



THÉÂTRE & ARTS NUMÉRIQUES

LAVINIA

Une création d'**Isis Fahmy et Benoît Renaudin**
d'après le roman ***Lavinia*** d'**Ursula K. Le Guin**

Traductrice **Marie Surgers, L'Atalante**

Avec **Chris Antonarakis, Georgia Rushton, Zoé Sjollema**

Développement **Raphaël Munoz – Aprobado Studio**

Composition sonore **Zoé Sjollema**

Création lumière et direction technique **Hugo Cahn**

Assistante création et référente MOCAP **Marthe Lepeltier**

Assistante scénographie **Gaëlle Cherix**

Colorisation **Albertine Zullo**

Costumes 3D **Sabine Schechinger**

Illustrations Vase **Alex Howling**

Perruques et Maquillages **Katrine Zingg**

Crédit photographique **Carole Parodi**

Administration **Minuit Pile – Loïc Kuttruff**

DÉCEMBRE

JEU. 07 — 14H15 / 20H

Durée 1h10

⊕ **CONFÉRENCE** sur les femmes
et le pouvoir politique dans la
Rome antique.

MAR. 05 DÉC. > 12H30 à 13H15

Proposée par **Isabelle Cogitore**,
historienne, spécialiste de la
Rome antique, professeure de
Langue et littérature latines à
l'Université Grenoble Alpes, En
présence d'**Isis Fahmy** et de
Benoît Renaudin, co-créateurs
du spectacle *Lavinia*.

Dans le cadre de Avenue Centrale, cycle
de conférences tout public proposé par
la Maison des Sciences de l'Homme-
Alpes, Université Grenoble Alpes.

⊕ **ATELIER ÉCRITURE**
DE CHANSONS

MAR. 05 DÉC. > 18H30 à 20H30 à
l'Hexagone.

Dirigé par **Zoé Sjollema**,
musicienne et compositrice des
chansons du spectacle.
En reprenant des extraits de texte
de *Lavinia* d'Ursula K. Le Guin, la
compositrice Zoé Sjollema et la
co-conceptrice, Isis Fahmy, vous
proposent un atelier créatif pour
imaginer des mises en musique de
passages marquant de la vie de
cette héroïne.

À partir 14 ans pour les personnes qui
ont une pratique musicale amateur ou
professionnelle.

Venir avec sa voix et/ou son instrument.

[Gratuit sur réservation](#)

⊕ **VISITE SCÉNOGRAPHIE ET**
DISPOSITIF TECHNIQUE
MER. 06 DÉC > 13H30 à 14H30
à l'Hexagone.

Visite de la scénographie et du
dispositif technique du spectacle
Lavinia avec Isis Fahmy et Benoît
Renaudin.

[Gratuit sur réservation](#)

Elles sont trois femmes. Elles se réunissent pour un rite théâtral d'un nouveau genre.

Trois femmes ont décidé de ressusciter une figure antique féminine oubliée, pour la réinjecter dans notre imaginaire collectif. Lavinia. Un nom évoqué en seulement quelques vers dans L'Eneïde de Virgile, et pourtant, celle qui le porte connaîtra un destin grandiose. Lavinia. Son union avec Enée décide de la fondation de Rome, berceau de notre civilisation, qui porte d'abord son nom, Lavinium. Comme un rite théâtral, entre incantations technologiques et invocations synthétiques, la renaissance de *Lavinia* aura lieu devant nos yeux, sous la forme d'un avatar dont le corps, la voix et la destinée ont été synthétisés. Trois femmes, pour faire vivre encore une fois cette héroïne antique du texte d'Ursula K. Le Guin grâce aussi à une palette technologique leur permettant d'interagir en direct sur scène.

À L'ORIGINE DU PROJET

Invités en 2021 et 2022, à l'initiative de La Comédie de Genève à participer à une résidence de recherche au sein de la Cie Gilles Jobin, nous nous sommes familiarisés avec les outils de capture de mouvement.

Lors de ce premier temps de recherche et d'écriture, un texte s'est peu à peu imposé à nous. *Lavinia* d'Ursula K. Le Guin. Venant du théâtre et des arts numériques, il était la clef pour trouver une imbrication forte entre le récit que nous souhaitions porter et cette technologie, la capture de mouvement, que nous étions en train d'appréhender. Refaire vivre une figure féminine majeure grâce aux technologies modernes ?

Nous avons envie de relever ce défi et faire connaître ce personnage si impressionnant de Lavinia tout en mettant en lumière le travail de l'autrice américaine Ursula K. Le Guin. Ce récit connecte mythologie et biographie, présages et événements, antique et contemporain. Il nous semble porter en lui, le foisonnement nécessaire au déploiement de notre dispositif hybride entre théâtre et monde virtuel.

Lavinia, œuvre éponyme d'Ursula K. Le Guin, est un personnage évoqué en seulement quelques lignes par le poète Virgile dans *L'Eneïde* alors que son mariage avec Enée décide de la fin de son errance et de la fondation de Rome qui porte d'abord son nom, Lavinium. En réhabilitant ce personnage féminin, l'autrice propose de nous raconter l'histoire mythique selon une autre perspective dans une langue magnifique qui nous parvient également dans sa version traduite.

NOTE D'INTENTION D'ISIS FAHMY & BENOÎT RENAUDIN

LAVINIA, NOTRE HÉROÏNE

« Par cette fiction interactive centrée sur l'histoire de Lavinia et le texte d'Ursula K. Le Guin, nous voulons donner à voir une nouvelle approche d'écriture, de modélisation et d'animation d'un monde virtuel. Notre approche, sensible et artistique nous propulse dans d'autres enjeux que ceux habituellement développés par ceux qui dominent actuellement ces questions. Nous souhaitons apporter une voix alternative, en corrélation avec la démarche d'Ursula Le Guin qui est de réhabiliter une figure féminine dans les récits antiques. Nous voulons permettre l'émergence d'une héroïne virtuelle forte, puissante, mythologique sous la forme de l'avatar de Lavinia.

Pour nous, il s'agit de questionner la représentation de la femme dans l'Histoire et de lui redonner sa place dans cette épopée essentiellement masculine grâce à l'élaboration d'une expérience immersive originale.

Trois femmes contemporaines interprètent, chacune à leur manière, ce qu'aurait pu être Lavinia. Elles sont semblables et différentes, ensemble, elles doivent faire vivre l'avatar de Lavinia. Sans Lavinia, qui vit au-dessus d'elle à l'écran leurs présences au plateau s'écroulent, sans elles, Lavinia se meurt. L'observation de ce lien étroit grâce aux différents niveaux d'interaction allié à la puissance du récit de la vie de ce personnage devrait susciter intérêt et plaisir. En tout cas, c'est le pari que nous aimerions mettre en œuvre !

Écritures et lectures mutlicouches le roman d'Ursula K. Le Guin déploie plusieurs niveaux d'interprétation en reprenant le récit antique de Virgile et en faisant revivre par sa propre écriture le personnage de Lavinia à plusieurs siècles de distance.

Au plateau, les interprètes d'aujourd'hui proposent une nouvelle activation de la vie de cette héroïne par notre propre travail d'écriture et d'adaptation.

La période de recherche et d'écriture en 2022, nous a permis de comprendre que, s'il y avait similitude et interaction en direct entre les actions des interprètes et les modifications du monde virtuel à l'écran, il fallait trouver dans l'écriture ce qui ferait l'intérêt de regarder ces deux espaces. Quelle complémentarité dans l'écriture ?

Ainsi on ne voit pas et n'entend pas les mêmes choses entre les différents mediums : son, texte, image à l'écran et corps au plateau.

L'écran permet d'accentuer la dimension onirique, de donner à voir les présages, les sentiments intérieurs du personnage et il agit comme un catalyseur du récit porté par le texte. Par exemple, lorsque les cheveux de Lavinia prennent feu, il s'agit dans le roman, d'un passage précis avec un texte rédigé par Ursula K. Le Guin. Nous utilisons cette part de l'écriture mais uniquement pour nourrir le storyboard de l'image et la création sonore. C'est un texte transféré et visible sous une autre forme par les spectateurs. En parallèle, les actrices rejouent la scène de négociation pour le mariage de Lavinia et d'Enée à l'origine du déclenchement d'une guerre. Ainsi, le feu à ses cheveux annonce à la fois la fin de sa virginité, la guerre à venir et son futur pouvoir en tant que reine.

Nous avons ainsi élaboré un processus particulier d'écriture qui se fait en plusieurs temps.

Il y a d'abord, la sélection des passages dans l'œuvre originale. Ensuite, nous choisissons de traduire une partie du texte sous forme de storyboard qui permettra de créer les environnements virtuels et de donner des pistes de composition sonore. Après, il y a le texte dramaturgique, celui qui sera énoncé par les actrices au plateau. Et enfin, il y a l'écriture en répétition, le moment où on explore comment les gestes entre les actrices et l'avatar communiquent et diffèrent, comment les couleurs entre les lumières scéniques et les colorisations d'Albertine à l'écran se répondent, comment les chants et les sons de Zoé Sjollem et le texte résonnent entre eux.

Cette nouvelle écriture, originale dans son processus et hybride dans sa production, est vraiment le fruit d'un double regard et de compétence répartis entre les deux autrices.

Benoît Renaudin, par son approche de designer d'interaction, veille à l'écriture du monde virtuel, à la composition sonore et scénographique. Isis Fahmy, par son approche de metteuse en scène, veille à l'écriture dramaturgique, à la direction d'actrices et à la composition visuelle avec le plateau. À tous les deux, nous sommes garants de la cohérence entre ces deux espaces virtuels et réels, sachant que les mots, les lumières et les sons naviguent allègrement entre ces mondes a priori séparés tout comme le fait l'imaginaire des spectateurs.

PLATEAU DE THÉÂTRE ET MONDE VIRTUEL

Sans changer le destin de Lavinia, déjà écrit par Virgile, Ursula Le Guin, imagine à la première personne, la vie et les émotions de ce personnage de son adolescence à sa mort. En se réappropriant l'histoire d'un point de vue féminin, elle s'émancipe progressivement du cadre épique et de ces scènes emblématiques : l'arrivée du héros Enée, la demande en mariage, le duel entre Enée et Turnus, leur mariage et la construction de leur cité, jusqu'à inventer la suite de la vie de cette femme après la mort du héros Enée.

Régulièrement, le personnage s'interroge sur son statut et sa vie de papier, entre les lignes écrites par Virgile et Ursula K. Le Guin.

Ce questionnement sur son identité, sa représentation, son immortalité, ses joies, ses peurs, ses visions est ce qui nous a séduit pour travailler le lien entre le monde virtuel (ou irréel du récit épique de Virgile) et la réalité du plateau (avec l'écriture très sensuelle d'Ursula K. Le Guin).

C'est pourquoi, nous aimerions mettre en scène *Lavinia* en mêlant motion capture en direct et création d'un metaverse narratif dans lequel l'avatar virtuel de Lavinia évoluera.

Nous travaillons avec trois interprètes pour rejouer la vie de Lavinia et proposer une expérience immersive du destin de cette héroïne tragique oubliée de l'histoire. Ces trois performeuses avancent sur scène pour donner corps et voix à la vie de Lavinia en interaction avec les décors virtuels. Les spectateurs seront libres de regarder ce qui se passe au plateau et ce qui se déroule en parallèle dans le monde de ce metaverse antique.»

URSULA K. LE GUIN

Elle est née le 21 octobre 1929 et est décédée le 22 janvier 2018.

Grande avocate d'une littérature de l'imaginaire intelligente et humaniste, elle est une des seules auteures à avoir intégré de son vivant, en septembre 2016, la collection Library of America. Auteure prolifique, son œuvre est principalement marquée par ses nouvelles et ses romans de fantasy et de science-fiction pour lesquels elle a remporté cinq prix Hugo, six prix Nebula et dix-neuf Locus. Ursula K. Le Guin a reçu en 2014 la Medal for Distinguished Contribution to American Letters pour l'ensemble de son œuvre.

Son premier roman remarquable est *Le Monde de Rocannon* en 1966. Le succès vient avec la publication en 1969 de son roman *La Main gauche de la nuit* qui reçoit de nombreux prix (prix Hugo du meilleur roman et prix Nebula du meilleur roman) et est devenu depuis un des grands classiques de la science-fiction. Ce roman, début d'un cycle intitulé *Le cycle de l'Ekumen*, qui comporte six autres ouvrages, brise les schémas de la science-fiction de l'âge d'or. Bien qu'elle ait écrit de nombreux romans, des recueils de poèmes et livres pour enfants, elle est surtout connue pour ses nouvelles et romans de science-fiction dans lesquels elle explore de façon originale des thèmes anarchistes, féministes, psychologiques ou de l'identité sexuelle.

ISIS FAHMY & BENOÎT RENAUDIN - Conception

Ce duo d'artistes travaille en Suisse romande depuis 2016. Ensemble, ils écrivent des expériences théâtrales et immersives, utilisant la technologie comme un moyen d'ouvrir les champs des arts vivants. Ils imaginent une expérience sonore pour plonger un espace public lausannois au Caire en Egypte, avec *Métro Kairo[s]* (Résidence Pro-Helvetia - Festival de la Cité 2017). Dans *Horde*, ils fabriquent quatre instruments géants afin d'adapter *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio sous la forme d'une performance sonore de 10 heures (Festival de la Cité 2018, Lieu Unique à Nantes). Isis Fahmy & Benoît Renaudin créent également de toute pièce un duo de rock en hommage à Olympe de Gouges (Festival les Créatives 2019 - Théâtre Saint-Gervais). Leur dernière création, *Des Place[s]*, s'inspire de *Tentative d'épuisement d'un lieu parisien* de Georges Perec, un protocole d'observation à partir duquel ils développent un spectacle en réalité augmentée qui se performe sur des places publiques en Suisse et en France (GIFF 2021, Comédie de Genève, BM Genève, EXPERIMENTA, la Biennale 2022, New Image Paris 2022, etc.).

Ils sont également chercheurs associés, Isis Fahmy à La Manufacture - Haute École des arts de la scène et Benoît Renaudin à la HEAD - Genève, où ils ont développé plusieurs recherches sur la question des objets performatifs à la HES-SO en Suisse et à l'Université Américaine au Caire, en Égypte.

>> Pour voir l'ensemble de leur travail : benoitrenaudin.com — isisfahmy.com

ISIS FAHMY - Co-conception - Mise en scène / Meyrin (Genève)

Elle est metteuse en scène et chercheuse associée au sein de La Manufacture - Haute École des Arts de la Scène à Lausanne depuis 2018.

Depuis novembre 2021, elle est également artiste associée, avec une mission de programmation à l'Hexagone Scène nationale. Diplômée de l'Institut d'études politiques d'Aix-en Provence, après une Licence d'esthétique à Panthéon-Sorbonne, elle obtient son Master mise en scène en 2015 à La Manufacture. Elle co-dirige plusieurs recherches HES-SO sur la notion d'objet performatif mêlant les domaines du design et des arts de la scène en partenariat avec la HEAD et l'Université Américaine du Caire. Toujours dans une dynamique de recherche prospective pluridisciplinaire, elle participe au projet HES-SO Territoire en recherche sur le Grand Genève à l'horizon 2050 jusqu'en 2023. Elle initie des projets pluridisciplinaires au sein de la Compagnie [IF] qu'elle fonde en Suisse Romande en 2015, mêlant textes philosophiques et poétiques, musique contemporaine, design d'interaction et chorégraphie pour que les corps des interprètes et des spectateurs vivent des expériences fortes dans des dispositifs variables. Ces œuvres sont visibles dans des salles de théâtre, des lieux d'expositions ou dans l'espace public en Suisse et à l'international (GIFF, Théâtre Saint-Gervais de Genève, FNC de Montréal, CDN de Tours, Lieu Unique de Nantes, Tahrir Cultural Center au Caire, Festival de la Cité de Lausanne etc.) Elle travaille généralement par cycle de recherche artistique avec *Kairo[s]* (2015-2021) à partir des sons du Caire et *Contrevent[s]* (2016-2019) inspiré du roman *La Horde du Contrevent* d'Alain Damasio. Actuellement, elle ouvre celui sur les *Réalité[s]* (2021-2023), avec les projets *Des Place[s]* ou *Lavinia* en cherchant une complémentarité du regard entre réalité augmentée ou virtuelle et art vivant.

BENOÎT RENAUDIN - Co-conception - Design d'interaction et scénographie/ Meyrin (Genève)

Il est designer et chercheur associé à la HEAD - Genève et a fait partie des artistes associés de l'Abri (2019-2020) à Genève.

Musicien, performer, scénographe, il s'épanouit dans de nombreux projets. Il privilégie les projets interdisciplinaires, imagine et conçoit des objets interactifs et performatifs en design, au théâtre et en musique contemporaine. Il est diplômé de la HEAD - Genève avec un master en Media design obtenu en 2017. Depuis 2015, il collabore en Suisse avec des metteurs en scène, des musiciens, des compositeurs ou d'autres designers. Il a travaillé avec la metteuse en scène Isis Fahmy sur le projet *Des Place[s]* (GIFF 2021, Forum des images Paris 2022, EXPERIMENTA 2022 - Grenoble, Digidays - Chur Theater, etc.) *Kairo[s]* (Théâtre Saint-Gervais de Genève en 2015 et 2018, résidence Pro Helvetia au Caire 2016, Festival de la Cité à Lausanne 2016, Théâtre Olympia à Tours en France). En 2016 et 2017, il signe la performance *Horde* avec la Compagnie IF (Festival de la Cité 2017, Lieu Unique à Nantes 2018). En 2019, il conçoit la scénographie et de nouveaux instruments pour la pièce de théâtre *Contrevent[s]* (La Bâtie, Le Castrum) dans laquelle il joue également comme musicien.

Designer et musicien expérimental, il mène également ses projets personnels comme l'installation sonore *Flûtes !* composée de 100 flûtes à becs (Archipel, Klang Moor Shoppe, Ensemble Vortex), la performance-conférence *J'irai construire une cabane aux confins de l'espace* (Fête du Théâtre à Genève), l'installation sonore *Murmures* (Milan Salone di Mobile 2017, Design days Genève 2017, Art@GIF 2017 à l'ONU), le jeu vidéo sonore *Prométhée* (White night Moscow 2016, Ludicious 2017, Tous Ecrans 2016) et *la chasse au trésor interactive* Août (1^{er} août 2018 au Parc Lagrange à Genève).