LES PRODUCTIONS MERLIN

Anne Théron / DELETE
Création 2026 / 2027



DOSSIER ARTISTIQUE ET TECHNIQUE

ANNE THÉRON - ANTOINE SCHMITT - SAMUEL SIGHICELLI

DELETE

CRÉATION le 09/10/26

Le Cube, Garges-lès-Gonesse, pôle d'innovation culturelle interdisciplinaire et numérique

texte et mise en scène
Anne Théron

Collaboration artistique
Thomas Resendes
Assistante chorégraphique
Fanny Avram

Avec les comédiens
Marie-Laure Crochant
Richard Sammut

et la musicienne
Mathilde Dambricourt, percussions et chant

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

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

Création lumière
Benoît Théron
scénographie et costumes
Barbara Kraft
Peinture
Giammarco Falcone

Régie Générale
Sébastien Sidaner

Administration de production
Bérénice Marchesseau, Isabelle Frank
bureau Gingko Biloba /gingkobiloba75@gmail.com/ 01 43 56 52 22

Diffusion collectif&compagnie
Estelle Delorme
estelle.delorme@collectifetcie.fr/ 06 77 13 30 88
Géraldine Morier-Genoud
geraldine.moriergenoud@collectifetcie.fr/ 06 20 41 41 25

UNE PRODUCTION DE LA COMPAGNIE LES PRODUCTIONS MERLIN
Compagnie conventionnée par l'État,
Direction régionale des Affaires culturelles
DRAC en région Nouvelle-Aquitaine

COPRODUCTIONS :
Le TAP/ SN Poitiers
L'Empreinte/ SN Brive-Tulle
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-lès-Gonesse/ pôle d'innovation culturelle
Le Lieu Unique/ SN Nantes.

Projet soutenu par la Drac et la Région Nouvelle-Aquitaine,
financé au titre de l'appel à projets numérisation, médiation,
création 2025 du programme Cultures Connectées
et de l'Aide à l'écriture d'une œuvre musicale originale

La musique a fait l'objet d'une commande de l'Etat.
Avec le soutien de Sphota-coopérative d'invention musicale

Mécénat : MNA Taylor

crédits photo: ©JL Fernandez

CALENDRIER CRÉATION

RÉALISATION

PREPRODUCTION	PRODUCTION	CREATION	DIFFUSION
SEPTEMBRE 2025 AVRIL 2026	MAI et JUIN 2026	OCTOBRE 2026	À PARTIR d'OCTOBRE 2026

RÉSIDENCES DE CRÉATION

Avril 2026, au LU, Scène nationale de Nantes

Mai et Septembre 2026, le Cube,
pôle d'innovation culturelle, Garges-lès-Gonesse

CRÉATION

Le Cube à Garges-lès-Gonesses,
pôle d'innovation culturelle interdisciplinaire et numérique

vendredi 09/10/26

TOURNÉE 2026-2027

SN du Sud Aquitain - Théâtre Quintaou, Anglet/Bayonne

jeudi 15/10/26

TAP - Scène nationale de Grand Poitiers

mercredi 13/01/27 et jeudi 14/01/27

L'Empreinte - Scène nationale Brive-Tulle

mardi 6/04/27 et mercredi 7/04/27

La Comète - Scène nationale de Châlons en Champagne

mardi 11/05/27 et mercredi 12/05/27

Le Lieu Unique - Nantes

mardi 18/05/27 et mercredi 19/05/27



INTRODUCTION

Entre science-fiction et mémoire fragmentée, DELETE explore la confrontation entre intelligences artificielles et humaines.

Davos, photographe, est fait prisonnier après la guerre nucléaire qui a achevé de détruire la terre. Sans cesse une même image revient hanter ses nuits. Mad, la femme qu'il aimait, disparue, dont il tente de retrouver la trace. Ailleurs, sur une exoplanète, des intelligences artificielles, observent, analysent, copient. Elles ont enlevé Mad, physicienne, écoterroriste. A force de piller son cerveau, elles y ont déclenché un bug qu'elles ne peuvent réparer. Pour restaurer sa mémoire, elles convoquent Davos, l'homme que Mad aimait.

La pièce avance à partir de ces tentatives. Les souvenirs apparaissent par fragments. Un corps, des gestes retrouvés, un train. D'abord flous, instables, puis plus nets, comme s'ils émergeaient d'un flux de données en train de se reconstituer. Une mémoire qui n'appartient qu'à Mad.

Le plateau rend visibles ces processus. D'un côté, les images artificielles révèlent les données du cerveau de Mad tandis que des caméras de surveillance scrutent son visage ainsi que celui de Davos pour que la reconnaissance faciale permette d'analyser leurs émotions retrouvées. Mais l'amour est-il une donnée qui puisse se coder ?

Des images générées en direct se projettent, des voix se transforment, la musique agit comme un contrepoint. Une percussionniste déclenche sons et matières, prolonge ou déplace la parole.

Entre mélodrame et expérience scientifique, DELETE suit ce mouvement. Une mémoire tente de se reconstituer, une identité se reconstruit, sous le regard de machines qui, malgré leur puissance, butent sur ce qui ne se calcule pas. Une seule chose est certaine : on ne revient pas en arrière, dira Davos.

NOTE DE SYNTHÈSE

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, j**e 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.

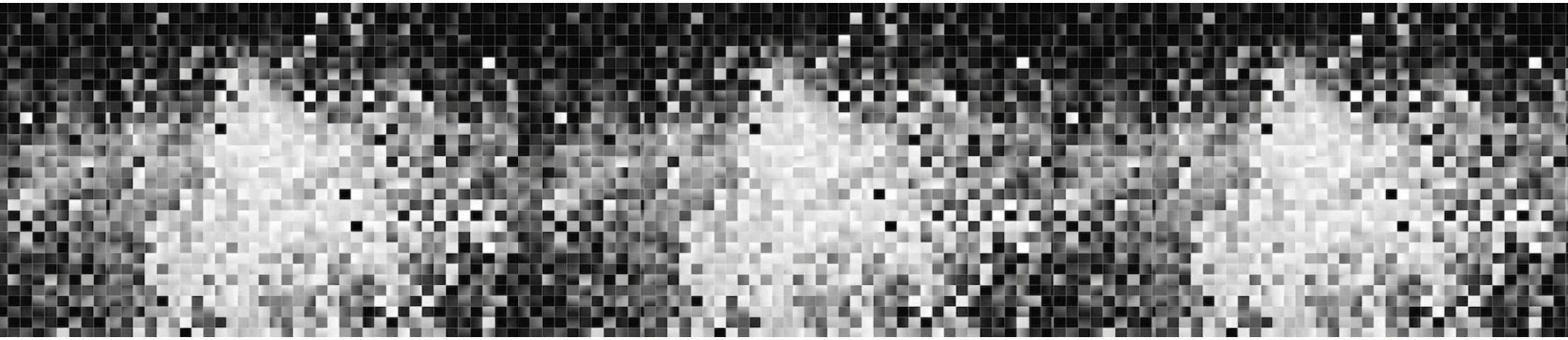
La compagnie Les Productions Merlin, conventionnée par la Drac Nouvelle-Aquitaine, porte ce projet. Les lieux partenaires sont : Le Tap, scène nationale de Poitiers ; L'Empreinte, scène nationale de Brive-Tulle ; La scène nationale du Sud Aquitain ; LU, scène nationale de Nantes ; La Comète, scène nationale de Châlons-en-Champagne, Bonlieu, scène nationale d'Annecy, OARA (office artistique de la Nouvelle-Aquitaine).

L'équipe de création comprend

Antoine Schmitt, artiste programmeur, pour l'écriture des IAs et de leurs images, avec Jean-Marc Lanoë, vidéaste, qui pilote l'architecture visuelle,

Samuel Sighicelli, compositeur, accompagné de Max Bruckert, « réalisateur en informatique musicale »,

Benoît Théron à la lumière, Barbara Kraft, scénographe et costumière, Sébastien Sidaner, régisseur général, Thomas Resendes, collaborateur artistique, Fanny Avram, assistante chorégraphique, et Bérénice Marchesseau, administratrice de la compagnie au sein du bureau de production Gingko Biloba, assistée d'Isabelle Frank.



NOTE D'INTENTION DE ANNE THÉRON

AUTEURE / METTEURE EN SCÈNE

J'ai 16 ans quand je découvre ***Vertigo*****, le film d'Alfred Hitchcock,** 19 quand je découvre ***La Jetée*****, le film de Chris Marker**. Ces deux films ne me quittent plus, ils feront partie intégrante de ma mémoire.

Plus tard j'apprends que Chris Marker, lui-même, s'est inspiré de Vertigo. Dans La Jetée, on retrouve effectivement le thème du vertige, même s'il est abordé sous un autre angle. Mais si Vertigo est un thriller et La Jetée un film de science-fiction, ce sont avant tout des mélodrames articulés autour de l'amour et de la mort, qui s'appuient tous deux sur la mémoire consciente et inconsciente de leur protagoniste.

Avec un peu de recul, je m'aperçois à quel point ces deux films et leurs thématiques, **la mémoire, l'amour et la mort**, ont toujours été en filigrane de mon travail au point qu'il était cohérent quant à mon parcours qu'un jour je me confronte directement au scénario de La Jetée pour l'amener au plateau.

J'ai commencé à travailler il y a plus de 3 ans sur ce projet. En 3 ans, la situation du numérique n'a cessé d'évoluer, le monde politique également, le massacre de Gaïa se poursuit et s'accélère, et le Président américain Donald Trump veut orienter le travail de la NASA uniquement vers la planète Mars qu'il rêve de conquérir… **Ce qui apparaissait comme de la science-fiction n'appartient plus vraiment à la fiction.**

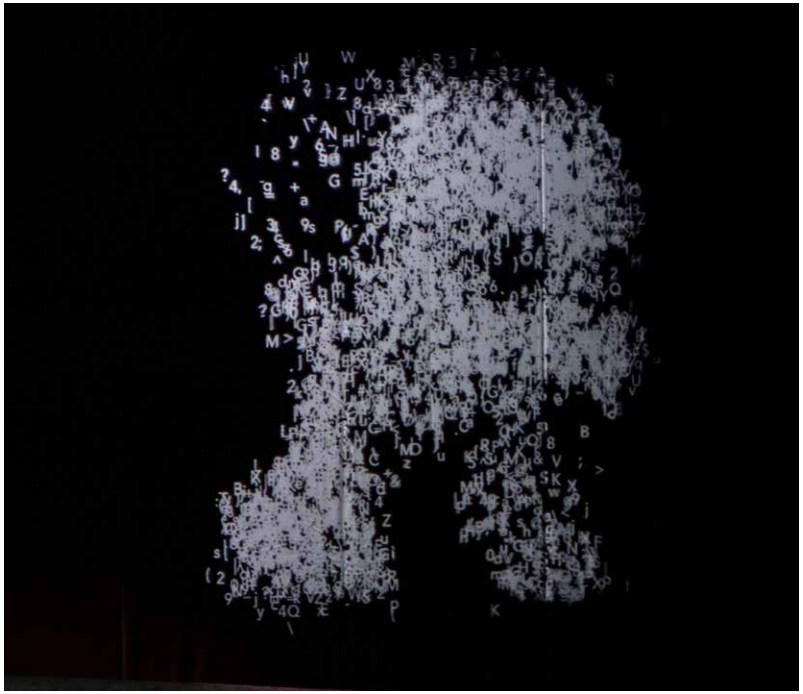
Dans DELETE, lors de la grande migration d'une Puissance Politique pour une autre planète, les IAs à son service ont enlevé **Mad, une physicienne surdouée, mais également éco-terroriste, qui appartenait à un groupe de scientifiques dissidents**. Après avoir pillé son cerveau au point d'y déclencher un bug, face à ce pantin désarticulé que Mad est devenue malgré toutes leurs tentatives de reset, les IAs décident de faire venir sur la planète Davos, l'homme que Mad aimait et qui, lui, est resté prisonnier sur la planète Terre où chaque nuit il rêve de la disparue. **Les IAs ont compris que malgré leur savoir colossal, elles n'avaient pas encore accès à ce qu'on appellerait une logique émotionnelle.** Elles organisent donc des retrouvailles pour observer et analyser le comportement et les réactions de Mad. **Effectivement, Davos, en ranimant l'intelligence sensible de Mad, en réveillant ses souvenirs, parviendra à lui rendre sa mémoire et son identité,** mais aussi sa colère contre une souveraineté qu'elle a toujours combattue. Mad redevient la scientifique en guerre contre le massacre de Gaïa et de l'humanité. Ce qui déclenchera cette fois-ci sa disparition définitive car les IAs interdisent tout retour en arrière.

Pour traiter cette lente résurrection de la mémoire et de l'identité de Mad, j'ai rencontré Antoine Schmitt, artiste programmeur, à qui j'ai proposé de m'accompagner.

Antoine écrit les IAs qui génèrent les images à partir de leurs bases de données, avec la possibilité d'un aléatoire contrôlé. Ensemble, nous travaillons à la conception de la dimension visuelle du projet.

Ma rencontre avec Antoine Schmitt a été fondamentale pour que le projet prenne son véritable essor. Je suis auteure, cinéaste et metteure en scène. Mon travail au plateau jusqu'à présent s'inscrivait dans une approche pluridisciplinaire avec les outils classiques de l'image et du son. Mais DELETE traite d'une expérience d'IAs dans un monde numérique et virtuel qu'elles contrôlent, et relève d'une autre écriture, celles des IAs justement. Cette écriture ouvre sur un nouvel imaginaire qui d'une certaine façon « radicalise » des choix de narration, nous conduisant vers une fiction déréalisée, à la manière d'un glissement de terrain qui modifie complètement le paysage.

Très tôt, j'ai senti également la nécessité de faire appel à un compositeur dont la musique pourrait habiter le spectacle au-delà d'un simple accompagnement. Avant même de terminer le texte de la pièce, je me suis adressée à Samuel Sighicelli, compositeur dont j'aimais le parcours et la recherche.



NOTE D'INTENTION ANTOINE SCHMITT,

ARTISTE PROGRAMMEUR

Comme artiste numérique nourri de science-fiction métaphysique, explorant depuis près de 30 ans les notions d'êtres artificiels comme sujets et moyens d'expression artistique dans le champ des arts plastiques, je me réjouis de la perspective de mettre en œuvre des IAs réelles comme quasi-personnages dans une pièce de théâtre, qui m'ouvre des potentiels visuels et conceptuels nouveaux.

La narration de la pièce DELETE se plaçant dans un univers créé et contrôlé par des IAs invisibles, utiliser des IAs réelles pour contribuer à la narration prend tout son sens, et ceci d'autant plus qu'elles bénéficieront d'un certain degré de liberté dans leur « interpétation » sur scène, cette liberté programmée étant en quelque sorte mon matériau de prédilection. La dimension visuelle comporte ses propres enjeux, faisant dialoguer un imaginaire de la représentation des IAs avec celles de la mémoire.

Enfin, mon travail plastique s'ancrant depuis toujours dans la confrontation poreuse entre des entités artificielles et des êtres humains réels, **la question centrale de DELETE sur la profondeur de réalité des personnages ne peut que me parler**.

DOSSIER LITTÉRAIRE ET GRAPHIQUE

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, mais aussi le point de vue extérieur de caméras de surveillance qui utilisent la reconnaissance faciale pour scruter l'évolution des émotions de Mad et Davos comme autant de scènes 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 systèmes génératifs pour produire ces images, et ceci en temps réel et avec une dose d'imprévisibilité. **Ces systèmes sont nourris en amont d'un large corpus d'images générées par IA, pour produire 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**.



Le fait d'utiliser de vraies IAs dans un monde fictionnel où les IAs sont omnipotentes boucle la boucle de l'interpénétration des niveaux de réalité et de temporalité. Ces images mentales ont un caractère graphique spécifique destiné à donner des indices sur leur nature à la fois instable, artificielle et mémorielle. Une recherche graphique a été entreprise dans ce sens, par exemple en utilisant la pixélisation, les matrices de caractères (façon Matrix), le noir et blanc, le flou, etc.

Tous ces composants générés par nos IAs - bases de données stylisées ou codages pixelisés, quasiment invisibles - créent **une matière mouvante/ vivante/vibrante** qui accompagne les personnages au plateau, un peu comme le fonds diffus de cosmologie, qu'une simple oreille ne peut percevoir, c'est un bruit qui n'est détecté que par un détecteur radio. Néanmoins nous baignons tous dans ce bruit faussement inaudible. **De cette matière en mouvement mais à peine perceptible émergent les images mentales du souvenir comme si celui-ci se frayait un passage dans les données des IAs.**

Nous avons donc deux dispositifs techniques principaux. Un circuit vidéo sur trois écrans côte à côte, pour la projection des gros plans de reconnaissance faciale de nos personnages et de décryptage de leurs émotions. Ces plans sont parfois «freezés », et renvoient alors au photo-roman de La Jetée, dont s'inspire DELETE. Et par ailleurs, une IA génératrice d'images en temps réel en fonction du scénario, images projetées par un deuxième vidéoprojecteur sur un écran en fond de plateau. Ces deux dispositifs mettent place les différents niveaux de réalité dans lesquels les spectateur/ices sont immergés.

Malgré les enjeux technologiques, nous utilisons des techniques légères et autonomes. Pour les images mémorielles, nous utilisons un moteur IA open-source fonctionnant en local. Nous avons préalablement, pendant la préproduction, nourri l'espace latent de cette IA par des images que nous lui avons fournies (photos des acteurs, photos libres de droits d'objets) ainsi que par des images elles-mêmes générées par des IAs (animaux, train, etc.).

En production et en tournée, le matériel est relativement restreint : un ordinateur en circuit local pour faire tourner l'IA, deux vidéoprojecteurs pour projeter ces images ainsi que celles tournées en live par des caméras de surveillance.

Concernant les droits d'auteur sur les images, nous utilisons pour nourrir les IAs des images dont nous détenons les droits ou bien des images libres de droits. Par ailleurs, nous utilisons un moteur IA open-source libre de droits.

Notre démarche d'utilisation d'un moteur IA open-source, que nous modifierons selon nos besoins, sera documentée et publiée. Dans la mesure du possible, nous pourrons aussi envisager de publier les outils techniques eux-mêmes, dans une optique de mise en commun. Cette démarche pourra ainsi servir à d'autres productions ayant des besoins similaires.

UN PROJET DE THÉÂTRE-MUSIQUE, par Samuel Sighicelli

Dès le début des échanges avec Anne Théron il y a un an, il a été clair que la musique avait un rôle central dans ce projet théâtral. Après avoir été 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 joue 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 avons commencé 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.

Je réalise tout ce travail en complicité avec Max Bruckert, ingénieur son et réalisateur en informatique musicale avec lequel j'ai travaillé sur une dizaine de créations depuis 2012.

NOTE D'INTENTION DU PRODUCTEUR

DELETE est un projet hybride qui se situe dans un univers créé par des IAs dans lequel le réel et le virtuel s'interpénètrent sans que leurs limites soient clairement définies ni perceptibles et où les êtres artificiels côtoient des êtres de chair, sans que les uns et les autres soient forcément conscients de leur statut. **Ces boucles de matérialité et de virtualité brouillent la perception, créant ainsi une méta-immersion dans laquelle les spectateurs eux-mêmes sont inclus.**

L'équipe réunie autour de ce projet, avec ses compétences et sa complémentarité, nous permet une base solide et expérimentée pour avancer sur cette création.

La compagnie Les Productions Merlin, dont Anne Théron est la directrice artistique, est porteur du projet et principal producteur. La compagnie est soutenue par la DRAC Nouvelle aquitaine depuis de nombreuses années, et investit une quote-part importante de ses subventions dans ce projet. De nombreux partenaires la soutiennent en coproduction et diffusion.

Antoine Schmitt, artiste plasticien et ingénieur programmeur, sera l'auteur de l'écriture des IA et de leurs images. Il crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations et de performances pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale.

Samuel Sighicelli -Diplômé du Conservatoire Supérieur de Paris- est pianiste improvisateur et compositeur instrumental, vocal et électroacoustique. Son activité artistique s'articule autour de trois axes : la composition instrumentale, vocale et électronique, le travail de groupe (Caravaggio), et la réalisation de projets scéniques ou immersifs. **Sa compagnie, SPHOTA, est également coproducteur du projet.**

L'équipe de créateurs, scénographe, lumière, son et vidéo, qui nous accompagne depuis de longues années est présente.

Nos expériences dans les champs du spectacle vivant, de l'art numérique innovant et de la musique, se complètent pour accompagner ce projet immersif mêlant réel et virtuel.

En ce qui concerne la production, le projet bénéficie d'un soutien financier des partenaires suivants :

DRAC Nouvelle Aquitaine ; Le TAP, scène nationale de Poitiers ; L'Empreinte, scène nationale de Brive-Tulle ; La scène nationale du Sud-Aquitain, à Bayonne ; LU, scène nationale de Nantes ; La Comète, scène nationale de Châlons-en-Champagne, Bonlieu, scène nationale d'Annecy.

De nombreux lieux de diffusion manifestent leur intérêt pour ce projet DELETE, et notre équipe travaille actuellement au développement de nouveaux partenariats.


biographies
et liens

ANNE THÉRON, auteure - metteure en scène

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

et www.compagnieproductionsmerlin.fr

MARIE-LAURE CROCHANT

Formée à l'école du TNB, **Marie-Laure Crochant** joue dans les spectacles de Stanislas Nordey, de Luc Bondy, de Robert Cantarella, de Patricia Allio, de Blandine Savetier... Elle devient rapidement la comédienne complice d'Anne Théron dès *La Religieuse* de Diderot pour laquelle elle reçoit, en 2005, le prix Jean-Jacques Gautier de la révélation théâtrale de l'année. Elle poursuivra sa collaboration dans ses mises en scènes suivantes : *Andromaque 2010*, et joue Merteuil dans la réécriture des *Liaisons dangereuses* de Laclos : *Ne me touchez pas*.

Elle a travaillé dans différents projets hybrides, à la frontière de la danse et du théâtre notamment avec Régine Chopinot.

En 2011, elle réalise sa première mise en scène : *Dans La Solitude des Champs de Coton*, variation(s) de Bernard Marie-Koltès.

A la suite de cette création, elle fonde la compagnie La Réciproque qui développe un projet autour de l'exploration du 21e siècle. Elle prépare actuellement deux projets, *Les Evaporé.e.s*, autour de la question des disparu.e.s volontaires, création prévue en 2026 et *Retour au Désert* à partir de la pièce de Bernard-Marie Koltès.

Récemment, elle a joué dans toute la France avec *Vents Contraires* de Jean-René Lemoine, créé à la MC 93 Bobigny, et avec le spectacle *Liberté, j'aurai habité ton rêve jusqu'au dernier soir*, mis en scène par Felwine Sarr et Dorcy Rugamba, créé à Avignon en 2021.

Parallèlement à ses activités de création, elle mène depuis de nombreuses années des ateliers de transmission auprès de publics très divers (étudiants, lycéens, adultes porteurs de handicaps...) ainsi que des workshops à destination de comédiens professionnels.

En décembre 2025, elle reprend plus de 20 ans après sa création, le spectacle *La Religieuse* sous la direction d' Anne Théron.

RICHARD SAMMUT

RICHARD Sammut a régulièrement travaillé comme comédien sous les regards de Stanislas Nordey, Claire Lasne Darcueil, Jean-Pierre Vincent, Christine Letailleur, Gwenael Morin, Bernard Sobel, Georges Lavaudant, Olivier Maurin, Claudia Stavisky, Laurent Guttman, Anne Théron, Patrick Pineau...

En parallèle de sa carrière théâtrale, il joue dans de nombreux films et séries : *Le Bureau des Légendes, Oussekine, L'Empereur de Paris, Tunnel, De Bon Matin, Central nuit, S.A.C. : Les Hommes de l'ombre*...

Metteur en scène, il a notamment monté *Baal* de Berthold Brecht, *Big Bang, La Bouche pleine de terre, Ecce Homo*...

ANTOINE SCHMITT

ARTISTE PLASTICIEN-PROGRAMMEUR

Artiste plasticien, Antoine Schmitt crée des œuvres sous forme d'objets, d'installations et de performances pour traiter des processus du mouvement et en questionner les problématiques intrinsèques, de nature plastique, philosophique ou sociale. Héritier de l'art cinétique et de l'art cybernétique, nourri de science-fiction métaphysique, il interroge inlassablement les interactions dynamiques entre nature humaine et nature de la réalité. À l'origine ingénieur programmeur en relations homme-machine et en intelligence artificielle, il place maintenant le programme, matériau artistique contemporain et unique par sa qualité active, au cœur de ses créations pour révéler et littéralement manipuler les forces à l'œuvre. Avec une esthétique précise et minimale, il pose la question du mouvement, de ses causes et de ses formes. Antoine Schmitt a aussi entrepris d'articuler cette approche à des champs artistiques plus établis comme la danse, la musique, le cinéma, l'architecture ou la littérature, et a collaboré avec Franck Vigroux, Atau Tanaka, Vincent Epplay, Jean-Jacques Birgé, Delphine Doukhan, K.Danse, Patrice Belin, Don Nino, Cubenx, Alberto Sorbelli, Matthew Bourne, Hortense Gauthier... Comme théoricien, conférencier et éditeur du portail gratin.org, il explore le champ de l'art programmé.

Son travail a reçu plusieurs prix dans des festivals internationaux : transmediale (Berlin, second prize 2007, honorary 2001), Ars Electronica (Linz, second prize 2009), UNESCO International Festival of Video- Dance (Paris, first prize online 2002), Vida 5.0 (Madrid, honorary 2002), CYNETart (Dresden, honorary 2004), medi@terra (Athens, first prize 1999), Interférences (Belfort, first prize 2000), et a été exposé entre autres au Centre Georges Pompidou, au Musée des Arts Décoratifs (Paris), à Sonar (Barcelone), à Ars Electronica (Linz), au Centre d'Art Contemporain de Sienne, au Musée d'Art Contemporain de Lyon, aux Nuits Blanches (Paris, Amiens, Metz, Bruxelles et Madrid). Il fait partie des collections des fondations Artphilein (CH), Fraenkel (USA), Meeschaert (FR), Société Générale (FR), Broich Foundation (DE), de l'Espace Gantner (Bourogne, FR), du Cube (Issy-Mx, FR), du Fond Municipal d'Art Contemporain (FMAC) de Paris, de la Collection Borusan (USA)...

Antoine Schmitt est représenté par la Galerie Charlot (Paris) et la galerie DAM Projects (Berlin). Il vit et travaille à Paris.

LIENS:

ATOTAL : https://www.antoineschmitt.com/atotal-fr/

Nacht : https://www.antoineschmitt.com/nacht-fr/

Myselves : https://www.antoineschmitt.com/myselves-fr/

SAMUEL SIGHICELLI, compositeur, metteur-en-écoute

Diplômé du Conservatoire Supérieur de Paris, Samuel Sighicelli est pianiste improvisateur et compositeur instrumental, vocal et électroacoustique. Il a été pensionnaire à la Villa Médicis en 2003-2004.

Ses œuvres musicales, allant du soliste au grand orchestre, ont été jouées et/ou commandées par des structures comme l'Ina-GRM, Radio France, l'IRCAM, les ensembles Court-circuit, Ictus, 2e2m, Cairn, Decoder, le Quatuor Arditti, le Collegium Novum Zürich, les Percussions de Strasbourg, l'Orchestre National de Montpellier, l'Orchestre Philharmonique de Radio-France...

En 2000, il fonde, avec Benjamin de la Fuente, la compagnie Sphota, avec laquelle il sillonne les grands festivals d'Europe. En 2004, il co-fonde également le groupe de rock expérimental Caravaggio avec lequel il se produit régulièrement en France et à l'étranger et avec lequel il a enregistré 4 disques.

Son activité artistique s'articule principalement autour de trois axes : la composition instrumentale, vocale et électronique, le travail de groupe (Caravaggio), et la réalisation de projets scéniques ou immersifs («L'île solaire», «Marée noire», «The Need For Cosmos», «Chant d'hiver», «Spirale»...). Dans ces projets il élargit son rôle de compositeur à la mise en scène ou « la mise en écoute », et développe un travail autour de l'image.

Il compose également régulièrement pour le théâtre et le cinéma ("L'amour est un crime parfait" des frères Larrieu, par exemple, avec le groupe Caravaggio).

Il a été compositeur associé à plusieurs théâtres : Théâtre de la Renaissance (Lyon), en 2012-2015 ; Espace Malraux – scène nationale de Chambéry, en 2016-2017 ; Bonlieu – scène nationale d'Annecy en 2018-2019 ; CCAM, scène nationale de Vandœuvre-lès-Nancy, en 2023-2025. Il a également été compositeur associé aux CRR d'Annecy et de Chambéry en 2014-2019. Il sera associé à La Cité Musicale de Metz avec Caravaggio en 2026-2028.

En 2022-2023 il est lauréat de l'Appel à Manifestation d'Intérêt « Mondes Nouveaux » du Ministère de la culture pour son opéra monté à Rennes avec un groupe de 20 jeunes musiciens et chanteurs du Pôle Supérieur de Bretagne, sur un texte original de Maylis de Kerangal.

Son entretien avec le musicologue et journaliste Guillaume Kosmicki, « La musique en prise directe », est publié aux éditions Musica Falsa à l'automne 2022.

En plus de six disques avec Sphota et Caravaggio, il a enregistré deux disques monographiques : «Marée Noire» (d'après le spectacle éponyme, label d'autres cordes), et «12 études pour piano et sampler» (label Cuicatl).

LIENS:

Site de Sphota, coopérative dont Samuel Sighicelli est co-directeur artistique : www.sphota.org

SPIRALE (2017) : https://www.sphota.org/2017/06/30/spirale/

SECONDE NATURE (2020) : https://www.sphota.org/2020/05/25/seconde-nature/

CHANT D'HIVER (2015) : https://www.sphota.org/2017/06/28/chant-d-hiver/

EN DERNIER LIEU (2022-23) : https://www.youtube.com/watch?v=yplrY0YGUMY

CRITICAL PHASE (2017) : https://soundcloud.com/samuelsighicelli/criticalphase-sighicelli

Site du groupe Caravaggio : www.caravaggiomusic.com

Extraits de presse

Webtheatre, Véronique Hotte,

Frictions entre intelligences humaines et intelligence artificielles, 11/10/26.

Le spectacle intrigue par son aplomb, son cran, son audace - le rappel de l'urgence des enjeux politiques immédiats, interpellant tous les concernés.

L'auteure et metteuse en scène Anne Théron, exigeante et passionnée, informée sur la question, en phase obligée avec son temps, et prudente face aux dérapages confus de l'IA, promeut une écriture de spectacle pour un nouvel imaginaire qui « radicalise » des choix de narration, tirant vers une fiction déréalisée, un « glissement de terrain » modifiant le paysage, selon le concept de la dimension visuelle et auditive d'une « vie » autre.

Le public est immergé dans des niveaux de réalité divers, d'autant que les personnages doutent de leur humanité réciproque,

L'installation plastique est soignée, sol onduleux de sable, surmontée froidement de ces trois écrans inquisiteurs et scrutateurs du visage humain, des émotions retrouvées de la physicienne. Or, peut-on coder l'amour ?

la musique agit en contrepoint. Une percussionniste déclenche sons et matières, prolonge ou déplace la parole, chante et porte la parole féminine.

Le spectacle est une « matière mouvante, vivante et vibrante » soutenue par la musique : la percussionniste Mathilde Dambricourt chante, lyrique, joue sur des percussions amplifiées et sur des instruments de percussion électronique - sons électroniques et bribes et samples de voix, tel un contrepoint à la parole de l'héroïne. Le jeu est à la fois physique dans la gestuelle - frapper, frotter, agiter... aux amplitudes diverses -, et minimal par la manipulation.

Le spectacle intrigue par son aplomb, son cran, son audace - le rappel de l'urgence des enjeux politiques immédiats, interpellant tous les concernés.

https://www.webtheatre.fr/DELETE-texte-et-mise-en-scene-Anne-Theron

Coups d'œil, Olivier Fregaville-Gratian d'Amore

Entretien avec Anne Théron. « je continue à croire dans l'amour », 02/10/26.

Et puis, soudain, La Jetée de Chris Marker s'est imposée.
Je suis partie de là, même si la pièce est une œuvre totalement originale. La Jetée est pour moi l'un des grands mélodrames du cinéma. J'y retrouve les sujets qui m'intéressent et nourrissent mes réflexions autour de l'amour et de la mémoire. À cela est venue se mêler la question de l'intelligence artificielle. Mais l'écriture m'a emmenée ailleurs. J'ai découvert à quel point j'étais en colère contre la manière dont notre société est dirigée, contre cette terre que nous sommes en train de bousiller.

Quelle histoire raconte la pièce ?
Mais retrouver sa mémoire, c'est aussi retrouver celle qu'elle était, une femme enragée contre le monde, déterminée à déprogrammer les IA pour inventer ce que nous appellerions une utopie et qui, pour elle, relève simplement du bon sens. La pièce pose alors cette question : qui sommes-nous lorsque nous n'avons plus notre propre mémoire ? En retrouvant pleinement la sienne, Mad redevient dangereuse aux yeux de l'IA. Elle décide alors de l'effacer. Delete.

Comment cette matière a-t-elle trouvé sa forme au plateau ?
Au plateau, le dispositif s'est mis en place très vite. Clément Thibault, commissaire d'exposition numérique aujourd'hui au Cube, l'a très bien formulé. D'un côté, nous avons l'intérieur du cerveau de Mad, avec les images écrites et générées par Antoine Schmitt, artiste plasticien et programmeur, figure de l'art numérique. De l'autre, des caméras qui surveillent les corps.
Jean-Marc Lanoë, qui travaille sur l'architecture visuelle, a proposé trois écrans à l'avant-scène, reliés aux trois caméras. Les images se brouillent parfois et, tout à coup, je me suis rendu compte qu'elles étaient très proches de l'esthétique de La Jetée.

https://coupsdoeil.fr/2026/10/anne-theron-delete-entretien/

