

DOSSIER PÉDAGOGIQUE

DELETE

Texte et mise en scène : Anne Théron

Création 2026 / 2027 – Compagnie Les Productions Merlin



INTRODUCTION

Ce dossier pédagogique du spectacle DELETE d'Anne Théron a pour objectif de proposer aux enseignants, aux élèves, aux étudiants et aux spectateurs des outils d'analyse et de réflexion autour du spectacle.

Il peut être utilisé avant ou après la représentation afin de préparer les spectateurs à la rencontre avec l'œuvre et d'approfondir les questions soulevées par la mise en scène.

Le dossier propose des éléments de contextualisation artistique, une présentation du projet, des pistes de réflexion dramaturgiques ainsi que des exercices pédagogiques destinés aux enseignants.

ÉQUIPE DE CRÉATION

Anne Théron
texte et mise en scène

Collaboration artistique
Thomas Resendes

Assistante chorégraphique
Fanny Avram

Avec les comédiens
Marie-Laure Crochant
Richard Sammut

et la musicienne
Mathilde Dambricourt, percussions
et chant

Création sonore et musicale
Samuel Sighicelli
assisté de **Max Bruckert**
pour la régie son et le développement
des outils informatiques

Écriture des IAs, images artificielles
Antoine Schmitt
assisté de **Jean-Marc Lanoe**,
vidéaste, en charge de l'architecture
visuelle

Création lumière
Benoît Théron

Scénographie et costumière
Barbara Kraft

Direction technique
Sébastien Sidaner

Administration de production
Bérénice Marchesseau
bureau Gingko Biloba

Diffusion collectif&compagnie
Estelle Delorme
Géraldine Morier-Genoud

Une production de la compagnie
Les Productions Merlin

La cie est conventionnée par l'État,
Direction régionale des affaires
culturelles (DRAC)
en région Nouvelle-Aquitaine

Coproductions (en cours) :
Le TAP/ SN Poitiers ; L'Empreinte/ SN
Brive-Tulles ; SN du Sud-Aquitain/
Bayonne ;
La Comète/ SN Châlons-en-Champagne ;
Bonlieu/ SN d'Annecy;

Avec le soutien
en résidences de créations :
Le Cube Garges, pôle d'innovation
culturelle, Le Lieu Unique/ SN Nantes.

Durée du spectacle : 1h30
À partir de 16 ans.

PRÉSENTATION DU SPECTACLE par Anne Théron

DELETE est un projet hybride qui met en scène la confrontation d'intelligences humaines, sensibles, et d'intelligences artificielles dans une scénographie immersive mêlant réel et virtuel. C'est un conte fantastique, l'histoire d'un homme qui en voulant retrouver la femme qu'il aime la conduira à sa perte définitive. **DELETE peut être abordé de différentes manières, comme le rêve récurrent d'un homme séparé de la femme qu'il aime... ou comme une expérience des IAs au service de la grande puissance politique qui a migré vers une lointaine planète, en enlevant une physicienne, Mad, avant de spolier sa mémoire.**

Au début de ce projet, il y a des images qui me poursuivent depuis des années. Ce sont celles de *La Jetée*, devenu un film culte, un ciné-photo de 28 mn sur le temps et la mémoire, réalisé par Chris Marker. *La Jetée* date de 1962, dans un contexte de guerre froide entre deux blocs antagonistes, le bloc occidental et le bloc soviétique. Outre les affrontements militaires entre différents pays assujettis à l'un de ces deux blocs, le monde vivait alors sous la menace d'une guerre nucléaire.

Depuis, le jeu politique et les relations internationales se sont modifiés, le monde n'est plus divisé en 2 blocs mais en grandes Puissances, et même si le danger d'une guerre nucléaire reste d'actualité, les nouvelles menaces résultent d'abord du désastre écologique, et de la montée en puissance des intelligences artificielles qui ont acquis une autonomie miraculeuse ou... redoutable.

Une fois posé le contexte de cette dystopie contemporaine, **je me suis alors interrogée sur la mémoire, comment fonctionne-t-elle, comment sélectionne-t-elle « la véritable image », ou au moins celle qui semble correspondre à notre vérité ?** Vérité qui relèverait peut-être de la fiction, quant au factuel, mais qui exprime une identité. **Je voulais voir le souvenir émerger. Peut-on supposer que de la même façon que les IAs, nous avons notre propre banque de données dans laquelle nous trions ce qui nous importe, ce qui fait sens pour nous ?** Pour traiter cette lente résurrection de la mémoire et de l'identité de Mad, il est vite apparu qu'il me faudrait utiliser les IAs comme acteurs d'un récit qui efface les frontières entre le réel et virtuel, de façon à immerger le spectateur dans une nouvelle perception. L'utilisation des IAs, ces nouveaux outils, devient l'un des moteurs dramaturgiques de cette nouvelle création.

1. LES GRANDES THÉMATIQUES

Mémoire et identité

Le spectacle interroge la manière dont la mémoire se construit. Les souvenirs apparaissent sous forme d'images fragmentaires, parfois floues ou pixellisées, comme si la mémoire devait traverser un réseau de données pour se reconstruire. La mémoire devient alors un espace fragile, instable, dans lequel l'identité du personnage tente de se recomposer.

Humain et intelligence artificielle

DELETE met en scène la confrontation entre humains et intelligences artificielles. Les machines possèdent une immense capacité de calcul et de traitement de données mais demeurent incapables de comprendre certaines dimensions de l'expérience humaine : l'amour, la mémoire affective, la révolte.

Science-fiction et politique

La pièce s'inscrit dans une tradition de science-fiction critique. Elle interroge les conséquences du progrès technologique, les rapports de pouvoir et la responsabilité humaine face aux crises écologiques et politiques contemporaines.

2. DOSSIER GRAPHIQUE par Antoine Schmitt

DELETE se déroule dans un univers de science-fiction, pensé à la façon d'un «Lore», où le mélodrame et la passion humaine sont en première position. Il faut imaginer la confrontation entre intelligences artificielles invisibles mais vivantes et intelligences humaines incarnées. L'utilisation des IAs, ces nouveaux outils, devient l'un des moteurs et des acteurs dramaturgiques de cette nouvelle création.

Nous avons choisi des technologies simples mais efficaces pour incarner physiquement et spatialement le propos central de la pièce. Celle-ci se situe dans un univers créé et contrôlé par des IAs dans lequel le réel et le virtuel s'interpénètrent sans que leurs limites soient clairement définies, autant pour les personnages eux-mêmes que pour les spectateur/ices.

Ce flou impacte jusqu'à la scénographie qui mélange personnages réels et images virtuelles immanentes s'incarnant sur des voiles intégrés au décor comme des hologrammes, mais aussi le point de vue extérieur d'une vidéo de surveillance thermique des événements et des actions au plateau, comme une scène dans la scène. Ces multiples boucles de matérialité et de virtualité brouillent la réalité du plateau, créant ainsi une méta-immersion dans laquelle les spectateurs eux-mêmes sont inclus.

De plus, les personnages doutent de leur humanité réciproque, et sont habités de rêves et d'images du passé qui apparaissent flottant dans l'espace aux spectateurs comme autant d'ouvertures dramaturgiques. Nous avons fait le choix d'utiliser des IAs réelles pour générer ces images, et ceci en temps réel et avec une dose d'aléatoire.

Ces IAs auront été nourries en amont d'un large corpus d'images sources, pour générer à la demande les images mentales demandées par le texte. A l'instar des acteurs, elles joueront leur rôle en direct, avec leur part de personnalité.

3. UN PROJET DE THÉÂTRE-MUSIQUE par Samuel Sighicelli

Dès le début des échanges avec Anne Théron, il a été clair que la musique avait un rôle central dans ce projet théâtral. Après être allé même jusqu'à qualifier l'objet scénique « d'opéra », nous avons fini par préférer l'idée de « théâtre-musique » (du "musik-theater" allemand), une forme où la musique joue un rôle de catalyseur, plutôt qu'une forme de « théâtre musical » au sens où l'on l'entend généralement en France, où les personnages seraient en quelque sorte portés par les musiciens et/ou chanteurs. La musique de DELETE n'est en effet pas pensée comme un accompagnement du texte et de la dramaturgie, mais joue un rôle à part entière, suit sa propre « logique », tout comme l'image.

Suite à nos discussions autour de la place de la musique et de son incarnation au plateau, j'ai décidé de faire appel à une percussionniste (ayant la capacité de chanter), qui jouerait sur quelques percussions amplifiées, mais surtout sur des instruments de percussion électronique. Ces pads (surfaces de frappe diverses) déclenchent des sons électroniques et des bribes et samples de voix : celle de Mad retravaillée artificiellement. Ces samples de voix découpés, dispersés et traités dans le temps et l'espace, « joués » par la percussionniste, constituent une sorte de contrepoint à la parole de Mad. Le jeu de la percussionniste, à la fois physique dans sa gestuelle (frapper, frotter, agiter... dans des amplitudes très diverses) et minimal par la manipulation des machines (modules de transformations du son), apporte une dimension performative qui contraste et converge à la fois avec l'idée d'IA. C'est comme si était incarné sous nos yeux, en chair et en os, le déploiement des potentialités incontrôlables de la machine. La place de cette instrumentiste augmentée, dans la mise en scène du spectacle, en devient d'autant plus intéressante et l'écriture scénique indissociable du rôle de la musique.

Le dialogue des comédiens est traversé, en filigrane, de cette sonorité active plus ou moins en arrière-plan, qui lui donne un relief particulier, comme s'il était passé au crible d'un algorithme vivant, en temps réel. Mais la dimension musicale trouvera ses saillies dans les moments d'interstices dans le texte, comme si, la parole s'arrêtant, le remous intérieur des êtres trouvait une voie pour se révéler à nous. Ces moments laisseront apparaître une voix plus chantée, plus lyrique, portée par la percussionniste elle-même, avec des traitements numériques. Dans ces moments, la musicienne est perçue comme le double de Mad, son avatar.

Nous commençons à présent à imaginer les interactions entre la musique et l'univers visuel, plus particulièrement les corrélations entre les images artificielles d'où émergent les « vrais » souvenirs de Mad, et les parties chantées qui expriment son être profond, comme une trace de ce qu'elle a été, ou de ce que serait son âme.

4. PISTES PÉDAGOGIQUES POUR LES ENSEIGNANTS

Exercice 1 – Écrire un souvenir

Objectif : réfléchir à la construction de la mémoire.

> **Consigne** : demander aux élèves d'écrire un souvenir important de leur vie en décrivant précisément les images, les sensations et les émotions associées.

Questions possibles :

- Le souvenir est-il précis ou flou ?
- Quelles images apparaissent ?
- Quels sons ou sensations reviennent ?
- Ce souvenir est-il fidèle à la réalité ou transformé par la mémoire ?

Exercice 2 – Débat d'idées

Sujet : une intelligence artificielle peut-elle comprendre les émotions humaines ?

Diviser la classe en deux groupes :

- Groupe 1 : les machines pourront un jour comprendre les émotions.
- Groupe 2 : certaines dimensions de l'expérience humaine resteront toujours inaccessibles.

Exercice 3 – Analyse du spectacle

Après la représentation, proposer aux élèves d'analyser différents éléments de la mise en scène :

- le jeu des acteurs
- la scénographie
- la musique
- les images générées par intelligence artificielle
- les émotions ressenties pendant le spectacle

5. ATELIER D'ÉCRITURE : « PARLER OU AGIR ? »

Cet atelier propose d'explorer la manière dont l'intime se heurte au politique. Les participant·e·s seront invité·e·s à écrire une scène de discussion entre deux proches – parent et enfant, couple ou amis – confrontés à la question du passage à l'acte face aux bouleversements du monde. Faut-il agir ? Comment ? Jusqu'où ? L'après-midi sera consacré à l'écriture, en prêtant une attention particulière à la dynamique du dialogue : faire monter la tension, jouer avec les silences, oser dire la colère, questionner notre responsabilité individuelle et collective. Les textes seront ensuite partagés pour un temps de réflexion commune. Cet atelier se déroule sur deux jours, pour un groupe d'une douzaine de personnes. Anne Théron va notamment l'inaugurer au TAP – Scène Nationale de Grand Poitiers et au LU – Nantes pendant la tournée de Delete.

La compagnie continue d'organiser diverses lectures-rencontres dans des théâtres, des rencontres en classes, des bords de scène avec l'équipe artistique, des rencontres thématiques, etc. Tous ces ateliers s'adressent à des publics variés : lycéens, étudiants, élèves de conservatoire, mais également associations diverses en lien avec les relations publiques des théâtres et publics dits « empêchés ».

BIOGRAPHIE D'ANNE THÉRON

Très jeune Anne Théron publie plusieurs romans, écrivant parallèlement pour le cinéma et la télévision. Puis elle passe derrière la caméra et réalise trois courts-métrages soutenus par le CNC et Arte, avant un long-métrage, sorti en 2004.

Elle avait déjà signé deux créations au théâtre, mais c'est en 2004 qu'elle franchit le pas avec une troisième création, *La Religieuse*, d'après le texte de Diderot. Elle y trouve son écriture de plateau et ce spectacle rencontre un tel succès que cela conforte son désir de continuer dans cette voie.

Depuis, elle a signé plus d'une vingtaine de créations, a été associée à diverses scènes labellisées, dont huit ans au TNS, et invitée à trois reprises par le festival d'Avignon. Le théâtre est devenu sa vie. Elle y crée ce qu'elle appelle des « objets » où se mêlent le texte, le corps (elle s'accompagne souvent d'un chorégraphe), le son (les voix sont au micro HF au centre d'un univers sonore spatialisé dans les salles), et la vidéo qui représente pour elle le "hors champs", ce qui appartient à la mémoire, au fantasme ou à la fiction, et dont la projection s'intègre dans la scénographie.

Sa pratique de l'écriture littéraire et dramaturgique, ainsi que son passage par la réalisation cinématographique, influencent naturellement son geste artistique. Elle utilise les outils contemporains pour fouiller la psyché des personnages.

Avec DELETE, son dernier texte, inspiré très librement de *La Jetée*, un film de Chris Marker (1962), une nouvelle page se tourne.

LIENS :

film Iphigénie, Grand opéra d'Avignon, juillet 2022

<https://vimeo.com/769405073/699f4a5e24>

Site de la compagnie Les Productions Merlin

<https://www.compagnieproductionsmerlin.fr>