

MISE EN SCÈNE

Quelques idées

Conception Artistique : La mise en scène de "Vivant" se distingue par son utilisation innovante de technologies interactives et immersives. Le sol de la scène, composé de dalles tactiles sensibles à la pression, déclenche des effets visuels et sonores simulant un sol de forêt réactif. Des arbres dynamiques, réalisés en matériaux flexibles et luminescents, se balancent avec les mouvements des acteurs, créant une atmosphère enchantée. Les costumes biomimétiques des chamans, ornés de LEDs réagissant aux sons, renforcent l'intégration des acteurs dans l'écosystème représenté. Une projection holographique 3D de l'Arbre Géant, accompagnée de son spatial et d'effets lumineux sophistiqués, enveloppe le public dans l'univers sensoriel de la forêt amazonienne. Cette mise en scène interactive et visuellement captivante illustre la symbiose entre l'humanité et la nature, thème central du spectacle.

La Musique : "Vivant" propose un univers musical riche et éclectique, comprenant 20 chansons et compositions aux styles variés. Les spectateurs seront transportés par des morceaux de pop entraînants, des riffs de rock énergétiques, des rythmes tribaux envoûtants, des lignes de rap incisives, et des ambiances méditatives apaisantes. Cette diversité musicale reflète la profondeur et la complexité des thèmes abordés, offrant une expérience auditive immersive et captivante.

La chorégraphie : Ce spectacle présente une chorégraphie innovante qui combine diverses disciplines artistiques. En partant de la danse hip hop sous toutes ses formes, le spectacle intègre également le cirque, les arts martiaux, les arts plastiques, la vidéo et la musique en direct. Cette création explore les interactions entre la danse et la vidéo interactive. Avec une approche curieuse et ouverte, les artistes se plongent dans l'univers éthéré de la projection lumineuse. Le défi est de faire dialoguer la danse et les images immatérielles, tout en trouvant un équilibre harmonieux entre ces deux pratiques, poussant ainsi à repenser la perception du mouvement.

Acte I : L'Appel de la Forêt

Décors :

- **Sol Interactif** : Le sol de la scène est une merveille technologique composée de dalles tactiles sensibles à la pression. Chaque pas des acteurs déclenche des effets visuels projetés tels que des ripples d'eau ou des poussées de nouvelles plantes, simulant un sol de forêt réactif qui "vit" au contact des habitants de la forêt. Cette interaction est renforcée par des sons synchronisés qui évoquent le bruit de l'eau qui gicle ou des racines qui croissent, augmentant l'illusion d'une connexion profonde entre la terre et ses protecteurs.
- **Arbres Dynamiques** : Les structures d'arbres, élaborées à partir de matériaux flexibles et montées sur des systèmes de ressorts dissimulés, se balancent naturellement avec le moindre mouvement d'air ou toucher des acteurs. Ces arbres sont recouverts de tissus verts luminescents qui absorbent la lumière et la réémettent lentement, créant des effets de luminescence dans la pénombre de la scène, simulant une atmosphère de forêt enchantée.

Costumes :

- **Costumes Biomimétiques pour Chamans** : Chaque costume de chamane est conçu pour refléter les aspects de l'écosystème forestier. Les tissus sont imprimés avec des motifs de feuilles, de lianes et de fleurs qui s'intègrent visuellement dans le décor de la forêt. Intégrées dans ces costumes, des fibres de LED réagissent aux variations sonores sur scène – les chants rituels, les dialogues émotionnels, les musiques d'ambiance – en changeant de couleur. Par exemple, un chant puissant pourrait faire virer les LEDs vers des teintes rouges ardentes, tandis qu'un moment de contemplation pourrait les adoucir en bleus et verts calmes.
- **Accessoires Spirituels** : Les chamans portent également des accessoires tels que des bâtons rituels, des coiffes et des bijoux qui intègrent des éléments naturels réels – bois, pierres, plumes. Ces objets sont non seulement décoratifs mais aussi fonctionnels, utilisés activement dans diverses scènes pour renforcer les rituels et les pratiques spirituelles dépeintes.

Mise en Scène :

- **Interaction Environnementale** : Au fur et à mesure que les acteurs se déplacent et interagissent avec le décor, le sol et les arbres répondent à ces interactions, blurrant les lignes entre le vivant et le non-vivant. Cette mise en scène dynamique et interactive aide à illustrer le thème de l'interconnexion entre les humains et la nature, crucial pour le message écologique de la pièce.

- **Chorégraphie Naturelle** : Les mouvements des acteurs sont chorégraphiés pour simuler des interactions naturelles avec l'environnement – se faufilant à travers les arbres, marchant prudemment sur le sol qui réagit sous leurs pieds, utilisant les éléments du décor comme partie intégrante de l'action. Cette chorégraphie fluide et intuitive est conçue pour donner l'impression que les personnages sont une extension de la forêt elle-même, évoluant en harmonie avec elle.

Cette approche riche et détaillée de l'Acte I vise non seulement à captiver le public par sa beauté visuelle et son innovation technique mais aussi à le faire réfléchir sur la symbiose possible entre l'humanité et la nature, thème central de "Vivant".

Scène II - Dialogue sur l'Arbre Géant

Décors :

- **L'Arbre Géant** : Au centre de la scène se trouve une installation impressionnante de l'Arbre Géant, réalisée via une projection holographique 3D. Cet arbre n'est pas statique ; il grandit, ses branches bougent doucement et ses feuilles frémissent, créant l'illusion d'un être vivant et respirant. La technologie de projection est utilisée pour que l'arbre change de forme et de taille, reflétant symboliquement sa croissance au fil des saisons et des années, ainsi que sa réponse aux interactions humaines et environnementales tout au long de la pièce.
- **Fonctionnalités Interactives** : L'hologramme est interactif, réagissant aux mouvements des acteurs autour de lui. Par exemple, lorsque les acteurs touchent prétendument l'arbre ou marchent autour de lui, des effets visuels tels que des scintillements lumineux ou des changements de couleur se manifestent, symbolisant la communication entre l'arbre et les personnages.

Mise en Scène :

- **Son Spatial 3D** : La technologie audio spatiale est utilisée pour envelopper le public dans les sons de la forêt amazonienne. Des haut-parleurs disposés stratégiquement autour de la salle diffusent des cris d'animaux, le craquement des branches, le murmure du vent et le bruissement des feuilles, donnant l'impression que la forêt entoure physiquement le public. Ce paysage sonore évolue dynamiquement en fonction des interactions sur scène, renforçant l'impression de réalisme et d'immersion.
- **Effets de Lumière** : Des jeux de lumière sophistiqués simulent le passage du jour à la nuit autour de l'Arbre Géant. Utilisant une combinaison de filtres et de LEDs, la lumière change progressivement de teintes chaudes de doré et de rouge en début de scène (aube) à des teintes plus sombres et bleutées (crépuscule), puis à un noir parsemé d'étoiles, représentant la nuit. Ce cycle lumineux ne se contente pas de

dépeindre le passage du temps mais aussi de souligner les thèmes écologiques de la pièce — la continuité de la nature et le cycle de la vie.

- **Interaction Lumineuse** : Pendant la conversation, chaque fois qu'un personnage exprime un point important ou émotionnellement chargé concernant l'écologie ou l'arbre lui-même, l'éclairage de l'arbre change subtilement, par exemple, en brillant plus intensément ou en pulsant doucement, pour visualiser l'impact des paroles sur l'environnement.

Cette scène, centrale pour le développement thématique de "Vivant", est conçue pour captiver le public non seulement par son dialogue mais aussi par une richesse visuelle et sonore qui rend l'expérience théâtrale profondément immersive et émotionnellement puissante. Les technologies de pointe en matière de projection et de son sont employées pour créer un espace dynamique où la nature et la technologie se rencontrent, illustrant poétiquement le message écologique au cœur de la pièce.

Acte II : La Quête des Alliances

Scène I - Ensemble

Décors :

- Le plateau est transformé en une carte topographique vivante, où les collines et les vallées se soulèvent du sol, formant les différentes régions du monde d'où peuvent venir les alliés ou les ennemis de la tribu.

Mise en Scène :

- Chorégraphie aérienne avec des acteurs suspendus, simulant leur lutte contre les forces destructrices, interagissant avec le paysage changeant en dessous.

Scène 2 - Un Message pour le Monde

Décors :

- La scène est délibérément divisée en deux zones contrastées : d'un côté, une reproduction dense et riche de la forêt amazonienne avec de vrais arbres, des plantes luxuriantes et un sol couvert de mousse et de feuilles; de l'autre, une installation de type studio de télévision avec des caméras sur trépieds, des écrans de contrôle lumineux, et des câbles partout, illustrant clairement le monde artificiel de la média.
- Des panneaux LED et des moniteurs sont dispersés autour de la scène, affichant des statistiques en direct sur la déforestation, des clips d'actualités et des tweets de soutien, créant un lien direct entre l'action sur scène et le monde extérieur.

Costumes :

- Les personnages liés à la nature, comme Ätugän et les membres de la tribu, portent des costumes organiques avec des éléments naturels tels que feuilles, lianes, et motifs floraux.
- En contraste, Maria, Peter, et les journalistes sont vêtus de manière moderne et professionnelle, avec des tenues qui évoquent un environnement de bureau ou de reportage télévisé, incluant badges, microphones, et autres accessoires médiatiques.

Mise en Scène :

- Pendant que Maria et Peter introduisent les membres de la tribu à la "civilisation" via l'outil médiatique, les caméras roulent activement, capturant chaque moment. Les opérateurs de caméra sont clairement visibles et parfois même intrusifs, se rapprochant beaucoup des acteurs pour souligner le thème de l'invasion.

- À certains moments, les acteurs interagissent directement avec les caméras - par exemple, Ätugän peut regarder directement dans une caméra et s'adresser au public à la maison, brisant le quatrième mur et créant une connexion directe entre les spectateurs du théâtre et ceux derrière leurs écrans.
- L'éclairage sur la partie "médiatique" de la scène est plus froid et plus dur, avec des tons bleus et blancs, contrastant avec l'éclairage chaud et doux de la zone "forestière" qui utilise des verts, des bruns, et des jaunes pour évoquer la lumière naturelle filtrée à travers les feuilles.

Effets Spéciaux :

- Des effets sonores de cliquetis de caméras, de sonneries de téléphones et de bips de matériel électronique se mélangent avec les sons naturels de la forêt, comme le chant des oiseaux et le bruissement des arbres, pour créer une cacophonie qui souligne le choc des mondes.

Cette scène vise à faire réfléchir sur l'impact et le rôle des médias dans la conservation de la nature et la globalisation de la lutte écologique, tout en présentant de manière visuelle et auditive le contraste et parfois le conflit entre le monde naturel et l'intervention humaine technologique.

Acte III : Lutte Mondiale pour le Vivant

Scène I - Mobilisation à New York

Décors :

- La façade des Nations Unies est représentée par une structure grandiose faite de panneaux de plastique recyclé et de métal, avec des surfaces réfléchissantes qui créent un jeu de lumière illustrant la modernité et le futurisme. Des écrans intégrés diffusent des images de manifestations écologiques du monde entier, renforçant le sentiment d'une lutte globale.
- Des conteneurs de recyclage et des éléments de végétation urbaine sont dispersés sur la scène, symbolisant l'effort pour intégrer la durabilité dans les environnements urbains.

Mise en Scène :

- Drones équipés de plumes et de lumière douce simulent des oiseaux qui volent au-dessus de la scène, parfois en interagissant avec les acteurs, pour symboliser l'harmonie possible entre la technologie et la nature.
- Acteurs portant des pancartes et des banderoles virtuelles marchent à travers la scène en chantant des hymnes de protestation, créant une ambiance de manifestation vivante et active.

Scène IV - Le Climax du Vote avec Révélation Impactante

Décors :

- Un immense globe terrestre suspendu au centre de la scène se fragmente et se reconstruit grâce à des mécanismes cachés et des jeux de lumières qui simulent le processus de destruction et de renouveau de la Terre.
- La salle de vote des Nations Unies est recrée avec des pupitres modernes et des sièges disposés en arc de cercle, chaque siège équipé d'un écran tactile pour le vote.

Mise en Scène :

- Utilisation de peintures fluorescentes sur les costumes des délégués et les décors qui brillent sous un éclairage UV lorsqu'ils débattent du vote, révélant des messages comme "Votez pour la Terre" et "Avenir Durable".
- À des moments clés, la lumière UV s'intensifie pour faire apparaître ces messages, accentuant l'urgence et l'importance du vote.

Effets Visuels et Innovations

Champ Visuel Dynamique :

- Des projecteurs cachés modifient subtilement les couleurs et l'intensité de la lumière sur les décors, simulant des changements d'atmosphère, comme l'escalade de tensions pendant le vote ou la célébration d'un résultat positif.
- Projections discrètes de vidéos et d'images sur les surfaces réfléchissantes de la scène ajoutent une couche de contexte visuel qui enrichit le récit sans distraire de l'action principale.

Système de Son Immersif :

- Des haut-parleurs surround diffusent des sons de foules, des échos de discours, et des effets spéciaux sonores qui enveloppent le public, créant une expérience auditive qui imite celle d'être au centre d'une importante conférence internationale.
- Musique de fond et effets sonores spécifiques soulignent les moments dramatiques, comme le suspense avant l'annonce des résultats du vote, augmentant l'impact émotionnel des scènes.

Ces éléments combinés dans l'Acte III ne se contentent pas de divertir ; ils visent également à impliquer émotionnellement le public dans les enjeux écologiques mondiaux présentés dans "Vivant", encourageant une réflexion sur notre impact sur la Terre et motivent une action consciente pour un avenir durable.