

RANDOM ACCESS MEMORIES

ACCÈS ALÉATOIRE AUX MÉMOIRES VIVES



TEXTE Emmanuelle Destremau

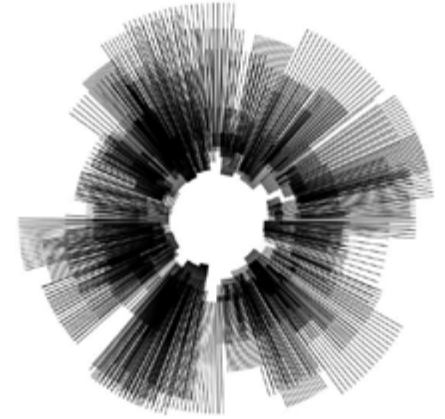
MISE EN SCÈNE Mégane Arnaud



Photo: Katell Paugam

DISTRIBUTION

Texte Emmanuelle Destremau
Mise en scène Mégane Arnaud
Avec Héloïse Cholley, Raphaël Dewnarain,
Pierre-Thomas Jourdan, Salomé Lavenir
Scénographie / Conception Lumière Manon Vergotte
Conception vidéo Katell Paugam
Conception sonore Tom Beauseigneur



SYNOPSIS

William, un gamer presque professionnel, découvre le Random Access Memories.
Ce jeu vidéo d'un nouveau genre, conduit par une Intelligence Artificielle, s'appuie sur les choix et les désirs du joueur. A chaque prise de position – irréversible -, le gameplay se reconfigure, confrontant William à des situations de plus en plus violentes. William ne sort plus, il s'enferme dans sa chambre et dans la virtualité du jeu. Peu à peu, le RAM s'infiltré dans tous les aspects affectifs et quotidiens du joueur, les espaces numériques et la vie se mélangent jusqu'à la catastrophe. La pièce d'Emmanuelle Destremau interroge le rapport au virtuel à travers la pratique du jeu vidéo, et trouble les seuils: impossible, de démêler réel et virtuel, les deux se confondent et agissent l'un sur l'autre.
Ici, la virtualité devient la seule réalité possible.

SOUTIENS

E.A.T / Texte lauréat de l'appel à Texte des E.A.T.
Le Théâtre de l'Opprimé
La Bibliothèque Robert Desnos de Montreuil
Le Centre Victoire Tinayre (Paris 13)
Nouveau Gare au Théâtre
L'espace Jemmapes
Le Théâtre de la Cité Internationale
Ce texte est lauréat de la bourse des Ecrivains d'Ile de France 2021.

NOTE D'INTENTION

Théâtre de la réalité virtuelle

J'ai découvert la pièce d'Emmanuelle Destremau, *Random Access Memories (accès aléatoire aux mémoires vives)*, en juin dernier, grâce à une proposition des E.A.T. du Théâtre de l'Opprimé. Après la première lecture, le mystère. Comment mettre en scène ce texte si particulier, structuré dans l'écriture par une interaction entre un écran et le plateau, entre personnages numériques et acteurs de chair et d'os ?

C'est l'énigme qui m'a d'abord poussée à m'y frotter. Parce que je ne sais pas comment faire – entre théâtre, jeu vidéo, et scénario de film -, parce que malgré (ou grâce à) l'hybridité, ça joue. Cette pièce défie la mise en scène, la confronte à ses limites, et interroge par là ce que faire théâtre peut encore vouloir dire à l'heure où les outils numériques et les mondes qu'ils transportent font partie de nos quotidiens, de nos usages et de nos imaginaires. Il y a une vie bien réelle avec, sur et dans les écrans. De quelle nature est-elle ? Comment coïncide-t-elle avec le reste de nos interactions physiques, sociales, affectives, dans le monde matériel ? Peut-il y avoir une continuité entre la vie vécue sur la toile et celle *In Real Life* ?

Le texte d'Emmanuelle Destremau est structuré de manière cinématographique, il joue de ses ellipses et des effets de montage. Face au plan séquence théâtral, la tension est énorme et devient stimulante. La pièce suit la trajectoire de William, un gamer talentueux et obsessionnel. L'objet de son obsession: le *Random Access Memories*, un jeu vidéo d'un nouveau genre. Le scénario de chaque partie est unique puisque le jeu suit les désirs des utilisateurs et se recompose à chaque décision, mais, prudence, « chaque choix est irréversible ». Très vite, on ne sait plus qui se joue de qui et le flou s'impose: est-ce William qui joue à RAM ou est-ce le RAM qui se joue de William, pour tester une expérience *In Real Life*? Peut-être William est-il moins absorbé que débordé par le jeu et son Intelligene Artificielle en proie à une crise existentielle, qui pénètre le monde physique, brouillant les frontières instituées et connues entre réel et virtuel. Nous entrons alors en plein dans un théâtre de réalité virtuelle.

Cette transgression des seuils me passionne et interroge profondément l'art dramatique. Qu'y a-t-il de plus réel que la fiction pour un acteur ou un metteur en scène ? Rien de plus vrai que le théâtre, qui « pèse de tout son poids sur le sol », écrivait Koltès. Le jeu auquel joue William, c'est aussi le jeu du théâtre lui-même. La mise en scène utilisera ainsi le théâtre (avec ce que cela comporte de tradition) pour mettre en place un dispositif ludique capable de porter le sens et le sensible de la pièce d'Emmanuelle Destremau. Trois acteurs doubleront en direct les personnages du RAM et encercleront William, qui sera immergé dans la fiction vidéoludique. La fabrication des procédés vidéofictionnels sera progressivement dévoilée, assumée et rendue réelle : plus la fiction du RAM déborde sur la vie du personnage, plus le jeu quitte l'écran et plus le théâtre prend place sur la scène, s'avouant artifice capable de générer une absolue réalité. Ainsi, au cours de la pièce, l'écran se disloque progressivement. Les personnages du jeu envahissent l'espace privé, intime et affectif de William, sa chambre, sa tête, son être.

Avec la vidéaste Katell Paugam, nous cousons une partition précise, savant pas de deux à tisser, entre la matérialité du plateau et la projection vidéographique sur l'espace, les corps, les visages, en interactivité avec le jeu des interprètes. Alors, pour résister à l'hypnose des images, la langue d'Emmanuelle Destremau est rythmée, cadencée, écrite à l'oreille. Les actrices et les acteurs, comme des musiciens, travaillent au respect précis de la partition textuelle, pour la faire entendre. La matérialité de la langue devient le refuge du théâtre quand celui-ci est concurrencé par l'image.

Que reste-t-il du théâtre lorsqu'il se confronte à l'écran, comment survit-il dans cette rencontre, qu'est-ce que lui seul peut encore dire ? Avec *Random Access Memories*, Emmanuelle Destremau bouscule la mise en scène, et plus largement le plateau, elle les met face à l'impossible. De cette gageure naît l'écriture scénique: le défi lancé est immense, nous devons sortir des sentiers pour trouver par le détour une solution inespérée.

Mégane Arnaud

« Rien de plus fragile que la faculté humaine d'admettre la réalité, d'accepter sans réserves l'impérieuse prérogative du réel. Cette faculté se trouve si souvent prise en défaut qu'il semble raisonnable d'imaginer qu'elle n'implique pas la reconnaissance d'un droit imprescriptible - celui du réel à être perçu - mais figure plutôt une tolérance, conditionnelle et provisoire. Tolérance que chacun peut suspendre à son gré, sitôt que les circonstances l'exigent (...). »

***Le réel et son double,*
Clément Rosset**

DÉCONNEXION



RAM - (le jeu ou l'esprit du jeu qui parle)

Ne me demandez pas pourquoi mais je pars toujours du présent.

Le temps présent me fascine

C'est l'absolu

Tout peut arriver

Le pire comme le meilleur

Quand ça se met en place, l'histoire et les archétypes

Je vois apparaître les possibles et j'avoue que c'est assez agréable à regarder

Il y a toujours un moment, entre les secondes, où je demande un arrêt sur image et où je me dis à moi-même : voilà on a tout !

Les personnages les missions les tableaux les butins le paysage le gameplay.

Tout a été pensé à l'avance

La moindre interaction ok

Mais si jamais ?

Si jamais quelque chose d'imprévu se passait là maintenant ?

Une altération du temps présent ?

Si la présence, la créature, le quelqu'un-chose se manifestait ?

Ce serait drôle pour une fois, non ?

Extrait de texte - Emmanuelle Destremau

NOTE D'ÉCRITURE

Random Access Memories est une intrusion volontaire dans la zone de combat entre le réel, l'imagination et la réalité virtuelle. Inspirée par *Les Troyennes* de Sénèque, oeuvre d'une violence absolue qui met notamment en scène le sacrifice délibéré d'un enfant, *Random Access Memories* pose une série de questions qui resteront sans réponses. Depuis Astyanax balancé du haut des remparts jusqu'aux adolescents du monde contemporain addicts aux jeux vidéos de guerre, le lien sacrificiel se déploie et se réinvente.

Jusqu'à quel point notre cerveau peut-il accepter la violence dans une réalité virtuelle ? Et comment peut-on affirmer que cela n'a aucune conséquence sur le monde réel ? Sur notre propre psychisme ? Est-ce à la violence du monde réel que nous tentons d'échapper en dégommant du zombie en ligne ? Parce qu'après tout, nous vivons avec des imaginaires façonnés « à la carte » ; en permanence à portée de mains à l'intérieur de nos portables. Que sacrifions nous à la potentialité d'une existence parallèle dans laquelle tout serait possible ? Que sacrifions nous à cette barbarie tolérable ? Jusqu'où sommes nous prêts à aller dans la fiction ? Tuer un enfant ? La résolution se trouve parfois dans la potentialité des récits. Nous créons alors un « autre » soi, multiple et infini. Et puisque les récits se démultiplient, pourquoi y renoncer ?

Il y avait aussi cette idée d'écrire pour les innombrables morts des jeux vidéo. Donner corps et souffle à ces victimes virtuelles qui gisent dans les bas-côtés, dans les terrains vagues de nos computers. Tenter de faire entendre le chant funèbre et burlesque de ces cadavres sans sépultures, de ces déchets numériques sans consistance et sans chair, de ces présences spectrales qui à l'occasion d'un bug de la machine seraient bien tentées par une petite virée dans le réel et l'incarnation. Pour moi, la beauté du personnage secondaire est sans fin. Ainsi se mélangent les personnages secondaires de cette histoire : réels et virtuels sans distinction.

Une intelligence virtuelle nous parle. Elle est unique et multiple. A qui s'adresse cette langue-écran ? Comment faire entendre l'inaudible d'un langage qui ne provient de personne de réel ? Que ou qui remplace-t-elle ?

On en vient alors à cette idée de vases communicants. Qu'est-ce qui se transmet de la gestuelle du joueur à celle de l'avatar ? Est-ce qu'il y a des gestes si déplacés, si surprenants que la machine déraille, propose une issue incongrue au combat ou à la narration ? Est-ce que l'humain va perturber l'IA par son trop de docilité ou son trop de résistance ?

Dans cette écriture le corps de William est INcarné - il est vecteur de réel et de transe. Sa disparition programmée ne se fera pas sans difficulté car le monde concret veut le garder de chair. Il perd peu à peu le corps de son amoureuse, le corps de sa mère, puis le sien. C'est pourquoi j'ai envisagé son langage comme absolument rythmique et musical et sa présence physique au plateau comme chorégraphique. Il est un super humain-avatar qui se vide peu à peu de son enveloppe de chair, appelé à la désintégration.

Pour savoir à quel point nos esprits peuvent être poreux et parfois fragiles, j'ai voulu explorer la frontière invisible entre la réalité virtuelle de la fiction et la fiction que nous choisissons d'insérer dans nos vies. A quel moment ces lignes deviennent floues et imperceptibles ? A quel moment l'homme ou la machine peuvent-ils perdre le contrôle ? Et quelles merveilleuses potentialités de récit cette friction ne nous offre-t-elle pas ?

Il y a donc dans cette pièce une impossible représentation. Un impossible langage. Un corps qui va au bout de sa physicalité. Une impossible résolution. Comme souvent, je rassemble des réalités que je mélange et secoue pendant le temps d'une narration afin que nous constations ensemble, nous, le public et les acteurs, quelle genre de salade nous avons dans la bouche...

Emmanuelle Destremau

NOTE D'INTENTION VIDÉO

Random Access Memories est un texte qui plonge son personnage principal dans une expérience immersive totale, dépassant toutes les limites. La frontière entre réalité et virtualité s'efface, laissant place à un flou troublant. Les lignes entre le monde réel et le monde virtuel deviennent de plus en plus poreuses, créant un environnement où l'identité et notre faculté à choisir se trouvent remises en question.

La vidéoprojection joue un rôle central dans la pièce d'Emmanuelle Destremau, car c'est l'écran qui incarne sur scène ce jeu déconcertant. Par conséquent, elle ne peut pas être pensée comme un simple décor visuel et numérique. Elle agit, interagit avec le plateau. Elle nourrit non seulement le joueur, mais aussi les spectateurs, en livrant des informations, du rythme, de la parole, des transitions, et en introduisant de nouveaux personnages, de nouveaux lieux. Elle est moteur du spectacle. Le défi devient alors vertigineux mais très stimulant en tant que vidéaste.

Je cherche à travailler en symbiose avec la mise en scène, les créations sonore et lumière, tout en veillant à ne jamais écraser le texte et les interprètes. C'est pourquoi j'ai choisi de ne pas reproduire l'esthétique des jeux vidéo contemporains, préférant traduire l'expérience sensorielle de William à travers une esthétique en noir et blanc, basée sur l'abstraction et les contrastes forts. Nous retrouvons des éléments graphiques rappelant les codes du *gaming*, mais dans une forme qui échappe toujours à l'hyperréalisme.

À mon sens, l'écran sur scène incarne un miroir déformant de la psyché de William, exposant la dégradation progressive du jeu et de son état mental. En cochant l'option « *In Real Life* », l'interface devient une extension de lui-même, se mêlant à ses choix et le détachant peu à peu de sa réalité. À mesure qu'il s'immerge dans ce monde virtuel, les liens avec sa vie antérieure s'effacent, et le jeu se dégrade. Plus William se débat et remet en question sa réalité et celle qui l'entoure, plus l'image se tord. Comme une réaction chimique, le jeu produit des interférences, des bugs, des *glitches*. Dans ce projet, le *glitch* incarne le nouveau flou.

Katell Paugam



FICHE TECHNIQUE

Photos: Katell Paugam



SON

- Un système Son Stéréo composé de 2 enceintes 12 pouces et un Sub
- Une console pour y brancher un SM58 (si possible numérique avec Effets intégrés) avec un raccord Minijack -> jack Stéréo
- Le SM58 et un câble XLR de 15m

VIDÉO

Nous sommes déjà équipé d'un vidéoprojecteur ACER H6810 DLP Projector 3500 lm – ratio : 1.47 à 1.76.

Nous aurions besoin:

- D'un système d'accroche / berceau pour le suspendre aux perches
- Dun câble HDMI (longueur de la distance avec la régie)

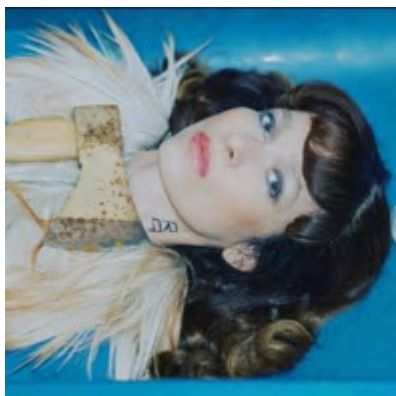
SCÉNOGRAPHIE

- Tulle noir maille gobelin. H=6m L=3m
- 4x Modules noirs 100x50x50cm
- 2x Modules noirs 50x50x50cm
- Malle d'accessoires

LUMIÈRE

- 10 x Découpes COLORSOURCE spot junior ETC
- 5x PAR LED COLORZOOM 180 OXO
- 6x Cycliodes COLORSOURCE ETC
- 14x PAR COLORSOURCE ETC
- Console : ION XE 20 ETC

L'ÉQUIPE DE CRÉATION



EMMANUELLE DESTREMAU
Autrice, scénariste, compositrice

Emmanuelle est autrice d'une vingtaine de pièces. Sa première pièce, *Les Violettes*, est finaliste du grand prix de Littérature dramatique et est adaptée au cinéma par Benoit Cohen en 2009. Entre 2010 et 2014 avec la compagnie Théâtre de Chambre elle collabore à de nombreux spectacles pour lesquelles elle écrit et joue. *Towers*, *Safari Tour Zone*, *Moondog Station*, *Blue Pillow*, *Your Sister*, *Une histoire dite par un idiot*. *Cannibales Farce* est créée à Avignon en 2014. En 2017, *Inside Georges* est finaliste du festival de Sarrebruck, sélectionnée aux journées des auteurs de Lyon, au festival Regards Croisés, et est créée en Allemagne. Emmanuelle Destremau rencontre Fabrice Melquiot en 2010 et commence une longue collaboration sur diverses performances d'écriture. Elle rejoint la coopérative des auteurs - puis le labo Cosmogama - et tourne plus d'une centaine de bals littéraires et autres propositions performatives, liant écriture, jeu et musique. Entre 2014 et 2016, elle est autrice associée au CDN de Montluçon et écrit 2 textes pour les classes options théâtre : *My body is a zombie for you* et *Héloïse et les autres* qui est sélectionnée aux Journées des auteurs de Lyon. Entre 2016 et 2018 elle est artiste associée au Théâtre Am Stram Gram de Genève. Entre 2014 et 2020, elle construit avec Elodie Segui le projet artistique de la compagnie l'Organisation. Elles créent de nombreux spectacles et performances dont elle écrit les textes et la musique : *Cosmos 110* (finaliste du prix Kamari 2024) et *Mad Grass* sont créés au Théâtre Am Stram Gram de Genève. Lauréates de l'appel à projet lancé par le Grand Bleu à Lille, elles inventent des performances in situ (Palais des Beaux Arts de Lille, lycées...) En 2019, elles créent la conférence : *La modification des organes génitaux chez les poissons du lac de Thoune*, au festival d' Avignon.

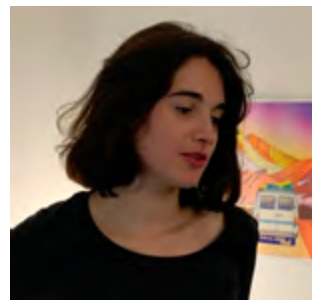
En 2017 Emmanuelle Destremau co-écrit le spectacle *ÇA DADA* d'Alice Laloy puis elles poursuivent leur collaboration sur *Death Breath Orchestra* en 2020/2021. Elle intègre le collectif Eskandar mené par Samuel Gallet en 2019 pour de nombreuses performances d'écriture territoriale (*Conjurations*, *Ville invisible*). C'est aussi en 2019 qu'elle crée le collectif CHOKE, destiné à produire des performances, enregistrements et créations centrées sur la musique. Elle écrit et met en scène *Montagnes* avec la plasticienne Sarah Jérôme, qui voit le jour en février 2023 à la Comédie de Colmar, Centre Dramatique National du Grand Est, et jouera bientôt à la Scène Nationale de Dieppe. En 2021, Elle est lauréate de la bourse d'écrivains.es de la Région Ile de France pour sa pièce : *Random Access Memories (Accès aléatoire aux mémoires vives)* en collaboration avec la Bibliothèque de Montreuil et la compagnie l'Organisation. Ce texte est lauréat du comité de lecture des EAT en 2023. En 2023/24, elle écrit la pièce *Icônes* pour le CDN de Poitiers qu'elle interprétera avec Mathilde Panis. En 2025, elle retrouvera Alice Laloy sur un opéra composé par Diana Soh, dont elle écrit le livret à l'Opéra de Lyon. Actuellement, elle co-écrit la série EXTRA-LUCIDE pour OCS avec le réalisateur Bruno Merle. Elle écrit et compose également des chansons pour son groupe RUPPERT PUPKIN et a produit 2 albums et 1 EP. Son prochain album sort en janvier 2024.



MÉGANE ARNAUD

Metteuse en scène

Diplômée d'une licence en histoire de l'art (Mémoire de recherche sur les dramaturgies israélo-palestiniennes contemporaines, CyPES Paris Sciences et Lettres), et d'un master en journalisme à l'Institut Pratique du Journalisme Paris-Dauphine, Mégane Arnaud se forme en tant que comédienne à l'École du Jeu et au Studio de la Formation Théâtrale (Paris). En 2017, elle suit les cours d'Anne-Françoise Benhamou à l'École Normale Supérieure-Ulm, et de Gilles David au Conservatoire National Supérieur d'Art Dramatique. En 2019, elle intègre l'École Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre, dans la filière mise en scène, conduite par Guillaume Lévêque. Durant trois ans, elle explore diverses dramaturgies modernes et contemporaines du répertoire mondial, oscillant entre pièces politiques (*Le Suicidé*, Erdman - Mauser, Müller - Sainte Jeanne des abattoirs, Brecht) et des écritures de l'intime (*La Musica deuxième*, Duras - *Mademoiselle Julie*, Strindberg). Mégane Arnaud met en scène son premier spectacle en février 2022, au Théâtre Laurent Terzieff, dans le cadre de son projet de fin d'études à l'ENSATT: *L'Origine du monde*. Portrait d'un intérieur, texte italien contemporain de Lucia Calamaro. Durant ses études elle a travaillé avec les metteuses en scène Chloé Dabert (*Le Firmament*, Lucy Kirkwood), Aurore Fattier (*Hedda*), et Mathilde Delahaye (*Impatience*). A l'ENSATT elle écrit un mémoire de recherche-crédation autour de la (re)présentation de l'intime au théâtre et le paradoxe évident que cela introduit: comment ne pas briser "ce qu'il y a de plus intérieur à l'intérieur de moi (définition de l'intime par Saint Augustin)" dans un lieu exposé aux regards, le lieu d'où l'on voit ? Diplômée de l'ENSATT en 2022, elle a été assistante à la mise en scène du spectacle *Gisèle Halimi, une farouche liberté*, de Lena Paugam, avec Ariane Ascaride, à La Scala Paris. En 2023, elle est collaboratrice à la mise en scène pour *Richard dans les étoiles*, écrit et mis en scène par Valérian Guillaume (Théâtre des Célestins, Théâtre de la Cité Internationale). Elle a créé la compagnie Rouge ciel, implantée en Vendée, sur le territoire d'où elle est originaire, et œuvre à l'écriture de Tentative de coexistence entre ruminantes.



KATELL PAUGAM

Créatrice vidéo

Artiste vidéaste et graphiste Motion Designer, Katell Paugam réalise en 2021 un mémoire de recherche en Arts Plastiques à l'Université Rennes II, portant sur la pratique du Net Found Footage. En 2022, elle se forme au Motion Design à Gobelins, l'école de l'image, dans laquelle elle intègre l'animation à son travail vidéo. Elle poursuit sa formation à l'EPSAA, en année post-diplôme afin d'approfondir ses expérimentations dans les différents champs de l'art numérique. Elle est membre fondatrice du collectif de motion designer UNDA studio, tout en s'engageant professionnellement en création et régie vidéo pour le théâtre.

Elle est créatrice vidéo pour plusieurs spectacles à ce jour :

- *De la disparition des larmes*, un texte de Milène Tournier, mis en scène par Lena Paugam et présenté au Festival d'Avignon 2021, en tournée jusqu'à ce jour.
- *Gisèle Halimi, une farouche liberté*, mis en scène par Léna Paugam, produit par La Scala Paris, conçu en octobre 2022, en tournée jusqu'à ce jour et éligible au Molière 2024.
- *Arena et les clefs du temps*, mis en scène par Tommy Weber, pour un spectacle nocturne dans les arènes de Nîmes en août 2023, produit par le théâtre du Train Bleu et EDEIS production.

En parallèle, elle conçoit l'animation du film documentaire *Sacrifiés*, réalisé par Sophie Zermatten, produit par Arcanel Studio, portant sur les syndromes post-traumatiques chez les travailleurs humanitaires



MANON VERGOTTE
Scénographe / Créatrice lumière

Manon Vergotte est scénographe et conceptrice lumière. Elle se forme en scénographie à l'école supérieure de théâtre de l'UQAM de Montréal puis l'École Nationale Supérieure d'Architecture de Nantes où elle obtient un Master de scénographie, option lumière. Ne pouvant envisager de créer un espace sans en dessiner la lumière, elle poursuit ses études à l'ENSATT en conception lumière d'où elle sort diplômée en 2022.

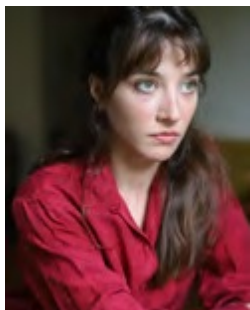
Manon aime créer pour des spectacles pluridisciplinaires en imaginant conjointement la composition d'un espace et de sa lumière. Elle assiste ainsi des créateur.ice.s à la frontière entre ces deux domaines comme Yves Godin sur *Le Dance Park* d'Olivia Grandville au Lieu Unique ou Julie Lola Lanteri sur *Le crépuscule des Singes* de Louise Vignaud à la Comédie Française. Elle assiste également les éclairagistes Thierry Fratissier sur *Dan Dâ Dan Dog* de Pascale-Daniel Lacombe au CDN de Poitier et Christophe Forey sur *La Dame de Pique* à Opéra de Baden Baden avec l'orchestre philharmonique de Berlin.

Autrice de deux mémoires-crédation traitant de la représentation du soleil et de sa temporalité dans l'espace scénographié, Manon prolonge cette recherche en créant aux côtés des metteur.e.s en scène, Mégane Arnaud, Liora Jaccottet, Sébastien Kheroufi, Georgia Tavarez, Juliet Darremont-Marsaud et Coline Garcia entre autre. Son travail de fin d'étude à l'ENSATT, qui porte sur la relation entre une danseuse et une tâche solaire, sera régalement repris dans le cadre du spectacle *A Room of One's Own* à Lyon en 2024. Cette année, elle signera également la lumière de *l'Avenir* de Magrit Coulon au Théâtre national de Wallonie-Bruxelles. En 2025 elle éclairera le nouveau spectacle de Jean Bechetoille et signera la scénographie et la lumière des nouvelles créations de Liora Jaccottet, de Mégane Arnaud et de la compagnie Sans Roi.



TOM BEAUSEIGNEUR
Créateur sonore

Tom Beauseigneur est concepteur sonore, ingénieur du son et musicien. Après un BTS Audiovisuel au Lycée Leonard de Vinci, à Montaigu (Vendée), il entre à l'ENSATT en 2019, dans le parcours conception sonore dirigé par Maria Castro et François Weber. En 2020, il fait un stage auprès de Michel Maurer, à La Colline – théâtre national. En 2021, il travaille aux côtés du concepteur sonore, Sébastien Trouvé, au Théâtre de La Criée à Marseille, sur le spectacle *Royan*, de Frédéric Béliet-Garcia. Cette même année, il rejoint pour l'été, l'Équipe Son d'accueil à La Comédie Française. Il signe la création sonore de *L'Origine du monde*. Portrait d'un intérieur, mis en scène par Mégane Arnaud, à l'hiver 2022. Depuis qu'il est diplômé de l'ENSATT, il a créé le son de *La Nouvelle Ronde*, de Johanny Bert, et assuré la régie de *La Cerisaie*, de Clément Hervieu-Léger, à La Comédie Française.



HÉLOÏSE CHOLLEY

Comédienne

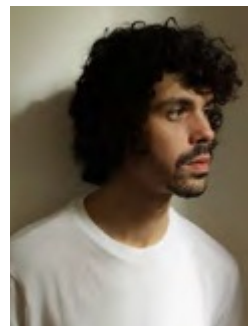
Héloïse se forme en chant lyrique et piano à la Maîtrise de Paris (CRR de Paris) durant huit années. Elle y connaît ses premières expériences scéniques, notamment dans le spectacle musical *Le Voyage de Pinocchio* mis en scène par Sandrine Anglade où elle incarne le rôle de la fée bleue. Elle débute sa formation de théâtre après l'obtention du baccalauréat au Conservatoire municipal du 9e arrondissement de Paris en parallèle d'une formation théorique d'Etude Théâtrale à la faculté Sorbonne-Nouvelle. Après sa licence, elle entre sur concours à l'Ecole Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre (ENSATT) où elle pourra parfaire sa formation d'actrice dans les mises en scène de Lilo Baur, Philippe Delaigue, Agnès Dewitte, Duccio Belluggi, Guillaume Lévêque, Claudia Stavisky, et Laurent Gutmann. Elle en sort avec le spectacle *Leurs enfants après eux*, adapté du roman éponyme de Nicolas Mathieu, mis en scène par Simon Delétang, au Théâtre du Peuple. Elle entre ensuite à l'Académie de la Comédie Française, une formation en un an auprès de la troupe, où elle aura l'occasion d'être dirigée par Clément Hervieu-Léger, Guy Cassiers, Julie Deliquet et Ivo Van Hove. Depuis novembre 2023, Héloïse incarne le rôle de Miranda dans *La Tempête* de Shakespeare, mis en scène par Sandrine Anglade, actuellement en tournée. Elle tourne également dans le rôle d'Adela dans *La Maison* de Bernarda Alba de Federico Garcia Lorca, mis en scène par Yves Beaunesne.



SALOMÉ LAVENIR

Comédienne

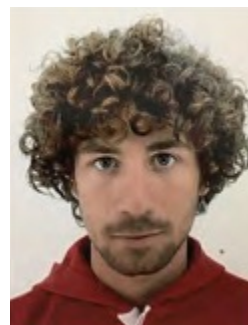
Récemment diplômée de l'Ecole Nationale Supérieure des Arts et Techniques du Théâtre en jeu, Salomé a travaillé avec Catherine Germain, Jean Bellorini, Laurent Ziserman, Lucie Valon, Laurent Gutmann, Frédéric Fonteyne, la Compagnie la Cordonnerie, Laurence Roy, et a dansé sous la direction de Ricardo Moreno. Suite à certaines de ses rencontres, Salomé développe un attrait particulier pour les formes théâtrales plus performatives, en particulier la danse et le clown. En parallèle, elle joue aussi à l'écran, dernièrement dans Paris Police 1905 sur Canal+, et dans des court-métrages (notamment *Le Vent tourne*, Laura Tuillier).



PIERRE-THOMAS JOURDAN

Comédien

Originaire de Montpellier, Pierre-Thomas Jourdan intègre le conservatoire du sixième arrondissement de Paris où il reçoit l'enseignement de Sylvie Pascaud. Dans le cadre de sa formation à l'Ecole du Nord il travaille sous la direction de Cécile Garcia Fogel, Alain Françon, Pauline Bayle et Margaux Eskenazi. Il est également marqué par le travail du rythme, du corps, avec Philippe Jamet et de la voix avec Jean-François Lombard. Il interprète Richard Plantagenet duc d'York dans *Henri VI* de William Shakespeare m.e.s par Christophe Rauck au théâtre de l'Idéal à Tourcoing et au Théâtre Nanterre-Amandiers. Il joue dans *Richard II* m.e.s par Christophe Rauck au festival d'Avignon 2022, et au Théâtre Nanterre-Amandiers. Il crée actuellement *Et tu ne diras rien* et travail, il obtient en 2021 deux semaines de résidence au Théâtre du Nord pour développer cette forme en un spectacle de 55 minutes. Il en assure la mise en scène et joue le frère cadet.



RAPHAËL DEWNARAIN

Comédien

Raphaël a commencé le théâtre aux Enfants de la Comédie avec Karin Catala et Laurent Cazanave. Il est ensuite entré au Conservatoire Régional de Boulogne Billancourt, travaillant ainsi avec Odile Locquin et Catherine Épars. Il obtient son CET au bout de 2 ans, mais continue de se former au conservatoire Erik Satie (CMA7) avec Félix Pruvost. Il rencontre Valentina Fago afin de se préparer aux concours des écoles nationales. Il travaille avec elle notamment autour de plusieurs performances à Cap Étoiles à Montreuil (*Utopies*, *Sinyaya Bluza/les rêveurs de l'impossible*, *Éros song/voici mon chant d'amour pour toi*). Il travaille également avec Mohand Azzoug, Ferdinand Flamme par l'intermédiaire de stages. Raphaël fait partie de la compagnie des Échappées de la Coulisses avec qui il participe à la création du festival des 48h au sel, mais également à des créations comme *Jean la chance* de Bertold Brecht, *Étoile* de Anja Hiling, et *Morbidable* par Alexandre Virapin et Jules Meary.

CALENDRIER PRÉVISIONNEL

8 au 13 janvier 2024 :

Résidence de recherche au Nouveau Gare au Théâtre, Vitry-sur-Seine.

13 au 16 février 2024 :

Résidence de création de la première partie de la lecture/maquette à la Bibliothèque Robert Desnos, Montreuil.
Sortie de résidence le 16 février 2024.

8 au 13 avril 2024 :

Résidence de création d'une lecture/maquette au Théâtre à Durée Indéterminée, Paris 20

22 au 24 avril 2024 :

Résidence de création d'une lecture/maquette au Théâtre de la Cité Internationale, Paris 14

25 avril 2024 :

Représentation d'une lecture augmentée/maquette de l'intégralité de la pièce au Théâtre de l'Opprimé, Paris 12

Saison 2024-2025 :

Septembre 2024:

Résidences de création pour aboutir à un spectacle léger, capable de tourner dans les établissements scolaires (collèges et lycées): Théâtre de l'Opprimé (Paris), Théâtre de l'Elysée (Lyon).

25 au 29 septembre 2024 :

Création au Théâtre de l'Opprimé (Paris)

7 au 13 avril 2025 :

Représentations au Théâtre de l'Elysée (Lyon)



Nouvellement née la Compagnie Rouge Ciel souhaite promouvoir les formes théâtrales contemporaines, créées par de jeunes artistes du spectacle vivant. Elle a pour ambition d'inventer de nouveaux langages théâtraux en collaborant avec des auteurs et autrices vivantes (Emmanuelle Destremau, Milène Tournier, Grégoire Vauquois), en bousculant les limites du fait théâtral, et en cherchant d'autres dispositifs d'écoute et de regards, parfois hors des boîtes noires standardisées. Rouge Ciel défend un théâtre écrit, où la langue est profondément structurante, puisqu'elle charrie un monde. La compagnie a à coeur de faire connaître de nouvelles écritures dramatiques, notamment féminines, et considère la mise en scène de textes comme un acte d'édition scénique. Le jeu des acteurs et actrices tient une place centrale dans son travail pour envisager le théâtre demain, les interprètes sont l'incarnation et la représentation de notre humanité en mouvement. Enfin, la compagnie, portée par la jeune metteuse en scène Mégane Arnaud, creuse un théâtre pudique, travaillant politiquement autour de la notion d'intime, comprise comme une dynamique relationnelle fondée sur la capacité à faire affleurer un espace de vérité en soi et avec l'autre.



Le collectif CHOKE est une production qui propose des spectacles souvent musicaux autour des créations de Ruppert Pupkin alias Emmanuelle Destremau et de Thomas Dodji Kpade. Ensemble ils créent des performances impliquant musiciens et cinéastes, acteurs et plasticiens. Choke produit la mise en scène de plusieurs textes d'Emmanuelle Destremau : *Border Ghosts*, *Inside Georges*, *Montagnes*. CHOKE produit également des films musicaux ainsi que le dernier album de Ruppert Pupkin.

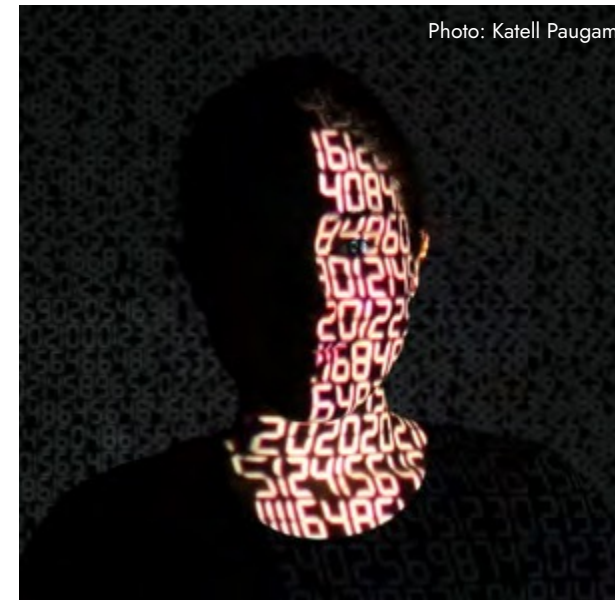


Photo: Katell Paugam

CONTACT

Direction artistique
meg.arnaud@gmail.com
0630946425

Compagnie Rouge Ciel
compagnierougeciel@gmail.com

Administration
megane.delpesch@gmail.com
0662263426