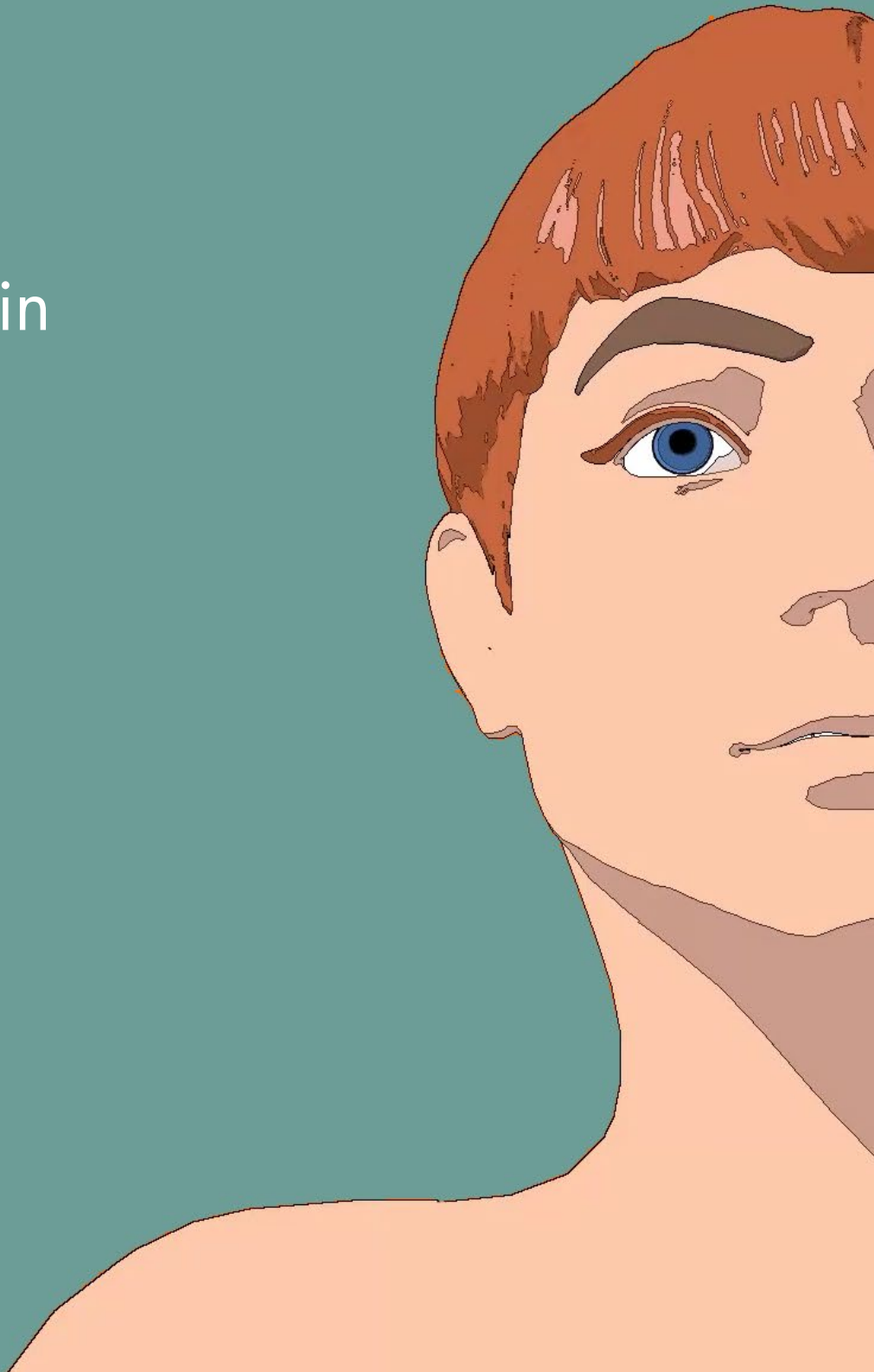


Compagnie [IF] x Studio Personne

LAVINIA

d'après le roman d'Ursula K. Le Guin

Co-conception
Benoît Renaudin
& Isis Fahmy



Texte de présentation court

Elles sont trois femmes. Elles se réunissent pour un rite théâtral d'un nouveau genre. Entre incantations technologiques et invocations synthétiques, elles souhaitent faire renaître une héroïne oubliée. Lavinia. Cette figure antique de l'Enéide, survit entre les lignes du roman d'Ursula K. Le Guin et celles de code informatique et de matière 3D. Pour la ressusciter, devant nos yeux, les trois femmes vont devoir lui donner un corps, une voix, un espace, une destinée.

Texte de présentation long

Trois femmes décident de ressusciter une figure antique féminine oubliée, pour la réinjecter dans notre imaginaire collectif. LAVINIA. Un nom évoqué en seulement quelques vers dans l'Enéide 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 d'un nouveau genre, 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 modélisés. Trois femmes, pour faire revivre encore une fois cette héroïne antique, munies du roman LAVINIA d'Ursula K. Le Guin et d'une palette technologique leur permettant d'interagir en direct sur scène.

Voir le trailer

Voir ici : <https://youtu.be/MDIRgPvcKLg?si=IUD-J5yT96-fA9Mvi>

Pour voir l'ensemble des photos

[https://drive.google.com/drive/folders/1t-1JY1TsxYA2oR1g_fGtfxp50-VYVv_g0?usp=drive link](https://drive.google.com/drive/folders/1t-1JY1TsxYA2oR1g_fGtfxp50-VYVv_g0?usp=drive_link)

Equipe artistique - Lavinia

Une création d'**Isis Fahmy** et **Benoît Renaudin**

d'après le roman **LAVINIA** d'Ursula K. Le Guin

Traduction : **Marie Surgers**, L'Atalante

Interprètes **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**

Assistant 3D **Pedro Ribot**

Illustrations Vase **Alex Howling**

Perruques et Maquillages **Katrine Zingg**

Retouches costumes **Célia Haller**

Crédits photographiques **Carole Parodi**

Administration Minuit Pile - **Loïc Kuttruff**

Production : Compagnie [IF], Studio Personne

Coproduction La Grange, Centre / Arts et Sciences / UNIL, Stu-

dios44/MocapLab – Cie Gilles Jobin et Comédie de Genève,

Théâtre Saint-Gervais et Geneva International Film Festival - GIFF

2023, Hexagone, scène nationale Arts Sciences (FR)

Avec les soutiens de Cinéforum, SSR, République et Canton de Genève, Ville de Genève, Loterie Romande, Pour-cent culturel Migros, Fondation Suisse des artistes interprètes, Fondation Ernst Göhner.

"Lavinia" by Ursula K. Le Guin

Used by permission of Curtis Brown, Ltd.

Copyright © 2008

All Rights reserved.



Note d'intention

Invités 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 du mouvement. Venant du théâtre et du design narratif, nous avons choisi d'adapter une œuvre littéraire : Lavinia d'Ursula K. Le Guin. Ce texte s'est imposé à nous comme la clef pour trouver une imbrication forte entre les images que nous produisons à l'écran et la performance qui se déroule au plateau. En effet, ce récit connecte mythologie et biographie, présages et événements. Il nous semble porter en lui, le foisonnement nécessaire au déploiement de notre dispositif hybride entre théâtre et monde virtuel.

« Comme Hélène de Sparte j'ai causé une guerre. La sienne, ce fut en se laissant prendre par les hommes qui la voulaient; la mienne, en refusant d'être donnée, d'être prise, en choisissant mon homme et mon destin. L'homme était illustre, le destin obscur : un bon équilibre. »

Extrait de Lavinia d'Ursula Le Guin

Lavinia, œuvre éponyme d'Ursula K. Le Guin, est un personnage évoqué en seulement quelques vers par le poète Virgile dans l'Énéide 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'auteur propose de nous raconter l'histoire mythique selon une autre perspective dans une langue magnifique qui nous parvient également dans sa version traduite.



Lavinia, femme aux multiples dimensions

Sans changer le destin de Lavinia, déjà écrit par Virgile, Ursula K. 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 pour écrire et inventer la suite de sa vie: son mariage et la construction de leur cité, l'arrivée de son fils, sa mort et sa survie mythique.

Régulièrement, le personnage s'interroge sur son statut et sa vie de papier, entre les lignes écrites par Virgile et Ursula 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 notre lien avec l'avatar de Lavinia . Nous avons mis en scène Lavinia en mêlant motion capture en direct et création d'un métaverse narratif dans lequel l'avatar virtuel de Lavinia évoluera. Au plateau, trois interprètes rejouent la vie de Lavinia pour proposer une expérience contemplative et 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 spectateurices sont libres de regarder ce qui se passe au plateau et ce qui se déroule en parallèle dans le monde de ce métaverse antique.



Lavinia, notre héroïne

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.

En créant un monde virtuel, dans lequel l'avatar de Lavinia évolue, nous souhaitons prendre part à la représentation du monde, en tant que créatrice venant des arts vivants et visuels. Par cette fiction interactive, nous voulons donner à voir une nouvelle approche de création d'un monde virtuel, différent de ce que les visions des Gafam et des grandes entreprises de développement de jeux vidéos imposent au niveau de la représentation des corps, des thèmes narratifs et des enjeux de société. Nous souhaitons faire correspondre la démarche d'Ursula Le Guin, de réhabilitation d'une figure féminine dans les récits antiques, avec la nôtre : permettre l'émergence d'une héroïne virtuelle forte, puissante, mythologique sous la forme de l'avatar de Lavinia.

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 avons mis en oeuvre !



Le traitement du texte à partir du roman

Lavinia repose sur une narration multiple entre ce qui est dit au plateau, véhiculé par les mots et ce que nous montre l'écran, donnant à voir une autre dimension du récit. A cela s'ajoutent, des scènes musicales composées par Zoé Sjollema.

Tableau 1. Je suis allée aux salines

Ecran : Noir

Plateau : Lumière progressive, le rite commence, le programme se charge

Tableau 2 Lavinia a bien existé

Ecran : L'avatar de Lavinia se révèle progressivement et se présente.

Plateau : dispositif à vue avec les trois interprètes. Lavinia résume sa vie.

Tableau 3. L'autel d'Albunea

Ecran : Une forêt, Lavinia observe et rêve

Plateau : Discussion avec Virgile

Chant : Doro Doro Dormiu

Tableau 4 Lavinia, j'étais libre

Ecran : Autour du feu. Présage de la guerre, ses cheveux prennent feu

Plateau : Expression de sa colère et résolution de se marier avec Enée

Chant : Mars Mavors Macte Esto

Tableau 5 Lavinia, je vous dis ce que j'ai vu

Ecran : Sur la tour de garde - Présage de l'aigle et des cygnes

Plateau : Récit de la guerre et annonce de la mort de Turnus

Tableau 6 Lavinia fonde Lavinium

Ecran : Réception des pénates d'Enée au milieu fondations de Lavinium

Plateau : Mariage et danse

Chant : Enos Lases Iuvate !

Tableau 7- Lavinia parle de son bonheur

Ecran : Souvenir d'une scène érotique avec Enée

Plateau : Récit d'une sortie à la plage avec leur fils

Tableau 8- Peuple de ma ville

Chant : *La ville de Rome*

Ecran : Sur une colonne qui s'élève au-dessus de la forêt, des ruines de Rome et du monde

Plateau : Lavinia annonce qu'elle élèvera, seule, Silvius dans la forêt, pour faire advenir leur destin.

Tableau 9 – Lavinia, immortelle : Va, continue !

Ecran : Lavinia se transforme en louve

Plateau : Récit de la fin de sa vie

Tableau 10 Lavinia, j'entends, je vole, je crie !

Ecran : le monde virtuel défile à toute vitesse et se compresse

Plateau : le rite s'achève, Lavinia perdure

Scénographie

Les recherches en 2022 ont permis de réaliser une première piste scénographique pour la création. Nous imaginons sur scène un espace recouvert de tapis que nous nous fabriquerons à la main. Entre ancien et contemporain, nous avons utilisé un tufting gun pour la fabrication d'un tapis test de trois mètres par



quatre mètres. Cette technique de tissage nous intéresse particulièrement car elle permet de réaliser un sol en laine, à la main, mais dans des temps de fabrication raisonnables. Il s'agit de lier la fabrication ancienne aux techniques modernes. Afin de créer également des volumes sur scènes, et répondre à l'espace virtuel qui se joue en direct, nous imaginons également la lumière comme une extension de l'écran avec des tubes Led.



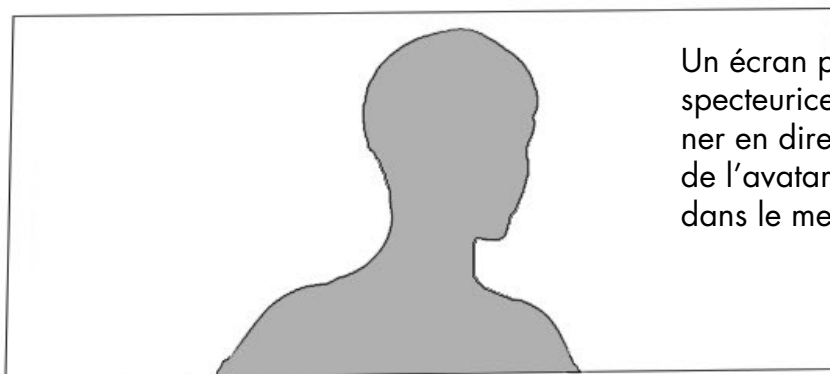
Scénographie virtuelle : paysages évoluant au grès des sons

Le deuxième espace à scénographier est celui du monde virtuel, qui est matérialisé sur l'écran derrière les interprètes. Celui-ci sera composé d'éléments de paysages et d'architectures modélisés en 3D qui correspondront à différents lieux dans lesquels le personnage de Lavinia évolue : construction d'une cité nouvelle, forêt primitive, bord de mer ou encore champs de bataille. La grande originalité repose sur le fait que c'est la comédienne-son qui fait évoluer en direct ces différents tableaux. Les séquences sonores qu'elle lance, font passer Lavinia d'un lieu à un autre. En fonction de la narration, dès que la comédienne-son modifie certains paramètres sonores comme un niveau de réverbération, une égalisation des fréquences, le lancement d'une note spécifique, cela affectera en direct un paramètre du paysage du metaverse : le vol des oiseaux, la couleur du ciel, la quantité de vent, la luminosité...



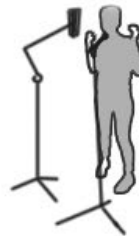
Schéma d'interactions au plateau

Nous avons imaginé une scénographie et un dispositif technique qui permettent de naviguer entre l'irréalité du récit dans un monde virtuel au travers de la littérature ; et le concret des corps des interprètes grâce au dispositif à vue sur scène. Faire connaissance avec cette femme aux multiples dimensions.



Un écran permet aux specteurices de visionner en direct l'évolution de l'avatar de Lavinia dans le metaverse

La troisième actrice-musicienne produit du son qui modifie en direct certains paramètres des paysages traversés par l'avatar.



Une autre actrice donne ses lèvres et ses expressions faciales ainsi que les mains à l'avatar en articulant son récit à partir du texte d'Ursula Le Guin.

Au centre, une actrice est munie d'un costume de motion capture dont nous capterions tous les mouvements pour modéliser son corps dans un monde virtuel épique, aux décors grandioses.

Costumes : plateau et metaverse

L'approche est de nouveau double dans la création des costumes. Sur le plateau ce sont des vêtements qui revêtent une importance technique pour permettre aux actrices d'activer un rite théâtral contemporain, comme des marionnettistes du XXI^e siècle avec l'avatar, elles sont en noir. L'une porte les marqueurs qui permettront la détection de ses mouvements dans le champ des caméras Qualysis. Les trois portent des perruques et sont maquillées pour accentuer leur juméléité et lien avec l'avatar de Lavinia. A l'écran, Lavinia porte trois costumes différents selon ses âges et ses fonctions.



Lavinia : Processus de création 2021-2023

Juin 2021

La Comédie de Genève propose à la Cie [IF] une session introductive aux outils de motion capture et de réalité virtuelle au sein de la Cie Gilles Jobin

Eté - automne 2021

Naissance du projet Lavinia. Premières notes d'intention, constitution de l'équipe artistique, prise de contact avec les Editions de l'Atalante. Présentation de projet au XR coproduction session GIFF 2021

Novembre 2021- Juin 2022

Résidence de recherche et d'écriture avec la signature d'une convention entre la Cie [IF] et la Cie GillesJobin avec le soutien de la Comédie de Genève avec les objectifs suivants :

- Modélisation de l'avatar de Lavinia Janvier-Février 2022
- Premiers tests d'évolution des paysages avec des paramètres sonores et premières compositions. Février 2022
- Essai technique et scénographique pour la capture faciale avec le texte. Mars 2022
- Tests techniques pour la gestion des flux en live venant des trois interprètes pour faire évoluer le métaverse. Avril 2022
- Phase de développement technique et travail dramaturgique. Avril-Mai 2022
- Etape de travail au plateau d'une semaine avec tous les équipements et l'ensemble de l'équipe artistique. Juin 2022.

Février- Juillet 2023

Deuxième résidence de recherche, d'écriture et de développement clôturée par deux semaines au sein du Studios 44 /MOCAPLAB

du 25 au 7 juillet avec les interprètes au plateau.

Août -Septembre 2023

Période de création au sein de La Grange - Centre / Arts et Sciences I UNIL. 4 représentations du 27 au 30 septembre en ouverture du Festival "Fictions Futures - Demains Réels".

Saison 2023-2024 Tournée au sein des coproducteurs et lieux partenaires GIFF (Geneva International Film Festival) et Hexagone, scène nationale Art-Science(FR)

Tournée 2023

27 au 30 septembre 2023 - Grange / UNIL

Lavinia fait l'ouverture du festival Fictions futures, demain réel.

9 au 12 novembre - Théâtre Saint-Gervais / GIFF

Co-programmation au sein de la saison du Théâtre Saint-Gervais et du Geneva International Film Festival au sein de sa partie digitale

7 décembre 2023 - Hexagone, scène nationale Art-Science(FR)

Deuxième résidence de recherche, d'écriture et de développement clôturée par deux semaines au sein du Studios 44 /MOCAPLAB du 25 au 7 juillet avec les interprètes au plateau.



*Photos de la création à la Grange -
Unil en septembre 2023*





A propos de l'auteurice



Ursula K. Le Guin 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.



Conception

ISIS FAHMY & BENOÎT RENAUDIN

Ce duo d'artistes travaille en Suisse romande depuis 2016. Ensemble, iels écrivent des expériences théâtrales et immersives, utilisant la technologie comme un moyen d'ouvrir les champs des arts vivants. Iels 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*, iels 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 iels 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 Grenoble 2022, New Image Paris 2022, etc.).

Iels sont également chercheur.euse.s associé.e.s, Isis Fahmy à La Manufacture – Haute École des arts de la scène et Benoît Renaudin à la HEAD – Genève, où iels 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



Comédienne-voix

CHRISTINA ANTONARAKIS fait ses classes au Cours Florent à Paris, puis obtient un Bachelor de philosophie et d'esthétique du cinéma à la faculté de Lettres à l'Université de Genève.

Lors de ses études, elle rejoint les compagnons d'AmStramGram et joue notamment sous la direction de Mariama Sylla dans Jean-Luc, une pièce écrite par Fabrice Melquiot et les compagnons en 2016. En 2017, elle sillonne la Suisse et la France avec le Théâtre c'est (dans ta) classe, produit par AmStramGram et les Scènes du Jura, mis en scène par Camille Giacobino et joué plus de soixante fois. En 2018, elle joue pour le jeune public dans Une fusée pour pépé à AmStramGram, elle participe à la création de Cry écrit et mis en scène par Léna Kitsopoulou, et présenté au théâtre Saint-Gervais, et joue également sous la direction d'Éric Devanthéry pour la pièce Soudain l'été dernier de Tennessee Williams, au Théâtre Pitoëff. Durant deux saisons (2018/2019 et 2019/2020) elle fait partie de l'ensemble du POCHE à Genève et joue dans huit pièces, notamment Le Brasier, mis en scène par Florence Minder, La Côte d'Azur mis en scène par Manon Krütli ou encore Sapphox une pièce écrite par Sarah Jane Molonay.



Comédienne et compositrice

Née en 1995 à Genève, **ZOÉ SJOLLEMA** a un riche parcours musical. Passionnée et virtuose du violon, de la chanson et de l'expérimentation, elle se produit en duo (citron citron ou avec Fhun Gao) ou au sein du groupe Burning Spiaggia. Elle commence le théâtre en 2010 au Conservatoire de Genève avant de rejoindre l'atelier du Théâtre Spirale. En 2015, elle suit des stages professionnels au Théâtre de Marionnettes de Genève. Elle joue dans deux spectacles du Théâtre Spirale mis en scène par Michele Millner: Amores de Cantina (2016) et Les Cygnes Sauvages (2017), avant d'entrer à l'INSAS en 2017. En 2020, elle met en scène sa carte blanche, Déterre. Elle obtient

son master en Interprétation Dramatique en 2021. Depuis 2019, elle joue dans La Place, mise en scène par Laure Lapel, avec Yasmina Al-Assi et Zenabou Mbamba au Théâtre Océan Nord et à la Balsamine à Bruxelles ainsi qu'au festival Factory à Liège. En 2021, elle intègre l'Ensemble du POCHE GVE et joue dans La folle en costume de folie mise en scène de Chloë Lombard, L'Homme apparaît au quaternaire mise en scène de Mathieu Bertholet et Spaghetti bona fide mise en scène de Dorothée Thébert & Filippo Filliger.



Comédienne-corps

D'origine suisse et anglaise, **GEORGIA RUSHTON** commence très tôt une pratique d'interprète auprès de la Cie 100% Acrylique à Genève. Musicienne, chanteuse, elle pratique également l'escrime où elle remporte plusieurs podiums lors de compétitions nationales. En 2018, elle intègre le Bachelor théâtre de La Manufacture, Haute Ecole des arts de la scène, où elle côtoiera Oscar Gómez Mata, Frédéric Fonteyne, Valeria Bertolotto, Jonathan Capdevielle, Krystian Lupa, ou encore Lola Giose avec qui elle continuera de collaborer en intervenant à ses côtés auprès du département danse de La Manufacture. Dès sa sortie d'école, elle produit et présente ses propres créations tel que Histoires

naturelles, présenté au festival Été au verger à Genève en 2021, ou encore Les bonnes soeurs à contresens, co-création qui sera présentée au Théâtre du Loup en avril 2022. Elle jouera également en avril sous la direction de Bastien Semenzato au théâtre St-Gervais à Genève.



Développement

RAPHAËL MUNOZ a co-fondé le studio d'enregistrement et de développement carougeois Aprobado Sàrl en 2012. Diplômé de la HEAD – Genève en Communication visuelle et en Media Design, il collabore avec des artistes et des designers pour leur apporter une expertise technique et développer leurs projets. Ses compétences transversales sur applications mobiles, installations interactives, jeux-vidéo, réalité augmentée et réalité virtuelle lui permettent de trouver des solutions efficaces et adaptées aux besoins des équipes qu'il rejoint.

A mi-chemin entre le designer graphique et le programmeur informatique, il se sert du code comme d'un outil d'expression artistique, ce qui lui permet de rester au plus proche de la vision des auteurs avec qui il oeuvre.

>> Pour voir l'ensemble de son travail : aprobado.ch



Costume

SABINE SCHECHINGER, avec plus de 20 ans d'expérience, de l'idée au dessin, de la réalisation à la production, a une vision large du design de mode qui lui laisse explorer facilement de nouveaux champs d'expertise. Si la démarche créative est prioritaire, elle est à l'écoute des besoins de ses clients et réalise des objets dont la signature est de rendre le produit exclusif, de part ces formes, ces couleurs, ces matières et ces finitions. Chargée de cours à la HEAD pour la filière Design Mode, Bijou et accessoires depuis 2004, elle enseigne les applications relatives au textile pour créer aussi bien des vêtements physiques que virtuels. Son intérêt notoire pour les nouvelles technologies l'amène

à collaborer avec différents acteurs culturels et économiques tels que le fablab Onl'fait ou des marques (Switcher, Florange et Greatfull) qui produisent des vêtements de façon respectueuse et durable.



Lumière et direction technique

Photographe de formation, **HUGO CAHN** travaille d'abord au Studio Guy Renaux à Saint-Genis Laval (FR). En 2015, il change de domaine et obtient son diplôme de technicien polyvalent du spectacle vivant à l'école Grim Edif à Lyon, où il étudie le son, la régie et la création lumière. Il rejoint ensuite la Cie Gilles Jobin à Genève en tant que responsable technique, travaillant sur différentes pièces de danse telles que QUANTUM, Força Forte, VR_I, Dance Trail, Cosmogony, et bien d'autres projets. En plus de sa position de directeur technique, il est également en charge du studio de capture de mouvement de la compagnie jusqu'en mars 2022. Depuis, il collabore aussi

avec d'autres chorégraphes tels que Yuval Pick, Muriel Romero et Pablo Palacio (Instituto Stocos, Espagne), Simone Aughterlony, Tidiani N'Diaye (Cie Copier Coller, France). En 2020, il signe une autre création lumière pour le même chorégraphe, dans la pièce Moi Ma Chambre Ma Rue. En 2018, Tidiani N'Diaye s'associe à Arthur Eskenazi pour créer le festival multidisciplinaire BAM à Bamako, au Mali, dont Hugo Cahn est le directeur technique. Puis en avril 2022, il rejoint zürichmoves ! Forever Imbricated en tant que co-directeur technique aux côtés de Marie Prédour, festival initié par la toute nouvelle structure Imbricated Real, de Simone Aughterlony et Marc Streit. Hugo poursuit aujourd'hui son activité de créateur lumière, régisseur et directeur technique en free-lance, principalement dans le domaine de la danse, mais aussi du théâtre.



Assistante scénographe

Après avoir étudié le design d'espace à l'École Supérieure d'Arts Appliqués Duperré à Paris, **MARTHE LEPELTIER** participe en tant que stagiaire à la scénographie de l'exposition Éblouissante Venise! au Grand Palais, aux côtés de la metteuse en scène Macha Makeïeff. Après cela, elle rejoint le Pavillon Bosio, École Supérieure d'Arts Plastiques de la ville de Monaco. Pendant deux années, elle initie une pratique personnelle portant sur des questions liées à la ville, à ses habitants, ses territoires et marges, à l'intérieur et à l'extérieur. En 2020, elle intègre la Manufacture, où elle prolonge ses recherches en ciblant cette fois-ci l'expérience des spectateur·ices, et leur place dans la représentation. Au fil de ses études, elle travaille avec différents artistes comme Ann Guillaume ou encore les Rimini Protokoll, qu'elle assiste sur le spectacle Utopolis Lausanne, en 2022.



Coloriste

ALBERTINE ZULLO est une dessinatrice et illustratrice suisse, spécialisée dans l'illustration de livres jeunesse. Formée à l'école des arts décoratifs et à l'École supérieure d'art visuel (ESAV) de Genève, elle débute en 1990 dans la sérigraphie et l'illustration. En 1990 elle ouvre son atelier de sérigraphie. Elle enseigne à la Haute École d'art et de design depuis 1996. Elle coopère souvent avec son mari Germano Zullo, écrivain et poète. En 2016, ils ont publié ensemble plus de vingt albums de jeunesse aux éditions La Joie de lire, ainsi que des livres érotiques aux éditions Humus.

Ils ont également réalisé des films d'animations, tels que Le Génie de la boîte de raviolis. En 2019, elle fait partie de l'équipe des dessinatrices du nouveau mensuel féministe satirique Siné Madame. En 2020, elle est couronnée par le Prix Hans-Christian-Andersen dans la catégorie Illustration, prix international danois. En 2021, elle est sélectionnée pour le prix suédois international, le Prix commémoratif Astrid-Lindgren.



Administration

Après une formation à la Haute Ecole d'Etudes sociales et pédagogique à Lausanne. **MARION HOURIET** oriente sa carrière professionnelle dans les métiers de la culture et multiplie les expériences au sein de la FCMA, du Festival de la Cité, du Théâtre Kléber-Meleau. En 2016, elle fonde à Vevey, Minuit pile pour assurer la coordination de divers projets culturels auprès de compagnies indépendantes et d'institutions en Suisse romande. Elle collabore avec la compagnie [IF] depuis l'été 2017.



Co-conception - mise en scène

ISIS FAHMY est metteuse en scène et chercheuse associée au sein de La Manufacture - Haute Ecole des Arts de la Scène à Lausanne depuis 2018. Depuis novembre 2021, elle est également artiste associée, avec une mission programmation, à l'Hexagone, scène nationale Art-Science de Meylan à proximité de Grenoble en France. Diplômée de l'Institut d'Etudes 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.

>> Pour voir l'ensemble de son travail : isisfahmy.com



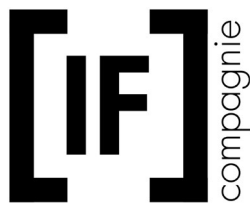
Co-conception - Design d'interaction et scénographie

BENOÎT RENAUDIN est designer et chercheur associé à la HEAD – Genève, il a fait partie des artistes associés de l'Abri (2019-2020) à Genève. Depuis 2018, il mène une recherche sur la question des objets performatifs avec une forte dimension ludique.

Musicien, performer, scénographe, Benoît Renaudin s'épanouit dans de nombreux projets. Il vit à Genève. Il privilégie les projets interdisciplinaires, imagine et conçoit des objets interactifs et performatifs en design, au théâtre et en musique contemporaine. Après avoir été diplômé en journalisme à l'UJBA (Bordeaux/France) et travaillé pendant plusieurs années dans la presse culturelle,

il reprend ses études à la HEAD – Genève et obtient son diplôme du master Media Design 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, Biennale 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 en 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) ou encore 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 (1er août 2018 au Parc Lagrange à Genève).

>> Pour voir l'ensemble de son travail : benoitrenaudin.com



La compagnie IF

Fondée en Suisse Romande pour développer une approche du théâtre poreuse où se croisent la philosophie, la musique expérimentale, les nouvelles technologies, les textes et les corps, les projets de la compagnie IF s'exposent au public sous forme d'installations sonores, de performances tant dans des salles de théâtre (POCHE/GVE, Théâtre Saint-Gervais, Théâtre Olympia, Tours) que dans l'espace urbain (Artellewa au Caire, Festival de la Cité, GIFF). Le processus de création produit des formes diverses qui partagent et articulent ses étapes de recherches avec les spectateurs généralement sur plusieurs années avec des équipes mixtes de créateurs réunies sous l'impulsion de la metteure en scène Isis Fahmy.

Contacts

Direction artistique
Isis FAHMY
+41 78 827 21 44

Administration
Marion Houriet
+41 76 405 63 56

Association IF
1000 LAUSANNE



Studio Personne est basé à Genève.

Studio Personne propose des expériences à la frontière

des arts numériques,
de la scénographie

et de la performance

Contact

Benoît Renaudin studiopersonne@gmail.com
+41 (0) 79 848 32 26

Studio Personne



CINÉFORUM



REPUBLIQUE
ET CANTON
DE GENEVE

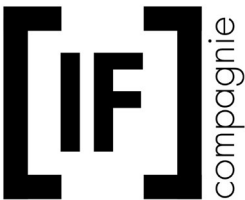


MIGROS
Pour-cent culturel

CIE
GILLES
JOBIN



**PRS
NN**



Maison
Saint
Gervais

GIFF GENEVA
INTERNATIONAL
FILM FESTIVAL
BEYOND CINEMA