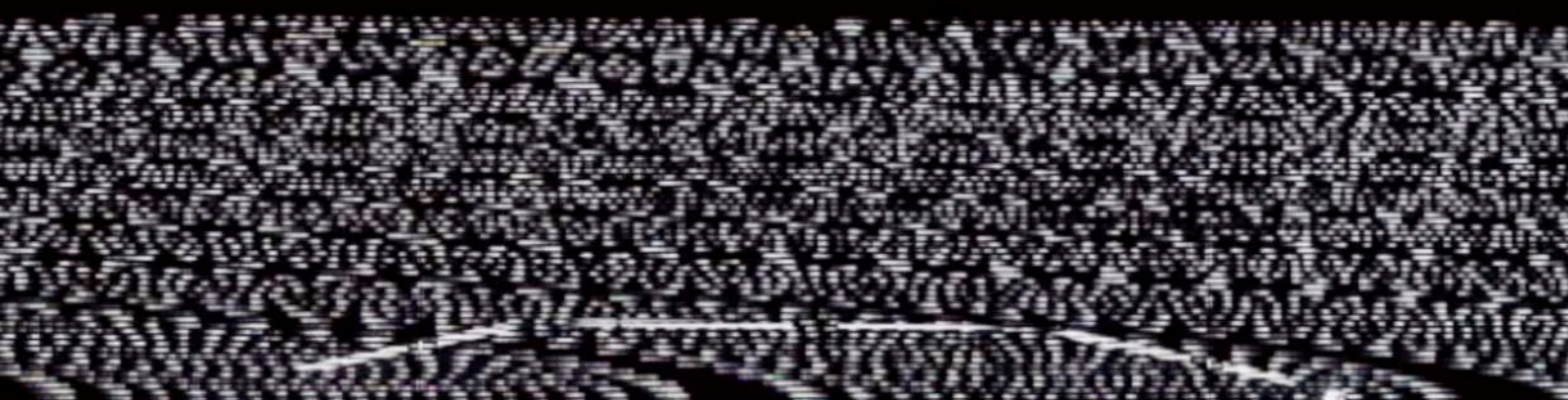


RABBIT HOLE



IN>I>O

JULIEN DUBUC

>>

DOSSIER ARTISTIQUE

[CRÉATION OCT. 2026]

SOMMAIRE >>

>> [SYNTHÈSE](#) - [2]

>> [DISTRIBUTION](#) - [3]

>> [INTENTIONS](#) - [4]

>> [SYNOPSIS](#)- [6]

>> [UN DISPOSITIF IMMERSIF À DEUX FACETTES](#) - [8]

> [LE SPECTACLE](#) - [8]

> [L'INSTALLATION](#) - [9]

>> [CALENDRIER](#) - [10]

>> [DONNÉES TECHNIQUES PRÉVISIONNELLES](#) - [11]

>> [INVIVO](#) - [12]

> [HISTORIQUE](#) - [12]

> [PARTENAIRES](#) - [13]

>> [CONTACTS](#) - [14]

SYNTHÈSE >>

Imaginons que, le temps de lire ces quelques mots, nous nous protéjions de toute autre sollicitation extérieure. Imaginons que l'espace de la représentation théâtrale soit devenu l'un des derniers remparts où nous pouvons encore nous retrouver ensemble, sans interface venant se glisser dans l'interstice. Imaginons que le besoin de sanctuaires vides d'écrans, de zones « dénumérisées », devienne une nécessité sociétale.

C'est dans cet espace entre rêve et réalité que se situe *Rabbit Hole*, une création théâtrale à destination d'un public adolescent, mais pas uniquement, qui se décline en deux volets : un **spectacle en salle et en frontal** ainsi qu'**une expérience numérique**, sous la forme d'une installation en réalité augmentée.

Le spectacle *Rabbit Hole* propose une suspension consentie du temps et de l'incrédulité, une mise entre parenthèses des écrans. Dans cet espace-temps, une sorte de zone blanche propice à l'ennui, nous rencontrons trois personnages issus de trois générations différentes. Ils vivent les uns à côté des autres, se croisent au bord d'une étrange fontaine au fond abyssal. Tous sont en proie à leurs addictions technologiques, mais la plus jeune, une adolescente, deviendra le vecteur d'une révolte numérique salvatrice, entraînant la renaissance du groupe.

L'installation *Rabbit Hole*, quant à elle, propose une expérience à l'extérieur de la salle de théâtre auprès d'une fontaine similaire à celle de la scénographie. En réalité augmentée, le public découvrira une chute virtuelle sans fin dans la fontaine, où le scroll et le swipe sont les seules actions possibles. Ces gestes, devenus des réflexes cognitifs, seront interrogés dans leur dimension politique et sociale, dans un monde réduit à l'ombre de lui-même.

Dans les deux formats, **sortes de portails interconnectés entre le dedans et le dehors**, des espaces réels, virtuels et oniriques se déploieront sous nos perceptions.

DISTRIBUTION >>

Conception et mise en scène : Julien Dubuc

Écriture : Julien Dubuc et Lou Valentini, avec l'équipe de création

Jeu : Sumaya Al-Attia, Rémi Rauzier et Émilie Waïche

Voix off : Lou Valentini

Scénographie : Elsa Belenguier

Création sonore : Grégoire Durrande

Création lumière : Lucas Collet

Magie : David Udovtsch

Costumes : Gwladys Duthil

Création vidéo : Lucas Collet, Julien Dubuc et Antoine Vanel

Univers virtuel et réalité augmentée : Antoine Vanel - BlindspOt

Regard chorégraphique : Pierre-Mickaël Faure

Construction : Nicolas Brun - Ateliers du Théâtre de l'Union

Administration : Lise Déterne, L'Echelle

Diffusion : Emilie Briglia

Production : INVIVO

Coproductions : Fonds de production Zéphyr, plateforme jeunesse en Nouvelle-Aquitaine / Théâtre de l'Union-CDN du Limousin / Théâtre Ducourneau, scène conventionnée jeunes d'Agen / Les Gémeaux, scène nationale de Sceaux / LUX, scène nationale de Valence / Chroniques, Biennale des Imaginaires Numériques dans le cadre de la plateforme CHRONIQUES CRÉATIONS.

Soutiens : CNC, Fonds d'aide à la création immersive / Programme Cultures connectées (Région Nouvelle Aquitaine et DRAC Nouvelle Aquitaine) / Scène Nationale du Sud Aquitain. INVIVO est conventionné DRAC Nouvelle Aquitaine, Département du Lot-et-Garonne, et soutenu par la Région Nouvelle Aquitaine et la Ville d'Agen.

JORGE :
Ce pacte
promets-moi de le respecter
et s'il te plaît
n'aie jamais peur

INTENTIONS >>

Tout commence avec **deux étincelles** : une discussion avec mes jeunes cousins, qui ont grandi là où j'ai grandi, mais à une autre époque, dans un environnement ultra-connecté. Ils tentent de m'expliquer leurs usages du smartphone, leur rapport aux technologies et aux écrans. En parallèle, au détour d'une navigation en ligne, en pleine sérendipité, je tombe sur un article d'Olivier Ertzscheid (chercheur en sciences de l'information et de la communication), dans lequel il développe la notion de Rabbit Hole. Il décrit **cette tendance à s'enfoncer dans une suite infinie de contenus, liés les uns aux autres, formant un cercle vicieux d'auto-renforcement des interprétations et des opinions personnelles**. [*Cette plongée peut provoquer un effet de sidération, nous paralysant dans l'incitation à un défilement ininterrompu de discours et de contenus qu'on n'imaginait même pas possibles.*]

Dès lors, les connexions se font. Des envies jusque-là isolées s'assemblent pour poser les bases d'une nouvelle création. **Le croisement de cette thématique avec le désir de m'adresser à un public adolescent m'a semblé une urgence**. J'ai aussi constaté à quel point nos précédentes créations, mêlant technologies et dispositifs immersifs, résonnaient fortement auprès d'elles et eux.

C'est ainsi qu'est née l'idée de *Rabbit Hole*, un spectacle à destination des adolescent·e·s, mais pas seulement. Cette création interrogera nos rapports générationnels aux technologies et proposera des clés pour comprendre ce qui se joue quand **nous sommes « face à » plutôt qu'« autour de »**. Ce changement de paradigme, théorisé dès les années 1950 par Günther Anders dans *L'Obsolescence de l'Homme*, anticipait déjà les bouleversements liés à la télévision et à la radio. Cette réflexion trouve un écho encore plus saisissant aujourd'hui, à l'ère des écrans omniprésents et des réseaux sociaux, où l'on assiste à **une confusion croissante entre censure et modération, vérité et opinion**.

Dans *Rabbit Hole*, on croise trois personnages : l'enfant, le parent, et le parent du parent – trois générations qui, chacune à leur manière, ont vu le monde se métamorphoser. Tous vivent à proximité. **Le parent du parent a connu l'arrivée de la télévision**, se souvient de sa propre grand-mère la percevant comme une incarnation du diable, sans pour autant résister à sa fascination pour cette fenêtre sur le monde. **Le parent, quant à lui, vit au rythme des notifications et de la connexion permanente**, marqué par l'explosion des réseaux sociaux. **L'enfant, lui, tente de se construire en résistance face à ces adultes absorbés, lucide**, mais vulnérable au même piège.

Nos personnages danseront sur le fil du temps. **Coincés dans un espace-temps fluctuant**, où le tempo ne sera jamais le bon, ils vivront dans un monde onirique qui remet en question tout ce que l'on croit savoir. Ce sera l'histoire de rendez-vous manqués, de temporalités désynchronisées, de mauvaises clefs.

Rabbit Hole est une tranche d'existence, une dissection de liens intergénérationnels. Le public assistera à des tentatives de communication, à des confrontations avec le vide, souvent comblé d'images et de sons, mais jamais par des flux numériques. C'est l'histoire d'une renaissance collective, comme un réveil après un long rêve dans lequel ne subsistaient que les ombres de notre monde : une chute sans fin dans un terrier.

Deux portes d'entrée seront proposées : **une version scénique en frontal** et **une version numérique sous forme d'une installation immersive en réalité augmentée**, à vivre au casque audio et smartphone.

Avec cette nouvelle création, nous poursuivons notre exploration des réalités parallèles et des perceptions altérées de notre environnement. Nous souhaitons également réinterroger notre rapport individuel et collectif à l'émerveillement. Comme dans nos précédents projets, **l'écriture scénique, l'expérience de plateau et la création numérique s'entremêleront pour immerger le public au cœur de la fiction**.



SYNOPSIS >>

Nous sommes dans un futur lointain, ou **dans une réalité parallèle**. Peu importe. Ici, la voracité du capitalisme technologique a causé de tels ravages dans nos liens sociaux, que **des zones blanches ont été instaurées : des territoires où toute technologie numérique est proscrite**. On y vient par choix, ou par contrainte. Dans la zone blanche qui nous concerne, il y a une fontaine abyssale, vestige d'un autre temps. Personne ne sait depuis quand elle est là, ni ce qu'elle cache. On dit qu'elle n'a pas de fond. Elle attire. Elle trouble. On sent que c'est un portail. Peut-être entre le réel et le virtuel, entre le passé et le futur, mais aussi entre la mémoire et l'oubli. Autour d'elle gravitent trois humanités, trois générations unies par leur solitude que leur impose leur monde.

Jorge [première génération]

Il est né dans une autre époque, un autre temps, qui est pourtant toujours bien là. Il vit et squatte dans la zone, ce qui n'est pas légal. C'était censé être temporaire, c'est devenu définitif. On sent bien qu'il attend quelque chose, peut-être le retour d'un enfant perdu. Dépassé par les mutations du monde qu'il a traversé, il n'a rien vu venir. Il campe sur place, pêche, essaye d'envoyer des bouteilles à la mer et des ballons dirigeables dans le gouffre... Il mange des sandwichs emballés dans du papier aluminium, le tout dans une glacière. Peut-être que le soir, à l'abri, il allume une vieille télé cathodique qu'il arrive à faire fonctionner. Il rêve de renouer le contact. Si un voyage dans le passé était possible, il sauterait sans hésiter.

Mona [deuxième génération]

Elle vit sous un flot de connexions numériques qui ont bâtis sa vie. Elle ne sait plus si elle est passionnée par son travail ou si c'est son travail qui est passionné par elle. Elle est contrainte de venir dans la zone tous les midis, et elle déteste l'endroit. Elle mange, sans s'asseoir, des plats pris à emporter. Elle est magnétiquement attirée par la fontaine, c'est un vortex pour elle qui n'a de cesse de sonner, vibrer. Elle a du mal à s'arrêter et à contempler son monde. Elle aimerait s'ancrer dans le temps et l'espace dans lequel elle est mais une multitude de sphères qui coexistent l'en empêche et l'emprisonne. Elle parle anglais, la langue de Shakespeare certes, mais aussi du code et du capitalisme.

Alix [troisième génération]

Elle est une aventurière éveillée. On se demande où sont ses parents, en tous les cas elle est assez grande pour vivre ses aventures. Elle aime bien venir dans cette zone blanche car c'est calme. Depuis petite elle a développé une certaine sensibilité aux sons forts et aux lumières vives. Elle a construit une forme de méfiance envers les technologies, en tous les cas un regard critique. De cette errance, emplies d'ennui et de contemplation, va naître sa révolte. Elle mange ce qu'elle trouve, n'hésite pas à se faire confiance quand elle trouve des baies. Patiente et observatrice, elle croisera une partie du monde sauvage et les murmures d'un monde meilleur. Elle aime la fontaine, parfois s'approche, un peu trop près, par goût du risque. Elle sera le court-circuit salvateur.

Iels vont toustes, à un moment ou à un autre, tomber dans la fontaine. De ces vestiges et ces failles naîtrons une famille choisie, qui fera le pacte de toujours danser.

LES VIDÉOS >>

>> [VIDÉO BILAN DÉVELOPPEMENT \[FEVRIER 2026\]](#)

>> [VIDÉO DÉVELOPPEMENT \[AVRIL 2025\]](#)

[AVANT TOUT]

Avec le public
Lente plongée dans l'obscurité

QUELQU'UN•E

S'il vous plaît bonsoir bienvenu•e•s s'il vous plaît pour vous raconter l'histoire qui va suivre aucune lumière parasite ne sera possible bonjour je vous demande de bien m'écouter pour le bon déroulement de tout ce qui va suivre dans le futur nous vous demandons de bien vouloir couper vos appareils électroniques bonsoir toutes lumières parasites pourraient engendrer des problématiques profondes aux conséquences désastreuses bonjour nous allons donc ensemble passer un pacte sorte de consentement qui suspend l'incrédulité un pacte qui nous lie durant l'heure qui suit heure que vous ne verrez pas passer car vous ne pourrez pas regarder l'heure mais il faut absolument que ce pacte soit respecté par tout le monde ici ce soir bonjour donc s'il vous plaît ne regardez plus vos appareils lumineux dans les instants à venir car il s'agit que notre histoire advienne parfois dans l'obscurité mais surtout n'ayez jamais peur car tout à l'heure dans quelques instants vous retrouverez ce qui semble important pour vous ce pacte nous le passons donc à partir de maintenant sorte de condition générale d'utilisation toute lumière parasite est proscrite interdite toute lumière qui adviendra sera choisie et dans ce pacte d'une grande importance que vous allez respecter dans le futur c'est certain s'il vous plaît n'ayez pas peur

Noir total

UN DISPOSITIF IMMERSIF À DEUX FACETTES >>

Pour *Rabbit Hole*, nous souhaitons poursuivre nos recherches scéniques et nos explorations formelles. Désireux de raconter un espace à la fois d'attente, d'ennui et de rencontre, un lieu fictionnel dépourvu de technologies, nous avons pensé la fontaine. Cet objet extérieur, à la fois **concret et magique, porte une symbolique forte par son rapport au temps, à l'eau et au reflet**. Étrange et presque mythologique, nos deux fontaines seront les réceptacles de nos sensations et de celles des personnages : un trou abyssal qui attire, un vortex dont elles seront **deux des portails**.

LE SPECTACLE

La fiction se situe dans un futur proche, au cœur d'une « zone blanche » où les technologies de communication actuelles sont inopérantes. Cette absence de connectivité sans fil nous permet de tisser des actions et des scènes chargées de sens, pour mieux porter notre propos.

L'espace se compose donc d'**une fontaine, stylisée, dont on ne voit pas le fond**. Autour d'elle gravitent les accessoires qui nous servent à raconter l'histoire et qui apparaîtront et disparaîtront au grés des séquences : une tente, une canne à pêche, une glacière, un téléphone à cadran, une télé cathodique... L'espace de jeu, au début épuré, laissera de la place à la surprise, à la magie et aux surgissements de la nature et du merveilleux.

Plutôt que d'utiliser des casques audios comme dans nos précédents spectacles, les voix et sons seront diffusés dans un réseau d'enceintes, face et autour du public, via un système de spatialisation WFS (Wave Field Synthesis). Cet outil, d'une grande précision dans la localisation des sources, et dans la sensation de distance et profondeur, nous permet d'immerger chaque personne du public dans un bain de sons, de parler d'abord à ses sensations, à ses émotions, avant de parler à son intellect. Il permet de jouer de glissements entre de nombreux espaces de représentation et de narration, comme l'espace du public, l'espace scénique, les hors-champs lointains, les espaces oniriques, les espaces surréalistes, etc. Couplé à de forts niveaux sonores, ce dispositif permet de placer **le public au cœur de l'œuvre**, sous le joug de ses sens.

L'ombre constituera un élément central de la pièce. La création lumière et scénographique jouera sur la tension entre visible et invisible, à l'aide d'un dispositif poétique et quasi magique, permettant de faire émerger des fragments fictionnels et des images marquantes. Dans cette version scénique, les réseaux sociaux seront volontairement absents, de manière formelle. Nous souhaitons créer un espace onirique, comme si nous étions déjà tombés dans le terrier, **où tout ce qui surgit sous nos sens ne serait que chimère**.

Nous imaginons également une structure circulaire faite de bandeaux d'écrans LED pixelisés, métaphore de l'enfermement vécu par les personnages. Cette « cerce », qui pourra accueillir du texte défilant, renverra à une esthétique low-tech, hors du temps. Il sera essentiel de rendre palpables les addictions, la chute et l'obscurité profonde. La perte de repères spatio-temporels constituera un enjeu majeur de cette création, tant pour les personnages que pour le public.

Nous envisageons une création exigeante, où la fabrication de l'image et du son sera au cœur du processus.

L'INSTALLATION

Pour cette partie de la création de *Rabbit Hole*, nous souhaitons, au-delà de plonger le public dans un autre aspect de l'histoire, l'idée est de travailler sur le rapport intime et sensoriel que nous entretenons avec nos écrans.

Nous envisageons de créer une installation immersive déployé en parallèle de la diffusion du spectacle. Pour plonger le spectateur dans un monde parallèle, nous utiliserons son **smartphone comme fenêtre de vision**. Pour cela, nous convierons le public autour d'une fontaine (installés dans les hall, dans d'autres salles du théâtre, sur le parvis...). Cette fontaine sera semblable dans son aspect à celle de la scénographie du spectacle (légèrement plus petite). Grace à une application que nous allons développer et qu'il faudra télécharger, nous donnerons à voir, en réalité augmenté, un tourbillon de flux numérique qui s'engouffre dans la vortex. Plus on s'approchera de celle-ci, plus l'intensité sera grande. Nous envisageons de travailler sur des particules noires en suspension et jouer sur la mécanique des fluides pour créer des mouvements à la fois envoutants et inquiétants.

Au même titre que la création sonore du spectacle, cette partie pourra être écouté au casque audio (au choix du spectateur) renforçant l'immersion de l'installation.

Nous imaginons une expérience poétique, où le noir et blanc, la brume, la photogrammétrie et le clair-obscur joueront un rôle essentiel. Ce volet de *Rabbit Hole* devra interroger nos usages des réseaux sociaux sans en montrer explicitement la forme, en mettant en lumière les gestes du quotidien que leurs usages imposent (scroll infini, "like", etc.). Nous voulons créer un objet numérique individuel à la résonance collective, ouvrant ainsi un espace de dialogue et de réflexion.

↳ IMAGE DE RÉPÉTITION @ Théâtre de l'Union - CDN du Limousin - fev. 2026



CALENDRIER >>

PRÉPRODUCTION

> **21 avril au 2 mai 2025** : résidence de recherche
@ Théâtre Ducourneau, scène conventionnée jeunesse d'Agen
>> 2 mai 2025 : sortie de résidence / étape de travail

> **5 au 7 novembre 2025**
résidence scénographie
@ Lyon

> **26 janvier au 6 février 2026**
résidence de recherche en condition technique
@ Théâtre de l'Union, CDN du Limousin
>> 6 février 2026 : sortie de résidence TBC

> **26 + 27 février 2026**
résidence sonore (WFS)
@ Les Gémeaux - grand plateau

PRODUCTION

> **22 juin au 2 juillet 2026**
résidence visuelle et sonore en conditions techniques
@ Scène nationale du Sud-Aquitain

> **7 au 30 septembre 2026**
résidence de finalisation en conditions techniques
@ Théâtre Ducourneau, scène conventionnée jeunesse d'Agen

> **1er + 2 octobre 2026**
CRÉATION
@ Théâtre Ducourneau, scène conventionnée jeunesse d'Agen
>> 3 représentations

DIFFUSION (en cours)

2026/2027

[prévision d'une quinzaine de dates (20 représentations)]

- > Lux, scène nationale de Valence
- > Biennale Chroniques
- > Théâtre de l'Union, CDN du Limousin
- > Tek(A)rt - Théâtre Coemedia - Marmande
- > Odyssée - Périgueux
- > Les Gémeaux, scène nationale de Sceaux

+++

DONNÉES TECHNIQUES PRÉVISIONNELLES >>

FORME PLATEAU

- > durée estimée **1h10**
- > à partir de **12 ans** (tout public) et **13 ans** (scolaire)
- > **limitation de jauge** pour des questions de visibilité en fonction des lieux (scolaire 300)
- > **8 personnes en tournée** (3 interprètes + 3 régisseur·euses + 1 mise-en-scène + 1 production/diffusion)
- > montage **J-1** (3 services) / **2 représentations par jour possibles** à partir du deuxième jour
- > plateau minimum : **10m d'ouverture / 8m de profond / 5 m de hauteur**

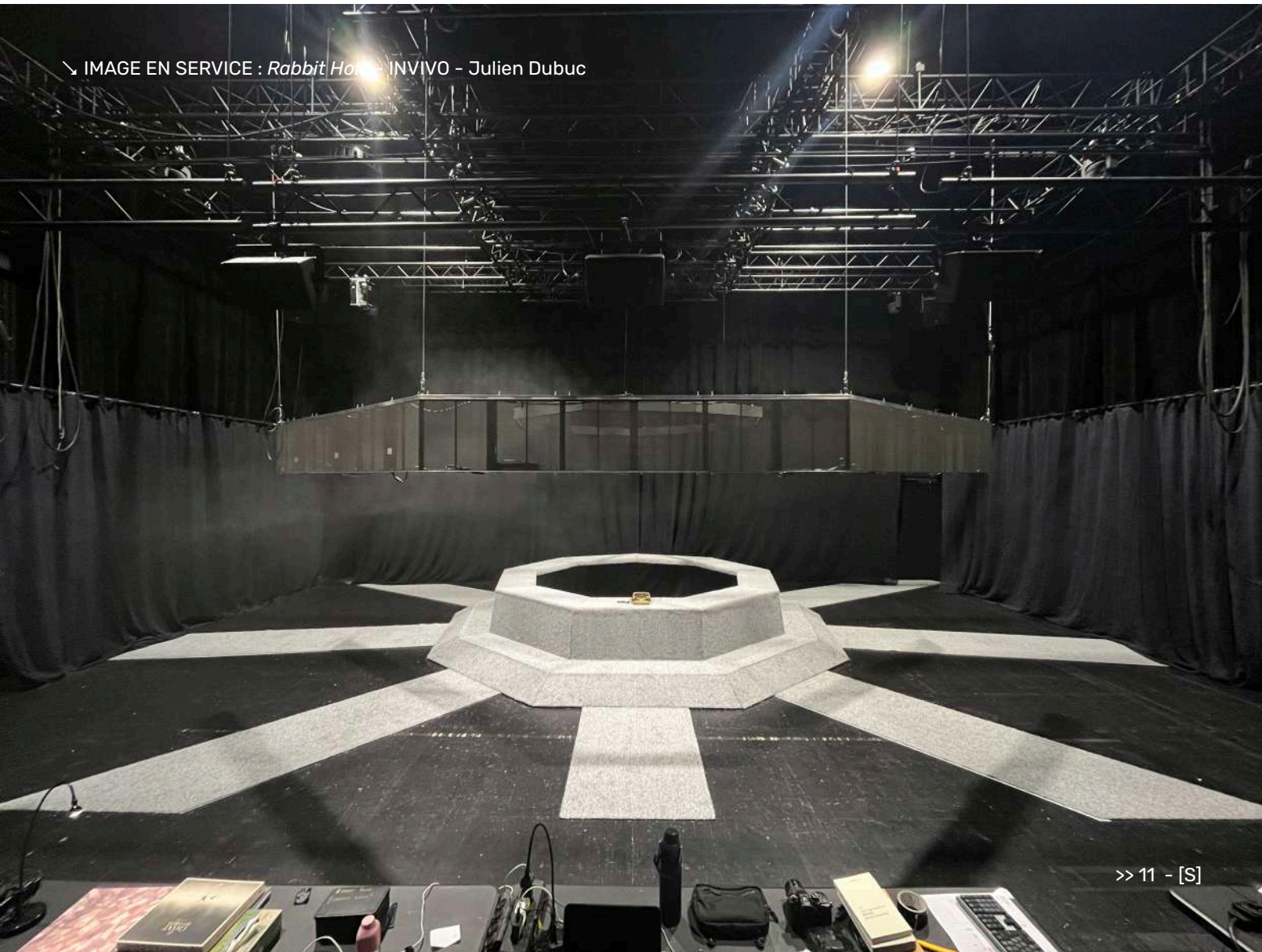
INSTALLATION AR

- > durée libre, à co-construire avec chaque lieu
- > jauge à ajuster en fonction du lieu d'implantation
- > montage 4h maximum avec fiche explicative
(inclus dans les temps de technique de la diffusion)

>> **réflexion sur une possibilité espace public en cours**

> pour plus d'informations techniques et sur les questions d'adaptation à votre lieu, ainsi que sur les questions de diffusion : [nous contacter](#).

∨ IMAGE EN SERVICE : *Rabbit Hole* - INVIVO - Julien Dubuc



INVIVO >>

HISTORIQUE

INVIVO a été fondé en 2011 sous la forme d'un collectif. L'équipe s'est réunie autour de la question suivante : comment la perception du spectateur et ses sensations peuvent-elles créer une nouvelle forme de narration ? Fort de ses treize années de créations, de collaborations, d'actions culturelles et artistiques et de médiation, l'équipe a réussi à s'établir comme une référence dans le secteur du théâtre et des arts digitaux. Dirigé artistiquement par Julien Dubuc, INVIVO continue de développer, à travers chaque projet, sa singularité d'écriture et sa volonté d'interroger la place et les perceptions du public.

INVIVO a signé trois créations écrites collectivement :

- > PARFOIS JE RÊVE QUE JE VOIS (2014), un spectacle immersif pour 10 personnes équipées de casques audio.
- > BLACKOUT (2015), un parcours immersif pour un spectateur équipé d'un casque audio et d'un smartphone.
- > 24/7 (2018), créé au Théâtre des Îlets – CDN de Montluçon, en Auvergne-Rhône-Alpes, spectacle immersif pour 40 spectateurs en partie en réalité virtuelle.

En 2019, sous l'impulsion de Sumaya Al-Attia, Elsa Belenguier et Chloé Dumas, INVIVO crée au TNG – CDN de Lyon un spectacle destiné au jeune public : CÉTO, une expédition sous-marine onirique et contemplative pour les enfants dès 18 mois, projet lauréat du dispositif "La Couveuse".

En 2020, Julien Dubuc crée TESSERACT (0.00/0.00) avec Grégoire Durrande et Yan Godat, une expérience visuelle et sonore sous forme d'installation monolithique, inspirée des écrits de Maurice Merleau-Ponty et de l'univers de la science-fiction.

En 2021, un nouveau cycle débute pour INVIVO. Sous l'impulsion de Julien Dubuc, l'équipe se tourne vers le répertoire du dramaturge belge Maurice Maeterlinck. En 2021 est créée LES AVEUGLES, une pièce de théâtre en réalité virtuelle pour 12 spectateurs, adaptée du célèbre texte de l'auteur. Primée en 2022 au Geneva International Film Festival avec le Prix "Future is Sensible", la pièce compte plus de 300 représentations à son actif.

En 2024, Julien Dubuc poursuit son travail d'adaptation des textes de Maurice Maeterlinck avec LA FIN DU PRÉSENT, une traversée des trois pièces courtes : *Intérieur*, *L'Intruse* et *Les Sept Princesses*. Ce spectacle continue d'explorer le croisement entre le théâtre, les arts immersifs et les arts digitaux, consolidant la vision radicale de INVIVO et de Julien Dubuc pour un théâtre hybride, entre textes classiques et nouvelles technologies.

Durant ses douze années d'existence, INVIVO a collaboré avec divers artistes pour développer leurs dispositifs scéniques (création sonore, lumière, vidéo, scénographie, etc.). Ces partenariats artistiques ont permis de développer son réseau professionnel, en l'ouvrant aux domaines des arts visuels, de la musique contemporaine, et plus récemment, de la muséographie (projet d'oeuvre pour la Cité des sciences et de l'Industrie et le Grand Palais Immersif).

>> [SITE INTERNET INVIVO](#)

>> [ESPACE PRO](#) (mdp : bonjour)

>> [SITE INTERNET JULIEN DUBUC](#)

PARTENAIRES

INVIVO réunit des artistes du spectacle vivant qui évoluent aux frontières du théâtre, des arts numériques et immersifs. Référence dans son domaine, la compagnie rayonne sur la scène contemporaine grâce à ses créations hybrides, allant de l'installation plastique à l'adaptation de textes classiques, toujours avec une volonté d'innovation artistique.

Sous la direction de Julien Dubuc, INVIVO est une équipe artistique implantée à Agen, dans le Lot-et-Garonne. La compagnie est conventionnée par la DRAC Nouvelle-Aquitaine pour la période 2025-2026, après avoir bénéficié d'une aide à la création de cette même DRAC en 2024. INVIVO est également soutenu par la Région Nouvelle-Aquitaine, l'OARA, et bénéficie d'une convention avec le département du Lot-et-Garonne et la ville d'Agen. Dans le passé, INVIVO a été conventionné pour deux ans (2022-2023) par la DRAC Auvergne-Rhône-Alpes, qui a soutenu quasiment l'intégralité des créations.

Sur le plan national, INVIVO est soutenue par le CNC et est repérée par l'ONDA (notamment pour LA FIN DU PRÉSENT et LES AVEUGLES). Par ailleurs, la compagnie est artiste adhérente au Syndéac et au réseau Hacnum. Entre 2016 et 2020, INVIVO a été artiste associée au Théâtre des Îlets, CDN de Montluçon. De 2020 à 2025, INVIVO et Julien Dubuc ont été artistes associés aux Gémeaux, scène nationale de Sceaux. Depuis 2023, et dans une dynamique d'implantation locale, Julien Dubuc est artiste associé au Théâtre Ducourneau à Agen, scène conventionnée Jeunesses d'Agen.

La compagnie collabore régulièrement avec de prestigieux partenaires tels que le Théâtre de l'Union - CDN du Limousin, le Théâtre Nouvelle génération - CDN de Lyon, NémO - Biennale internationale des arts numériques, le CENTQUATRE - Paris, et le LUX, scène nationale de Valence. En matière de diffusion, INVIVO a présenté ses créations dans plus de 25 lieux différents, à travers divers réseaux, allant de la scène découverte (Théâtre de l'Élysée à Lyon) à la scène nationale (Le lieu unique, scène nationale de Nantes), en passant par la scène municipale (La Gaîté Lyrique à Paris) et les centres dramatiques nationaux (Le Préau, CDN de Vire). Avec sa nouvelle création, INVIVO continue d'élargir son réseau de diffusion, notamment au sein des scènes nationales.

↳ IMAGE DE RÉPÉTITION @ Théâtre de l'Union - CDN du Limousin - fev. 2026





IN>I>O

www.collectifinvivo.com
infos@collectifinvivo.com

Siège et facturation :
c/o Théâtre Ducourneau
Place du Docteur Esquirol
47000 Agen

Julien Dubuc - direction artistique
julien@collectifinvivo.com
+33 6 26 41 15 47

Lise Déterne - administration
administration@collectifinvivo.com
+33 6 73 88 95 10

Elsa Belanguier - régie générale
elsa@collectifinvivo.com
+33 6 99 78 07 46

Emilie Briglia - diffusion
emilie.briglia-pro@pm.me
+33 6 08 68 30 77

Photo de couverture extraite de la captation de Guillaume Cousty pendant
la résidence au Théâtre de L'Union CDN du Limousin en février 2026.

SIRET / 540 082 823 00043 // LICENCE / 2 1056311 // APE / 90001Z