

LE THÉÂTRE DU RISQUE

GRENOBLE | FRANCE

LE NÉTHÉR

**Nous sommes au bord de ce qui pourrait devenir
une migration en masse vers le Néther**



**TEXTE | JENNIFER HALEY - MISE EN SCÈNE | SÉBASTIEN GERACI
GILLES ARBONA | DOMINIQUE LAIDET
HONORINE LEFETZ | BASTIEN LOMBARDO | MARIE NEICHEL
LUMIÈRES | YOAN WEINTRAUB - RÉGIE PLATEAU | ANTHONY VALÈRE - CHARLES ETIENNE COLY
SONS | THOMAS BORREL - CRÉATION MUSICALE | GUILLAUME TOURDIAS - CONCEPTION 3D | CERVANTE
TRADUCTION | EMMANUEL GAILLOT - TEXTE ÉDITÉ AUX ÉDITIONS ESPACES 34**

www.leteatredurisque.com



Le Néther

De Jennifer Haley | Traduction française d'Emmanuel Gaillot

Dans un futur proche, l'école, le travail et les rencontres sont accessibles uniquement par le Néther, un univers virtuel composé d'une multitude de mondes thématiques qui a remplacé Internet.

Les humains du monde réel peuvent contrôler des personnages et, sous cette apparence, interagir avec d'autres avatars.

Sims a créé **La Cachette**, un domaine dans lequel il offre la possibilité d'assouvir toutes sortes de pulsions et de fantasmes.

Mais dans un monde où chacun choisit son rôle, son âge et son sexe, l'autre n'est pas celui qu'on pense.

La beauté interdite d'une fillette nommée Iris est le centre de la fascination des visiteurs parmi lesquels un espion s'est introduit ...

Editions Espaces 34 | 2017

Jeu

Gilles Arbona, Dominique Laidet, Honorine Lefetz
Bastien Lombardo, Marie Neichel

Mise en scène

Sébastien Geraci

Lumières

Yoan Weintraub

Plateau et Scénographie

Anthony Valère, Charles-Etienne Coly

Vidéo et Motion Capture

Florian et Tristan Delgado pour **CERVANTE**

Camille Bourrier et Noé Eynard pour **KREATURA**

Sons et Création Musicale

Thomas Borel, Guillaume Tourdias

Administration

Sylvie Jacquier

Diffusion

Annelore Chillat

Durée

1H40 | A partir de 15 ans

Remerciements et Coproduction

Les Ateliers du Théâtre Municipal de Grenoble

La Mairie de Saint-Egrève pour son soutien

Mc2 - Maison de la Culture pour les costumes

Le conseil départemental de l'Isère, Ville de Grenoble

Salle Navarre, Ville de Champ-sur-Drac, La Bifurk

June, Si vous pouviez lécher mon cœur / Julien Gosselin

Ludo Zefish, Cie Intermezzo

ADAMi, Espaces 34, Editions Théâtrales

En Décembre 2021, je découvre qu'une femme rapporte un cas d'agression sexuelle dans le Métavers de **FACEBOOK**, *Horizon World*. L'événement me passionne car il questionne notre liberté et notre faculté à essayer de moraliser un monde qui n'existe pas organiquement. Que faire ? Y a-t-il eu agression ?

Cette histoire fût un déclencheur pour me replonger dans le texte de Jennifer Haley, **LE NÉTHER**, qui pose exactement la même problématique. Des actes commis dans le monde virtuel : sont-ils des actes réels, sont-ils des actes dont l'on peut imputer la responsabilité à ceux qui les ont commis ? Qui est responsable ? Les victimes sont-elles réelles ?

Jamais un projet ne sera autant symétrique et innovant pour moi que celui-ci. C'est la première fois que je travaille un texte d'une auteure américaine et la première fois où les personnages sur le plateau ne seront pas là physiquement. Pour deux d'entre eux, ils seront de pures créations virtuelles en 3D contrôlées par une comédienne et un comédien en direct. Ils seront des sortes de marionnettes numériques, actionnées par de la motion-capture pour les expressions du visage et les mouvements de leurs mains. Je compte innover et repousser les limites du théâtre en y injectant cette technologie.

Et en opposition, le cœur du texte, les scènes d'interrogatoire, seront travaillées avec un réalisme très fort, quasi cinématographique, avec une économie de mouvement et une direction d'acteurs pointue et tendue. Les deux univers trancheront l'un avec l'autre et s'opposeront, tant sur les couleurs que sur les sons ou la direction de jeu.

Sébastien Geraci

Notes de travail, Février-Mars 2022

ÉQUIPE

Gilles Arbona - JEU | Sims/Papa

Comédien

Comédien et acteur, il a beaucoup travaillé avec Georges Lavaudant, Bernard Lévy, Patrick Pineau, Daniel Mesguish, Bruno Boeglin, André Engel, Ariel Garcia Valdès et Laurent Pelly entre autres. (*Festival d'Avignon Cour d'honneur du Palais des Papes, Odéon, MC93, Mc2, tournées internationales*) Il a travaillé également pour le cinéma, il participe à une vingtaine de films, notamment **La Belle Noiseuse** de Jacques Rivette, **Le Retour de Casanova** d'Edouard Niermans avec Alain Delon et Fabrice Luchini, **Vidocq** de Pitof avec Gérard Depardieu et Guillaume Canet, **Fanfan la Tulipe** de Gérard Krawczyk avec Vincent Perez et Penélope Cruz, et **L'Heure d'été** d'Olivier Assayas. C'est la deuxième fois qu'il participe à un projet du THÉÂTRE DU RISQUE.

Dominique Laidet - JEU | Doyle

Comédien

Après le conservatoire de Grenoble, il crée avec Chantal Morel le groupe **ALERTES** : de 1979 à 1994, joue au CDNA, Festival d'automne, Avignon ... **Platonov, Le Roi Lear, Le jour se lève Léopold** de Serge Valletti. Interprète entre autres chez Georges Lavaudant, Bruno Boëglin, Dominique Pitoiset, Ariel Garcia-Valdès, Guy Delamotte, Jean-François Maignon, Patrick Le Mauff, Pascale Henry. Intervenant à l'ENSATT. A mis en scène **Plus d'histoire** et **L'assassinat de J.F.Kennedy...** de Serge Valletti à la Maison de la Culture de Grenoble en 2004.

Honorine Lefetz - JEU | Iris

Comédienne | Marionnettiste | Master Arts du spectacle Valence/Grenoble

Co-fondatrice de la compagnie

Elle a suivi diverses formations auprès de professionnels reconnus : Yvon Chaix, Yves Doncque, Philippe Delaigue, Jerzy Klesyk, Carlo Boso, Serge Nicolai, Serge Lipszyck, lui permettant d'acquérir différents registres de jeux. Elle a participé à toutes les créations du THÉÂTRE DU RISQUE : **Richard III, Roberto Zucco, La Tour de la Défense, L'Odeur des Arbres** ... Elle travaille pour le théâtre mais également pour le cinéma, les séries TV et les plateformes vidéos. (*Canal +, Netflix*)

Bastien Lombardo - JEU | Woodnut

Comédien | Conservatoire d'Annecy | Ecole Auvray-Neuroy - Paris

Bastien Lombardo a travaillé avec Laurence Roy, Jacques Hirschman, Michel Fau, Véronique Bellegarde, Vivianne De Muynck, Jacques Rebotier, Maguy Marin, Johan Leysen... En 2017, il se fait remarquer en interprétant Roberto Zucco, il a récemment joué sous la direction de Georges Lavaudant pour la création de **L'Orestie**. (*Nuits de Fourvière - Lyon, tournée nationale*)

Marie Neichel - JEU | Morris

Comédienne | Metteuse en scène

Comédienne et metteuse en scène à Grenoble, elle travaille au sein du collectif depuis 2017. Titulaire d'une Maîtrise d'Etudes Théâtrales à l'université Lyon II, elle est formée à l'école de l'acteur (Lyon), et a notamment travaillé au Centre de la Voix Rhône-Alpes. Elle prépare actuellement une mise en scène du **Baron de Münchhausen** mélangeant musique en live, théâtre et cinéma.

Sébastien Geraci - MISE EN SCÈNE

Metteur en scène | Co-fondateur de la compagnie

Formé essentiellement au Lycée Champollion avec la Compagnie Yvon Chaix, il reçoit son diplôme d'Etudes Littéraires et Théâtrales à l'Université Stendhal en 2009 et crée **LE THÉÂTRE DU RISQUE**, avec de jeunes artistes sortant du Conservatoire de Grenoble. Issu d'une génération de l'image, il collabore à plusieurs expériences cinématographiques comme comédien et décorateur. Il construit alors d'importants liens avec les milieux techniques et artistiques de la région grenobloise. Il explore en parallèle la mise en scène, la direction et les installations scénographiques, souvent accompagné par la même équipe.

Jennifer Haley - TEXTE

Jennifer Haley est une autrice de Los Angeles, dont les travaux ont été repris dans tous les États-Unis, le plus récemment par le **Lincoln Center Directors Lab** et **Naked Angels** à New York. Elle a reçu avec mention le prix Francesca Primus de l'American Theatre Critic's Association. Sa pièce **Quartier 3 : Destruction totale** a été montée dans le cadre de Festivals à Louisville et à New York. Elle est publiée par Samuel French. Jennifer a reçu son Masters of Fine Arts en écriture pour le théâtre à la Brown University, où elle a étudié l'écriture pour le cinéma. Elle a été récompensée par le **Weston Award for Drama** et le **Joelson Prize in Creative Writing**. Jennifer a également fondé un réseau d'artistes écrivant pour la scène ou l'écran à Los Angeles. Elle a collaboré à l'écriture des séries **Hemlock Grove** et **Mindhunter** de David Fincher pour Netflix. Ses textes sont traduits en France par **Emmanuel Gaillot** et publiés aux **Espaces 34**.

Yoan Weintraub - LUMIÈRES

Régisseur général | Créateur lumières | Co-fondateur de la compagnie | IGTS - Cherbourg

De 2017 à 2022, il travaille pour le metteur en scène Lazare sur **Vita nova** et **Sombre Rivière, Je m'appelle Ismaël**, puis comme assistant Régie Générale sur sa nouvelle création **Cœur instamment dénudé**. Il a également travaillé en tant que technicien lumière, régisseur de tournée et en régie d'accueil en scènes nationales et européennes : MC2, TMG, Maillon, TNS, TJP, Mc93, Le Grand T, TNB, Le Liberté, T2G, La Comédie de Valence, Théâtre des Abbesses, La Comédie de Caen, Maison de la Culture d'Amiens, Le Préau CDN de Vire, Les Salins ...

Thomas Borrel - SONS

Régisseur sons | CEPI Métiers du son | Conservatoire de Grenoble

Technicien spécialisé dans le son mais aussi la lumière, il travaille dans beaucoup de lieux culturels de l'agglomération grenobloise (145, TMG, Théâtre du Création, CREARC ...) Il travaille au **THÉÂTRE DU RiSQUE** depuis 2017, il a également sa compagnie **TANT'HATIVE** basée à Saint-Martin d'Hères. Accompagné de **Guillaume Tourdias** ils créent ensemble tout l'habillage sonore du spectacle.

Florian Delgado - ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

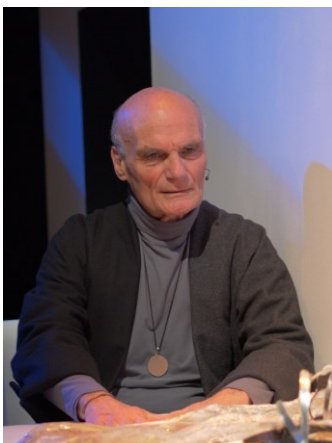
Studio CERVANTE | Concepteur 3D

Comédien formé au Conservatoire de Grenoble, Florian est aussi éducateur populaire et intervient dans plusieurs structures pédagogiques et culturelles du département. Il a rejoint la compagnie en 2011 pour la création **d'Arnaques, Cocaïne et Bricolage**. En Mai 2019, il est pour la première fois, seul en scène, avec **Enfin la Fin**. Influencé par les nouvelles technologies et l'univers du jeu vidéo, il se consacre pour **LE NÉTHÉ** à la création et à l'opération en direct des niveaux 3D.

Tristan Delgado - ENVIRONNEMENT NUMÉRIQUE

Studio CERVANTE | Concepteur 3D

Après un bachelor 3D/VFX à **ARIES** Meylan, il travaille comme level builder dans le studio de jeux vidéo **Eugène System**. Il travaille ensuite en tant que 3D generalist pour le studio **Sushee**. Fort de ces expériences, il décide de se lancer en freelance en tant qu'illustrateur et artiste 3D. Parallèlement, il crée avec son frère le studio **CERVANTE** dont l'objectif est de concevoir des environnements numériques interactifs auprès du spectacle vivant.



THÉMATIQUES

Cela fait plus de 30 ans qu'internet est né, autant d'années à muter, à rentrer dans les habitudes et mœurs des individus. Deux partis se sont depuis lors constitués quant à son évolution idéologique, ceux du réseau ouvert, décentralisé et qui serait capable de s'autoréguler et les partisans dont le mot d'ordre est "civiliser internet".

Au cours de la dernière décennie, nous avons assisté, de la part de nos gouvernements, à des dispositions prises dans le sens d'un encadrement d'internet et des pratiques numériques, règlement général sur la protection des données (RGPD) qui ont nécessité quatre ans de négociations au sein des instances européennes.

La législation et l'encadrement des pratiques numériques/virtuelles sont devenues des préoccupations principales de nos sociétés, mais sont encore bien en retard sur les usages.

Dans **LE NÉTHER**, Jennifer Haley aborde particulièrement cette thématique avec en sous-texte, les thèmes de l'espace public et des espaces privés, de leurs barrières poreuses à l'ère du virtuel, ainsi que les thèmes de la double vie, permise et accessible par les outils numériques et des faux-semblants plus vrais que nature. Mais sous les apparences d'une cyber-enquête, l'amour demeure le sujet central de l'histoire.

Enfin, parce que son texte envisage un futur proche et vraisemblable qui interroge les conséquences que pourraient avoir les nouvelles technologies, elle interroge l'intime et les maladies mentales ainsi que les solutions pour traiter les pulsions, qu'offrirait la virtualité.

DISPOSITIFS TECHNOLOGIQUES

Toutes les scènes se passant dans le néther sont réalisées en direct. Les comédiens animent les visages de véritables « marionnettes numériques ». Nous utilisons pour cela, un dispositif rendu possible par la technologie de la **face motion capture** couplé à un moteur 3D temps-réel.

Nous insérons ces marionnettes dans un véritable jeu vidéo composé de différents niveaux chacun représentant un environnement spécifique : extérieur et intérieur d'une maison victorienne, chambre, clairière. Nous pouvons disposer plusieurs caméras dans ces niveaux et les changer en direct afin de créer un véritable film en live.

Ce dispositif n'est que le début de notre travail, un premier jet, nous avons dans l'idée de faire évoluer nos outils, c'est pour cela que nous avons soumis ce spectacle à une demande de bourse à **EPIC GAMES** qui s'engage à fournir des subventions à des évènements marquants, créatifs et innovants développés avec et autour du logiciel **UNREAL ENGINE** contribuant à améliorer l'écosystème de graphisme 3D en open source.



TECHNOLOGIES UTILISÉES, DEVELOPPÉES PAR EPIC GAMES

- **Metahumans : créations des marionnettes numériques**
- **Unreal Engine 5 : Moteur 3D en temps-réel**
- **Iphone avec l'application dédiée Live Link Face : Animation du visage des marionnettes numériques**

Cela fait plusieurs années que le monde du spectacle vivant s'intéresse aux nouvelles avancées technologiques de l'image, des jeux vidéo et du cinéma, et qu'il essaye de les utiliser dans ses différentes disciplines. Mais les conditions de jeu en face d'un public rendent difficile la pertinence d'avoir des comédiens avec des capteurs sur scène ou en coulisse. La technologie pour un rendu de qualité sans postproduction était jusqu'alors hors de prix si tant est que la pièce s'y prêtait.

Avec **LE NÉTHÉ** de Jennifer Haley nous avons une pièce dont la moitié de l'action se déroule dans un monde virtuel, pensé comme une simulation du monde réel et suffisamment élaboré pour que les utilisateurs en ressentent les sensations (odorat, touché, ouïe, vue). La pertinence d'utiliser des technologies multimédia et numériques était une évidence.

LE THÉÂTRE DU RISQUE avec **LE NÉTHÉ** peut se permettre de se servir de ces nouvelles technologies comme apport scénographique et s'enlève le poids de sortir les spectateurs de l'histoire avec la visualisation des capteurs et du dispositif technologique, en faisant même une force pour le propos de la pièce.



Depuis maintenant quelques années, l'équipe du **THÉÂTRE DU RISQUE** présente à son public des pièces de théâtre avec des apports numériques dans les décors et la scénographie. L'intérêt motivé par le choix de monter **LE NÉTHÉ** ainsi que la curiosité d'utiliser pour la première fois en France en direct, la **face motion capture**, l'a poussé à faire des recherches sur sa mise en application et à développer des compétences afin de rendre possible cette prouesse.

Le choix d'animer sur scène des avatars numériques est un avenir possible de la marionnette, en tout cas, il a été pensé comme tel pour **LE NÉTHÉ**. Les comédiens doivent explorer de nouvelles façons de jouer et de manipuler leur personnage numérique.

L'objectif premier du **THÉÂTRE DU RISQUE** est d'actionner l'entière des corps des avatars, mais le coût financier est encore trop élevé. En partant de cette contrainte, l'équipe du **THÉÂTRE DU RISQUE** et le studio **CERVANTE** se sont associés et concentrés sur les visages des avatars et donc en sont venus à la **face motion capture**.

Les nouvelles technologies étant de plus en plus abordables, il leur a été possible de détourner certaines d'entre elles afin de pouvoir réaliser cette captation en direct. La fonction reconnaissance des visages par exemple des **iPhone** est détournée et utilisée comme capteurs des visages des comédiens, nécessaires à la mise en mouvement des visages des avatars virtuels.

Les avatars numériques interagissent entre eux dans un monde virtuel qui est projeté sur scène. Leur intégration dans cet univers numérique est rendu possible grâce à deux moteurs de créations de jeux vidéo, **METAHUMANS** et **UNREAL ENGINE**. Là encore, détournés de leur usage premier. Parce que ces moteurs de jeu vidéo sont des outils permettant de créer des simulations avec leur propres règles et qui fonctionnent en temps-réel, ils sont plus pertinents que la vidéo classique. Quoi de mieux qu'un moteur de jeu vidéo pour construire une simulation fonctionnant en temps-réel ?

L'utilisation de ces moteurs de création demande également d'être doté d'ordinateurs suffisamment puissants afin de traiter le trafic de données et de garantir la fluidité et la stabilité de l'installation. De plus, l'affichage de nombreuses textures « *photoréalistes* » pour le rendu des personnages, des décors et de l'éclairage demandent une grande puissance de calcul à la carte graphique.

Enfin, la contrainte du spectacle vivant nécessite de passer non pas par un réseau filaire, reliant ordinateurs, **IPHONE** et téléviseurs, mais un réseau wifi, là encore suffisamment puissant pour la stabilité du rendu projeté.

PERSPECTIVES ET VOLONTÉ D'ÉVOLUTION

Notre volonté première sur ce projet est de réaliser une motion capture intégrale des deux comédiens qui interprètent Iris et Woodnut pour les scènes se déroulant dans le néther.

Ainsi, les personnages virtuels pourraient se déplacer dans l'environnement numérique comme dans un vrai jeu vidéo. Cela nous permettrait d'offrir aux spectateurs, une immersion encore plus grande.

Cela permettrait également de développer des vidéos cinématiques qui viendront enrichir et compléter la mise en scène, au service de l'histoire.

Enfin, nous souhaiterions trouver une solution à un problème lié aux modèles 3D que nous utilisons pour les personnages. La motion capture permise par les **iPHONE**, utilise un algorithme qui interprète le faciès du comédien à partir de 57 poses pour reconstituer les mouvements de son visage sur l'avatar qu'il dirige. Cela donne un rendu bluffant pour tous les mouvements des yeux, de la peau, des sourcils...

Mais pour ce qui est du mouvement des lèvres, le résultat n'est pas encore optimal. Concrètement, cela donne un léger décalage entre les mots prononcés et les mouvements des lèvres qui, suivant les mots prononcés, enlève du réalisme.

Suite à nos diverses expérimentations, nous en avons conclu que les algorithmes qui permettent cette prouesse, ayant été entraînés dans la langue anglaise, ne gèrent pas encore la langue française. Pouvoir adapter la motion capture à notre langue nous permettrait de résoudre ce problème. Cela supposerait probablement de concevoir un logiciel d'entraînement pour les algorithmes qui gèrent les modèles et la capture.



NOS AXES D'AMÉLIORATION

- Développer un partenariat avec un laboratoire de recherche en IA pour concevoir un programme d'entraînement en langue française des modèles 3D que nous utilisons afin de fluidifier la motion capture du visage.
 - Intégrer un système complet de motion capture en direct. Plusieurs solutions techniques sont d'ores et déjà disponibles. Soit grâce des combinaisons munies de capteurs, soit par des outils de tracking fonctionnant avec des smartphones relativement modernes.
 - Développer les environnements numériques complets de la cachette (la chambre, le bois, le salon) afin que les personnages puissent s'y mouvoir.
 - Créer et intégrer des cinématiques afin d'enrichir la narration.
-





AUTOUR DU SPECTACLE

ÉCHANGES ET TRANSMISSION

Les thèmes abordés dans **LE NÉTHÉ** trouvent des échos dans les programmes des lycéens et la spécialité numérique et les sciences informatiques. Notamment ceux de la sécurité, la confidentialité de ses données et de son identité, ainsi que ceux des impacts sur les pratiques humaines (coopération, échanges de services, sociabilité, etc.). Mais le thème le plus prégnant pour des lycéens est l'identité. Celle que l'on se crée dans le monde virtuel, qui cristallise les angoisses du regard de l'autre, de l'affranchissement de sa condition. Là où on peut choisir d'être un homme ou une femme, jeune ou âgé.e ...

LE THÉÂTRE DU RISQUE a à cœur depuis sa création, de faire de l'éducation populaire auprès des publics jeunes, que ce soit par des interventions dans des établissements scolaires ou dans leurs groupes amateurs de pratique théâtrale. Avec une exigence de rendu qualitatif et d'immersion dans un contexte professionnel pour tous leurs spectacles amateurs, la compagnie utilise les nouvelles technologies numériques dans ses ateliers.

Les investissements en matériel sont réutilisés dans le cadre des **Chantiers Théâtre** (écran de projection, vidéo-projection, moteur de jeu vidéo **UNREAL ENGINE** pour les décors). Ce que **LE THÉÂTRE DU RISQUE** peut proposer dans le cadre d'ateliers accompagnant les représentations, c'est un atelier de deux heures sur l'accessibilité des nouvelles technologies du numérique pour la création artistique. Avec comme objectif de leur montrer que les outils que nous utilisons leur sont accessibles et à leur portée. Que ce soit pour une chaîne **YOUTUBE**, la création de leur jeux vidéo, à condition d'y consacrer du temps, ils peuvent apprendre par eux-mêmes l'utilisation d'Unreal Engine par exemple, grâce à sa vaste communauté, aux tutoriels et aux documentations ouvertes et aux forums.

Concrètement, apprendre à faire une recherche sur un moteur de recherche lors qu'on a un problème, la découverte des chaînes Youtube de tutoriels et de documentation. Avec enfin, une démonstration du dispositif de **face motion capture** et une légère introduction aux réseaux, qu'est-ce qu'un réseau d'appareils ? Comment il fonctionne pour de la **face motion capture** ?

Pour une rencontre moins informelle en bord de plateau à l'issue des représentations, nous pouvons leur faire essayer le dispositif, ce qui permet d'entamer une discussion et de répondre à leurs questions.

PROPOSITION D'ACCOMPAGNEMENT AUTOUR DU SPECTACLE

- Initiation à la motion capture
- Sensibilisation aux pratiques virtuelles
- Construction d'environnements numériques
- Jeu face caméra / Marionnettes

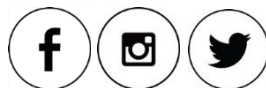
Le Théâtre du Risque est un regroupement artistique professionnel de plusieurs métiers, nous créons des spectacles à la fois ultra-visuels et intimistes. Nous nous battons essentiellement pour faire découvrir des auteurs de théâtre contemporain et leurs textes, toujours en nous inscrivant dans « l'Histoire au présent ». Pour chaque création, nous continuons de développer notre monde théâtral. Il a ses propres codes, son propre temps : Fracturé, symétrique et dangereux. Rythmé par un jeu brut et une construction cinématographique.

PRÉCÉDENTES CRÉATIONS

La Tour de la Défense Copi	2022
La Mélancolie de Barbares Koffi Kwahulé	2019
Roberto Zucco Bernard-Marie Koltès	2018
L'Odeur des Arbres Koffi Kwahulé	2017
Richard III William Shakespeare	2016
Les 4 Jumelles Copi	2014
Nema Koffi Kwahulé	2013



letheatredurisque@gmail.com
 www.letheatredurisque.com



Annelore Chillat - DiFFUSiON | (+33) 06 23 40 16 01
 Sylvie Jacquier - ADMiNiSTRATiON | (+33) 06 86 96 32 94