



THE
NETHER

DE JENNIFER HALEY

TRADUCTION : EMMANUEL GAILLOT / ESPACE 34

AVEC

FRANÇOIS BOURMANNE
LILLY-ROSE LOMBARD
ROBERT LAMBORELLE
ROMAIN LEGAY
BIRNETTE NZUZI LUFUMA

EN ALTERNANCE

GEMMA RIERA

MISE EN SCÈNE

CLÉMENCE JOSEPH-EDMOND

RÉGIE

BENOIT GAUTRON

CO-PRODUCTION

NUIT DE LA CULTURE ESCH





LabO théâtre Luxembourg

THE NETHER

Le Nether de Jennifer Haley

Traduction : Emmanuel Gaillot

Edition : Espace 34

MISE EN SCÈNE

Clémence Joseph-Edmond

RÉGIE

Benoit Gautron

PRÉSENTÉ PAR

Le labO théâtre Luxembourg

CO-PRODUCTEUR

Nuit de la culture

CONTACT

contact@theatre-luxembourg.com

www.theatre-luxembourg.com



Avant-propos

De quoi parle le Néther ?

Dans un futur proche, l'internet que nous connaissons n'existe plus, tout le monde se connecte via un nouvel univers immersif : le Néther. Cet univers se compose d'une multitude de mondes virtuels avec différentes thématiques. Les humains du monde réel s'y connectent pour y vivre, consommer, travailler, s'instruire ou se divertir. M. Sims est l'un des fondateurs d'un de ces mondes, et il est enlevé par la police du Néther. Ce qu'on lui reproche ? Avoir créé « un jeu » où des adultes peuvent assouvir leurs pulsions et leurs fantasmes sur des enfants virtuels.

Tout ce qui est abordé au niveau des technologies dans la pièce existe déjà depuis de nombreuses années. En témoignent les jeux de réalité virtuelle du type métavers comme Second-Life (avec création d'avatar et monétisation des actions les plus perverses), World of Warcraft (Fantasy et monde ouvert) ou bien d'autres plus récents à caractère pornographique comme Viroplayspace qui peuvent être joués avec le casque VR connecté à un sex-toys.

Dans la pièce, les humains n'ont pas besoin de casque VR pour se connecter à ces mondes sans Bien ni Mal. Tout est très simple, après s'être logués et avoir choisi une identité, les humains peuvent ainsi se projeter, de manière plus ou moins définitive, dans différents univers sortis de leurs imaginations.

Cette nouvelle forme d'internet supplante la réalité. Même si, le Néther donne l'impression de n'avoir aucune règle (comme notre internet actuel) , il existe des services de police qui peuvent enquêter sur les abus dont se seraient rendus coupables certains utilisateurs.

La police du Néther représentée par la jeune détective Morris tente de poursuivre M. Sims, créateur controversé du "Hideaway" ou "la Cachette", un monde virtuel d'inspiration néo-victorienne, réservé aux adultes consentants, qui s'y adonnent à leurs pulsions les plus horribles sur des enfants. Pour coincer M. Sims et réussir à lui faire fermer son serveur, Morris va faire appel aux services de Cedric Doyle, un professeur de physique qui, dans la Cachette, apparaît sous l'avatar d'un client ou d'un joueur.



LabO théâtre Luxembourg

Projet Artistique

Un projet de sensibilisation, de réflexion sur notre monde actuel et sur son devenir.



Avant tout, il a créé un monde virtuel pour protéger les vrais enfants contre les prédateurs. Et pourtant, Iris semble réelle, pouvons-nous laisser cette "enfant" subir ces actes violents et sexuels dans la "Cachette" sans rien dire ? Est-elle vraiment consentante ? Est-elle réelle ? Qui se cache derrière cet avatar ? Comme le dit Jennifer Haley : Que se passerait-il si quelqu'un commettait un crime dans un univers virtuel mais qui semble réel ? L'univers non éthique de la pièce met le spectateur mal à l'aise. Il est obligé de s'adapter ou du moins d'essayer de ne pas être en accord avec ses propres principes.



Note d'intention

Pourquoi le Néther ?

Tabous omniprésents

Le Néther aborde le thème tabou de la pédophilie sous l'angle du virtuel. Actuellement, les technologies comme l'intelligence artificielle et la réalité virtuelle sont présentes dans notre quotidien et encore plus depuis le confinement.

Nous constatons que l'être humain finit par les oublier ou les occulter.

Pourtant, nous passons la majorité de notre temps sur internet, sur les réseaux sociaux, les applications, les jeux vidéo, les sites de rencontres à s'inventer parfois des vies que nous n'avons pas. Nous vivons dans un fantasme virtuel. Et depuis le confinement, ce genre de pratique s'est encore accentuée, incluant aussi notre quotidien : télétravail, école à distance, cours de danse, yoga, sport, théâtre... La frontière entre réel et irréel est de plus en plus fine.

Notre réflexion s'est appuyée sur la phrase de l'auteure Jennifer Haley :

"Que se passerait-il si quelqu'un commettait un crime dans un univers virtuel mais qui semble réel ?".

Accepter l'inacceptable. Un véritable choix cornélien.

Nous voulons que les spectateurs soient immergés complètement dans le monde du Néther. Le spectateur ne sera pas passif, il sera acteur. Enfin, c'est le sentiment qu'on lui donnera. Tout comme dans la pièce, nous ne saurons jamais qui est le manipulateur et le manipulé. Tout se confond.

Les choix scénographiques

Au niveau esthétique, les mondes seront partagés. Dans le monde réel, tout sera aseptisé, pas loin de l'univers de Bienvenue à Gattaca, Westworld, certains épisodes de Black Mirror et Trepalium. Dans "la Cache", nous serons plongés dans l'univers de Lewis Carroll. Iris sera notre "Alice" perdue. Au niveau scénographique, nous aurons de la vidéo et l'idée d'un plateau à différents étages, le réel se trouvant à l'étage et le virtuel sur le plateau.

Bref, des mondes dans des mondes souterrains, comme la définition du mot néther.



Qui sommes-nous ?

Culture Info c'est la rencontre entre la culture et l'informatique. Nous avons décidé de rendre complémentaires ces deux domaines afin de les mettre au service d'une création artistique et théâtrale.

Clémence Joseph-Edmond

Elle est diplômée d'une licence d'Etudes Théâtrales et d'un Master Pro Art&Com de l'ESAV (Ecole Supérieure d'Audiovisuel) de Toulouse et de l'Université Toulouse Jean Jaurès. Elle a travaillé auprès de l'Envers Théâtre, la Compagnie Pupella-Noguès, la Compagnie du Lever du jour, la Compagnie des Marécages et, la Compagnie de Théâtre d'Action Actis au Luxembourg. Elle a co-écrit et mis en scène la pièce "Koltès d'Outre-Tombe" à Toulouse et au OFF du Festival d'Avignon. En 2018, elle a co-créé la société Culture Info avec son compagnon et partenaire Benoît Gautron au Luxembourg.

Depuis, elle donne des cours de théâtre, d'improvisation théâtrale et de marionnettes au LabO et auprès de différentes institutions culturelles. Elle est également metteuse en scène pour plus de 14 représentations par an.

En 2019, elle a joué dans "Girls&Boys", en 2022 puis en 2023 elle a créé, mis en scène et joué dans "Pépé", son solo marionnettique. Puis elle signe une collaboration avec la nuit de la culture pour mettre en scène "The Nether" véritable succès devant plus de 210 personnes.

Benoit Gautron

Il est ingénieur informaticien, et expert en technique du génie logiciel, diplômé de l'Université Thalès d'Orsay. Il a travaillé dans différents domaines informatiques comme le cybercrime et la cybersécurité, dans le spatial, la recherche environnementale mais aussi dans l'humanitaire. Il a créé de nombreux sites connus sur la toile comme Super-éthanol, CultureLux ou Théâtre-Luxembourg. Le théâtre ne faisait pas du tout partie de ses perspectives.

En rencontrant sa compagne Clémence Joseph-Edmond, il s'y est intéressé et a participé en tant que comédien au spectacle "Tous/All Migrants" par la Compagnie Actis. En 2018, il co-créé avec sa partenaire et compagne la société Culture Info.

Il a créé pour le LabO Théâtre et Culture Info, le programme de régie lumière.

Depuis 2019, il est le régisseur à titré du LabO Théâtre.

Unique régisseur de "The Nether" avec une trentaine de projecteurs, la sonorisation et la projection vidéo. Il est également régisseur du spectacle "Pépé" et les spectacle d'ateliers du labo théâtre. Sa passion ? Mettre en lumière les talents.





LabO théâtre Luxembourg

Les comédiens

Les élèves du labO théâtre

L'équipe se compose de comédiens et comédiennes amateurs issue des ateliers adultes du LabO Théâtre. Nous pouvons parler plus d'amateurs et amatrices aguerris.

Ils sont élèves de l'Atelier depuis environ 4 ans pour la plupart.

Ils ont joué dans différentes propositions : "Surprise Party", "Harvey", "Après la pluie", "Scarlett", "Old Saybrook", "Five Women Crazy" et ils sont en préparation pour juin de "Samantha" et "Les Chroniques de Pedro Sanchidrián", deux autres pièces traitant des nouvelles technologies.





LabO théâtre Luxembourg

Description technique

Plus de détails sur la représentation



Minimum 3 spots fronts
Minimum 2 spots couleurs back
Minimum 1 video projecteur
Connectique projecteurs: DMX



Connectique audio: prise jack



Praticables à deux hauteurs différentes
Scène totales au alentour de 8m x 7m
(Deux plateaux de 4m x 7m)
1 cession: 1990€ (droits d'auteur compris)



75 minutes



Mystery/Thriller, Science Fiction



1 femme
3 hommes
1 "jeune" femme / enfant



+14 ans

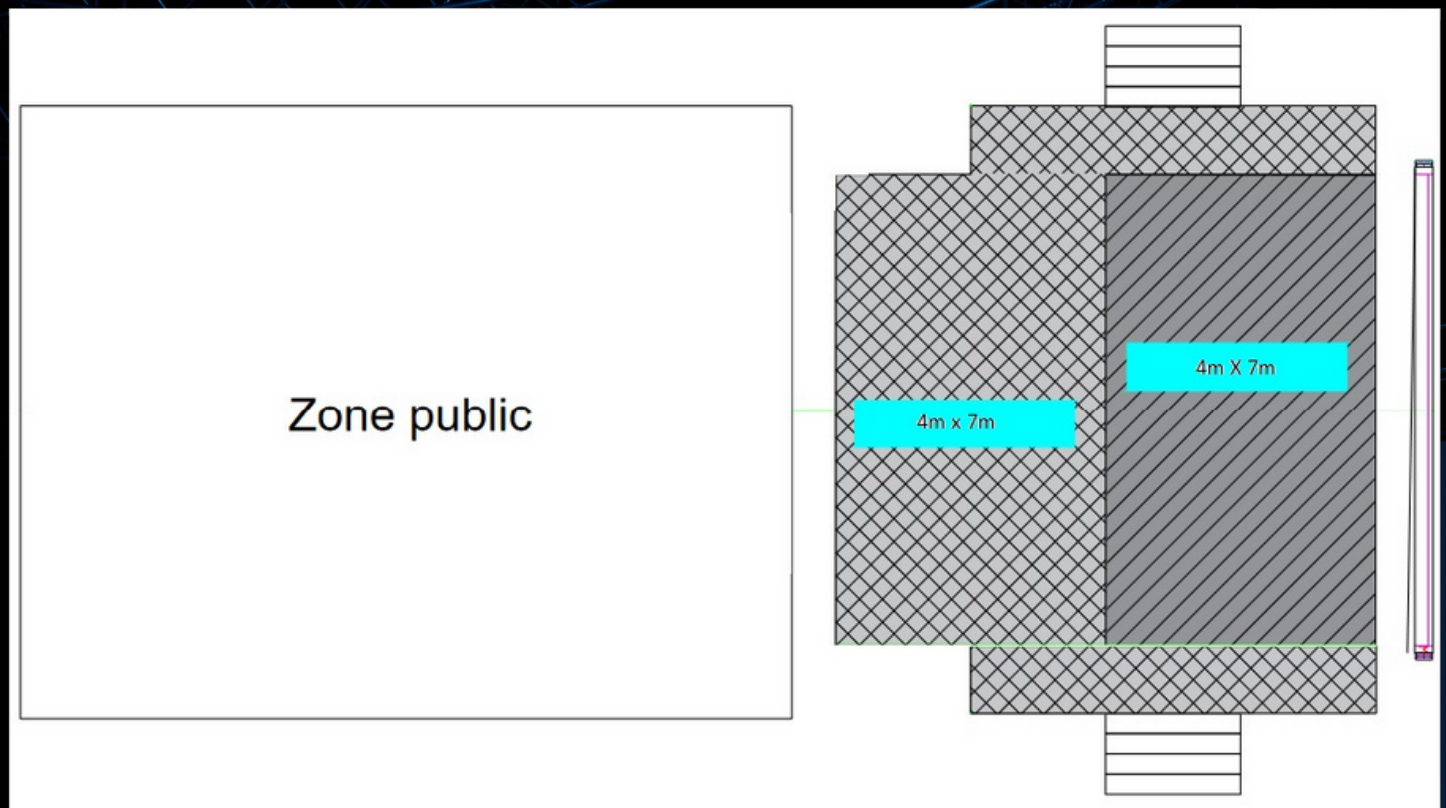


WINNER - 2012 Susan Smith Blackburn Prize
NOMINEE - 2015 Olivier Award for Best Play
NOMINEE - 2015 5 Lucille Lortel Awards including Outstanding Play
NOMINEE - 2015 Outer Critics Circle Award, Best Off-Broadway Play
NOMINEE - 2015 Evening Standard Nook Award, Best Play





Plan de scène





LabO théâtre Luxembourg

Représentation

Nuit de la culture 2023 Belval - Luxembourg

Plus de 210 spectateurs



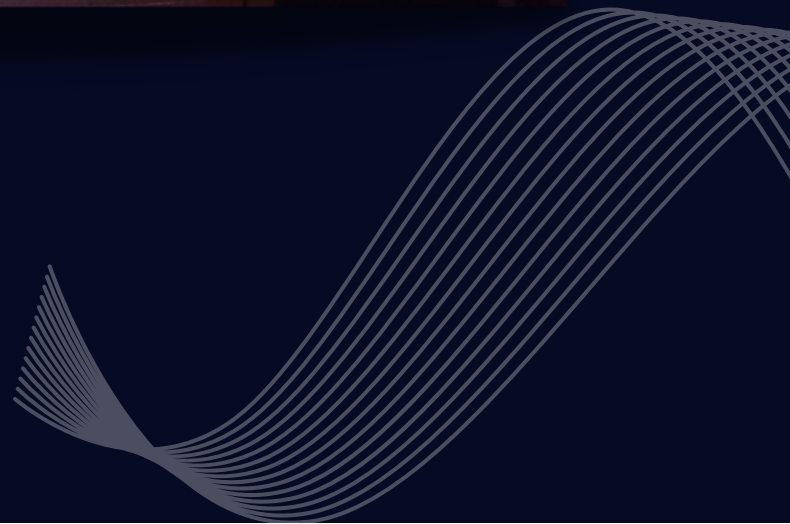


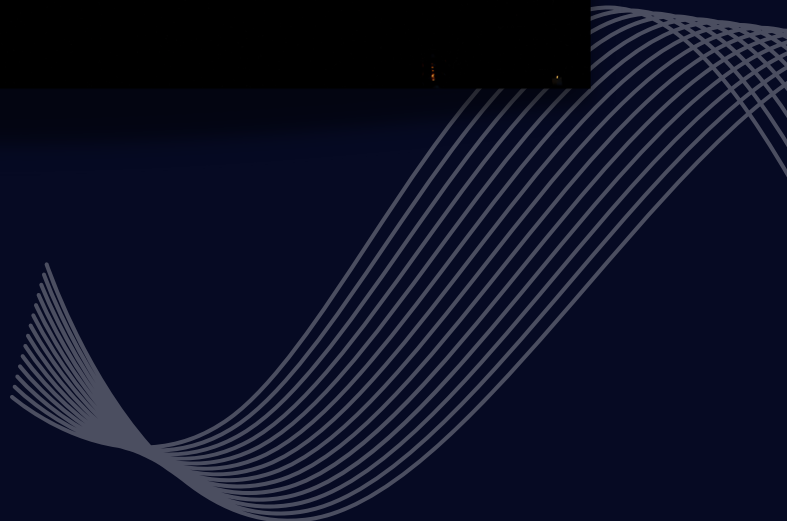
NUIT
DE LA
CULTURE

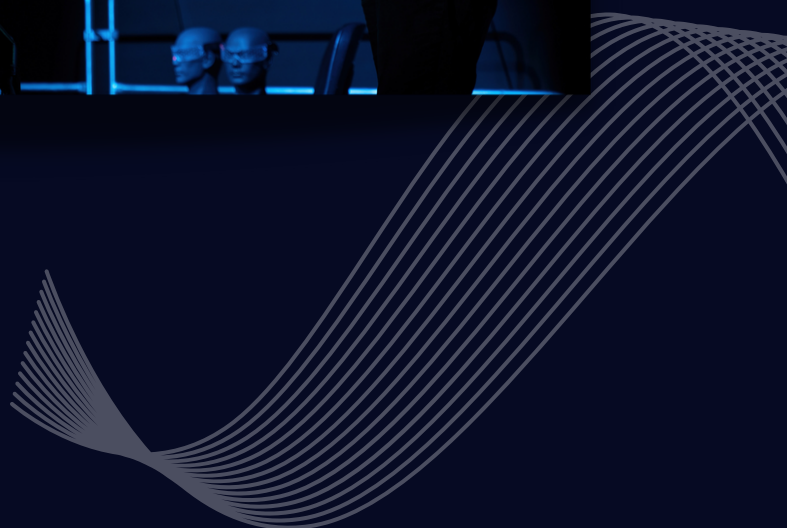


NUIT
DE LA
CULTURE

THE NETHER
22 AVRIL 2023

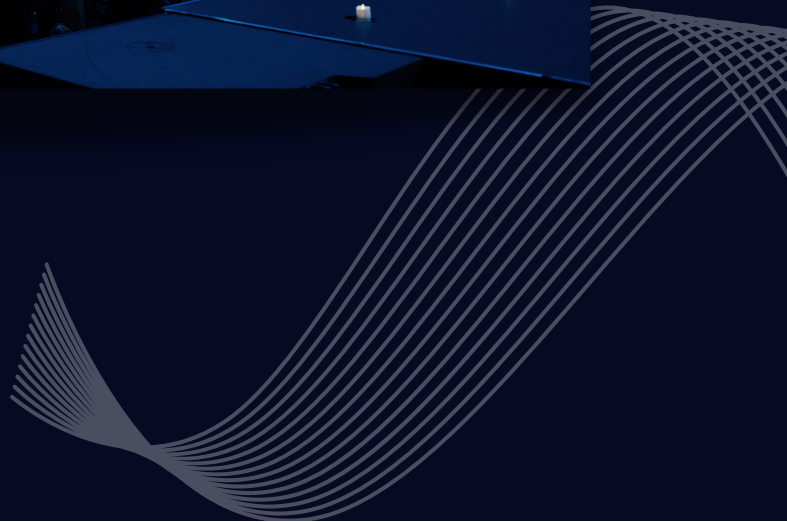








LabO théâtre Luxembourg





LabO théâtre Luxembourg



Questions? Contact us.

Culture Info SARLs :

Site : www.cultureinfo.net

Mail : contact@cultureinfo.net



www.theatre-luxembourg.com



contact@theatre-luxembourg.com



Clémence Joseph-Edmond
clemence.je@cultureinfo.net
+352 691 750 224



Benoit Gautron
benoit.gautron@cultureinfo.net
+352 661 751 775

Crédit photos

@ Anthony Henry

FaceBook : [the.gradient.lab](https://www.facebook.com/the.gradient.lab)

Instagram : [@ah.life](https://www.instagram.com/ah.life)