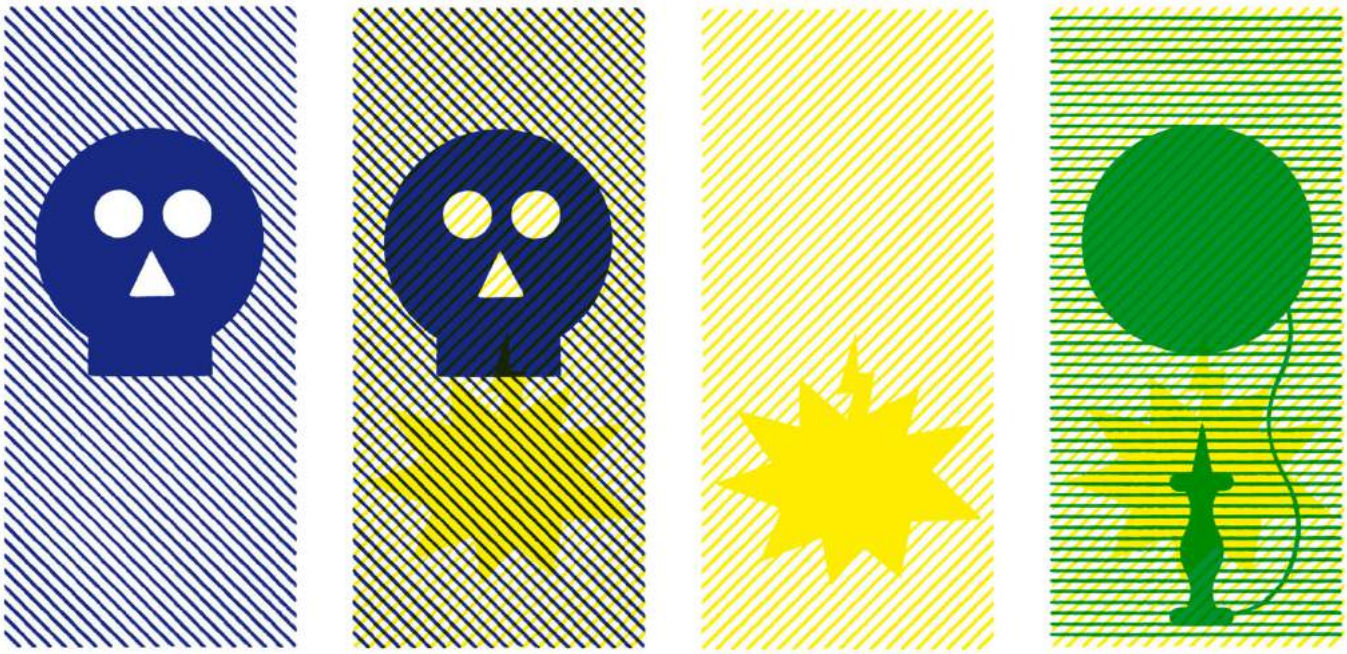
CIE MODES D'EMPLOI



ESPACES INSÉCABLES (PIÈCE COMMUNE)

ECRITURE COLLECTIVE

AVEC
Léo Boulay
Alix Kuentz
Claire Marx
Ana Torralbo

MISE EN SCÈNE ET DRAMATURGIE
Johanne Débat

CRÉATION LUMIÈRE
Virginie Galas

DURÉE 1H20

Ce projet a été répété au Théâtre de la Bastille et a bénéficié de son soutien technique.
Avec le soutien de la Ville de Montreuil et du Nouveau théâtre de Montreuil - CDN.

Le projet *Espaces insécables (pièce commune)* est une création de plateau dont la dramaturgie-labyrinthe se construit en variations autour de la question du deuil, de la prise de parole en public et de l'échec.

Et aussi du jeu, comme moyen absurde et cynique d'affronter ces trois thématiques quelque peu angoissantes.

"IL EST NORMAL D´AVOIR ENVIE DE RÉUSSIR,
AU MOINS UN PETIT PEU."

CALENDRIER

DATES PASSÉES

- Festival Pleins Feux sur la jeune création au Théâtre de l'Opprimé
  14 au 17 septembre 2016 à 20H30
  18 septembre 2016 à 17h

- Festival Printemps de la Création 2016 à l'Art Studio Théâtre le 19 mai 2016.

- Création au Théâtre Berthelot à Montreuil les 1er et 2 avril 2016.

- Résidence et ouverture plateau au Théâtre de la Bastille du 22 au 26 février 2016.

- Résidence et ouverture plateau au Nouveau théâtre de Montreuil – CDN du 3 au 8 janvier 2016.

- Résidence au Théâtre de la Bastille du 17 au 30 décembre 2015.

- Création d'une maquette de 30 min au Théâtre de la Bastille le 28 mai 2015.

MOI
L'AUDIENCE
DEFUNT

NOTE D´INTENTION ET DRAMATURGIE

Nous avons imaginé plusieurs histoires. Au cœur d'un fonctionnement individualiste (je crois que c'est le nôtre), nous avons imaginé des histoires autour de la mort, des personnages qui traversent des deuils, d'autres qui les anticipent, des histoires où tout le monde aimerait bien être à la hauteur face au regard des autres – ce qui n'est pas toujours évident. Parce qu'on en pensera pas moins.
Le plus simple, pour ne pas trop prendre de risque, pour avoir le droit de se tromper, serait de s'inventer des jeux. L'idéal serait tout simplement de pouvoir faire semblant.

L'idée du jeu sous-tend entièrement ce projet de création, qu'il s'agisse de notre méthode de travail, des thématiques que nous abordons, ou encore des histoires qui en émergent.

« Le jeu consiste dans la nécessité de trouver et d'inventer immédiatement une réponse qui est libre dans les limites des règles. »

R.Caillois

Cette recherche au plateau que j'ai menée s'est appuyée sur la création de règles et de contraintes empruntées au domaine du jeu de société et au courant oulipien. Le but du jeu de cette démarche est de créer des fictions, à partir d'un travail d'improvisation, à l'intérieur de cadres arbitraires que nous inventons afin de parler des règles absurdes du monde qui nous entoure.
L'idée de l'élaboration d'un jeu comme méthode de travail s'appuie notamment sur la pensée sociologique de Roger Caillois dans son ouvrage *Les jeux et les hommes.* Ce projet s'est ainsi questionné sur l'idée du jeu en lien avec plusieurs aspects de notre société – la réussite, l'échec, le regard de l'autre, la cruauté d'un système dans lequel on ne parvient à s'adapter, le droit à l'erreur, la prise de risque...

J'ai donc imaginé ma méthode de travail comme un jeu et ma dramaturgie comme un labyrinthe. Je pense à Raymond Queneau qui décrit l'auteur oulipien comme « un rat qui construit lui-même le labyrinthe dont il se propose de sortir ». J'ai imaginé un jeu dont les pistes sont multiples, ambigües, un travail sur les temporalités, les fausses ressemblances, les mises en abyme et les glissements qui viennent troubler le spectateur, qui lui donne une liberté dans sa compréhension de la narration. Tout en laissant un espace de liberté et de création pour mes comédien[ne]s, j'ai cherché à laisser un espace d'interprétation pour ceux qui suivront l'histoire. Ma trame narrative ne vise pas à résoudre les questions qu'elle pose. Elle préfère créer du trouble, de l'illusion, pour que les grilles de lecture soient multiples. Ou laisser les choses où elles sont, pour ce qu'elles sont. C'est une dramaturgie-labyrinthe où l'on pense se perdre, mais où l'on apprend en chemin.

J'ai imaginé ce travail sous une forme ludique, vive, profonde, dans une générosité de plateau qui soit en connexion permanente avec le spectateur.

Ce travail d'improvisation nous a mené à créer des variations autour de la question du jeu et de la mort. A travers la question du deuil, nous nous interrogeons sur le regard de l'autre, sur de la prise de parole en public et de la difficulté d'un tel exercice, et donc sur l'idée de la réussite, de l'échec, de ses conséquences, de l'estime de soi. Le jeu est l'endroit idéal pour atténuer l'échec, pour limiter les conséquences, pour nous permettre ensemble d'aller regarder du côté des petites humiliations, en passant par l'humour, l'absurde et le cynisme.

Ce que nous questionnons en explorant la question de la mort par le jeu, c'est l'idée de vivre parmi les autres dans un rapport de compétition et de jugement. De tenter de relever le défi – ou en tout cas : d'avoir envie de réussir, au moins un petit peu. Et de se poser la question : comment être capable se confronter à l'idée de la mort si ce n'est par un jeu ?

Johanne Débat

"AIMEZ-VOUS PRENDRE DES RISQUES ?"

PROCESSUS DE CRÉATION : MODES D´EMPLOI

En typographie, on utilise le mot espace au féminin : il désigne une petite tige métallique que l'on intercalait entre deux caractères en plomb pour espacer les mots. L'espace féminine désigne donc l'objet, la lamelle qui crée un blanc. Par métonymie et notamment dans le langage typographique, il arrive que l'on emploie le féminin pour désigner le blanc laissé entre les mots, celui qui est imprimé sur le papier.

De fait, ce que l'on appelle une espace insécable est un caractère typographique qui permet de lier deux mots ou signes qui ne doivent pas être séparés par un rejet en début de ligne. L'espace insécable – *une zone de vide* – empêche la séparation des deux éléments.

ESPACE INSÉCABLE

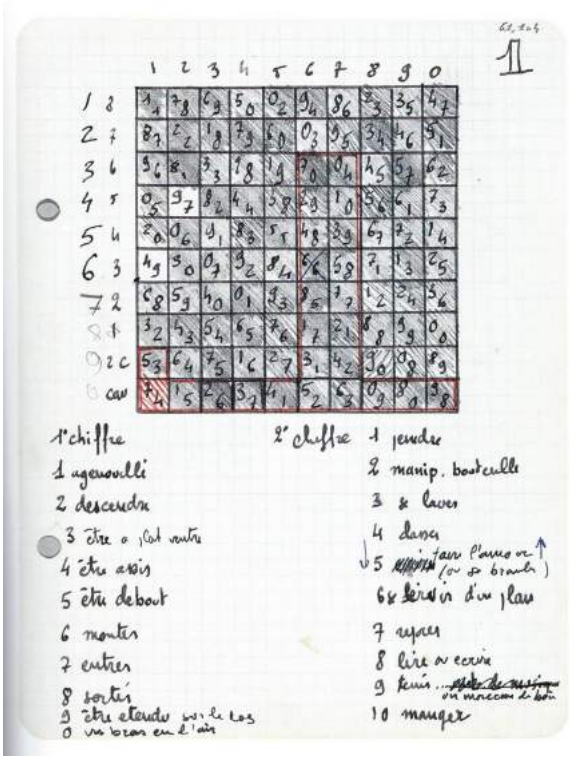
ctrl + maj + espace

Caractère typographique consistant en une espace qui permet de lier deux mots ou signes qui ne doivent pas être séparés et isolés par un rejet en début de ligne. L'espace insécable empêche la séparation des deux éléments adjacents.

Voici l'intuition de départ du projet *Espaces insécables (pièce commune)* : **l'idée d'un jeu comme processus de création**. Un espace de vide, dans lequel se rencontreraient, de manière aléatoire et quelque peu oulipienne, des éléments et des situations. Mon but étant de les rendre logiques, insécables.

S'est donc tout d'abord dessiné l'envie de créer un cadre et des règles, comme pour un jeu, faisant écho à la démarche de l'Oulipo (Ouvroir de Littérature Potentiel) qui se définit comme une littérature sous contraintes. Le projet *Espaces insécables (pièce commune)* se construirait grâce à ces rencontres aléatoires, rencontres qui s'effectueraient sous la forme d'un tableau à plusieurs entrées – la référence à la construction du roman *La Vie mode d'emploi* de Georges Perec était bien sûr présente, tout comme l'élaboration d'*Ulysse* de James Joyce.

Cependant, à la différence de cette démarche, il était clair que ce mode d'emploi que nous allions créer ne serait qu'un tremplin à l'élaboration d'une fiction commune, loin d'un cahier des charges trop exhaustif.
Du jeu, des accidents et des hasards qui en découleraient, allaient naître une matière et des histoires que nous éloigneraient du processus tout en stimulant un imaginaire commun.



« Bi-carré latin orthogonal d'ordre 10 »,
note préparatoire pour *La vie mode d'emploi,*
© fonds georges perec,
bibliothèque de l'Arsenal

LE COLLABORATIF

Il était important pour ce premier projet de travailler avec des comédien[ne]s de la même génération (26-30 ans). J'ai fait l'hypothèse que, à partir de cet espace de vide où ont lieu ces rencontres fortuites, ces « accidents », quelque chose de ma génération et de notre regard sur notre société allait émerger. J'ai donc mené une recherche de plateau avec deux comédiens et deux comédiennes ; dans l'idée d'un laboratoire ludique et sérieux, **j'ai cherché à aller voir du côté du flou, de l'aléa, pour que le projet prenne la forme des intuitions, des doutes, des engagements, des renoncements, des poétiques de chacun.**
Je souhaitais ainsi créer un collaboratif – et non un collectif : un processus de création où les comédien[ne]s seraient impliqués comme acteurs-créateurs, à leur endroit de travail et de langage. Un projet qui serait donc dirigé et porté par une seule personne, tout en mettant en place des espaces de liberté et de créativité propre à chacun.

L'idée de l'élaboration d'un jeu comme méthode de travail était accompagnée de la pensée suivante : il s'agissait d'impliquer chacun au même degré que le porteur de projet. J'allais proposer un nouveau jeu, et donc de nouvelles règles, dont nous allions ensemble tester les limites et les possibilités. Nous allions nous adapter au jeu et vice-versa, afin de trouver un langage commun, un théâtre commun, et de créer une aventure commune. J'avais en pensée quelques effets bien connus du jeu de société : l'idée d'être ensemble (même lorsque l'on ne se connaît pas), de créer un groupe éphémère, d'apprendre à se connaître, de se révéler, de lever certaines barrières, de créer du lien, de la connivence, de la complicité. Bref, **le jeu me permettrait de créer une nouvelle équipe de travail** : sans avoir travaillé ensemble auparavant, nous allions nous créer des buts du jeu commun, tout en révélant nos traits de caractères – qui souvent s'exacerbent au cours d'une partie de jeu. C'est par ailleurs pour cela que nous avons entamé nos premières répétitions en jouant à des « vrais » jeux déjà existants.
Au milieu de ces paramètres aléatoires, j'avais cependant fixé le but du jeu de nos séances de travail : **arriver à prendre la parole en public**. La nature même de l'art théâtral, bien sûr, mais aussi un passage obligé dans la vie de tout un chacun – à l'école, au travail, ou encore... lors d'un enterrement.

« LES JEUX ET LES HOMMES»

Tout ce travail s'appuie notamment sur la pensée du sociologue Roger Caillois, développée dans son ouvrage *Les jeux et les hommes*, qui a permis de nourrir ces intuitions et de guider la compréhension de certains mécanismes. En tentant d'élaborer les fondements d'une sociologie *à partir* des jeux, Roger Caillois développe l'idée que le jeu, les attitudes des joueurs, les manières de jouer, en disent long sur notre monde, notre culture et nos institutions.

> « Le prétendu délassement, au moment où l'adulte [se] livre [au jeu], ne l'absorbe pas moins que son activité professionnelle. Souvent, il l'intéresse davantage. Parfois, il exige de lui une plus grande dépense d'énergie, d'adresse, d'intelligence ou d'attention. Cette liberté, cette intensité, le fait que la conduite qui s'en trouve exaltée se développe dans un monde séparé, idéal, à l'abri de toute conséquence fatale, expliquent, selon moi, la fertilité culturelle des jeux et font comprendre comment le choix dont ils témoignent révèle pour sa part le visage, le style et les valeurs de chaque société. »

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*,
Ed. Gallimard, coll. Folio essais, p.141

On sait bien que le jeu est constitué de règles, totalement arbitraires. Ce sont ces règles qui nous disent ce qui est (ou n'est pas) jeu.
A l'intérieur de ces limites absurdes, le jeu exprime alors les notions de liberté, d'intention, d'habileté, de chance, de hasard, ou encore de risque.
A l'intérieur, dit-on : car le jeu se construit comme un monde clos, avec des difficultés qui se trouvent irréalisées. Autrement dit : le jeu se construit comme une réalité seconde.

> « Le jeu repose sans doute sur le plaisir de vaincre l'obstacle, mais un obstacle arbitraire, presque fictif, fait à la mesure du joueur et accepté par lui. La réalité n'a pas de ces délicatesses.»

Un monde clos, sans conséquence. Loin du nôtre, donc. **On peut prendre des risques, à l'intérieur d'un jeu, on peut *essayer sans crainte*.**
En travaillant dans nos improvisations des situations liées à la réalité, selon nos règles du jeu, nous avons pu essayer, tout en laissant affleurer des endroits de faiblesse ou d'échec de nos personnages, dans l'idée justement de pouvoir les pointer du doigt, les regarder à la loupe, les soumettre au regard de l'autre. Dans l'idée de questionner le droit à l'échec – à l'intérieur d'un jeu, mais surtout dans notre société.

Dans son ouvrage, Roger Caillois réalise un travail fondamental, celui de parvenir à définir quatre catégories élémentaires du jeu, capables de présenter des aspects socialisés qui ont acquis droit de cité dans la vie collective :

- *l'alea :* le hasard, attendre la décision du sort, ne rien faire. La démission de la volonté.
- *l'agôn :* la compétition, l'effort de vaincre un rival. La responsabilité personnelle.
- *la mimicry :* le simulacre, l'invention incessante.
- *l'ilinx :* la poursuite du vertige, la destruction de la stabilité, la panique voluptueuse.

Ces quatre attitudes élémentaires (qui peuvent se combiner entre elles) sont plus ou moins dosées ou attirées par deux pôles : la *paidia* (guidée par un principe de turbulence, de fantaisie incontrôlée, de nature anarchique et capricieuse) et le *ludus* (instauration de règles qui viennent discipliner la *paidia*, le goût de la difficulté gratuite).

Cela a permis de mettre des mots sur nos attitudes de joueurs au cours de notre travail, notamment sur la question de la compétition, et donc sur l'idée de réussite ou d'échec, mais aussi sur certains mécanismes de jeu.

Ces quatre attitudes élémentaires – le goût de la compétition, la recherche de la chance, le plaisir du simulacre, l'attrait du vertige – pénètrent la vie entière des sociétés et, selon le sociologue, viennent marquer les différents types de sociétés mêmes.

> « Il ne s'agit pas de découvrir qu'il existe en toute société des ambitieux, des fatalistes, des simulateurs et des frénétiques et que chaque société leur offre des chances inégales de réussite ou de satisfaction : on le sait de reste. Il s'agit de déterminer la part que font les diverses sociétés à la compétition, au hasard, à la mimique ou à la transe ».

Notre méthode de travail s'est ainsi fondée sur les principes du jeu et du hasard, tandis que notre endroit de recherche, l'endroit de la construction de nos fictions, s'est principalement ancré dans un champ de réalité en lien avec la compétition.

Bien sûr, le théâtre faisant partie des grands jeux (des grands jeux institutionnalisés, comme le sport), notre travail d'écriture s'est construit en entrelacs, en mises en abyme, en glissements d'un monde à l'autre, entre jeu, fiction, et réalité. Le projet *Espaces insécables (pièce commune)* parle de la mort, évidemment, mais il parle aussi de ce qu'il est : du théâtre.

Tableau 1

Répartition des jeux

	AGÔN (compétition)	ALEA (CHANCE)	MIMICRY (simulacre)	ILINX (vertige)
PAIDA	courses, luttes, etc. athlétisme } non réglées	comptines pile ou face	imitations enfantines jeux d'illusion poupées, panoplies masque travesti	« tournis » enfantin manège balançoire valse
vacarme agitation fou rire				
cerf-volant solitaire réussites mots croisés	boxe escrime football billard dames échec	pari roulette		volador attractions foraines ski alpinisme voltige
LUDUS	compétition sportives en général	loteries simples composées ou à report	théâtre art du spectacle en général	

N.B. - Dans chaque colonne verticale, les jeux sont classés très approximativement dans un ordre tel que l'élément *païda* décroît constamment, tandis que l'élément *ludus* croît constamment.

Tableau 2

	Formes culturelles demeurant en marge du mécanisme social	Formes institutionnelles à la vie sociale	Corruption
AGÔN (compétition)	sport	concurrence commerciale examens et concours	violence, colonté de puissance, ruse
ALEA (CHANCE)	loteries, casinos, hippodromes paris mutuels	spéculation boursière	superstition, astrologie, etc.
MIMICRY (simulacre)	carnaval théâtre cinéma culte de la vedette	uniforme, étiquette cérémonial, métiers de la représentation	aliénation, dédoublement de la personnalité
ILINX (vertige)	alpinisme ski - haute voltige griserie de la vitesse	professions dont l'exercice implique la domination du vertige	alcoolisme et drogue

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*, Ed. Gallimard, coll. Folio essais, p.92 et 122

ESPACE(S)

Dans une ambiance de déménagement – entre les cartons, la vaisselle, les lampes, un jeu de cartes ou encore des habits –, plusieurs espaces se devinent, s'entrelacent, apparaissent puis disparaissent au grès des fictions qui s'entrecroisent. L'idée est d'accompagner, avec beaucoup de simplicité, les glissements, et les décalages que crée la dramaturgie. Dans ces espaces qui peu à peu coexistent, il s'agit aussi de créer du trouble sur l'endroit de fiction : cette scène est-elle une nouvelle scène ? Ou les personnages sont-il en train de jouer à un jeu qui les entraînent dans une nouvelle fiction ?

Une chose est certaine : l'espace se vide, irrémédiablement, et au bout il y a le silence. Certainement, quelqu'un est mort. De toute façon, quelqu'un mourra, un jour. La maison, l'idée d'une maison, se vide de ses meubles.

VARIATIONS FUNÈBRES

Il y a un univers fort qui a accompagné l'élaboration de la scénographie au tout début du projet, celui du réalisateur Roy Andersson avec ses ambiances de tableaux aux couleurs et aux lumières minutieuses (*Nous les Vivants*, *Monde de gloire*...), ses situations à l'humour incroyablement glacé (mais humour tout de même).

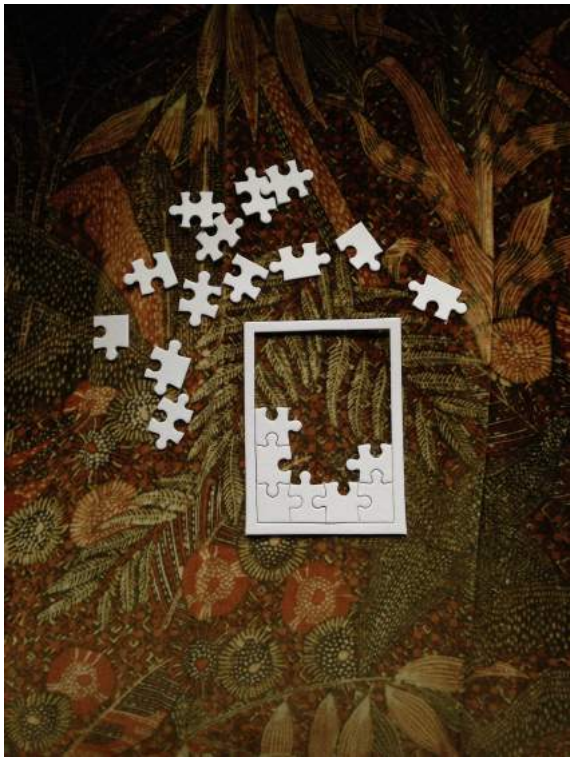
Cette influence a fini par se traduire à travers un support tout différent : des « variations funèbres ». Nous avons écrit (ou extrait du spectacle) six situations différentes que nous avons filmées. Ce ne sont pas des teasers à proprement parler : nous les avons conçues comme des exercices de style qui ont accompagné notre travail de création au plateau (l'idée du jeu, toujours), et comme une manière de pouvoir commencer à communiquer autour de notre travail – et d'un endroit de notre humour autour de cette funeste thématique.

http://vimeo.com/ciemodesdemploi

COMPAGNIE MODES D´EMPLOI

Créée en septembre 2014, la compagnie Modes d'emploi est un collaboratif, un laboratoire d'écriture de plateau où les comédien[ne]s sont sollicité[e]s en tant qu'acteurs-créateurs sous l'impulsion de la metteure en scène. La démarche est celle d'une recherche à partir d'improvisations qui s'appuie sur la création de règles et de contraintes, empruntées au domaine du jeu de société et au courant oulipien. Le but du jeu de ce travail est de créer des fictions à l'intérieur de ces cadres arbitraires afin de parler des règles absurdes du monde qui nous entoure.

Comme dans le cadre d'un jeu et de ce qu'il provoque en nous, lorsque nous jouons ensemble, il s'agit de créer du hasard, de l'émulation, des rencontres, et de générer des libertés, des prises de risques, des choix à l'intérieur de règles aléatoires.
Nous cherchons à rendre compte de ce que nos attitudes de joueurs racontent de notre société, de notre génération, du regard des autres, de nos rapports de concurrences, de nos réussites, de nos complexes, de nos responsabilités ou de nos démissions. Puisque le jeu de société nous permet d'accroître nos capacités à surmonter les obstacles, puisqu'il nous entraîne à faire face aux difficultés de l'existence, nous cherchons - dans l'esprit joyeux, vif, et absurde des règles du jeu que nous inventons sur chaque projet - à traquer *a contrario* les endroits cruels de nos moments de faiblesse et d'échec dans un système où il vaudrait mieux réussir.



« Le jeu propose et propage des structures abstraites, des images de milieux clos et préservés, où peuvent s'exercer d'idéales concurrences. Ces structures, ces concurrences sont autant de modèles pour les institutions et les conduites. »

Roger Caillois, *Les jeux et les hommes*

COMÉDIEN[NE]S

LÉO BOULAY

Léo Boulay s'est initié au théâtre dès son enfance. Il a ensuite intégré le conservatoire à rayonnement régional de Poitiers où il a passé son Diplôme National d'Orientation Professionnel.

Durant sa formation, il a collaboré avec de nombreux artistes comme Anne Théron, Thomas Condemine, Anton Kuznetsov, Yves Beaunesne, Jean-Pierre Berthomier, Didier Lastère,…

Il a joué dans *Chantier Macbeth* de Mathieu Roy, *La maladie de la famille M.* de Fausto Paravidino mis en scène par Etienne Pommeret, *Projection Privée* de Remi De Vos mis en scène par Christine Joly, *Au bal, au bal masqué* par le collectif des Chiens de Navarre ou encore *Solo Tchekov* de Claire Lasne-Darcueil.

Au cours de sa formation, il a également mis en scène *Big Shoot* de Kofee Kwahulé présenté au TAP (scène nationale de Poitiers), et *D.NOP by Orange* projet d'écriture de plateau autour des notions de divertissement et de consommation.

Il joue également dans quelques courts-métrage : *Communion* de Jean-Baptiste Germain, *Clame Eugénie ta Mélodie* de Tom Toutlemonde et *Tournesols* de Jeanne Ducasse.

ALIX KUENTZ

D'un père comédien et d'une mère danseuse, Alix poursuit d'abord des études d'électrotechnique avant de (re)découvrir le théâtre en 2006. Avec une licence d'études théâtrales et 4 ans aux conservatoires du 11ème et du Centre, il travaille régulièrement depuis 2012.
Pendant son cursus, il travaille sur la marionnette et sur l'opéra de Pékin, qu'il étudiera en Chine. Il joue dans *Roméo et Juliette* et dans *Electronic City* de Falk Richter. Il danse quatre années de suite au théâtre Silvia Montfort dans les spectacles de Nadia Vadori, avec qui il fera plusieurs performances, notamment au TNC.

Également auteur, il co-écrit et monte *Neigea Dougoura* qui sera joué en 2007 au Burkina Faso. Puis, en 2012 : *Et toi, tu voterais pour qui ?* Un spectacle sur le quotidien de trois SDF dans le métro parisien.

Pour compléter sa formation il a suivit plusieurs masterclass de danse et de théâtre avec Daniel Linehan, Rodolphe Dana ou Katia Ogorodnikova, professeure à Minsk.
Ces 3 dernières années, il apparaît dans quelques courts métrages et jouera dans des pièces et des registres très variés; des marionnettes au théâtre classique en passant par de la danse, du théâtre contemporain et des pièces de café-théâtre.

CLAIRE MARX

Elle se forme au jeu à l'École des ateliers du Sudden de 2005 à 2009 auprès de Raymond Acquaviva, François Bourcier, Daniel Berlioux, Thierry Harcourt et Joel Demarty, puis effectue de nombreux stages auprès notamment de Jack Waltzer (Acteur studio), Swan Demarsan et Florence Bolufer.
Elle entame sa professionnalisation à travers la longue tradition du théâtre universitaire et joue sous la direction de Pierre Puy dans *Les Cuisinières* de Carlo Goldoni et Pierre Barayre dans *La mastication des morts* de Patrick Kerman, puis a joué sous la direction de Kevin Linoncent (*Le collier d'Hélène*, Carole Fréchette).

Depuis 2013, elle travaille principalement sur des créations de plateau avec Annabelle Simon (*Chevelure(s)*, écriture collective d'après la nouvelle de Maupassant *La Chevelure*), Pauline Corvellec (*Les Anges Passagers*) et Johanne Débat (*Espaces Insécables, pièce commune*)
À l'image, elle explore l'univers de jeunes réalisateurs à travers de nombreux courts-métrages : *L'Adieu* de Fernando de Azevedo, *Un coeur dans la tombe* d'Aurélie Clion, *Portrait de famille* de Christophe Cantoni, *Promenons-nous dans les bois* d'Emilie Rubin, *De bon coeur* de Judith Godinot, *Ferme ta…* de Maxime Vaux.

Parallèlement, elle obtient en 2009 un Master 2 professionnel en Métiers de la Production Théâtrale à l'Université Paris III-Sorbonne Nouvelle et collabore depuis avec d'autres artistes en tant que collaboratrice artistique et chargée de production.

ANA TORRALBO

Après une formation au Conservatoire de Vanves et diplômée du Cours Florent, elle fonde sa compagnie avec deux danseuses et présente une création au Theatre de Vanves *La jeune fille et la mort de Schubert*, mêlant danse et théâtre.

Elle a joué entre autre dans *Angela et Marina* de Nancy Huston, *Sermons Joyeux* de Jean Pierre Siméon, et dans différents théâtres parisiens comme Confluences, le Théâtre du Nord Ouest, ou encore le Théâtre 71.

Elle enrichit sa formation de comédienne à travers des stages réguliers de clown et de danse et travaille auprès de plusieurs compagnies. Elle anime également depuis quelques années des ateliers de théâtre en milieu scolaire ainsi qu'en écoles de théâtre et conservatoires.

MISE EN SCÈNE – DRAMATURGIE

JOHANNE DÉBAT

Suite à un parcours de cinq ans en Littérature comparée à l'université de Strasbourg, étayé de plusieurs expériences théâtrales (assistanat à la mise en scène et jeu à l'ARTUS, licence d'Arts du Spectacle), Johanne Débat décide dans un premier temps d'orienter son parcours vers l'assistanat à la mise en scène, la dramaturgie et le conseil littéraire.

Diplômée de la formation « Métiers de la production théâtrale » à la Sorbonne Nouvelle, elle suit notamment les enseignements de Jean-Pierre Sarrazac en écritures dramatiques et d'Angela de Lorenzis pour l'élaboration de livrets dramaturgiques. Elle travaille ensuite aux côtés de Clyde Chabot pour la compagnie La communauté inavouable en tant qu'assistante artistique et assistante de production, et entame une collaboration en dramaturgie avec Kévin Linocent autour de la pièce de Hanokh Levin, *Shitz*. Elle participe cette même année au projet du metteur en scène Lucas Olmedo, *Le Grigori et les Vigiles* (compagnie Lluvia de Cenizas), comme assistante à la mise en scène dans le cadre de la finale du concours « Jeunes metteurs en scène 2012 » au Théâtre 13.

En 2012-2013, elle poursuit sa formation à l'Université de Poitiers en « Assistanat à la mise en scène et dramaturgie », ainsi qu'au Conservatoire en CEPIT-Dramaturgie. En 2013-2014, elle assiste Gilberte Tsaï dans son projet des *Passagers du Roissy-Express*, tout en continuant sa collaboration avec Lucas Olmedo. En 2015, elle intervient sur la traduction du projet de Sanja Mitrovic *Do you still love me* dans le cadre du festival Reims Scènes d'Europe et entame une collaboration sur le projet *Chevelure(s)* mis en scène par Annabelle Simon et la compagnie Lalasonge.

Désireuse de créer son propre endroit de théâtre, elle fonde la compagnie Modes d'emploi en septembre 2014 avec un premier projet d'écriture de plateau, *Espaces insécables (pièce commune)*.

CRÉATION LUMIÈRE

VIRGINIE GALAS

Régisseur lumière et régisseur général depuis une vingtaines d'années, Virginie Galas est arrivée au théâtre par la danse, mais c'est en technique qu'elle trouve sa place.Attachée au texte de théâtre contemporain, c'est dans des lieux dédiés à cette écriture qu'elle va tout d'abord travailler (La Colline, le théâtre de la Bastille, Théâtre Ouvert, Nanterre Malakoff... Dans un second temps, elle va également accompagner des compagnies de danse contemporaine en tant qu'éclairagiste et ainsi sillonner l'Europe et l'Afrique.

COLLABORATION À LA SCÉNOGRAPHIE

CHLOÉ BAVAY

Très tôt attirée par les manifestations culturelles sous ses multiples formes, Chloé Bavay a développé avec le temps une sensibilité artistique au service des espaces, de ceux qui les habitent et les traversent.

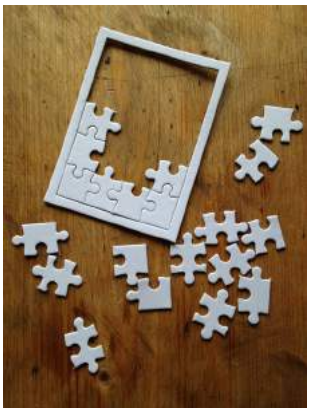
Année préparatoire à l'ESAG Penninghen où elle développe de solides bases de dessin, elle poursuit par un cycle complet à LISAA Paris (Institut Supérieur des Arts Appliqués) et obtient en 2009 le diplôme d'architecte d'intérieur et designer d'objet.
Puis jusqu'en 2012, elle se spécialise en scénographie par un cursus de trois années à la Sorbonne Nouvelle où elle aborde avec intérêt l'espace scénique.

Forte de ces apprentissages, son désir de création s'est concrétisé à travers divers domaines, du spectacle vivant (décors de théâtre) en passant par l'audiovisuel (courts-métrages), l'événementiel (stand de salons professionnels), la muséographie (expositions) et enfin l'aménagement de résidences privées.

Elle collabore avec Johanne Débat à la scénographie du spectacle *Espaces insécables (pièce commune)*.

GRAPHISME – ILLUSTRATION

AURÉLIEN DÉBAT



Réalisation des affiches et des cartes de communication pour le spectacle.

www.aureliendebat.fr

VIDÉO

MYRIAM LOTTON

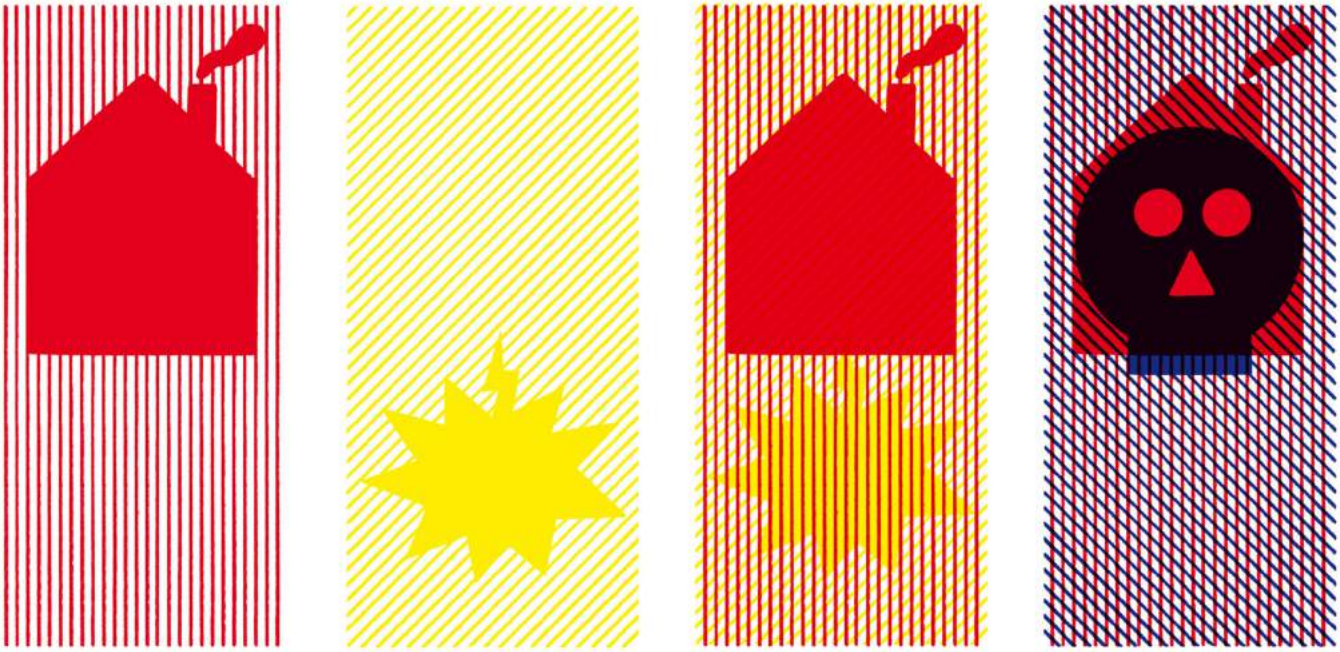
Réalisation des *Variations funèbres* et de la bande annonce.

http://vimeo.com/ciemodesdemploi

"SI ÉCHEC IL Y A, CE N´EST PAS GRAVE.
DES FOIS ON N´Y ARRIVE PAS ET C´EST JUSTE BIEN D´AVOIR ESSAYÉ.

MAIS ON N´EN PENSERA PAS MOINS."

CIE MODES D'EMPLOI



CONTACTS ET RÉSERVATIONS

CIEMODESDEMPLOI@GMAIL.COM

DIRECTION ARTISTIQUE — Johanne Débat - johanne.debat@gmail.com - 06 47 96 89 64
ADMINISTRATION ET DÉVELOPPEMENT — Hélène Lemonnier - h.lemonnier@hotmail.fr - 06 82 95 94 11

WWW.CIEMODESDEMPLOI.COM