



Le Vilar

19 > 23.05

Théâtre Jean Vilar

AD-DICERE

Yvain Juillard

**DOSSIER
DE PRESSE**

Conception, écriture et mise en scène : **Yvain Juillard**

Avec

Nathalie Laroche

Sarah Devaux

Lucas Jacquemin

Lenni.e Prézelin

Régie générale/petite construction : Jean-François Philips et Idrissa Sawadogo

Création lumière magique : Jean-François Philips

Création son : Jean-François Lejeune

Régisseur son : Olivier Trontin

Scénographie : Boris Dambly

Construction marionnette : Céline Pagniez et Yvain Juillard

Costumes : Noémie Warion, assistée de Sophie Lopez Tomas

Assistanat à la mise en scène : Caroline Goutaudier (avec l'aide de Siham Berrada)

Conseil scientifique : Yves Rossetti, Céline Cappe, Valérie Goffaux et Olivier Colignon

Production et diffusion : Sarah Caron

Administration : Caroline Goutaudier

Recherche magie : Vincent Tandonnet, Allan Sartori, Foucauld Falguerolles et Yvain Juillard

Voix off : Caroline Goutaudier, Yvain Juillard

Sculpture et peinture : Sophie Lopez Tomas

Réalisation film : Julien Bechara (assistant réalisateur), Fred Labeye (directeur de la photographie),
Steve François (assistant caméra), Lucas Marbach (chef électricien)

Compositing et développement 3D : Poolpio

(avec Hervé Verloes, Mathieu Demany, Boris Walravens et Geoffrey Minez;
et stagiaires, Michal Zimnoch, David Muradas Gallardo et Léa Schaller)

Du 19 au 23 mai 2026 au théâtre Jean Vilar

Bord de scène le jeudi 21 à l'issue de la représentation

Et du 28 mai au 5 juin au Rideau (Bruxelles)

Une coproduction Les Faiseurs de réalités ASBL, Le Vilar, le Rideau, UCLouvain Culture, Le Quai des Savoirs, La Scène de recherche / Théâtre – Paris-Saclay et DC&J Création.

En partenariat avec la Fabrique de Théâtre, L'L Editions, CRNL / Inserm, Lyon, CERCO / CNRS Toulouse, FNRS, Université Libre de Bruxelles, INSAS, SACS, Ophis et Creative Europe Desk.

En discussion : 104 Paris, Théâtre de Suresnes, Scène Nationale de Foix, Hexagone de Meylan, Festival d'Automne, Théâtre des Martyrs, Ambassade de France à Andorre,...

Avec le soutien de l'Administration générale de la Culture, Service général de la Création artistique de la Fédération Wallonie-Bruxelles, du Tax Shelter du Gouvernement fédéral belge, d'Inver Tax Shelter, de l'Union Européenne, Culture Moves Europe et du Goethe-Institut.

Un projet « recherche et création » avec UCLouvain culture.

*À l'heure où l'humain se positionne en maître absolu de la nature,
est-il encore libre de penser et d'agir selon sa volonté propre ?
Et si nous apprenions à réécouter le vivant pour recréer du lien entre nous ?*

Synopsis

2054. Tout est semblable à aujourd'hui, mais « en pire ». L'IA assure le pilotage des projets et optimise le travail des humains, les écrans sont omniprésents. Le jeu télé du moment ? Des candidats endettés viennent chercher l'espoir d'un nouveau départ. Le grand gagnant deviendra l'égérie d'une campagne de prévention contre le fléau que représente l'addiction aux jeux d'argent. Mais que va-t-il se passer lorsque notre coqueluche se rebellera contre les pratiques d'un (neuro) marketing exacerbé ? La magie du théâtre opère alors et nous plonge dans le monde des abysses. Un monde parfois dissonant, peuplé d'êtres hybrides, de monstres accueillants qui, à leur tour, nous posent une énigme...

À travers une série de tableaux surréalistes, le spectacle aborde sous l'angle de l'humour les paradoxes de notre modernité. Tandis que le marketing consumériste a conquis nos cerveaux par les promesses de confort, de profit ou de bonheur, les addictions nous assujettissent et nous conduisent à des comportements non maîtrisés.



Par sa nouvelle création, Yvain Juillard mêle théâtre et magie nouvelle. Accompagné à l'écriture de chercheurs et chercheuses en neurosciences, il nous propose une réflexion pleine de sens et terriblement d'actualité.

Note d'intention

Le 17 novembre 2005, Philippe Descola prenait la parole dans le journal Libération : « *Ce qu'il est intéressant de constater c'est que le développement de la science, est lui-même en train de faire prendre conscience que l'opposition entre nature et culture est en partie obsolète. Elle subvertit, de l'intérieur et complètement, le mode d'identification naturaliste, et le pousse vers autre chose. Vers quoi, je ne saurais pas dire, mais elle contribue à sa dissolution. La cosmologie naturaliste a permis le développement de la science, mais la science est elle-même en train de subvertir le cadre à l'intérieur duquel cette révolution scientifique avait commencé.* »

Les bases du marketing consumériste théorisées par Edward Bernays au début du 20ème siècle ont progressivement fait du cerveau humain un nouveau territoire à conquérir pour créer de nouveaux marchés et maximiser les profits. La stratégie est simple : attirer l'attention, faire désirer un produit et inviter le cerveau à consommer du rêve. Mais il arrive parfois que l'on s'accroche un peu trop aux rêves ou que le jeu soit pipé. Alors le rêve se transforme en cauchemar, les glaciers fondent, le climat se dérègle, l'eau n'est plus potable, il est déconseillé de respirer aux heures de pointes, des crises éclatent et la démocratie vacille. Pour Bruno Latour, nous avons embarqué dans l'avion de la modernité mais il n'y a pas de destination viable. Il pose la question : où atterrir ?

Aujourd'hui, malgré les nombreuses attaques contre les consensus scientifiques, l'éducation, la culture... nous avons encore les ressources intellectuelles pour penser cette question mais qu'en sera-t-il en 2050 ? Le marketing consumériste piloté par l'IA, l'emprise du techno-cocon décrit par Alain Damasio ou encore le gouvernement algorithmique n'auront-ils pas eu raison de notre discernement ?

L'addiction aux jeux d'argent est la seule addiction non pharmacologique reconnue comme étant une addiction c'est-à-dire un élément capable de modifier notre cerveau et d'entraîner des comportements totalement irrationnels.

Ad-dicere se propose d'aborder sous l'angle de l'humour un phénomène à l'issue parfois tragique : l'avidité au profit à l'ère des technologies numériques. Il se propose aussi au-delà du constat la voie de la réconciliation avec le réel. Une suite de tableaux vont mettre en lumière les paradoxes de notre modernité à commencer par celui de nous penser libre et maître de la nature alors qu'une question brûle les lèvres : Ne devenons-nous pas les jouets d'algorithmes qui imitent chaque jour un peu mieux nos relations humaines ?

Entourés d'artistes et de scientifiques, nous souhaitons interroger la possibilité de sortir de l'impasse «naturaliste». La porte de l'incroyable complexité du monde « sauvage » est à portée de main. L'océanographe François Sorano décrit le « sauvage » comme une manière de nous réconcilier avec notre propre complexité, le monde vivant et le non vivant.

Yvain Juillard

Interview d'Yvain Juillard

Quelle est l'origine de ce projet?

Le point de départ de mon travail artistique repose sur la question «qui sommes-nous?». Cette question s'est développée au fur et à mesure d'expériences de vie, de rencontres marquantes, notamment avec des personnes atteintes de lésions cérébrales. Ayant une formation en neurosciences cognitives, j'ai vraiment pris conscience que toute notre perception du monde dépend de cet organe central, mais mystérieux qu'est le cerveau.

Et donc, ma compagnie s'est vraiment développée autour de cette fascination pour le fonctionnement de cet organe. Et comme le théâtre est un espace singulier permettant de recréer le monde en miniature, il devient une sorte de laboratoire temporaire dans lequel on peut faire des expériences.

Avec ce nouveau spectacle, j'ai voulu interroger la notion de libre arbitre : sommes-nous réellement libres et dans quelle mesure ? Et cette réflexion s'inscrit dans la société actuelle qui est marquée par des comportements addictifs. Je me suis particulièrement penché sur l'addiction aux jeux d'argent car c'est la seule addiction non pharmacologique qui entraîne des mutations physiologiques dans le cerveau, comparables à celles provoquées par des substances comme l'alcool ou la drogue.

Et quelle est l'histoire qu'on va suivre?

Le point de départ du récit est une métaphore de l'expérience de Milgram¹. On a transposé le principe de cette expérience dans l'univers des jeux télévisés, en s'inspirant de la *Star Academy*, *Questions pour un champion* et *Intervilles*.

L'intrigue se déroule dans un futur proche, en 2054. Ce choix temporel permet de souligner la continuité avec notre présent : les changements visibles sont minimes, mais certaines évolutions — notamment technologiques et sociales — ont profondément transformé les relations humaines. Dans ce monde, l'endettement est massif, tant à l'échelle individuelle que collective. Les candidats du jeu sont donc des personnes lourdement endettées, prêtes à subir des épreuves extrêmes pour effacer leurs dettes.

Ici, il ne sera pas question d'envoyer des décharges électriques comme dans l'expérience originale, mais les participants au jeu devront tout de même prendre des décisions tout aussi choquantes d'un point de vue moral.

C'est une vision très noire de la société à venir...

Malheureusement, des études démontrent que ces dernières années, la société opère un glissement vers des choses de plus en plus humiliantes, déshumanisantes et abêtissantes.

À travers le mécanisme du jeu, le public est incité à participer, même inconsciemment. Cela révèle une forme d'adhésion troublante à des situations pourtant choquantes. C'est assez horrible, mais en même temps, le spectacle cherche à apporter un humour piquant afin de créer une distance salvatrice qui permettra d'apporter un regard critique. Ainsi, au travers du tragique, je cherche à mettre en évidence une forme de ridicule dans laquelle nos sociétés peuvent s'engouffrer et nous en tant qu'individus aussi.

Et puis surtout, il y a un moment de rupture qui va faire basculer le récit.

Tout à fait. À un moment, les personnages et le public vont entrer dans une autre dimension où le collectif retrouvera de l'importance. Cette transition vers le retour à la nature est matérialisée par les abysses marins, un univers peuplé de créatures comme des cétacés ou des méduses qui agiront comme guides ou figures de secours. Ces interactions avec les animaux introduisent une dimension presque initiatique, invitant les personnages à remettre en question leur réalité. Ce passage est le cœur de mon propos, à savoir une invitation à la réconciliation avec le vivant dans un monde aujourd'hui dominé par les logiques de marché, les algorithmes et la compétition qui ont des conséquences, notamment environnementales.

¹ L'expérience de Milgram est une étude de psychologie sociale menée par Stanley Milgram en 1963. Elle a pour but d'étudier le comportement humain face à l'autorité et la soumission à celle-ci, et consiste à tester la capacité des individus à obéir, même si cela implique d'infliger des souffrances à autrui.

Dans ce nouveau projet, nous ne sommes plus dans une conférence-spectacle comme l'était Cerebrum, mais bien dans un récit avec des techniques de magie nouvelle. Pourquoi le recours à cette discipline ?

En effet, la magie nouvelle repose sur le détournement du réel au sein même du réel, en créant des illusions qui s'appuient sur des mécanismes invisibles. C'est donc un outil qui me permet de prolonger mes recherches sur la perception et la fabrication de la réalité.

Pour cela, je crée des illusions en tenant compte du fonctionnement du cerveau, notamment sa tendance à compléter les informations manquantes. Ce sont des illusions dites « métacognitives ». Celles-ci provoquent chez le spectateur une expérience troublante où il prend conscience que sa perception est construite par son propre cerveau. Il ne s'agit donc pas seulement de voir une illusion, mais de ressentir activement les mécanismes internes qui gouvernent nos perceptions, nos interprétations et nos réactions.

Dans la seconde partie du spectacle, les spectateurs vivront des expériences scéniques immersives qui pourront leur faire ressentir des altérations de perception, parfois jusqu'à une forme de « flottement » ou de désorientation. Ces effets sont produits par des dissonances visuelles et sonores qui créeront un état où le spectateur est à la fois présent et ailleurs.

Ces expériences illustrent concrètement les mécanismes métacognitifs : même en sachant qu'une perception est fautive, le cerveau ne peut s'empêcher d'y croire. Cette dissociation met en lumière l'existence d'une part automatique du cerveau, indispensable au fonctionnement quotidien, mais donc aussi facilement manipulable.

La spécificité de votre compagnie est de faire dialoguer théâtre et sciences. Qu'est-ce que ces deux domaines peuvent apporter l'un à l'autre ?

C'est vrai que moi, je n'ai jamais cloisonné les disciplines. J'ai étudié les neurosciences et, en même temps, j'ai fait du théâtre. Et naturellement, les deux se marient et chacune d'entre elles apporte quelque chose à ma perception.

Par exemple, dans ma manière de travailler, j'ai souvent recours à l'écriture automatique afin de laisser place à l'intuition et à l'inconscient. J'ai confiance en mon cerveau pour opérer des associations et faire des liens parmi toutes les informations qu'il a emmagasinées.

De manière plus générale, le théâtre permet de vulgariser — ou en tout cas, d'expliquer de manière plus ludique — des connaissances scientifiques. Et ce dans un langage compréhensible du grand public. La mise en scène du savoir scientifique amène une dimension émotionnelle qui va susciter bien plus de réactions chez le spectateur.

Il y a 10 ans, mon premier spectacle Cerebrum était pionnier en Belgique dans ce domaine. Depuis, il y a tout un réseau qui s'est mis en place chez nous, mais aussi à l'étranger. Cela a amené une forme de reconnaissance et la science apparaît désormais comme une nouvelle matière artistique, au même titre que l'histoire ou les faits de société.

D'autre part, les scientifiques s'intéressent au théâtre, car on a une certaine expertise dans le domaine des émotions, de l'empathie. Grâce à la pratique scénique et à l'exploration phénoménologique — c'est-à-dire l'observation fine des expériences vécues et ressenties —, les artistes développent une compréhension de processus internes souvent difficiles à appréhender scientifiquement. Et cela attire des chercheurs qui souhaitent intégrer cette approche dans leurs travaux.

Présentation de la compagnie

Les Faiseurs de réalité

Compagnie de théâtre créée en mars 2015 suite aux succès des représentations de *Cerebrum, le faiseur de réalités* d'Yvain Juillard. Cette conférence-spectacle première du genre en perpétuelle évolution met en scène nos biais perceptifs et invite ainsi le spectateur à faire l'expérience de sa propre étrangeté et finalement à reconsidérer sa réalité comme un phénomène que fabrique son cerveau. *Cerebrum* est reconnu d'intérêt général par le CNRS et Lauréat du Label d'Utilité publique 2020 de la Région Bruxelles-Capitale.

L'enthousiasme grandissant, à la fois critique et public, a conduit la compagnie à jouer dans les centres dramatiques et culturels belges, les Scènes nationales françaises, les musées, les universités, les festivals et les grands événements européens. La diffusion s'accompagne de la mise en place d'outils de médiation (ateliers d'initiation art-sciences, des expositions, forums...).

Leur dernière création *Christophe Quelque chose* est lauréate de la bourse Beaumarchais (mise en scène). La compagnie prépare actuellement une adaptation de *Cerebrum* accessible à partir de 8 ans et *Ad-dicere*.

L'objet de travail des Faiseurs de réalité est de faire dialoguer théâtre et neurosciences en intégrant le langage de la magie nouvelle afin d'explorer la relativité de nos perceptions.

Leur espace d'intervention est l'intime. Ils défendent une manière de penser la production, la diffusion et la création qui privilégie la qualité, la longévité et l'évolution d'une oeuvre.

Leur modèle est le vivant : comme lui, ils souhaitent proposer de l'improbable, de l'encore non pensé, pour répondre à l'imprévisible.



Biographies de l'équipe artistique

Yvain Juillard, *conception, écriture et mise en scène*

Acteur formé à l'INSAS, biophysicien spécialisé dans la plasticité cérébrale et doctorant en Art et sciences de l'art à l'ULB. Il joue sous la direction de Joël Pommerat (Louis XVI dans *Ça ira (1) Fin de Louis*), la Cie 14:20 (Magie Nouvelle), la Cie Mossoux-Bonté (danse)... et tourne pour le cinéma.

Multi-lauréat de la bourse d'écriture du CNES de la Chartreuse de Villeneuve-lès-Avignon, Yvain crée *Cerebrum, le faiseur de réalités* en 2015, forme précurseur du mouvement Art-Science dans le théâtre - 200 représentations à travers l'Europe. En 2021, sa deuxième création *Christophe Quelque Chose* est lauréate de la bourse Beaumarchais en mise en scène et il reçoit le prix de la recherche en Théâtre et arts associés de la DGCA.

Il est conférencier à l'INSAS (section cinéma) et professeur d'Art dramatique à ARTS² (section danse). Yvain collabore régulièrement avec des neuroscientifiques. Les expériences métacognitives qu'il met en scène cherchent à révéler les processus par lesquels notre cerveau fabrique une représentation du monde réel.

Sarah Devaux, *jeu*

Sarah est diplômée de l'ÉSAC (école supérieure des arts du cirque à Bruxelles), où elle se forme de 2011 à 2014. Là-bas elle s'est spécialisée en corde lisse et y a inscrit des rencontres qui marqueront la suite de son parcours. Elle co-crée la Compagnie Menteuses, avec Célia Casagrande-Pouchet pour fabriquer leur premier spectacle *À Nos Fantômes*, entourées de Mélissa Von Vépy et Tom Boccara.

Elle développe aujourd'hui sa recherche et pratique artistique autour de différents médiums physico-poétiques. Récemment, elle rencontre Nadia Vadauri-Gauthier, et se forme à la méthode de danse et performance, corps sismographe®. La liberté et l'immensité du corps qui danse, qui bouge, vecteur d'affects, de sensations et d'imaginaires, devient la matière première qui relie ces différents médiums. Son travail devient de plus en plus hybride, et se traduit par un langage métaphorique et un univers théâtral physique et singulier. Le corps devient alors un moyen puissant pour raconter autrement. Raconter un invisible, et faire émerger les forces qui sous-tendent l'humain, et qui le confrontent à sa fragilité et ses potentiels en devenir.

Lucas Jacquemin, *jeu*

Originaire de la province de Liège, Lucas Jacquemin est un jeune comédien de 25 ans. Passionné depuis tout jeune par le jeu, il s'estime chanceux d'avoir trouvé que cette passion pouvait devenir son métier.

Après un passage sur le petit écran dans le rôle d'Emile Stassart pour la série *Ennemi Public* (RTBF), il a entrepris une formation en théâtre à l'IAD suivi d'un Master en arts de la Marionnette à Arts². Depuis la fin des ses études en 2024, Lucas essaye de diversifier un maximum ses activités professionnelles : théâtre jeune public, théâtre de rue, cinéma, théâtre adulte, créations de marionnettes...

Nathalie Laroche, *jeu*

Après avoir suivi une formation en mouvement et danse contemporaine, elle intègre le Conservatoire Royal de Bruxelles en Déclamation et Art Dramatique. Curieuse d'approches différentes, elle participe à de nombreux workshops parmi lesquels : Mario Gonzalez, Lev Dodin, Jacques Lassalle, Terry Hands, Fiona Shaw... Et plus récemment Jean-François Sivadier, Nathalie Béasse, Delphine Girard, Florence Minder...

En tant que comédienne, elle joue entre autres Maeterlinck, H.Bauchau, Marivaux, Shakespeare, Dante, R.M.Rilke, P. Blasband, Dostoïevski, E.Durnez..., sous la direction de J.C.Drouot, P.Laroche, P.Jaccaud, N.Mossoux et P.Bonte, B.deCoster et P.Pizzuti, G.Bourdet, P. Sireuil... Elle tourne pour le cinéma et la télévision sous la direction de F.Fonteyne, E. Molinaro, U.Meier, N. Boukhrief, J.Woodworth et P.Brosens, B. Mariage, D. Lambert...

Parallèlement, elle enseigne l'interprétation dramatique et anime des ateliers d'écriture.

Lenni-e Prézelin, jeu

Lenni-e commence le théâtre à son plus jeune âge. Elle écrit des histoires, chante et joue, de sa chambre au jardin des voisins. Elle se forme au conservatoire à Paris, auprès de François Clavier en théâtre et Laurent Mercou en chant.

Elle collabore en tant qu'actrice dans différentes compagnies : Piscine Municipale en région parisienne, dirigée par Laura Thomassaint, la compagnie Didaskali à Istanbul, Les Gueules de Loup en Bourgogne.

Elle s'intéresse à l'écriture théâtrale collective et mène une recherche sur la figure heroïque auprès d'enfants dans le cadre de «Création en cours» des Ateliers Médicis. Elle développe un travail artistique en milieu carcéral, et crée des formes théâtrales à la prison d'Orléans Saran et des Baumettes à Marseille.

A partir de 2018, elle joue dans *Contes et légendes* de Joël Pommerat, qui traite de l'enfance et de la construction du genre. Elle y incarne un personnage d'adolescent. Le spectacle joue plus de 300 dates, pendant 6 ans, en France et à travers le monde.

Lenni.e fonde en 2025 la compagnie Lettre K, avec laquelle elle prépare le spectacle solo *Searching for love*. En parallèle, elle nourrit un fort désir de musique, et construit un projet en tant que chanteur-auteur-compositrice.



Découvrez un aperçu du projet grâce à ce teaser réalisé par Hubert Amiel.

Infos & Contacts

Presse : Candice Denis : 010 470 710 — candice.denis@levilar.be

Réservations : 0800 25 325 — reservations@levilar.be

levilar.be/ad-dicere