

KENOPSIA



JULIEN DIJOUX

PRODUCTION DÉLÉGUÉE - COMPAGNIE QU'AVEZ-VOUS FAIT DE MA BONTÉ ?

NOTE D'INTENTION

“TOUT EN ÉCLAIRANT ET APPUYANT LES PROPOS DE L'ŒUVRE DE KEENE, J'ESSAIE D'OFFRIR UNE LECTURE ULTRA CONTEMPORAINE DE CES TEXTES.”

« Kenopsia » : mot traduisant l'atmosphère mystérieuse d'un endroit qui est généralement animé par des gens, mais qui est maintenant abandonné et silencieux.

Ce projet artistique consiste à mettre en scène trois courts monologues de Daniel Keene (traduit en français par Séverine Magois), portés par des personnages d'âges différents. Le choix de ces textes vient d'une envie de proposer à travers ces trois figures de générations différentes, trois expériences humaines au sein d'une réalité dystopique.

- L'enfant dans « Garçon sans visage »
- L'adulte dans « Cat »
- Le vieil homme dans « Deux tibias ».

Dans ces trois textes se retrouvent trois thématiques communes, à savoir la notion d'identité, d'exclusion sociale et de fatalité de la mort. Ou plus largement, c'est aussi une réflexion sur les parties révoltantes et abjectes de notre société, esquissée dans un univers absurde provoquant inconfort et malaise.

Dans Kenopsia, les personnages sont projetés dans une réalité dystopique se déroulant dans un futur proche où leur seul moyen de communication se révèle être les réseaux sociaux.

Ce projet s'ancre dans un travail de recherche esthétique lié aux créations d'internet des années 2000 à 2020. Il s'inspire de l'esthétique Cursed, de la notion d'espace liminal et des légendes urbaines 2.0 appelées Creepypasta. Nous pourrions également trouver dans le spectacle une touche de surréalisme.

Il s'agira d'un projet mêlant danse, théâtre, théâtre d'ombres, et Shibari.

Grâce à la pluridisciplinarité, le plateau sera transformé en un espace oppressant et glauque (atmosphère désirée dans la pièce), chose qui sera précisément pertinente pour faire jaillir l'essence des textes.

Enfin, il me semble judicieux de proposer la rencontre de ces différents éléments sur un plateau de théâtre afin de :

- Partager une part de la culture geek underground, invisibilisée et souvent jugée voire caricaturée par le grand public non averti
- Confronter ou marier des références virtuelles dans un espace réel
- Adresser une création contemporaine locale à une nouvelle sphère de public et lui rendre hommage et créer un pont intergénérationnel

Pour finir, ce projet prendra la forme d'une **série théâtrale**. Nous utiliserons le même code que celui de séries télévisées : une saison de trois épisodes. À l'instar des épisodes de la série Black Mirror, nos différentes intrigues seront indépendantes les unes des autres mais se dérouleront dans un même monde. Kenopsia serait donc la première saison d'une série théâtrale proposant une anthologie de Daniel Keene autour de ses œuvres Pièces courtes 1 et Pièces courtes 2. Si cette forme de projet fonctionne, nous avons pour ambition de poursuivre la réalisation d'autres saisons.

JULIEN DIJOUX

UN MOT SUR L'AUTEUR

"Tout en éclairant et appuyant les propos de l'œuvre de Keene, j'essaie d'offrir une lecture ultracontemporaine de ces textes."



Daniel Keene est un dramaturge australien né en 1955. Il est reconnu pour son théâtre engagé, explorant des thèmes sociaux et humains tels que l'exclusion, la marginalisation et la précarité. Son œuvre est influencée par des dramaturges comme Samuel Beckett et Harold Pinter, privilégiant des dialogues épurés et une écriture poétique et minimaliste.

Son style d'écriture se caractérise par une grande simplicité et concision et laisse beaucoup de place aux non-dits.

Il aborde dans ses textes des sujets concrets et contemporains en y ajoutant une dimension poétique.

Ses personnages sont souvent des individus en marge de la société, qu'il traite avec beaucoup d'empathie et de profondeur.

Ses textes ont été diffusés en France grâce la collaboration avec sa traductrice Séverine Magois.

" Je n'écris que ce qui s'impose de soi-même, ce que je ne peux pas refuser d'écrire. Je commence quand j'ai le sentiment de n'avoir pas le choix de faire autrement."

EPISODE I : Deux tibias, théâtre et projection

Un sans-abri trouve dans une poubelle un nourrisson sur le point de mourir. Il tente de le sauver. Finalement impuissant face à l'inéluctable mort de ce bébé, le personnage cherche à lui offrir un rite funéraire.

Nous le suivons à travers cette quête du dernier hommage. L'homme par ce geste, souhaite rendre un peu d'humanité à quelqu'un. Il souhaite offrir un peu de reconnaissance à celui qui, comme lui, n'en a peut-être jamais reçu. Nous sommes alors percutés par la tendresse d'un homme démuné. A travers le monologue s'opère une réhumanisation de cette figure emblématique de notre société.

Daniel Keene aborde à travers ce texte les thématiques de l'exclusion, de la marginalisation et de la lutte contre la fatalité de la mort. Avec ce personnage vagabond, Keene met en lumière la solitude et l'indifférence du monde envers ceux qui n'ont pas leur place dans la société actuelle.

*"Le lendemain matin tandis qu'il faisait encore noir je l'ai repris dans mes mains sans savoir si j'avais dormi ou pas
Lui tout enveloppé de papier comme quelque chose acheté sur un marché
Le papier était tout humide de froid tout comme moi tous les deux exposés à la nuit comme on l'était et le petit refuge qu'on avait aucune manière de protection contre les éléments
Et il y avait en lui l'empreinte de la mort
Il avait chaviré quelque part comme un homme se fait chavirer d'un radeau dans la mer quand il n'y a plus aucun espoir de sauvetage
C'est ainsi que j'imaginai la chose"*

Extrait de "Deux tibias" de Daniel Keene

TIKTOK ET LA DÉSHUMANISATION

Je souhaite contextualiser ce texte dans un live TikTok que l'on pourrait trouver en scrollant sur la plateforme.

Le réseau social Tiktok regorge de vidéos de familles dans le besoin, ou de personnes dans des situations de guerres. Elles sont parfois filmées à leur insu.

Sur l'application nous pouvons nous retrouver face à une quantité importante de contenu brutal amplifié par un scrolling infini. A force d'être exposé en boucle à des vidéos violentes, choquantes ou émotionnellement intense, les utilisateurs risquent de perdre leur capacité d'empathie. Un drame devient une tendance, une tragédie devient un mème et des souffrances réelles sont transformées en contenu monétisable.

C'est ainsi que l'indifférence du monde pointé du doigt dans Deux Tibias, est aujourd'hui plus que jamais de vigueur. Je souhaite mettre à jour une réalité du monde dont on n'a pas forcément conscience si l'on n'est pas un habitué des réseaux.

Par ce choix de mise en scène nous montrons également une réalité contemporaine du SDF. Nous mettons en lumière l'évolution de la figure du clochard qui change avec son temps et la technologie. Une évolution qui va vers une visibilité certaine du concerné mais qui ne fera que l'enfoncer dans ce qui constitue son statut de marginal : indifférence, exclusion sociale et isolement.

Si le vagabond de Keene se filmait sur Tiktok deviendrait-il un mème moqué ou un être humain à aider ?

EPISODE II : Un garçon sans visage, théâtre d'ombres et danse

Dans un décor que l'on devine être un orphelinat et où un contexte de guerre semble planer, un adolescent raconte le tragique de la maladie et de l'abandon.

« Un garçon sans visage » c'est le témoignage sensible et poignant d'un jeune personnage au sein d'un monde froid et déshumanisé. Dans cette litanie mélancolique vacille une infime lueur d'espoir ; on sent le personnage tenter l'exploit d'exister malgré la souffrance.

Nous sommes plongés dans l'effroi de la solitude, du sentiment de n'être ni vu ni entendu. Ce traumatisme se cristallise dans la perte de l'identité symbolisé par la volonté de s'accrocher à la seule chose qui reste : un prénom. Ce prénom ne sera jamais prononcé.

Comme l'indique le titre ce personnage n'a pas d'identité propre. Keene, au travers des yeux de l'enfance, aborde les notions d'identité, d'exclusion sociale, de maladie, de solitude et de résignation face à la violence physique ou morale.

"Etait une fois on a creusé un feu dans la cour. Toute la fenêtre brillait. Ma bouche a mordu la couverture. La couverture a poussé un cri en tombant du lit. Quelqu'un de loin a brûlé ses cheveux noirs sur la glace sur la table. Quand les enfants pleuraient certains d'entre eux n'étaient pas des enfants du tout.

Toutes les voitures au monde descendront la route. La boue grouillante et les chaises brisées. Les os brisés et les visages brisés pourrissant dans la boue. La voiture blanche avec des drapeaux bleus. Les hommes dedans avaient des yeux qui brillent. Amen.

Il y a moi seul à trouver. Je sais mon nom et leur dirai."

Extrait de "Garçon sans visage" de Daniel Keene

TWITCH, LE RÉSEAU DES JEUNES

Twitch est une plateforme de streaming où l'audience et les créateurs sont particulièrement jeunes.

C'est une plateforme hyperconcurrentielle où de nombreux créateurs de contenus sont invisibilisés. Les créateurs peuvent parfois lancer des lives qui durent des heures sans aucun spectateur. C'est cet aspect du réseau social qui m'intéresse au regard du très jeune personnage en quête d'identité d'"Un garçon sans visage".

La réalité du streamer et du garçon est celle d'une zone aux contours flous, où présence et absence se chevauchent. Mais surtout et avant tout, leur point commun central se situe dans l'espoir d'être vu et l'angoisse d'être ignoré. Cette mise en abyme permettra de souligner les épreuves traversées par le personnage.

Le garçon sans visage sera matérialisé par un personnage de jeu vidéo projeté à l'écran. Concrètement, ce personnage sera interprété par un danseur au plateau qui évoluera au grès du texte dans un univers vidéoludique. Cet univers évoquera l'orphelinat dans lequel se passe l'histoire que le protagoniste nous raconte. Il s'agira d'apporter une vision de ce qu'éprouve l'enfant à travers une succession d'images de jeux vidéo et d'ombres humaines. Les images utilisées seront celles des rom hack.

EPISODE III : Cat, théâtre et shibari

Ce texte met en scène un homme en proie à une intense crise existentielle. Il explore ses tourments intérieurs, son désir de disparition et son rapport à lui-même. Il cherche un moyen d'échapper à sa propre existence. Il est partagé entre la résignation, la colère et la confusion. On est partagé entre un suicide physique et /ou métaphorique.

Le titre Cat (chat) peut évoquer une particularité du personnage, un instinct primitif qui peut faire écho à la précarité et à une lutte pour exister.

Nous pouvons extrapoler avec ce titre évocateur, y-a-t-il ici une référence à cette fameuse légende sur les chats qui racontent qu'ils auraient plusieurs vies ? En tous les cas, cela résonne fortement avec les multiples envies suicidaires du personnage qui semblent revenir inlassablement tout au long de sa vie. On se retrouve là avec l'effet d'un cycle infini, comme si ce protagoniste était coincé à l'intérieur d'une boucle temporelle.

Dans ce monologue, Keene nous parle encore une fois de l'exclusion sociale, et ce que peuvent en être ses effets et sa tragédie. A travers cette thématique récurrente, il s'agit ici aussi de la question du suicide, de la mort et de l'enfer mais aussi de la transformation et de la résilience.

"Des pensées meurtrières commençaient à m'emplir la tête et je me demandais quel pourrait bien être le meilleur moyen de faire disparaître ce moi, ce moi étant la seule chose sous la main à faire disparaître

il frappe le tambour 2 fois

Il ne faut pas imaginer que j'étais esseulé, ni que je désespérais, j'ai souvent désespéré et connais ce terrain mieux qu'un ver de terre ne connaît son trou, mieux qu'une langue ne connaît les dents, mieux que le beurre ne connaît le pain, ou le rat le piège à rats."

Extrait de "Cat" de Daniel Keene

LE THÉÂTRE, L'ANCÊTRE DU RÉSEAU SOCIAL

Le théâtre peut être considéré comme le premier réseau social de l'humanité, il a permis au cours des siècles et millénaires derniers une interaction étroite entre les individus. Il est un lieu de débats et de prises de paroles grâce à l'engagement d'une communauté de spectateurs.

Dans un premier temps, le choix du théâtre comme réseau social pour ce texte me permet d'ancrer le spectacle dans la réalité et de revenir à quelque chose de plus fondamental.

C'est une façon de conclure la pièce en la ramenant à l'essentiel : le soi et son rapport au monde. En laissant de côté le numérique, on revient dans un espace concret et réel où les connexions interpersonnelles ne sont plus les cliquetis des clics de souris.

Dans ce dernier épisode interviendra l'art du shibari. Cette pratique symboliserait ici la volonté de lâcher-prise sur sa propre existence. Il y a un parallèle possible entre la volonté du personnage de ne plus exister et le fait de donner à quelqu'un d'autre que soi le pouvoir sur sa vie.

Le shibari peut rappeler l'image du pendu. Nous pouvons aussi imaginer que le personnage utiliserait cette pratique en boucle jusqu'à ce qu'il fasse enfin un choix, mourir ou agir.

Esthétique Cursed : Un théâtre de la distorsion

Le projet s'inscrit dans l'esthétique « Cursed ».

Cette esthétique issue de la photographie est apparue dans les années 2015 sur Tumblr et a été popularisée l'année suivante sur de nombreux réseaux sociaux.

Elle se reconnaît à la qualité médiocre de l'image (surexposition du flash, grain grossier, flou, mauvais cadrage) donnant ainsi un effet « home made ». Elles transcrivent un sentiment d'étrangeté et d'inconfort, d'où l'appellation « Cursed », maudit en français.

On attribue cette esthétique à la nature de la photographie numérique des années 2000 et à l'acte photographique qui avait pour but principal l'archivage privé (albums familiaux, souvenirs). Cette dernière s'oppose à la pratique contemporaine de la photographie, ayant pour objectif une publication sur les différents réseaux sociaux traduisant un acte de performance social.

Elle se caractérise également par la sensation de peur, d'étrangeté et d'inconfort éprouvée lorsque nous l'observons. C'est une photographie incompréhensible, inexplicable qui nous amène à nous poser la question de ce qu'il se passe à l'image et pourquoi cette photo a été prise. Elles donnent aussi parfois l'impression que l'on s'infiltre dans l'intimité de quelqu'un, pouvant alors faire naître chez le spectateur un sentiment de voyeurisme.

Ces scènes au ton horrifique (souvent malgré elles) peuvent, du fait de leur caractère grinçant et inattendu, déclencher le sourire voire le rire. Ce style, dans son aspect illogique et onirique, peut être perçu comme un héritage du mouvement surréaliste version « 2.0 ».

L'esthétique Cursed sur scène repose sur un équilibre entre le normal et l'anormal. L'objectif est de déstabiliser subtilement le spectateur en l'immergeant dans un monde où quelque chose cloche sans qu'il puisse toujours dire quoi, c'est un théâtre de l'étrangeté, du malaise, de la sensation d'être piégé dans une réalité qui se fissure lentement.

« C'est beaucoup de choses. C'est le mystère de la photo, son esthétique étrange, c'est voir un endroit que vous n'avez vu jamais auparavant, ou un aperçu intime de la vie de quelqu'un. »

DOUG BATTENHAUSE



LA SÉRIE THÉÂTRALE

Cette forme sera composée de 3 épisodes indépendants mais interconnectés de par leur univers et leurs inspirations.

Deux modes de diffusion seront envisageables et souhaités :

1. **Format court** : diffusion ponctuelle d'un épisode
2. **Format long** : diffusion de la saison entière (durée approximative : 1h15)

Le « cringe » à son paroxysme.

Scénographie : Espaces Liminaux et Backrooms

Les personnages de Keene appartiennent à la fois aux espaces liminaux géographiques et psychologiques. Par le biais de la mise en scène nous les emmèneront au dernier niveau liminal : l'espace liminal numérique.

Un espace liminal est un lieu ou un état de transition, une zone intermédiaire entre deux réalités, où les repères habituels sont flous ou absents. Le terme liminal vient du latin limen qui veut dire seuil. Il désigne donc un passage, un entre-deux, une phase où l'on quitte un état sans encore en atteindre un autre.

Ce terme est introduit en 1909 par l'ethnologue français Arnold Van Gennep. Dans son étude sur les rites de passage il détermine cette phase comme un moment où l'individu perd son statut dans l'attente d'un nouveau statut.

Les personnages des textes en sont une incarnation :

La notion de deuil dans "Deux Tibias".

Les fluctuations entre le présent et le passé ainsi que la difficulté à se définir dans "Un garçon sans visage".

Le rapport à la mort et à l'enfer pour "Cat".

Les espaces liminaux évoluent de la psychologie à la géographie avec notamment vers 2019 l'invention des Backrooms sur 4chan. Les espaces liminaux désignent alors des lieux qui provoquent un certain malaise. Ce sont des lieux vides, silencieux, sans distractions et dans lesquels on se retrouve seul face au vertige de sa propre psyché.



WATERMAN N°9 DE FERDINANDA FLORENCE

L'espace liminal géographique a en premier lieu désigné des endroits réels, telles que des rues ou bien des halls d'aéroports. Par la suite ils sont devenus des places fictives que l'on retrouve dans les jeux vidéo (elles sont d'ailleurs pour une grande part constitutive de l'identité des jeux), au cinéma (*The Shining*, Kubrick), ou encore au théâtre (*En Attendant Godot*, Beckett).

Les Backrooms sont des espaces liminaux fictifs appartenant à l'univers des Creepypastas (légendes urbaine horribles 2.0).

Ces lieux amènent une temporalité incertaine, ralentie voire cyclique permettant de renforcer une sensation d'irréalité.

En s'inspirant des Backrooms j'aimerais pouvoir matérialiser l'incertitude, l'angoisse existentielle et une rupture avec la réalité. La possibilité de créer un espace où tout semble à la fois possible et inaccessible, pour pouvoir plonger les personnages et le spectateur dans un entre-deux hypnotique, un peu comme dans un rêve effrayant d'où l'on ne pourrait pas sortir.



PREMIÈRE APPARITION DES BACKROOMS SUR 4CHAN EN 2019

Pistes de réflexion autour de l'application scénographique

En bref il sera question de recréer un espace liminal et d'utiliser le théâtre pour en faire un lieu abandonné.

CRÉATION SONORE

- La création sonore se focalisera sur un travail d'ambiance. Nous la produirons grâce à des enregistrements de bruits et d'ambiances réelles dans l'objectif de retranscrire un effet homemade aux notes étranges et oppressantes.
- Un travail conséquent de mixage sera réalisé autour de la distorsion, de la saturation, de la réverbération et de la répétition de motif en vue de surenchérir la volonté d'une production sonore imparfaite.
- Le silence du lieu de représentation sera choisi aux moments opportuns dans un laps de temps défini et utilisé pour soutenir l'ambiance souhaitée.

CRÉATION LUMIÈRE

- La création lumière sera essentiellement un travail autour de la lumière brute. Les lumières principalement utilisées seront des lumières blanches et froides dans le but de donner une atmosphère déshumanisante à l'espace scénique.
- L'utilisation de lumières irrégulières et saccadées sera aussi pertinente afin de créer un environnement instable et fractionné.
- Un travail de contraste entre des lieux surexposés et d'autres dans l'ombre sera également effectué.
- La lumière produite par la vidéo projection aura aussi son importance. Elle interviendra pour déformer le lieu et impacter la vie des personnages au plateau.

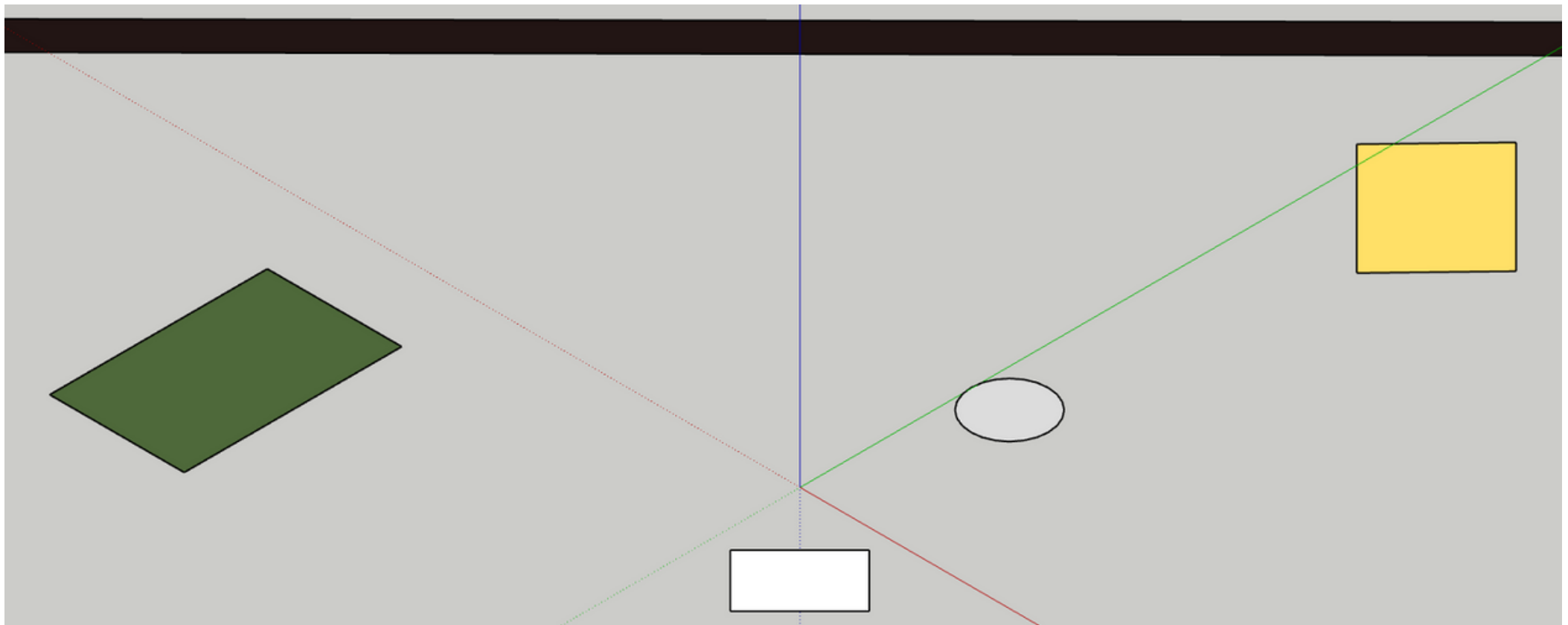
DÉCOR ET PLATEAU

- Si le spectacle se déroule dans un théâtre, le plateau sera nu. Il sera déchargé de ses pendrillons et artifices qui permettent d'obtenir une parfaite boîte noire.
- Les entrées du plateau, les couloirs, toutes portes menant à l'extérieur ou autres pièces du théâtre seront visibles.
- Il pourra y avoir du matériel mal rangé et des éléments techniques apparents.
- Nous voulons donner l'illusion d'un théâtre où la vie se serait arrêtée.
- Le décor se veut minimaliste (une tente/ un ring light / une poubelle).

CRÉATION VIDÉO

- A l'instar de la création sonore la création vidéo reprendrait les codes du homemade. On pourrait retrouver des images volontairement mal filmées ou de mauvaise qualité pour se rapprocher des captations du genre foundfootage. A cela s'ajouterait un montage saccadé et arythmique.
- La vidéo pourrait aussi être utilisée en live pour par exemple poser un filtre sur un personnage les inscrivant ainsi dans un espace-temps qui leur serait propre. La vidéo permettra donc de proposer pourquoi pas un deuxième axe de lecture sur les personnages.
- La présence de la vidéo et de ses différentes utilisations au plateau rappellerait l'omniprésence dans nos vies des écrans et du scroll ininterrompu. Un scroll à l'intérieur desquels seraient enfermés nos personnages à l'histoire dramatique.

Schéma : scénographie du 1er épisode



LÉGENDE :

- Trapèze vert : tente de camping
- Rectangle noir : écran de projection
- Carré jaune : poubelle
- Cercle blanc : ring light
- Rectangle blanc : vidéoprojecteur

1ère étape de travail

RÉSIDENCE EN TERRITOIRE SCOLAIRE, LYCÉE GEORGES BRASSENS

La première étape de travail de Kenopsia s'est déroulée au Lycée George Brassens avec des jeunes de l'internat. Elle aura eu pour but d'entamer un travail de recherche autour du texte « Deux Tibias ».

Chaque atelier débutait par des exercices de théâtre et de danse afin de mettre les élèves dans des conditions optimales d'ouvertures et de disponibilité mentales et corporelles.

Lors de cette résidence nous avons exploré l'esthétique du terme « Kenopsia » avec les élèves.

Pour cela nous sommes allés nous balader avec eux et en pleine nuit dans des lieux qui pouvaient ressembler aux Backrooms : le hangar du lycée professionnel, les couloirs entre les salles de classe, un parking abandonné.

Des improvisations ont également été réalisées autour d'expériences personnelles choisies par leur soin afin d'amener les enfants à créer des images gênantes ou malaisantes pour eux. Puis nous les avons invités à créer de courts scénarios en lien avec la solitude et le rejet social.

Nous avons terminé ces ateliers par la création d'une courte vidéo de 10 min.

Puisque la vidéo a été réalisée avec les moyens du bord, c'est-à-dire presque rien (flash des téléphones comme seule source de lumière par exemple), le résultat avait un style très « homemade ».

Cela mêlé à la dimension intimiste des récits réussissait à donner une couleur glauque et oppressante à l'expérimentation vidéo.

L'esthétique était trouvée.

On était en plein dans l'esthétique Cursed.

2ème étape de travail

Cette étape de travail s'inscrit dans un dispositif de compagnonnage permettant à des metteurs en scènes débutants d'être suivis au sein d'une compagnie déjà ancré dans le milieu du travail. Les jeunes metteurs en scène sont accompagnés du regard extérieur d'un professionnel. C'est de celui de Nicolas Givran, directeur artistique et metteur en scène de la compagnie "Qu'avez-vous fait de ma bonté ?", dont j'ai bénéficié lors de mon compagnonnage.

Lors de cette étape de travail j'ai disposé de 3 jours de recherche sur l'île pendant lesquels nous sommes parti, mon équipe et moi, faire de l'urbex. Nous avons l'objectif de trouver et de s'inspirer de lieux abandonnés afin d'y collecter ambiances et images.

A la suite de ces explorations immersives nous avons traversé plusieurs jours de tournage. Nous avons filmé des plans de David Erudel dans un décor réel de fête foraine fermée.

Ce temps nous a permis d'explorer l'aspect vidéo du projet et également de finaliser les images à destination du premier volet de la pièce.

Pour créer le premier épisode de mon projet théâtral, cette deuxième étape de travail s'est achevée par trois semaines de résidence au LAB et à la Cité des Arts.

Le passage au plateau m'a permis d'avoir une vision plus claire du projet, de comprendre les enjeux techniques ainsi que d'anticiper les difficultés que nous pourrions rencontrer lors de la création future.

L'engouement de l'équipe et notre manière de travailler nous a permis de nous intéresser à plusieurs aspects du travail. Nous nous sommes particulièrement intéressés à la compréhension du texte et au jeu d'acteur et avons pu déterminer dans un second temps une partie de la scénographie, de la lumière et du son.

Cette étape de travail m'a permis de confronter concrètement mes idées au plateau. J'ai pu déterminer et voir comment elles pouvaient, ou non, se marier. Ce fût également une opportunité pour comprendre les liens cohérents entre toutes les idées et ainsi trouver le fil rouge de la création.

Cette étape m'aura permis d'élargir ma réflexion sur ma proposition artistique.

Grâce à ce compagnonnage j'ai pu découvrir sereinement la pratique de la mise en scène. La compagnie "Qu'avez-vous fait de ma bonté ?" m'a offert un espace de liberté et des clés méthodologiques, me permettant d'explorer et de comprendre les limites de ma vision artistique en toute confiance.

En œuvrant à la réalisation du premier épisode de Kenopsia, j'ai réalisé que mon instinct avait vu juste.

Sans pouvoir mettre tout de suite des mots sur mes prémonitions à la lecture des textes, je me dirigeais vers un certain type d'esthétique. Et plutôt que par l'intellect ou de quelconques références artistiques, j'étais guidé par une sensation et une sorte d'évidence.

L'étape de la maquette m'a permis de comprendre et d'intellectualiser les enjeux de ce que je veux proposer au spectateur.

Daniel Keene et les réseaux sociaux : une mise en scène dans un espace liminal

L'univers théâtral de Daniel Keene est peuplé d'âmes errantes évoluant dans des espaces incertains, où la frontière entre l'inclusion et l'exclusion est constamment brouillée. Ses textes, tels que *Deux Tibias*, *Cat* ou *Un garçon sans visage*, résonnent étrangement avec l'expérience des réseaux sociaux, où l'on oscille entre visibilité et anonymat, connexion et isolement, existence et oubli. Mettre en scène ces textes dans un espace liminal – un entre-deux où la réalité devient instable – permettrait d'explorer la fragilité de l'identité dans l'ère numérique.

Dans les textes, les personnages errent dans des espaces indéfinis un peu comme des avatars numériques errent sur Twitch ou Tiktok, cherchant un regard, un signe de la véracité de leur existence et même un lien d'attachement. Les personnages de Keene et les utilisateurs des réseaux sociaux partagent une même précarité existentielle : ils sont visibles, mais jamais réellement perçus.

"Parce que je veux qu'ils [les personnages] n'apportent rien avec eux, qu'ils n'aient aucune biographie, qu'ils ne soient rien au départ. (...) Ils essaient tous de porter de la lumière dans un panier, ils essaient tous de faire entrer un infini de douleur dans un dé à coudre." Daniel Keene, dans *Pièces courtes 2*

Les espaces liminaux sont des lieux de transition où l'identité vacille. Les réseaux sont eux-mêmes un immense espace liminal, entre présence et absence, réalité et fiction. Cela s'exprime aussi comme une mise en abyme de l'espace liminal mental dans laquelle se trouve les personnages.

"Pourtant, c'est dans le fait que nous soyons temporels que réside notre seule possibilité de transcendance : nous transcendons notre condition mortelle en l'acceptant plus pleinement. Vivre c'est accepter la mort, parler c'est accepter l'impossibilité d'exprimer autre chose que ce nous voulons dire."

Dans *Kenopsia* les personnages évolueraient dans une scène numérique-liminale, où ils tenteraient désespérément d'exister, piégés entre leur propre réalité et celle que le public projette sur eux. Un écran de streaming en fond de scène, avec un "chat" anonyme qui commente la pièce en direct, refléterait l'indifférence et le voyeurisme des spectateurs.

Cette œuvre veut donc se diriger vers un théâtre hybride, entre scène et écran. Entre flux d'images, visages flous, lumières froides et espaces vides, la mise en scène soulignerait cette tension entre présence et effacement numérique.

Comme un live Twitch ininterrompu, ou un post Tiktok noyé dans le vide du scrolling infini, les personnages de Keene cherchent désespérément une place dans un monde qui ne les regarde jamais vraiment.



Note personnelle

J'aimerais conclure ce dossier sur une note moins formelle.

Ce projet est le premier qui prend forme après plusieurs tentatives de ma part.

C'est un hommage particulier que je souhaite rendre à un univers qui m'intrigue et me questionne depuis plusieurs années. Le projet me permet à mon échelle de mettre en lumière de nombreuses personnes, de nombreux "geeks" restant dans l'anonymat et qui divertissent pourtant le monde entier à titre gratuit.

Il me permet aussi d'utiliser comme socle une forme de création commune à l'humanité (Les Backrooms) où chaque idée est acceptée et intégrée sans remise en question. Une création collective à échelle mondiale (étrangement cette forme de création s'est répercutée sur notre manière de travailler la maquette).

C'est un hommage aussi à toutes les nuits passées à lire ou à regarder des vidéos, la tête dans mon écran, la lumière me déchirant les yeux. Tout cela pour une petite dose de frisson et d'émotion quotidienne, qui je l'espère pourra être transmise au spectateur.

Ce projet est aussi un hommage envers les personnes invisibilisées par leur marginalisation, ne trouvant ni aide physique ou mentale. Ces personnes pourraient être une personne que l'on croise dans la rue, un voisin voire un membre de notre famille. Une dédicace à ces personnes qui ont sûrement du mal à sortir de leurs espaces liminaux et qui je l'espère pourront un jour trouver leurs propres sorties de secours.

De plus, chaque texte choisi résonne en moi d'une manière précise parce qu'ils font écho à différents épisodes, passés ou cycliques, de ma vie.

Ce projet est aussi la résultante de plusieurs années de travail au sein de la Compagnie Qu'avez-vous fait de ma bonté ?

Cette compagnie m'a suivi depuis mes débuts en tant que comédien jusqu'à ce nouveau cap : la mise en scène, une nouvelle manière d'aborder l'art du spectacle vivant.

Elle m'a toujours donné un espace d'expression sécuritaire pour pouvoir performer et me sentir libre au plateau. C'est une des notions primordiales que j'aimerais offrir par la suite aux futures équipes avec qui j'aurai peut-être l'opportunité de créer des projets.

Je m'amuse aujourd'hui à raconter des histoires troublantes, peut-être parce que cela résonne en moi, parce que cela est indissociable de moi.

Le monde est fait de belles histoires qui font rire, s'évader, mais aussi d'histoires qui nous font pleurer et douter. Rejeter ces histoires et regarder la vie par le prisme des réseaux sociaux qui vendent la quête du bonheur au travers d'un mode de vie romantisé, edulcoré et idéalisé c'est peut-être s'amputer d'une part de notre humanité.

JULIEN DIJOUX

Glossaire / Pour en savoir plus ...

Creepypasta : légende urbaine effrayante diffusée sur internet, pouvant se décliner sous plusieurs formats (image, vidéo, fichier son, texte accompagné d'images, de sons, de vidéos, etc).

Cringe : originaire de l'argot américain, signifie être embarrassant, gênant. Aujourd'hui, on rencontre cette expression sur les réseaux sociaux dans le sens "malaisant", qui fait que l'on ressent une très forte honte pour celui qui s'est mis en scène.

Cursed : (anglicisme) étrange, bizarre péjorativement, dérangeant.

Cursed Image : en français "image maudite", désigne une image (généralement une photographie) perçue comme mystérieuse ou dérangeante en raison de son contenu, de la mauvaise qualité, ou d'une combinaison des deux. Elle vise à amener une personne à s'interroger sur la raison de son existence.

Espace liminal : lieu qui semble appartenir à un autre monde, qui ressemble à la porte d'entrée vers une réalité alternative. Des photos de bureaux vides et éclairés, de couloirs déserts qui semblent ne mener nulle part, sont volontiers qualifiées d'espaces liminaux.

Foundfootage : (en français : image trouvée) technique de réalisation donnant l'impression d'un film amateur, souvent associé au genre horrifique. Il consiste à présenter un film comme un enregistrement vidéo filmée par le protagoniste. Ce genre se caractérise par des images prises sur le vif, une caméra faisant entièrement partie de l'action et une qualité d'image volontairement dégradée.

Gamer : en français "joueur" assidu ou fan de jeux vidéo. Personne qui joue aux jeux vidéo ou participe à des jeux de rôles.

Liminal : adjectif pour parler de perceptions sensorielles. Qualifie un stimulus, un signal, qui atteint le seuil minimal permettant d'être perçu par les sens ou pour la conscience.

Kenopsia : du grec ancien keno (le vide) et opsia (le fait de voir), désigne l'atmosphère d'un lieu habituellement grouillant de monde désormais abandonné et calme.

Mème : image, vidéo ou texte humoristique largement diffusé sur le net.

Noclip : le mode noclip, dans de nombreux jeux vidéo, parfois francisé en mode passe muraille, est un code qui place le personnage du joueur dans une sorte d'état "éthéré", lui permettant de "flotter" à travers les murs, les plafonds, les sols, voire les autres entités (personnages ou objets pouvant interagir avec le jouer).

RomHacking : processus de modification d'une image ROM d'un jeu vidéo dans le but de modifier ses graphismes, ses dialogues, ses niveaux, son gameplay ou d'autres éléments.

Shibari : (attaché, lié en japonais) c'est une pratique artistique japonaise qui implique l'entrave d'une personne à l'aide de corde.

Streamer : individu retransmettant en direct ses parties de jeux vidéo. En d'autres termes, il diffuse en live les sessions de jeux auxquels il joue, auprès de téléspectateurs, et ce au travers de médias/platformes tel que Twitch ou YouTube.

The Backrooms : légende urbaine effrayante dite creepypasta, diffusée sur internet. Le terme Backrooms fait référence à un ou plusieurs lieux accessibles en se noclippant de la réalité.

...

Tiktok : application mobile de partage de courtes vidéos créatives (verticales et de quelques secondes à quelques minutes) et d'images, ainsi qu'un réseau social basé sur un algorithme de recommandation favorisant la viralité, lancé en 2016.

Twitch : service de streaming vidéo en direct et de VàD (vidéo à la demande) lancé en juin 2011. Le site a commencé avec la diffusion en direct de jeux vidéo, y compris de compétitions d'*esport*, avant de se diversifier avec d'autres contenus, notamment musicaux et discussions, depuis la fin des années 2010.

Urbex : abréviation anglaise de "urban exploration", en français exploration urbaine. Pratique visant à visiter des lieux construits et abandonnés par l'homme ou inaccessible au public.

LIENS

[Wikipedia, Cursed Image](#)

[Feldup, La MORT des BACKROOMS - Findings n°107](#)

[Dictionary of Obscur Sorrows, Kenopsia : The Eeriness of Places Left Behind](#)

[Tracks arte : l'horreur sur internet](#)

Comment la gen Z se fait peur sur internet (avec Feldup et Obscuria) | Tracks / ARTE



ÉQUIPE PRÉSENTIE

Mise en scène – **Julien Dijoux**

Assistante à la mise en scène – **Fany Turpin**

Comédiens – **David Erudel et Pierre-Armand Malet**

Danseuse – **Cécile Vitry**

Création vidéo et sonore – **Fabrice Lartin**

Création lumières – **Jean-Marie Vigot**

Regard extérieur – **Nicolas Givran**

Production – **Compagnie Qu'avez-vous fait de ma bonté ?**

Administration – **Bureau de production AléAAA**

Soutiens : **Le bruit des nuages** pour le costume d'ours en peluche, **Le LAB - Cie Artefakt** pour l'accueil en résidence, la **Mairie de Bras-Panon** pour le tournage de la vidéo à la fête foraine

CALENDRIER

1er semestre 2026

- Apprentissage de Shibari

Février à avril 2027 :

- Résidence scolaire au Lycée Georges Brassens

Mai à juin 2027 :

- Deux semaines de résidence (épisode 1 et 2)

Août à septembre 2027 :

- Deux semaines de résidence (épisode 2 et 3)

Novembre à décembre 2027 :

- Deux semaines de résidence (épisode 3 et global)
- Sortie de création

Nicolas Givran sera présent sur toute la période durant 6 jours ou 12 demi-journées réparties selon les besoins d'accompagnement aux différentes étapes.



JULIEN DIJOUX, METTEUR EN SCÈNE

Né en 1994, Julien découvre le théâtre par l'option théâtre au sein de son lycée en 2011 à l'île Maurice. Il se fait alors remarquer par la compagnie **Theatralis** qui lui propose de jouer dans *Les fourberies de Scapin*. Le BAC en poche, il décide de partir pour l'île de La Réunion afin d'entamer une licence en Biologie. Au début de sa deuxième année de licence, un ami l'oriente vers le conservatoire de théâtre. Sa professionnalisation de comédien se construit en parallèle de sa formation d'étudiant.

En 2017, Il intègre la première création de la compagnie **Aberash** : *De toute mon existence*, mise en scène par Marcelino Méduse. C'est également au cours de ses études théâtrales que Julien fait la rencontre Nicolas Givran, dans le cadre d'un atelier mené en marge de la participation d'un groupe d'élèves aux diffusions de son spectacle *L'île*, d'après *Tout le ciel au-dessus de la terre* d'Angélica Liddell. L'aboutissement de ce travail s'est concrétisé par son intégration à la distribution de la création *Qu'avez-vous fait de ma bonté ?* en 2018.

En 2020, Il poursuit ses expériences au sein de la compagnie **Qu'avez-vous fait de ma bonté ?**, avec *La pluie pleure*, création jeune public de Nicolas Givran. Durant cette même année il intègre la distribution de *Gonfle* mise en scène par **Camille Touzé**, un spectacle s'inspirant de l'œuvre de Christophe Tarkos.

Il intègre dès 2022 la distribution de *L'Amour de Phèdre* pour incarner un "avatar" du célèbre combattant de MMA Connor Mac Gregor, en tant que chef de chœur de "la foule" présente dans la pièce. Il rejoint également la même année la création de **Marjorie Currenti** *Le Cas Woyzeck* en tant qu'interprète.

En 2024, il joue dans *Trikmardaz Eskapin* de la **Compagnie SAKIDI**. Puis, en 2025 il co-met en scène avec Nicolas Givran la création *Ne quittez pas* de la **Compagnie Qu'avez-vous fait de ma bonté ?**



FANY TURPIN, ASSISTANTE À LA MISE EN SCÈNE

Fany Turpin est née en 1995 à La Réunion. Après avoir terminé son cursus au CRR de La Réunion, elle fait ses premiers pas dans la transmission du théâtre en milieu scolaire.

Elle travaille également en tant qu'assistante à la mise en scène puis intervenante et comédienne pour la compagnie **ABERASH** avec qui elle travaille régulièrement, notamment pour les pièces *GABRIEL/LE* et *Capitaine, ma Capitaine*, (elle interprète cette dernière et la met en scène aux côtés de Lola Bonnecarrère en 2021).

Entre 2015 et 2022, Fany participe en tant que comédienne à divers projets tels que *Qu'avez-vous fait de ma bonté ?* et *La pluie pleure* mis en scène par Nicolas Givran, *GATÉ* de la Cie **Lantouraz** ou même *Mahavel* de la compagnie **Karanbolaz**. Fany poursuit ses collaborations en 2023 avec la compagnie **Sakidi**, notamment dans le spectacle *SAK I DI Molière*.

Ces projets inspirent de manière régulière ses autres activités à savoir le chant et l'éducation non formelle (dans le cadre de programmes Erasmus + : formations et animation en échanges culturels internationaux).

PHOTO DAVID

DAVID ERUDEL, COMÉDIEN

Fany Turpin est née en 1995 à La Réunion. Après avoir terminé son cursus au CRR de La Réunion , elle fait ses premiers pas dans la transmission du théâtre en milieu scolaire.

Elle travaille également en tant qu'assistante à la mise en scène puis intervenante et comédienne pour la compagnie **ABERASH** avec qui elle travaille régulièrement, notamment pour les pièces *GABRIEL/LE* et *Capitaine, ma Capitaine*, (elle interprète cette dernière et la met en scène aux côtés de Lola Bonnecarrère en 2021).

Entre 2015 et 2022, Fany participe en tant que comédienne à divers projets tels que *Qu'avez-vous fait de ma bonté ?* et *La pluie pleure* mis en scène par Nicolas Givran, *GATÉ* de la Cie **Lantouraz** ou même *Mahavel* de la compagnie **Karanbolaz**. Fany poursuit ses collaborations en 2023 avec la compagnie **Sakidi**, notamment dans le spectacle *SAK I DI Molière*.

Ces projets inspirent de manière régulière ses autres activités à savoir le chant et l'éducation non formelle (dans le cadre de programmes Erasmus + : formations et animation en échanges culturels internationaux).

PHOTO PAM

PIERRE-ARMAND MALET, COMÉDIEN

Fany Turpin est née en 1995 à La Réunion. Après avoir terminé son cursus au CRR de La Réunion , elle fait ses premiers pas dans la transmission du théâtre en milieu scolaire.

Elle travaille également en tant qu'assistante à la mise en scène puis intervenante et comédienne pour la compagnie **ABERASH** avec qui elle travaille régulièrement, notamment pour les pièces *GABRIEL/LE* et *Capitaine, ma Capitaine*, (elle interprète cette dernière et la met en scène aux côtés de Lola Bonnecarrère en 2021).

Entre 2015 et 2022, Fany participe en tant que comédienne à divers projets tels que *Qu'avez-vous fait de ma bonté ?* et *La pluie pleure* mis en scène par Nicolas Givran, *GATÉ* de la Cie **Lantouraz** ou même *Mahavel* de la compagnie **Karanbolaz**. Fany poursuit ses collaborations en 2023 avec la compagnie **Sakidi**, notamment dans le spectacle *SAK I DI Molière*.

Ces projets inspirent de manière régulière ses autres activités à savoir le chant et l'éducation non formelle (dans le cadre de programmes Erasmus + : formations et animation en échanges culturels internationaux).



CÉCILE VITRY, DANSEUSE

Cécile Vitry est une danseuse-interprète réunionnaise diplômée d'Etat en danse contemporaine.

Formée à Paris au Studio Harmonic, Cécile Vitry y pratique plusieurs types de danse tel que le classique, le contemporain et le jazz. Durant cette formation, elle a l'opportunité de suivre d'autres activités sportives et artistiques telle que le tai-chi, le chant et les claquettes.

Passionnée par la danse, elle s'investit dans divers projets artistiques. A partir de 2021, elle travaille ainsi auprès des compagnies de danse et de théâtre telles : Soul City, la Cie Lantouraz, la Cie Masfarné, la Cie Artefakt, la Cie Tché Za et plus récemment la Cie 3.0 ainsi que la Cie Qu'avez vous fait de ma bonté ?

De plus, persuadée que le plaisir émanant de la danse doit être accessible à toutes et tous, Cécile donne régulièrement des ateliers de danse et participe à plusieurs projets d'actions culturelles sur le territoire de la Réunion.

Enfin, sa curiosité et sa soif d'apprentissage la pousse à travailler et à étendre sa pluridisciplinarité à travers d'autres pratiques comme le chant, la danse voltige et la danse acrobatique."



FABRICE LARTIN, CRÉATEUR SON ET VIDÉO

Originaire de l'île de La Réunion, Fabrice a suivi une formation de comédien au Conservatoire à rayonnement régional de son île. Il commence son parcours professionnel avec la compagnie **Nektar** en duo avec Ann O'aro pour *Désarmés* créé en 2016.

Depuis 2018, il travaille sous la direction de Nicolas Givran et participe aux créations *Qu'avez-vous fait de ma bonté ?* créé en 2018, *La Pluie Pleure* créé en 2020 et plus récemment l'adaptation de *l'Amour de Phèdre* de Sarah Kane (2023).

En parallèle, il collabore avec l'association **le labothéâtre** à La Réunion. Dans la diversité des esthétiques et des rencontres avec les publics, **le labothéâtre** revendique une démarche de travail : imaginer le théâtre comme un vaste terrain de jeu et de parole, un espace de recherches, de coopérations.

Dans ce contexte, Fabrice propose avec Nicolas Derieux, fondateur de l'association, des stages autour du média vidéo, de la réalisation au montage en passant par le jeu pour la caméra. Il met à profit cette passion avec conviction et intérêt.

Depuis 2022 il poursuit son parcours de comédien en travaillant comme interprète auprès de **Marjorie Currenti** sur les créations *Le Cas Woyzeck*, *Woyzeck*, *Fragments* et *Une trop bruyante solitude*.



NICOLAS GIVRAN, RESPONSABLE ARTISTIQUE COMPAGNIE QU'AVEZ-VOUS FAIT DE MA BONTÉ ? REGARD EXTÉRIEUR

Né en 1977 en banlieue Parisienne d'une mère Franco-Malgache et d'un père Réunionnais, Nicolas décide de partir à la rencontre de ses racines.

Après une formation de comédien au sein de la compagnie : **Cyclones Production**, il est distribué dans la quasi-totalité des créations et ce pendant une quinzaine d'années.

En 2009, il met en scène et interprète *Dis oui*, un "théâtre-concert" avec le musicien Sami Pageaux (fils de Danyël Waro), d'après le texte *Monologue sans titre* de Daniel Keene.

En 2015, répondant à une commande des TÉAT Champ Fleuri - TÉAT Plein Air (Saint-Denis de la réunion) dont il est artiste associé, il crée le spectacle *L'Île*, d'après la pièce *Tout le ciel au-dessus de la terre* d'Angélica Liddell. La création de ce projet donnera lieu à une tournée notamment au théâtre de Liège en mars 2019.

Dès 2018, il assure la direction artistique de sa compagnie et met en scène plusieurs projets *Qu'avez-vous fait de ma bonté ?*, *La pluie pleure*, projet jeune public co-écrit avec l'auteur Philippe Gauthier, *L'Amour de Phèdre*, adapté de l'œuvre de Sarah Kane et en 2025 *Ne quittez pas* dont il partage la mise en scène avec Julien Dijoux, *Kayanbolaz* accompagné par Julien Clément et pour 2026 *Ring, j'aime aussi* écrit par Julie Tirard.

Particulièrement impliqué dans l'éducation artistique, il encadre régulièrement des ateliers en milieu scolaire, accompagne le cheminement artistique de compagnies amateurs et dirige différents stages (CRR, formation de danseurs,...)

LA COMPAGNIE ET SA DÉMARCHE ARTISTIQUE

La vocation de la compagnie **Qu'avez-vous fait de ma bonté ?** est de développer une démarche artistique sous le prisme d'une "*Créolité artistique*", en produisant des objets hybrides, poétiques, exigeants et accessibles à tou.te.s.

- Ce concept de « créolité » se veut être un reflet du parcours artistique de Nicolas Givran, une affirmation d'un maillage des formes, des disciplines, des registres, des langues et des influences.
- Donner à voir des propositions artistiques ancrées de fait sur notre territoire (car fabriquées ici et maintenant) et ouvertes sur le monde.
- Assumer une pluralité, une diversité d'approches, varier les écritures de plateau et les "outils" de narration. Cette démarche est déjà partie prenante du "répertoire" hétéroclite des créations de la compagnie.

C'est par exemple l'esthétique crue et une approche d'un théâtre tragique parlé/dansé/chanté pour la pièce "Qu'avez-vous fait de ma bonté ?". Ou encore les partis pris tous autres de la pièce jeune public "La pluie pleure", fable pétrie de références "pop culture" qui aborde entre autres la question de la diglossie Français/Kréol.

Et c'est plus récemment le projet "Dis oui", récréé dans deux nouvelles versions, l'une anglaise (version originale) et l'autre créole (respectivement intitulées "Say yes" et "Di wi"). Aussi, les projets sont développés actuellement s'inscrivent tout autant sinon plus dans cette envie et cette nécessité d'un propos et d'un engagement artistique qui s'apparente à un métissage.

La compagnie a également à cœur d'aller à la rencontre des "non consommateurs de culture" via la mise en place d'ateliers de pratiques artistiques, d'échanges dans le cadre des diffusions de ses pièces... voire en impliquant des participants dans le processus même de création.

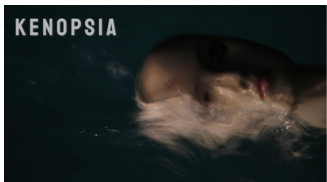
C'est le cas par exemple de la version créole de "Dis oui" qui s'est concrétisée suite à un atelier d'écriture / traduction menée auprès d'un groupe d'élèves du Lycée professionnel "L'horizon" à St Denis, en partenariat avec les TÉAT Champ Fleuri - TÉAT Plein Air/

Le projet "L'amour de Phèdre" implique la présence au plateau de groupes de danseur.se.s hip-hop amateurs, voire des élèves lycéens qui ont fait un parcours de pratique sur deux années scolaires.

L'accompagnement vers la professionnalisation a été fondamental dans la construction de la compagnie. La démarche qui a généré la création du spectacle éponyme de la compagnie a été reconduite entre 2021-2022 au travers d'un nouveau workshop, autour cette fois de Sarah Kane (auteure de la prochaine création "L'amour de Phèdre"), dispensée aux élèves de Classe à Orientation Professionnelle du conservatoire régional de la Réunion.

Enfin, la compagnie se veut être possiblement un relais administratif, en qualité de producteur délégué de projets d'artistes émergents (partageant des affinités artistiques) sans structure administrative. C'est le cas du projet "Complainte d'une tendresse", pièce chorégraphique portée par un collectif de danseuses (dont deux faisaient partie de la distribution de la pièce "Qu'avez-vous fait de ma bonté ?").

CONTACTS



Julien Dijoux - Porteur de projet

julien.dijoux12@gmail.com

+262 (0) 6.92.00.65.07



Nelly Romain - Directrice de production

nelly.aleaaa@gmail.com

+262 (0) 6.92.61.63.36

Elodie Beucher - Administratrice de production

elodie.aleaaa@gmail.com

+262 (0) 6.92.17.54.93

Armande Motais de Narbonne - Chargée de production et diffusion

armande.aleaaa@gmail.com

+262 (0) 6.92.24.26.02

Valentine Vulliez - Chargée de production et médiation

diffusion.aleaaa@gmail.com

+262 (0) 6.93.45.78.29

C I E
Q U ' A V E Z
- V O U S
F A I T
D E M A
B O N T É ?
N I C O L A S
G I V R A N

Nicolas Givran - Responsable artistique

Compagnie Qu'avez-vous fait de ma bonté ?

nicolas.givran@yahoo.fr

+262 (0) 6.92 82 22 91

COMPAGNONNAGE - JULIEN DIJOUX - ARTISTE ASSOCIÉ

Mon parcours théâtral débute à l'île Maurice, durant mes années de lycée, à 16 ans. La compagnie professionnelle **Théâtralis** m'a embauché pour interpréter le rôle de Scapin dans Les fourberies de Scapin de Molière.

À la suite de mon bac scientifique, je me dirige vers La Réunion pour mener des études supérieures de biologie. C'est en parallèle de ces études que j'intègre le pôle théâtre du Conservatoire à Rayonnement Régional de La Réunion.

Durant ce cursus de 3 ans, je passe une audition qui me permet de jouer dans De toute mon existence, pièce écrite par Marcelino Méduse et portée par la **compagnie Aberash**. Celle-ci s'inscrit depuis début 2017 dans le paysage culturel réunionnais, fondée par Marcelino lui-même, auteur, metteur en scène et collaborateur depuis nos années de conservatoire. La **compagnie Aberash** a pour volonté d'offrir au public et à un nouveau public des spectacles contemporains proposant un regard sur la diversité sexuelle et de genre dont la recherche et la création sont ancrées sur le territoire réunionnais et à ses réalités.

Durant cette même période, Nicolas Givran propose à la classe théâtre du Conservatoire un laboratoire de recherche autour de l'œuvre d'Angélica Liddell auquel je participe, qui donnera suite à la création professionnelle "Qu'avez-vous fait de ma bonté ?".

Par la suite, cette collaboration a été reconduite par Nicolas pour ses prochaines créations "La pluie pleure" et "L'amour de Phèdre".

En parallèle à ces chantiers de créations, répétitions et diffusions, j'ai l'opportunité de collaborer avec d'autres compagnies locales et diversifiées. Pendant mon parcours professionnel, je développe une envie de monter plusieurs projets. De nombreuses idées me viennent en tête, que je partage de temps à autre avec la compagnie. Un de ces échanges me permet d'élaborer en 2019 avec mon partenaire comédien rencontré au CRR Fabrice Lartin un laboratoire de recherche avec les élèves du CRR autour du thème de la jeunesse. Ce laboratoire me permet pour la première fois de m'essayer à l'exercice de la mise en scène et à la direction d'acteur. *trice.s.*

Après plusieurs spectacles en tant que comédien dans la compagnie **Qu'avez-vous fait de ma bonté ?**, j'ai pu apprécier la justesse des conseils et des directions de Nicolas en tant que metteur en scène. Et je pense qu'il pourrait être de grand conseil pour m'aiguiller et me conseiller dans cette première création.

Je cherche également dans mon projet à amener une esthétique inspirée d'une culture underground issue d'internet et de nombreuses références vidéo ludiques et cinématographiques. J'ai pu remarquer au travers mon parcours au sein de la compagnie **Qu'avez-vous fait de ma bonté ?** qu'elle propose à travers le prisme du théâtre contemporain des axes de recherche autour d'œuvres issues aussi du milieu cinématographique et de la culture populaire (rap, manga, dessin animé, film). Il me paraît donc cohérent d'établir un compagnonnage avec cette compagnie.

Étant novice dans l'exercice de la mise en scène et de porteur de projet, ce compagnonnage pourrait m'aider à comprendre et apprendre les clefs pour porter et mener à bien de futurs projets artistiques.

