

Enfant vive, joyeuse et espiègle, elle va surgir de manière inattendue dans l'expérience, comme téléportée devant le public. Dotée d'une foi absolue en ses rêves, elle sera bouleversée en découvrant ce qu'elle est devenue. Elle ne va pas reconnaître cette femme éteinte qu'est Mademoiselle Dridi adulte. C'est l'enfant qui aidera l'adulte à renouer avec sa joie première et à raviver une lumière intérieure enfouie.

Le père défunt de Mademoiselle Dridi - La Figure bienveillante

Mort alors que Mademoiselle Dridi avait une vingtaine d'années, son père réapparaîtra dans cette exploration intérieure sous une forme intemporelle. Figure bienveillante et structurante, il va guider Mademoiselle Dridi vers l'acceptation d'elle-même, l'invitant à trouver en elle les ressources nécessaires pour avancer.

La version accomplie de Mademoiselle Dridi - *Le Potentiel révélé*

Ce personnage incarne la version de Mademoiselle Dridi, si elle avait réussi sa vie. Elle va mettre Mademoiselle Dridi face à sa propre finitude en lui faisant vivre son propre enterrement. Elle va la confronter à sa trajectoire de vie actuelle, qui la conduira, si elle continue ainsi, vers un isolement et une vie misérable.

Cette version accomplie d'elle-même va agir comme un électrochoc, la poussant à regarder sa vie en face et à prendre, enfin, la responsabilité de son avenir.

Les personnages hormis Mademoiselle Dridi et notre scientifique , et de l'Intelligence Artificielle (une voix - machine) vont tous être des avatars joués en direct par des acteurs à l'avant du vaisseau, et non visibles des spectateurs. Chaque avatar va être dissocié du corps de l'acteur qui le joue, et être placé où on le souhaite dans l'espace de jeu.



La particularité des casques de réalité mixte Oculus Pro est qu'ils disposent de 5 caméras miniatures permettant un suivi instantané des yeux et des expressions fines du visage.

Cela rend les avatars particulièrement réactifs et vivants, renforçant ainsi la dimension immersive de cette expérience.

Avatar avec mouvements des yeux et de la bouche et expressions faciales de l'artiste qui le porte, dans "Partition du Futur"

6. Synopsis

La société *Interiority Travel SA* a conçu une Intelligence Artificielle , machine révolutionnaire permettant d'explorer l'univers intérieur d'un individu en proie à des blocages existentiels. Pour cette première expérimentation ouverte à tous, le public est invité à vivre cette expérience immersive en suivant le parcours de Mademoiselle Dridi, la quarantaine, sélectionnée parmi les cas les plus désespérés.

Le parcours de Mademoiselle Dridi

Mademoiselle Dridi a traversé sa vie en subissant des choix qui ne lui appartenaient pas vraiment. Son avenir semble flou, bloqué par un passé pesant. Mais au cœur de l'expérience, une apparition inattendue surgit : l'enfant qu'elle était à 8 ans, joyeuse, vive, lumineuse. Ce double intérieur, projeté dans le monde réel, vient troubler le déroulement prévu par la scientifique conceptrice du dispositif. Son intelligence artificielle semble défaillir .

La révélation

Le dialogue entre Mademoiselle Dridi et son enfant intérieur réveille en elle une part oubliée d'elle-même. Par la suite, alors que défilent des portes représentant des choix possibles dans son monde intérieur, Mademoiselle Dridi revit des moments clés, rencontre la figure rassurante de son père disparu, et fait l'expérience bouleversante de sa propre finitude.

Le basculement

Alors que les choix d'itinéraires proposés par l'Intelligence Artificielle, qui semble avoir repris ses esprits, se multiplient dans le dédale de son monde intérieur, Mademoiselle Dridi, ficelée dans son indécision, est foudroyée par un éclat de conscience. Grâce à cet éclat, elle sort de la glue des chemins inconscients imposés par l'IA et refuse le choix dicté par celle qui commence à complètement « bugger. »

Mademoiselle Dridi choisit de créer son issue de secours, une porte nouvelle, imprévue.

Elle va jusqu'à entraîner tout le public hors du vaisseau-laboratoire.

Grâce aux casques Oculus, celui-ci se retrouve dans un vaste espace lumineux, où se met à émerger de terre un immense arbre aux fruits d'or.

Ces fruits d'or symbolisent les promesses d'un Futur qui nous appelle.

En essence :

Questionner L'Intelligence Artificielle face aux élans de vie imprévisibles de l'humain est au coeur du projet

Se déconditionner n'est-il pas un prérequis au choix éclairés?

À développer la technologie sans conscience ne risquons nous pas de perdre notre souveraineté dans nos vies?



10. Une équipe artistique et technique expérimentée

Voilà trois ans que notre équipe de base investie, explore avec enthousiasme ce langage précurseur, nous ouvrant ainsi à de nouveaux territoires imaginaires.

photo

L'équipe de base est composée de :

- Latifa Djerbi, metteuse-en-scène, autrice, conceptrice et porteuse du projet Pierre-Louis Chantre, dramaturge, journaliste écrivain
- Mathieu Dupasquier, collaborateur artistique, ingénieur et développeur 3D
- Jose P. Sattore, artiste 3D
- Camilo De Martino, technologiste-artiste coordinateur des aspects visuels sonores et technologiques



11. Biographies

Latifa Djerbi, metteuse-en-scène, autrice, responsable artistique de la compagnie « Les Faiseurs de Rêves », cheffe de projet, comédienne.



Elle a été artiste en résidence de 2013 à 2015 au Théâtre Saint-Gervais à Genève, et en 2016-2017 au Théâtre l'Arsenic.

Elle est lauréate Textes-en-Scènes 2017 avec sa pièce « La danse des affranchies » qui a été choisie pour être traduite et éditée en allemand pour les scènes nationales germaniques. Cette pièce a été éditée en Roumain en décembre 2022.

Elle fait partie de la Sélection Suisse en Avignon 2018 en tant qu'autrice. Elle a participé, dans ce cadre au projet les intrépides. De ce dispositif est né le texte « Basta, c'est arabe ».

En 2019, elle est lauréate de la Résidence Pitoëff d'hiver pour sa pièce « Frustré-e ! ».

En 2020 en tant qu'autrice Art de la Rue, elle est l'une des lauréates de l'appel à projets Genève en été avec sa pièce urbaine à 10 artistes « Les suppléments d'âmes -Trésors immatériels ».

En 2021, elle est sélectionnée au Salon des Artistes pour sa pièce jeunesse « L'arbre qui veut sauver sa peau ». Elle réalise la même année, avec une magnifique équipe le projet de transformation d'un bibliobus en « Vaisseau d'Art » un espace scénique innovant et itinérant. Dans ce Vaisseau, avec une troupe d'artistes aux multiples talents, elle concrétise une pièce urbaine qu'elle a écrit « Supplément d'Âme / Don d'Orgasmes » qui s'est joué dans 10 quartiers genevois.

Au théâtre, en tant que comédienne, elle joue principalement en Suisse et en France. Elle a été engagée comme comédienne dans près d'une quarantaine de spectacles.

Elle a été dirigée notamment par Fabrice Melquiot, Frédéric Polier, Marcel Robert, Mathias Langhoff, Didier Carrier, Mathieu Chardet, Julie Beauvais, Zoé Reverdin, Michel Favre....

Elle est aussi responsable artistique de la Compagnie "Les Faiseurs de Rêves" fondée en 2000. 27 spectacles sont dans le répertoire à ce jour, dont 18 sont des créations totales : conception et écriture.

Ses créations d'écritures et mises en scène récentes :

Arts de la Rue :

- *Graines de Ciel* Projet Lauréat Champ libre -culture en tous lieux du Canton de Genève . Performances à bord du Vaisseau d'Art. Hiver 24-25 Plaine de Plainpalais Genève
- *Éloge à la Beauté* co-écrit avec Mélanie Chappuis.

- *Supplément d'Âme / Don d'Orgasmes* Spectacle itinérant de Rue dans le canton de Genève à bord du Vaisseau d'Art été-Automne 2021 Fête du théâtre, La Rue est à Vous, Pont des Art - Comédie de Genève
- *Trésors immatériels - Les suppléments d'âmes* 2020 Théâtre Urbain. Lauréat de l'appel à projet de la Ville : Genève en été.
- *Opération farine*, 2018, Théâtre urbain inauguration du Théâtre de Carouge, fête du théâtre.
- *Rencontres imprévisibles en terres sauvages des Grottes*, 2017, Fête du théâtre, théâtre urbain
- *Pop, punk et Rebelle*, 2016, Théâtre Urbain, quartier des Pâquis- Genève

Dans les théâtres en salle :

- *Une femme seule* de Franca Rame et Dario Fo 2022, Théâtre Alchimic Genève, Jeu et co-mis en scène avec Bartek Sozanski
- *L'arbre qui veut sauver sa peau* 2021 La Traverse écriture et mise en scène
- *Frustré-e!* 2019, Théâtre Pitoëff, Genève, résidence de création présentée au Théâtre
- Benno Besson Janvier 2020 Yverdon-Les-Bains
- *Djerbi-Genod*, 2019, Théâtre Saint-Gervais Genève
- *La danse des affranchies*, 2018, Théâtre Saint-Gervais Genève
- *TRIPES*, 2016, Théâtre La Grange de Dorigny.
- *L'improbable est possible... J'en suis la preuve vivante !*, 2014, Théâtre Saint-Gervais Genève.
- *Tripes story*, 2014, création Midi Théâtre, Théâtre du Grütli.
- *Ripaille*, 2013, spectacle Jeune Public, Théâtre Am Stram Gram, Laboratoire spontané.

Ovni Théâtral Innovation :

- *Partition du Futur*, projet de réalité mixte Tournée dans les écoles du Post Obligatoire Avril-Mai 2025
- *Constellation* pièce de Science-Fiction alliant monde tangible et réalité mixte, Comédie de Genève juin 2024
- *Délivrez la Constellation Beauté*, projet pilote innovant de Réalité mixte, quinze représentations dans les écoles du Canton en collaboration avec École&Culture.

Son parcours d'artiste en résidence :

- Résidence d'auteure à Saint-Gervais, 2013-15.
- Résidence d'auteure TEXTES-en-SCÈNES, Théâtre Arsenic/Saint Gervais, 2016-17
- Résidence L'appel de Sand - Commande bibliothèque sonore des femmes, 2019.
- Résidence d'hiver Théâtre Pitoëff, 2019

Publications :

- *La danse des affranchies*, éd. Lansman, 2018 Traduction et édition en allemand
- *Basta, c'est arabe!* coll., éd. L'Avant-Scène Théâtre, 2018



Mathieu Dupasquier, Ingénieur informatique - Développeur - collaborateur artistique en réalité mixte

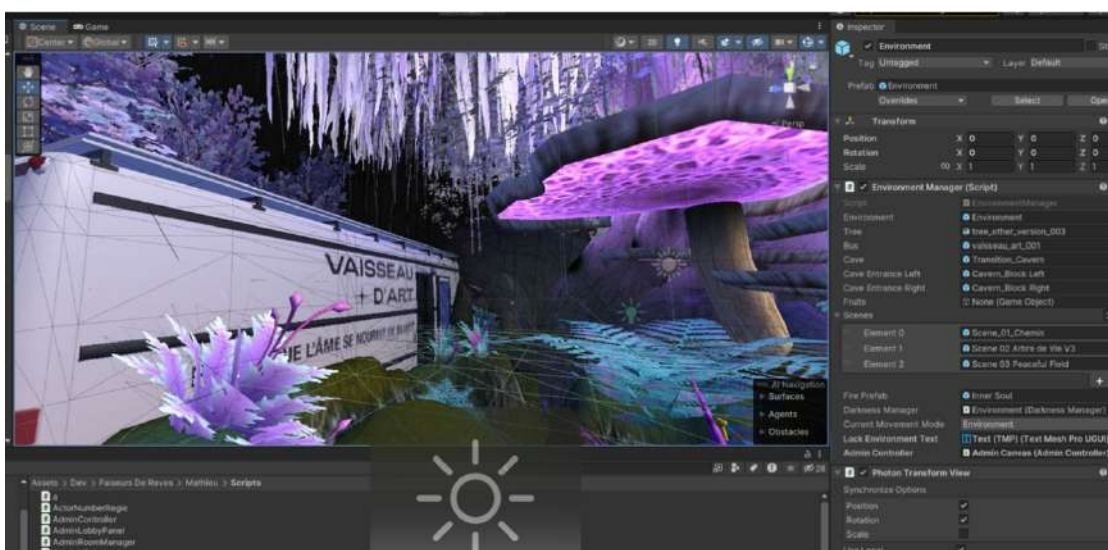
Mathieu est ingénieur et développeur 3D. Après des études en Biologie, Université de Lausanne (2013-15) et un Bachelor of Science HES-SO en Informatique, HEIA Fribourg (2021), Mathieu s'est spécialisé dans les nouvelles technologies et l'innovation.

Passionné par les jeux vidéo, la nature et la création interactive, Mathieu a développé une solide expérience dans le domaine du développement logiciel, avec un accent particulier sur les technologies immersives telles que la réalité augmentée et la réalité virtuelle. Actuellement il travaille sur son temps libre sur un auto-battler compétitif multijoueur et réalise plusieurs prototypes de jeux vidéo lors de Game Jams.

En 2021-2022-2023, il a débuté son parcours professionnel en tant que Software Engineer Intern chez *A-LL Creative Technology* à Fribourg, où il a participé au développement de diverses applications mobiles ainsi qu'à des projets en réalité augmentée.

En 2022, il a rejoint *Dartfish*, également à Fribourg, en tant que Junior App Developer, où il a conçu un système automatisé de déploiement d'applications sur l'App Store d'iOS et le Google Play Store, facilitant ainsi leur diffusion à grande échelle.

Depuis 2023, il collabore étroitement avec *la compagnie "Les Faiseurs de Rêves"* en tant que développeur-ingénieur-collaborateur artistique pour mener à bien les projets en réalité mixte. Il met en place et crée des systèmes de régie pour des expériences immersives en réalité augmentée et virtuelle live- Il témoignant de sa polyvalence et de son engagement envers des solutions technologiques innovantes comme "Constellation" et "Partition du Futur"



Développement du code et de la régie de "Constellation"

Pierre-Louis Chantre, auteur, dramaturge, journaliste.



Journaliste culturel spécialisé en théâtre au magazine l'Hebdo pendant huit ans, conseiller artistique du Théâtre Forum Meyrin pendant dix ans. Enseignant de narration/dramaturgie depuis 2018 à l'École supérieure de bande dessinée de Genève (ESBDI), Pierre-Louis Chantre a également été responsable pendant quatre éditions (2008 à 2016) de l'atelier romand d'écriture théâtrale Textes-en-Scènes, mandaté par Pro Helvetia, la SSA et l'Association des auteurs et autrices de Suisse. Antérieurement, il a écrit des dramatiques radio sous forme de séries pour la Radio suisse romande et plusieurs pièces de théâtre jouées sur les scènes romandes, dont certaines qu'il a mises en scène, notamment avec Mauro Bellucci.

En 2019, il a été dramaturge pour le spectacle *Toujours nous chérirons votre mémoire*, dont il a adapté le texte de Heathcote Williams mis en scène par Andrea Novicov au Théâtre de l'Orangerie de Genève.

En 2023, il a travaillé à l'adaptation et à la dramaturgie de *Chapitres de la chute. Saga des Lehman Brothers* de Stefano Massini, mis en scène et joué par Andrea Novicov et Thierry Romanens au Théâtre de l'Orangerie.

En 2024 et 2025, il a collaboré à la dramaturgie de *Partition du futur* et de *Constellation* de Latifa Djerbi, performées au sein du Vaisseau d'art de la compagnie Les Faiseurs de Rêves.

JOSE P. SATORRE artiste 3D.



Maturité Gymnasiale en Arts Visuels en 2021. Bachelor of Arts (2024) de l'Université de Hertfordshire) en modélisation 3D telle qu'employée dans l'industrie du jeu-vidéo. Fort de ce bagage varié mêlant les arts créatifs et la technique de la 3D numérique il s'engage alors dans divers projets liés à son domaine d'expertise. En 2024, il rencontre la compagnie *Les Faiseurs de Rêves* et se lance dans la modélisation 3D pour les univers en réalité virtuelle sous la direction de Latifa Djerbi.

Il se spécialise avec la compagnie dans la création, l'animation et l'intégration d'avatars

CAMILO DE MARTINO Technologiste artiste visuel et sonore.

Sa carrière, riche et variée, est marquée par une habileté à naviguer entre diverses disciplines, alliant habilement la technologie, le visuel et le sonore pour créer des expériences artistiques uniques.



Débutant sa carrière dans le monde du cinéma et de l'animation, il développe rapidement une expertise en effets spéciaux. Ses compétences en effets visuels et son attention au détail narratif sont des atouts qui le définissent. Les collaborations avec des figures de proue de l'art contemporain telles que Gilles Jobin et La Ribot ont ouvert à Camilo de nouvelles perspectives, par l'intégration de la danse, la performance et la technologie.

Sa résidence artistique à Berlin en 2018 marque un tournant majeur dans sa carrière. Pendant cette période d'immersion et de réflexion, il s'engage dans des projets où se mêlent lumière, vidéo, musique et interaction 3D. Cette expérience le conduit à l'exposition Technoculture en 2019, où il présente une installation immersive qui devient le reflet de sa vision artistique transdisciplinaire.

En 2021, la création du centre de création *Bruit Rose* à Fribourg représente un nouveau chapitre dans sa carrière. Ce projet est un témoignage de sa volonté de créer un espace de création et de rencontre autour de l'art, un lieu de collaboration et d'expérimentation pour les artistes. *Bruit Rose* devient rapidement un carrefour culturel important, reflétant sa passion pour l'art contemporain et son engagement envers la communauté artistique.

En 2024 et 2025 il collabore artistiquement avec la compagnie "Les Faiseurs de Rêves" au niveau visuel sonore et technologique

12. Revue de presse

Reportage Léman bleu, 1^{er} février 2025

[« Un ovni culturel s'empare de Plainpalais »](#)

CULTURE

Un ovni culturel s'empare de Plainpalais

01.02.2025 09h01

Michel Thorimbert



<https://www.lemanbleu.ch/fr/Actualite/Culture/Un-ovni-culturel-s-empare-de-Plainpalais.html>

Reportage France 3 Rhône-Alpes, 7 février 2025

[« Une bulle hors du temps »](#)





<https://www.rts.ch/audio-podcast/2024/audio/l-invitee-latifa-djerbi-constellation-28418862.html>

Article, L'Agenda – N° 108 mai-juin 2024

« Embarquement immédiat pour la planète Eithel... Au cœur du cosmos »

Embarquement immédiat pour la planète Eithel... Au cœur du cosmos

Constellation est la nouvelle co-création de la comédienne Latifa Djerbi et de la troupe Les Faiseurs de Rêves. Plus qu'un spectacle, il s'agit d'une expérience inédite mêlant théâtre et réalité virtuelle dans un univers futuriste. Le public pourra découvrir cet OTN (Objet Théâtral Non Identifié) à la Comédie de Genève, lors de six représentations en juin. L'Agenda a eu la chance d'assister aux premiers pas de ce projet innovant, lors de son passage au Théâtre La Travers.

Texte et propos recueillis par Sophie Moretti

Il est très difficile de parler du spectacle *Constellation*, tant la surprise et l'émerveillement font partie intégrante de l'aventure. En soulever ne serait-ce qu'un pan de voile signifierait non seulement gâcher l'expérience des spectateur·ice·s, mais aussi trahir le formidable travail de l'équipe de création.

De la science-fiction au théâtre

Nous pouvons néanmoins, afin de chatouiller la curiosité, poser quelques lignes de scénario. Au début de la pièce, deux sœurs jumelles venues de la planète Amar Cénédril arrivent sur la planète Terre. Amar Cénédril connaît des perturbations en résonance au chaos qui règne sur la Terre. Le public est mis à contribution pour aider la planète à retrouver son équilibre dans le cosmos. Le·la spectateur·ice, qui découvre des mondes nouveaux et une

autre civilisation, participe ainsi à une grande aventure collective et immersive qui va – peut-être – l'amener à la découverte d'une part de lui-même. C'est dans ce rapport fragile entre monde imaginaire et monde intérieur, entre représentation et intimité, que *Constellation* touche particulièrement juste.

« Ce spectacle ouvre l'espace des questions essentielles: comment peut-on entrer à l'intérieur de soi? Comment peut-on trouver en soi un espace de paix et de conscience dans l'agitation du monde? », nous dit Latifa Djerbi, à peine délestée de sa perle d'extra-terrestre. Devant un café, elle confie son envie: celle de raconter avec son équipe engagée et investie, une histoire dans une ligne de temps futuriste. En 2021, à bord de son vaisseau d'Art (un ancien trolleybus) piloté par André Berthoud, la compagnie propose des « Dons d'organes », états de grande joie procurés par une mosaïque vibratoire de poèmes, de chants et de danses. Un jour, lors de ses Dons, Latifa Djerbi se retrouve en présence d'une personne en fauteuil roulant. En écoutant le poème qui lui était destiné, face à la voie lactée projetée sur un écran dans le Vaisseau, la personne écarte doucement les bras en murmurant qu'elle vole. « Je me suis dit: et si on pouvait donner des ailes à ce corps limité? D'ailleurs, n'avons-nous tous pas des corps et des esprits limités? Et si on se déplaçait au-delà de ce qu'on connaît? Et si on sortait de la norme de

notre conditionnement? Et si tout en restant sur Terre on ouvrait grand nos ailes? »

Rendre l'imaginaire virtuel

C'est avec ce rêve en tête que Latifa Djerbi se rend au Geneva Digital Market du Geneva International Film Festival (GIFF-GDM) en novembre 2022. Elle y rencontre l'équipe de A-L-L Creative Technology avec qui la première étape du projet commence, grâce aux dernières innovations en matière de réalité mixte.

L'ampleur de la recherche est vaste et pleine de défis. La compagnie déjà pluridisciplinaire (composée de Myriam Boucris et Raphaël Zimmermann, entre autres) s'efforce alors de sa propre équipe technologique en la personne d'un dessinateur 3D, Julien Kobler Kennedy, et de l'ingénieur 3D Mathieu Buch. « Ce qui m'intéresse, c'est que la technologie serve la poésie, et non que la poésie soit esclave de la technologie. Il a fallu trouver les bonnes personnes, prêtes à s'investir dans ce spectacle audacieux ».

Encore en cours de production, le projet a été présenté lors de l'édition 2023 du GIFF-GDM Swiss Interactive Sessions et a été programmé par École&Culture pour une tournée dans les écoles du canton de Genève au printemps. « Avec l'équipe, on est fiers et reconnaissants de la confiance qu'on nous accorde. C'est formidable d'avoir des partenaires qui osent marcher avec nous l'inconnu ».

Une expérience immersive collaborative unique

Tout en profitant de la pointe des nouvelles technologies, *Constellation* revient aussi à l'essence du jeu théâtral: « C'est une aventure initiatrice pour les artistes. C'est du théâtre intime par moment avec une qualité de jeu interne, et à d'autres moments un jeu plus projeté. On voyage ici entre les mondes, passant d'un monde tangible à celui de réalité mixte ou virtuel. On arpente les mondes tant au niveau du jeu théâtral que dans la relation au public ».

Nous n'en dirons pas plus, pour ménager la surprise. Mais, une fois n'est pas coutume, nous pouvons partager nos ressentis au sortir de la représentation: l'excitation d'avoir assisté à une forme de théâtre nouvelle. La joie d'avoir retrouvé son âme d'enfant. Le plaisir d'avoir partagé une expérience unique avec les autres spectateur·ice·s. L'émotion d'avoir été étonnés, déconcertés, émerveillés. Un conseil: ne manquez pas le prochain décollage du Vaisseau d'Art!

Constellation

Dès 10 ans

Mercredi 12 juin à 15h et 18h

Jeudi 13 juin à 17h et 19h30

Dimanche 16 juin à 12h et 15h15

Comédie de Genève

lesfaiseursdereves.ch

Podcast RTS : Six heures - Neuf heures, le samedi 9mars 2024

[« On fait quoi ce week-end ? – Spectacle de Latifa Djerbi »](#)



Reportage Léman bleu – Culture, Mars 2024

[« Le voyage des Faiseurs de rêves vers une autre constellation »](#)



<https://www.lemanbleu.ch/fr/Actualite/Culture/Le-voyage-des-faiseurs-de-reve-vers-une-autre-constellation.html>

Gi! - Swiss Interactive Sessions 2023

<https://2023.gi!.ch/film/constellation/>

[GIFF Lien](#)

