

L'Inverso Collectif
présente

Kit de survie imaginaire
pour une génération connectée

Eden le dino
(8 ans et +)

Cheval de 3.0
(12 ans et +)

Celle qui voulait qu'on la
regarde disparaître
(14 ans et +)

KIT DE SURVIE IMAGINAIRE POUR UNE GÉNÉRATION CONNECTÉE

Trois spectacles pour interroger notre rapport au réel et au virtuel

Cette saison, l'Inverso poursuit la dynamique lancée par la création de *Celle qui voulait qu'on la regarde disparaître* (2023) avec la création de deux autres spectacles : *Eden le Dino* et *Cheval de 3.0*. Les acteur·ice·s du collectif portent, en solo ou en duo, une création co-écrite avec la mise en scène. Ces pièces ont pour contrainte d'être légères techniquement, adaptables aux lieux non dédiés et répondent au désir de faire théâtre partout.

Réunis sous le titre «Kit de survie imaginaire pour une génération connectée », ces trois formes ont été écrites à partir de questions surgies pendant la création de *REGARDE !*, second spectacle de l'Inverso Collectif. Comment on (se) regarde ? Comment on porte notre attention dans le monde ? Quels préjugés trament toujours notre perception du monde ? Un constat s'est rapidement imposé à nous : la généralisation de l'usage des smartphones et, par ce biais, l'accès aux réseaux sociaux et à l'intelligence artificielle, provoque une fusion entre le monde réel et le monde virtuel. Ce dernier n'est plus une échappatoire auquel on accède temporairement mais fait partie intégrante de notre réalité. Ce constat s'est révélé particulièrement sensible lors des nombreux ateliers que nous avons menés en collège et en lycée. En effet, les adolescent·e·s sont très connecté·e·s, disposant souvent de profils sur plusieurs réseaux sociaux et leur existence en ligne revêt une importance au moins égale à leur existence en cours, en famille, etc. Ces outils reconfigurent les relations entre réel et virtuel, et marquent une vraie différence entre nos deux générations. Après la création de *REGARDE !*, nous avons eu envie de prendre à bras le corps cette question et le théâtre, par l'immédiateté et la relation sensible qu'il permet, nous paraît être le lieu idéal pour partager ces réflexions. À leur endroit, et pour chaque âge, les spectacles du « Kit de survie imaginaire pour une génération connectée » s'interrogent sur la place de l'imaginaire, de la fiction et du récit aujourd'hui.

Eden le Dino, jeune public à partir de 8 ans, nous plonge dans l'univers du jeu vidéo en réseau. *Cheval de 3.0* propose une enquête policière au cœur du marché des data et se demande si nous sommes bien maîtres de nos données. Enfin, *Celle qui voulait qu'on la regarde disparaître* ouvre les portes de l'univers impitoyable du mannequinat, un monde où l'image règne en reine et impose ses diktats, quitte à provoquer des troubles du comportement alimentaire.

SOMMAIRE

<i>Eden le Dino</i>	p.3
<i>Cheval de 3.0</i>	p.6
<i>Celle qui voulait qu'on la regarde disparaître</i>	p.9
<i>L'Inverso Collectif</i>	p.12

Contacts

Eden, le dino

Le rapport réel/virtuel dans les jeux vidéos

Dès 8 ans

Résumé

Tania, 11 ans, adore jouer aux jeux vidéo. Après avoir terminé plusieurs jeux solos, elle se met à jouer GUB KID'Z, le jeu en réseau dont tout le monde parle. Elle choisit pour avatar un dinosaure qu'elle appelle Eden et entre alors dans un monde virtuel dans lequel elle rencontre une communauté où elle se sent forte et à sa place, entourée de gens qui partagent sa passion.

Le but de GUB KID'Z est simple, il faut accumuler le plus de patates magiques possible.

Plusieurs options s'offrent aux joueur-se-s en fonction de leur niveau :

1. Bêcher son jardin, un travail pénible et laborieux
2. Résoudre des énigmes et remplir des missions individuelles ou collectives
3. Se liguier collectivement pour voler les patates des autres joueur-se-s

Tania joue de plus en plus et Tim, son ami de toujours, lui reproche de s'isoler.

Tout empire quand suite à l'attaque d'une ligue adverse, Tania perd les patates magiques de sa communauté. Particulièrement sous pression lors de la mission suivante, elle commet une faute d'inattention entraînant la disparition de Frapt, l'un des personnages du jeu qu'elle considère comme sa grande sœur virtuelle. En plus d'un insoutenable sentiment de culpabilité et de trahison, Tania découvre la violence de la communauté qui la bannit à grand coup d'insultes sexistes.

Comment faire face à cette perte vécue comme un deuil et lutter contre les comportements sexistes et culpabilisateurs, c'est ce que Tania va devoir découvrir dans le monde virtuel comme dans le monde réel ?



Dramaturgie

Eden le dino est né de l'envie de creuser une problématique qui a émergé pendant la création de *Regarde !* : celle des liens entre le monde réel et le(s) monde(s) virtuel(s), notamment à travers le jeu vidéo. La manière dont ces derniers s'attachent à créer des univers où chacun·e peut être autre nous a ramené au théâtre et à la notion de personnage, d'avatar, de fiction.

En nous intéressant à ce milieu, nous avons découvert que cette pratique était très répandue et que, contrairement à nos a priori, près de la moitié des "joueurs" sont des "joueuses". Cependant 59% d'entre elles cachent leur identité quand elles jouent en ligne et lors des événements physiques, à peine 5% des participant.e.s sont des femmes. Cela nous a donné envie de créer le personnage de Tania, une jeune fille qui assume sa passion pour les jeux vidéo, pour lesquels elle a un véritable talent, au point d'envisager de devenir "gameuse" professionnelle. Sur le forum, elle se lie d'amitié avec Astra, une autre joueuse plus âgée qui la conseille et l'encourage, notamment sur le fait qu'elle doit bien travailler à l'école si elle veut percer dans ce milieu.

Le sexisme n'est pas un enjeu central de la pièce mais traverse le spectacle en filigrane. Il permet de faire lien entre le réel et le virtuel car le sexisme et les discriminations sévissent dans les deux espaces. Le(s) monde(s) virtuel(s) ne sont pas des paradis déconnectés de toute réalité sociale. Créés et habités par des humains, ils sont investis des problématiques du monde réel et apparaissent parfois dans leur principe comme des métaphores de notre monde. D'où la question de la reproduction de certains comportements ou de la récupération de certaines idées que nous posons dans notre spectacle.

Au-delà de la question du sexisme, le spectacle pose la question des rapports entre réalité et fiction, notamment à travers le deuil. A un moment du spectacle, Tania est intimement persuadée d'avoir tué Frapt (personnage d'Astra dans le jeu) et le bannissement de la communauté est une véritable épreuve pour elle. Tout se mêle et Tania ne parvient plus à faire la différence entre la mort d'un personnage et celle d'une amie, comment continuer à faire la part des choses ?

Il nous paraissait intéressant d'interroger les rapports entre réalité et fiction dans le cadre d'un spectacle destiné à des enfants de 8 à 12 ans, à ces âges où la question de la construction de soi et des modèles est particulièrement prégnante. Certes, les jeux vidéo peuvent être vus comme des espaces dangereux – et encore plus pour les enfants – car on ne sait jamais vraiment qui se cache derrière les avatars et les phénomènes d'addiction existent. Mais ne peuvent-ils pas également être considérés comme des endroits où tester des identités multiples, pour mieux habiter celle qu'on choisit dans la vie réelle ? Plus largement, le spectacle interroge notre capacité à réinvestir, dans le monde réel, des expérimentations du virtuel et demande aux enfants : comment crée-t-on des univers et des récits où le sexisme et les discriminations n'ont plus leur place ?

LE JEU EN CHIFFRES

70 % des français·e-s déclarent jouer occasionnellement (au moins 1 fois / an)

=> 37,4 Millions de personnes

Parité presque atteinte
51% ho / 49% fe

Âge moyen : 39 ans

88 % d'adultes (18 et +)
12 % d'enfants (10/17 ans) soit **4,6 millions de jeunes**

DONC

ON EN PARLE ?

Mise en scène

Eden le Dino s'est écrit à six mains entre le plateau et la mise en scène. A partir des premières recherches, les comédiennes et la metteuse en scène ont élaboré une trame, une trajectoire possible pour le personnage de Tania et son avatar Eden. Rapidement, il a paru intéressant d'alterner entre le monde réel et le monde virtuel, entre des moments où l'on identifie le quotidien de Tania : l'école, la maison, les devoirs et les moments plus diffus dans le temps où elle bascule dans l'univers GUB Kid'z. Si le premier acte alterne ainsi entre des moments de jeu et des moments de vie quotidienne, le deuxième acte se passe presque exclusivement dans l'univers du jeu, puis Tania, bannie du jeu, revient dans la cour de l'école. L'un de ses défis alors est de pouvoir retourner dans le jeu mais avec plus de distance et en se protégeant des insultes et des moqueries.

Chaque univers possède sa galerie de personnages, interprété-e-s successivement par les deux comédiennes. Dans le monde réel, Marina joue Tania et Marie Astier joue Tim, son ami de toujours, présent principalement à l'école. Le père de Tania est également présent par une voix (l'ingénieur son Luc Montaudon) mais non incarné au plateau. Dans l'univers de GUB Kid'Z, les personnages fourmillent. Marina Monmirel incarne Frapt (l'avatar d'Astra) et Marie Astier Eden (l'avatar de Tania). D'autres joueur-se sont matérialisé-e-s par des voix off et l'équipe de Tania se compose ainsi de Frapt mais aussi de Manitoba, de Pandémonium et de Xylon. Ce groupe est d'ailleurs plutôt doué pour résoudre les énigmes et remporter les missions.

L'une des questions centrale concernant la mise en scène a été de recréer au plateau l'atmosphère du jeu vidéo. Le niveau de perfectionnement atteint par les jeux aujourd'hui bat d'emblée les possibilités offertes au théâtre, à moins de déployer des moyens considérables et contraires à l'impératif d'une forme légère techniquement. Concernant la direction d'actrice, nous avons donc fait le choix de travailler à partir du code, en déréalisant les démarches et en trouvant des automatismes qui rappellent cet univers. La création sonore a également une place centrale dans ce travail puisqu'il n'y a aucune voix live dans l'univers du jeu. Toutes les consignes et les interactions sont enregistrées et dévoilent un monde humanoïde. La composition sonore - pour le moment très inspirée de Zelda - est en cours d'élaboration par Luc Montaudon, créateur et ingénieur sonore du spectacle. Un travail sur la spacialisation des voix est également en cours de mise en œuvre.



Cheval de 3.0

Enquête au coeur des data

Dès 12 ans

Résumé

Jouant sur la frontière entre réalité et fiction, ce spectacle vient à la rencontre des collégien-ne-s et des lycéen-ne-s dans leur quotidien. Les élèves sont en effet convoqués au milieu de leur journée de cours pour faire face à une situation de crise : le lycée a été hacké par un pirate informatique qui retient en "otage" toutes les données de l'établissement (bulletins, absences, logiciels de comptabilité et de gestion des élèves). Aucune rançon n'est demandée mais la situation est prise très au sérieux, surtout quand il apparaît que d'autres lycées sont touchés.

Un duo composé d'une policière et d'un spécialiste en informatique est dépêché sur place. La fuite pourrait provenir du téléphone de l'un des élèves. Rapidement il est demandé à tous les élèves d'installer l'application VIGIDATA, dont la généralisation permettra à chacun-e de mieux se protéger.

Ce qui commence comme un happening participatif, au ton légèrement comique et décalé, se change peu à peu en un véritable thriller d'enquête. Le coupable n'est peut-être pas celui qu'on croit et des éléments donnent à penser qu'il s'agit de bien plus que d'une anecdotique demande de rançon... Surtout quand des liens se tissent avec une obscure société tentaculaire dans le commerce des data, à des fins de manipulation politique notamment...



Dramaturgie et mise en scène

Les recherches pour *Cheval De 3.0* ont commencé à partir de notre ignorance : qu'est-ce qu'une donnée ? Quelle est sa valeur, qui intéresse-t-elle et pourquoi ? Quels en sont les enjeux éthiques, économiques, politiques et écologiques de sa production, de sa collecte, de son utilisation de et sa mise sur le marché ? Rapidement, nous réalisons que parler de donnée au singulier n'est pas pertinent, les données n'ont aucune valeur en soi, c'est leur nombre qui les rend intéressantes parce qu'exploitables. Ces traces de nous-mêmes laissées sur la toile parlent et peuvent, si elles sont bien exploitées, produire des richesses. Cette première recherche nous amène à plusieurs questions : où s'arrête et où commence la vie privée sur internet ? Comment les outils numériques, omniprésents dans nos vies, donnent à la fois une grande liberté et permettent un contrôle étroit de nos pratiques, mais également de nos désirs ? Qui, du smartphone ou de l'utilisateur, utilise l'autre ?

Nous avons découvert un univers vaste porté par le développement massif des nouvelles technologies (applications et réseaux sociaux) qui entraîne une création toujours plus importante de contenu et une collecte des données en augmentation exponentielle. Cette dernière peut être consentie (par l'acceptation des cookies par exemple) et être utilisée à des fins de ciblage commercial par exemple. D'autres méthodes se situent sur des frontières plus troubles comme la revente des données personnelles à des entreprises d'influence électorale (Affaire Cambridge Analytica) ou la création de bots (faux profils très actifs sur les réseaux). En s'appuyant plusieurs enquêtes telles que : [«Les sociétés écrans de l'Etat de Mexico»](#), [«Team Jorge»](#) ou [«Insider»](#) menées par le Consortium de journalistes d'investigation international Forbidden Stories, ainsi que l'affaire Cambridge Analytica et Pegasus, *Cheval de 3.0* tente de lever le voile sur la notion de vie privée en ligne, sur le contrôle que ces applications exercent sur nos existences et notre capacité à faire la part des choses.

Ces questions, loin d'être anecdotiques, nous semblent être éminemment citoyennes, et particulièrement pertinentes pour un public de lycée chez qui le temps passé devant les écrans est le plus élevé. Sous couvert d'un thriller spectaculaire et haletant, aux confins du scandale politico - financier, *Cheval de 3.0* est donc une pièce ancrée dans le réel et dans son temps, une fable émancipatrice ludique et responsabilisante à destination de la nouvelle génération.

LE MARCHÉ DE LA DONNÉE EST ESTIMÉ à
500 MILLIARDS DE DOLLARS en 2024

LES DONNÉES C'EST QUOI ?

GÉOLOCALISATION / COORDONNÉES BANCAIRES
PAGES WEB CONSULTÉES / ACHATS EN LIGNE
« LIKES » SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX / VIDÉOS REGARDÉES

LES « MOMENTS DE VIE » – NAISSANCE / MARIAGE / DÉMÉNAGEMENT,
ETC. – GÉNÈRENT DES BESOINS DANS NOTRE VIE DE CONSOMMATEUR ET
DONNENT UNE GRANDE VALEUR À NOS DONNÉES
DANS UNE OPTIQUE DE MARKETING ET DE FIDÉLISATION.

LA VALEUR DES DONNÉES PERSONNELLES VARIENT EN FONCTION

- LA CLASSE SOCIALE
- LE REVENU
- LA NATIONALITÉ

ET, SURTOUT, L'AGRÉGATION DE MASSE.

SUR LE DARK WEB, ACCESSIBLE VIA LE MOTEUR THOR, IL EST POSSIBLE
D'ACHETER SOUS COUVERT D'ANONYMAT : DES CLICKS, DES FAUX PROFILS
ACTIFS, DES CODES DE CARTES BANCAIRES, DES INFORMATIONS PERSONNELLES,
DES ARMES À FEU, ETC.

Celle qui voulait qu'on la regarde disparaître

Normes de genre et réseaux sociaux

Dès 14 ans

Résumé

Laurence a 23 ans. Elle fixe son téléphone au dispositif lumineux avec lequel elle fait ses storys sur instagram.

Sauf qu'aujourd'hui, c'est la dernière vidéo. Elle arrête sa carrière. Elle arrête les défilés, les pubs. Et elle vient dire publiquement ce qui se cache derrière son corps, ce corps idéal, façonné, fantasmé.

Autour d'elle, quasiment rien : son existence toute entière tient dans la lumière qui lui permet de capturer son image et dans la petite valise à roulettes qu'elle a déposée à ses pieds.

Laurence ne s'est jamais installée nulle part.

Pour elle-même et pour ses followers, Laurence plonge dans son histoire.

Dans la joie et la jubilation de ses douze ans, quand le regard d'un agent la décrète "spéciale" et lui ouvre les portes de son rêve de star.

Dans l'obstination de ses quatorze ans à rester "spéciale" (et surtout pas ronde, surtout pas "sexy"), à se démarquer toujours plus, à dépasser toutes ses limites pour rester la meilleure.

Dans la frénésie de ses seize ans, dans l'ivresse qu'elle ressent à maigrir, à se réduire toujours plus pour décrocher des contrats toujours plus gros.

Cette quête sans fin d'un corps qui n'existe pas, Laurence la fait sienne et s'y consume littéralement, alternant constamment entre l'euphorie de se sentir toujours plus mince, donc toujours plus reconnue et validée par son milieu, et la détestation d'elle-même qui s'installe en sourdine : sera-t-elle jamais assez mince ? D'ailleurs, n'est-elle pas en réalité (cette réalité qu'elle est la seule à voir) tout l'inverse ? Grosse, fade, incapable de la moindre volonté ?

Jusqu'au jour où Laurence reçoit une lettre. Une autre mère que la sienne lui écrit pour lui dire que sa fille de douze ans, happée par le scroll sur les comptes et les chaînes de mode, fan de Laurence, est morte. La veille. Anorexie.

L'effet miroir est violent, elle le refuse d'abord.

Puis l'apprivoise. L'accueille, avec tout ce qu'il va lui demander de changer. Le chemin sera long, pour se réparer, s'ouvrir aux autres, au monde.



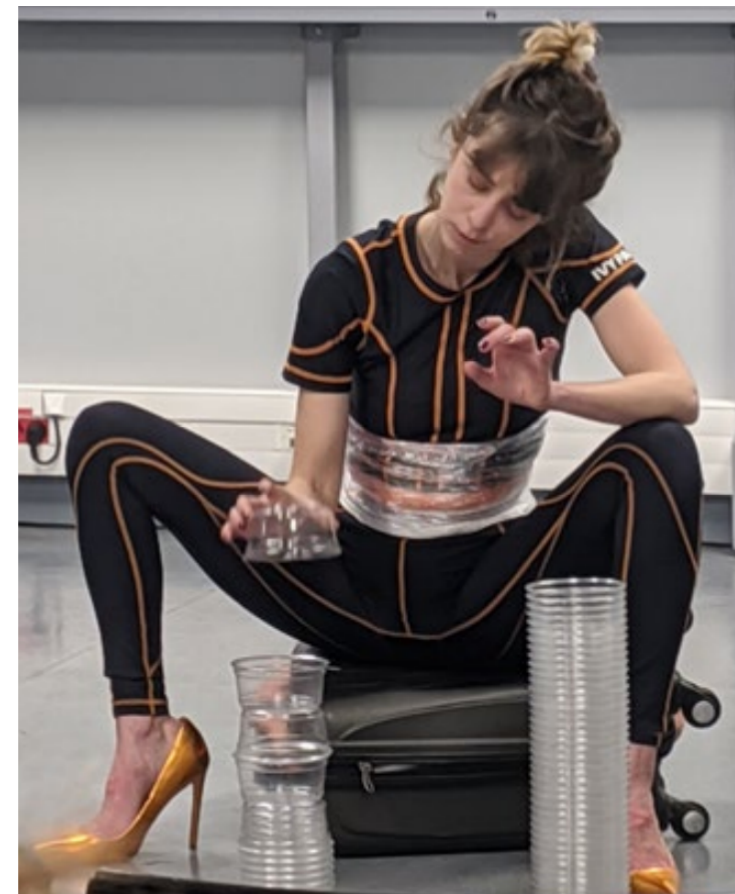
Dramaturgie et mise en scène

Le texte de *Celle qui voulait qu'on la regarde disparaître* est très explicite. Dans une langue hachée, brève et incisive, Laurence témoigne de son parcours. L'enjeu de la mise en scène, en discussion avec le jeu, la scénographie et la création sonore, est d'installer une distance, un frottement et un décalage entre ce qui est raconté et ce qui est montré. Comment mettre du jeu, au double sens de ludique et de performance, dans un récit qui brille par sa noirceur ? Comment jouer avec des comportements autodestructeurs et comment instaurer un rapport avec le public qui lui permette de recevoir cette parole sans en souffrir et sans s'y fermer ?

Le dispositif de la confession instagram, espace intime et politique par définition, nous est rapidement apparu comme le plus juste. La contemporanéité de ce réseau social qui vomit les images et les posts, le rapport très addictif qu'il engage avec les abonnés qui consomment en permanence et l'espace de la page comme mise en scène de soi ont résonné avec les enjeux de l'anorexie-boulimie et la trajectoire d'une mannequin aujourd'hui. A la fois très loin et très proche de nous, l'univers de la mode sature notre espace visuel et trouve d'innombrables relais notamment sur les réseaux sociaux, nous voulons interroger la manière dont il influe nos imaginaires et modèle nos corps.

Si dramaturgiquement, l'univers de la mode s'est imposé comme un espace de critique de notre société, il est scéniquement et visuellement puissant et jouissif à travestir. Ses paillettes, ses tenues improbables, ses démarches à la fois robotiques et chaloupées, son environnement sonore saturé sont autant d'éléments avec lesquels créer du jeu et donc du décalage. La composition sonore s'invente à partir de détournements, comme un morceau composé à partir du crépitement des flashes. En jeu, nous creusons la piste du corps-instrument, façonné par l'actrice parfois dans un rapport d'identification totale, parfois en distance avec le personnage. Grâce à un costume fait de prothèses et d'accessoires extérieurs, Claire joue à composer le corps dans lequel Laurence s'enferme progressivement.

La scénographie reprend la proposition dramaturgique d'un double regard, celui rétrospectif de la story et celui directement vécu du souvenir en train de se fabriquer. Laurence dévoile son intimité par l'intermédiaire de son téléphone et s'adresse au Ring puis elle plonge dans ses souvenirs et les incarne. Le public assiste ainsi impuissant à l'enfermement progressif de Laurence jusqu'à ce qu'un drame fasse irruption dans son vase-clos et l'oblige à entrer en dialogue avec d'autres qu'elle-même. La forme alterne ainsi une adresse directe au public, un jeu au présent des épisodes du passé et un retour à la story, au regard médiatisé où Laurence, plus âgée, analyse et commente ses jeunes années. Le dispositif éclaté entre le flashback et le regard rétrospectif de la story finissent par se rejoindre dans l'ici et maintenant de la représentation. Le ring peut alors s'éteindre et la parole se partager au sein d'un groupe de parole mené par Béatrice, psychologue spécialisée dans les TCA. Le public est alors observateur et potentiel participant muet de ce cercle de reconstruction.



Conditions d'accueil

Eden, le dino

Dès 8 ans

Durée : 40 minutes

(représentation suivie d'un débat)

Distribution :

Jeu : Marie Astier et Marina Monmirel
Régie : Luc Montaudon / Raphaël Bertomeu
(en alternance)
Msc : Pauline Rousseau
Écriture collective

Conditions technique :

Spectacle adapté aux lieux non dédiés type salle polyvalente.
Espace de jeu minimum 6mx6m
Lumière et son - la compagnie fournit le matériel nécessaire
Temps de montage : 2h / démontage : 30 min.

Autour du spectacle :

Chaque représentation peut être accompagnée d'un atelier spécifique construit pour un volume global de 3h. Il propose aux élèves de s'immerger dans l'univers du jeu vidéo GUB KIDZ, inventé pour le spectacle.

Tout autre format est à imaginer avec la compagnie.

Cheval de 3.0

Dès 12 ans

Durée : 55 minutes

(représentation suivie d'un débat)

Distribution :

Jeu : Marie Brugière et Simon Delgrange
Régie : Luc Montaudon / Raphaël Bertomeu
(en alternance)
Msc : Pauline Rousseau
Écriture collective

Conditions technique :

Spectacle adapté aux lieux non dédiés type salle polyvalente.
Espace de jeu minimum 6mx6m
Lumière et son - la compagnie fournit le matériel nécessaire
Temps de montage : 2h / démontage : 30 min.

Autour du spectacle :

Chaque représentation peut être accompagnée d'un atelier spécifique construit pour un volume global de 4h. Il propose aux élèves des improvisations autour de leur identité et de leurs traces numériques.

Tout autre format est à imaginer avec la compagnie.

Celle qui voulait qu'on la regarde disparaître

Dès 14 ans

Durée : 55 minutes

(représentation suivie d'un débat)

Distribution :

Jeu : Claire Besuelle
Régie : Luc Montaudon / Raphaël Bertomeu
(en alternance)
Msc : Pauline Rousseau
Écriture collective

Conditions technique :

Spectacle adapté aux lieux non dédiés type salle polyvalente.
Espace de jeu minimum 6mx6m
Lumière et son : la compagnie fournit le matériel nécessaire
Temps de montage : 2h / démontage : 30 min.

Autour du spectacle :

Chaque représentation peut être accompagnée d'un atelier spécifique construit pour un volume global de 4h. Il propose aux élèves des improvisations autour de leur rapport aux réseaux sociaux.

Tout autre format est à imaginer avec la compagnie.

L'INVERSO COLLECTIF



L'Inverso Collectif est fondé en 2018 par Claire Besuelle et Pauline Rousseau. L'une est comédienne et danseuse, l'autre metteuse en scène, et toutes deux se sont connues à l'ENS de Lyon. L'Inverso s'inscrit ainsi entre recherche et création, réunissant des équipes d'interprètes, scénographes et dramaturges qui travaillent collectivement à des formes qui empruntent autant aux codes du théâtre qu'à ceux de la danse ou de la performance.

L'Inverso ne fait pas un théâtre documentaire, mais cherche comment des sources traversent intimement les créateur·rice·s du spectacle. Cette part d'intime peut être nommée ou gardée secrète, elle découle en tous cas des protocoles adoptés par le Collectif. Les comédien·ne·s travaillent ainsi des matériaux qui s'ancrent dans leur vécu, toujours avec un contrepoint fictionnel, qui opère comme une brèche et pose une distance entre eux et les figures qu'ils commencent à incarner. Cet aller-retour entre document, intime et fiction opère aussi sur le plan de l'histoire et de la fable : loin du spectacle-thèse, le Collectif cherche toujours à questionner le pouvoir d'un récit scénique à générer une expérience qui témoigne sans affirmer. Le rôle de la metteuse en scène, dans ce processus, est d'être constamment en dialogue, avec les interprètes et l'ensemble de l'équipe de création, pour s'assurer que toutes regardent vers le même horizon.

L'Inverso s'inscrit dans une pensée située, et nous pensons nos spectacles comme des entrelacs constants entre un lieu, les imaginaires et les gestes qui peuvent s'y déployer. Cette dynamique était au cœur de *Battre le silence* (2019) et de *REGARDE!* (2022-2023) sans avoir été interrogée a priori. Pour les trois spectacles présentés ici, L'Inverso a choisi de poser la question d'entrée de jeu : le «lieu non-lieu» de l'espace virtuel. Pour sa prochaine création *Asile* (2026) la compagnie se projette dans les lieux d'enfermement dits «asiles».

+ d'informations sur l'Inverso Collectif : <https://www.linverso.com/>

Contact diffusion :

Anne Rousseau
anne.d.rousseau@gmail.com
06 07 43 29 62

Contact production :

Hugo Layan
linversocollectif@gmail.com
06 07 43 29 62